

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kodhyat (1998) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Sedangkan Gamal (2002), pariwisata didefinisikan sebagai bentuk. suatu proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ketempat lain diluar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain. Selanjutnya Burkart dan Medlik (1987) menjelaskan pariwisata sebagai suatu transformasi orang untuk sementara dan dalam waktu jangka pendek ketujuan-tujuan di luar tempat di mana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan - kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

Berdasarkan pengertian tersebut maka pariwisata dapat dikatakan sebagai sebuah industry terbesar yang memiliki peran sebagai salah satu sumber devisa suatu Negara. beberapa daerah di Kabupaten Tegal terus berupaya mengembangkan fasilitas yang standarisasi, sehingga pelayanan terhadap tamu lebih maksimal, termasuk personal dalam fasilitas pariwisata tersebut. Tempat wisata yang bisa ditemukan di kabupaten Tegal antara lain: Wisata Pantai meliputi: Pantai Alam Indah (PAI), Pantai Purwahamba Indah (Pur-In). Wisata air

meliputi: Pemandian Air Panas Guci, Guciku Hot Waterboom, Wisata Air Gerbang Mas Bahari Waterpark, Waterboom Yogya Tegal, Sulaku Bumi Jawa Park. Wisata alam meliputi: Bukit Goa Lawa atau Bukit Batu Agung, Waduk Cacaban. Selanjutnya wisata kesenian dan budaya meliputi: Konsorsium Rumah Wayang, Situs Semedo, Pentas wayang titus. Serta wisata air terjun meliputi: Curug Putri, Curug Pengantin. Wisata kuliner meliputi: Sauto Tegal, Sate Balibul, Nasi Lengko, Teh Poci, Tahu Aci, Martabak Telor Khas Lebaksiu, Olos. Wisata rakyat meliputi: Alun-alun Tegal, Alun-alun Slawi, Taman Rakyat Slawi Ayu, Rita Park, Taman Poci Slawi. Wisata belanja meliputi: Pasific Mall, Rita Super Mall. Wisata kesehatan: Wisata Jamu Kalibakung. Wisata sejarah dan religi: Makam Sunan Amangkurat, Makam Ki Gede Sebayu, Makam Pangeran Purbaya, Makam Syekh Maulana. Berdasarkan uraian di atas, pariwisata di kabupaten Tegal membutuhkan sebuah sentuhan teknologi yang lebih canggih. Seperti yang kita ketahui bahwa perkembangan dunia teknologi informasi yang demikian pesatnya telah membawa manfaat luar biasa bagi kemajuan peradaban umat manusia. Kemajuan teknologi bisa digunakan untuk membantu pemerintah dalam menyediakan layanan paket data dan informasi mengenai lokasi wisata. Perangkat selular khususnya Smartphone merupakan media yang tepat untuk memberikan fasilitas informasi lokasi wisata. Perangkat smartphone yang dimaksud ialah Android.

Terlepas dari ketertarikan terhadap objek, salah satu trik untuk menarik para wisatawan adalah dengan menyediakan fasilitas dan layanan yang memadai. Para wisatawan ingin mendapatkan inovasi dari objek wisata yang dikunjungi

yang dapat membuat mereka tidak kesulitan dalam mencari tahu dan menemukan sebuah lokasi wisata tanpa harus membuka peta konvensional ataupun menggunakan media internet untuk mengunjungi halaman website yang menyediakan informasi pariwisata untuk suatu daerah yang cenderung tidak praktis. Oleh sebab itu, Penulis tertarik untuk menciptakan sebuah aplikasi pariwisata yang nantinya diharapkan aplikasi ini dapat memberikan informasi bagi para wisatawan agar lebih mengetahui obyek dan lokasi pariwisata di Kabupaten Tegal. Serta diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan di Kabupaten Tegal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, dapat disimpulkan rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan dalam penyusunan skripsi ini adalah, yaitu bagaimana merancang aplikasi mobile yang berbasis Android untuk memberikan informasi tentang lokasi pariwisata di Kabupaten Tegal berdasarkan daftar wisata yang telah tersedia dengan memanfaatkan Google Maps untuk menampilkan peta lokasi tempat yang dicari?

1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang tercakup tidak berkembang terlalu jauh atau menyimpang terlalu jauh dari tujuannya dan tidak mengurangi efektifitas pemecahannya. Maka penulis melakukan pembatasan Permasalahan sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya terbatas pada daftar tempat pariwisata di Kabupaten Tegal.

2. Pengguna aplikasi ini tidak bisa menambahkan daftar tempat pariwisata pada aplikasi ini.
3. Hanya menampilkan obyek wisata kabupaten Tegal yang disediakan oleh sistem.
4. Sistem Aplikasi hanya dapat digunakan pada Android Sistem Operasi 2.0 ke atas.

1.4 Tujuan Penelitian

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki maksud dan tujuan yang jelas. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan membuat Aplikasi Mobile Berbasis Android Pemandu Lokasi Objek Wisata yang berguna sebagai media informasi untuk mempermudah mengetahui Semua obyek dan lokasi wisata di Kabupaten Tegal.
2. Sebagai persyaratan kelulusan jenjang Strata I di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi pihak pengguna Android, aplikasi ini dapat membantu wisatawan meperoleh berbagai infomasi dari obyek wisata dan mengetahui lokasi wisata di Kabupaten Tegal.
2. Bagi penulis, perancangan aplikasi ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang didapat pada bangku kuliah.

3. Bagi institusi atau kampus, hasil tugas akhir ini adalah wujud penerapan ilmu pengetahuan yang berguna untuk masyarakat.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat skripsi ini, meliputi:

1. Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah survei dan pembahasan literatur pada bidang tertentu dari suatu penelitian. Adapun survey dan pembahasan literatur pada penelitian ini berisi tentang pariwisata secara umum, sejarah Kabupaten Tegal, pariwisata di Kabupaten Tegal, Aplikasi Mobile berbasis Android, GPS.

3. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana sistem "Perancangan Dan Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android Pemandu Lokasi Objek Wisata Kabupaten Tegal" bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh user pada Android mobile dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two Mobile Edition (J2ME).

4. Uji Coba Dan Implementasi

Aplikasi yang sudah dirancang sebelumnya, akan diuji. Apakah aplikasi ini mampu menyediakan informasi yang tepat bagi pengguna. jika belum, maka akan dilakukan perbaikan.

5. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan, mulai dari pengumpulan data sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam aplikasi Pariwisata Kabupaten Tegal.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulis memberikan sistematika berdasarkan bab-bab yang berurutan berdasarkan pokok-pokok permasalahannya untuk mempermudah penyusunan dalam penulisan. Adapun Sistematika dalam penulisan skripsi ini ialah:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas seperti latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan konsep dari system, konsep dasar informasi, konsep dasar system informasi, dan software (perangkat lunak) yang digunakan pada aplikasi pariwisata kabupaten tegal.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan perangkat lunak, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan implementasi program dan pengujian program serta implementasi lainnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini menguraikan mengenai kesimpulan yang penulis ambil pembahasan dari bab-bab sebelumnya.

