

BAB I

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi perangkat mobile smartphone saat ini cukup pesat perkembangannya. Teknologi informasi dan komunikasi akan memainkan peranan penting dalam kehidupan. Pasalnya, sekarang ini setiap orang tidak bisa lepas dari layanan dan produk berteknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga tingkat konektivitas antarmanusia juga antarmesin pun kian tinggi.

Perangkat smartphone seperti Blackberry, Windows, Android dan Iphone bisa dikatakan merupakan teman setia yang bisa memberikan banyak informasi kepada penggunanya melalui aplikasi-aplikasi smartphone yang yang tersedia. Android sendiri merupakan jenis sistem operasi smartphone yang paling populer dan pesat perkembangannya saat ini. Salah satu alasannya adalah sistem operasi android merupakan platform terbuka tidak merujuk pada suatu perusahaan hardware atau suatu provider. Platform terbuka memungkinkan perkembangan market sangat cepat, karena perusahaan hardware dan provider dapat membuat dan menjual perangkat android.

Pariwisata, hampir di semua negara di dunia baik negara maju maupun berkembang menjadikan sektor ini sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial dan budaya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya di bidang ekonomi jasa, bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi. Hal ini menjadi gagasan untuk membuat sebuah aplikasi

Android yang bisa membantu wisatawan Kabupaten Dompu mengenai penyampaian informasi objek wisata, hotel, dan event . Selama ini penyampaian informasi-informasi tersebut hanya sebatas dari mulut ke telinga dan website. Untuk itu peneliti Merancang Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Berbasis Mobile.

Aplikasi dalam bentuk mobile dapat memberikan solusi kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk mobile mempunyai kelebihan diantaranya portabel yang lebih efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu ini diharapkan pengguna yaitu orang yang ingin berwisata ke Kabupaten Dompu bisa terbantu menemukan tempat wisata, hotel, dan event yang tersedia di Kabupaten Dompu. Untuk itu peneliti mengajukan judul skripsi **“Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Dompu Berbasis Mobile”**.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan observasi yang dilakukan di instansi pemerintah Dinas Kebudayaan Dan pariwisata Kabupaten Dompu rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar wisatawan luar daerah bisa mencapai lokasi wisata yang hendak akan di kunjungi.?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pariwisata yang sifatnya *Mobile aplikasi*.?

1.3. Batasan Masalah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya secara spesifik dipaparkan batasan masalah dari sistem yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Lokasi objek penelitian di Kabupaten Dompu, Nusa Tenggara Barat.
2. Penyajian informasi objek pariwisata dan kebudayaan yang tersebar di Kabupaten Dompu Nusa Tenggara Barat meliputi objek wisata dan budaya lainnya seperti, seni tradisional, wisata alam, serta sarana dan prasarana wilayah lainnya.
3. Penyajian data aplikasi yang di bahas meliputi peta lokasi, deskripsi lokasi wisata, penginapan, serta event tahunan Dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Dompu.
4. Software yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah *Eclipse, MySQL, Mozilla firefox, Xampp dan photoshop*.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik yang berkaitan dengan penulisan yang terlihat langsung maupun tidak langsung antara lain:

1. Manfaat akademik
 - a. Memberikan tambahan pengetahuan dalam penelitian suatu permasalahan yang terjadi serta cara mengatasi permasalahan yang timbul berikut alternatif pemecahannya.

- b. Sebagai referensi bagi peneliti lain, terutama penelitian bidang perancangan atau desain aplikasi mobile baik pribadi, komersial maupun organisasi
2. Manfaat bagi instansi (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu)

- a. Hasil penelitian dapat dijadikan media promosi bagi pariwisata daerah Kabupaten Dompu.
 - b. Penggunaan hasil penelitian dapat diterapkan dalam membantu pencarian kumpulan data objek wisata dan budaya yang dimiliki.
 - c. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai destinasi wisata yang ada di Kabupaten Dompu.
3. Manfaat bagi penulis

- a. Menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama kuliah.
- b. Mengetahui secara mendalam mengenai penerapan metode terstruktur.

1.5. Metode penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian adalah:

- a. Observasi atau pengamatan

Pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian merupakan pengamatan secara langsung terhadap proses pengolahan data informasi pariwisata pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten

Dompu, pengamatan langsung mencakup sistem yang sedang berjalan saat ini, serta beberapa lokasi objek wisata dan kebudayaan di daerah Kabupaten Dompu.

b. Wawancara

wawancara dilakukan untuk mendapat data dan informasi dari pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan langsung untuk mengetahui masalah-masalah yang ada kepada pegawai atau staf bagian administrasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Dompu. Materi wawancara dan hasilnya dapat dilihat pada *lampiran*.

c. Studi Putaka

Pengamatan dengan cara menggali informasi dari pemakain yang menggunakan sistem serupa pada tempat lain, sebagai bahan pertimbangan dalam membangun sistem baru.

1.5.2. Metode Analisis

Analisis SWOT merupakan salah satu metode mengembangkan kondisidan mengevaluasi suatu masalah, poyek atau konsep bisnis yang berdasarkan faktor internal (dalam) dan faktor eksternal (luar yaitu *strengths*, *weakness*, *OppOrtunities* dan *threats*, metode ini paling sering di gunakan dalam metodevaluasi bisnis untuk mencari strategi yang akan di lakukan analisis SWOT hanya menggambarkan situasi yang terjadi bukan hanya memecahkan masalah (freddy,2014).

Analisis SWOT terdiri dari empat faktor yaitu:

a. Kekuatan (*Strengths*)

Merupakan kondisi kekuatan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada, kekuatan yang di analisis merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek konsep bisnis itu sendiri, yaitu kekuatan apa saja yang dimiliki pariwisata, dengan mengetahui kekuatan, pariwisata dapat di kembangkan menjadi lebih tangguh hingga mampu bertahan dalam pasara dan mampu bersain untuk perkembangan selanjunya yang menyangkut pariwisata

b. Kelemahan (*Weakness*)

Merupakan kondisi kelemahan yang terdapat dalam organisasi, proyek atau konsep bisnis yang ada, kelemahan yang di analisis, merupakan faktor yang terdapat dalam tubuh organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri, yaitu segala faktor yang tidak menguntungkan atau merugikan bagi pengembangan objek wisata

c. Peluang (*Opportunities*)

Merupakan kondisi peluang berkembang di masa datang yang terjadi, kondisi yang terjadi merupakan peluang dari luar organisasi, proyek atau konsep bisnis, itu sendiri misalnya kompetitor, kebijakan

d. Ancaman (*Threats*)

Merupakan kondisi yang mengancam dari luar. Ancaman ini dapat dapat mengganggu organisasi, proyek atau konsep bisnis itu sendiri

1.5.3. Metode Perancangan UML

Dalam metode perancangan UML peneliti menggunakan 3 model diagram UML yaitu:

a. Use Case Diagram

Diagram ini memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dan kelas). Diagram ini sangat penting untuk mengorganisasikan dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam system dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. Class diagram juga menunjukkan property dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

c. Sequence Diagram

Sequence diagram menunjukkan sekumpulan objek dan pesan yang dikirim dan diterima oleh objeknya. Objek umumnya dinamai atau anonim dari kelasnya, tapi juga merepresentasikan contoh dari objek lainnya, contohnya kolaborasi, komponen, dan simpul.

1.5.4. Metode Pengembangan Sistem

Dalam metode pengembangan sistem peneliti menggunakan metode SDLC (*system Development Life cycle*). Fase pengembangan sistem aplikasi ini disebut juga sebagai siklus hidup pengembangan sistem informasi, dengan tahapan - tahapan diantaranya;

a. Perencanaan

Memulai dengan sebuah kebutuhan kerja yang belum terpenuhi. Menyangkut studi kebutuhan pengguna, studi kelayakan baik secara teknis maupun secara teknologi serta penjadwalan pengembangan proyek sistem informasi.

b. Analisis

Fase analisis di mulai dengan penguraian suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian- bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan dan hambatan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

c. perancangan (desain)

Fase desain menandai bagaimana sistem akan bekerja, mempertimbangkan semua detail perangkat keras, perangkat lunak, infrastruktur jaringan, antar muka pengguna, *form, display, program, database*, dan *file* ditetapkan.

d. Implementasi Sistem

Tahapan - tahapan yang dilakukan dalam implementasi sistem yaitu tahap pemrograman (*coding*). Dalam tahapan pemrograman dilakukan implementasi hasil rancangan ke baris - baris kode pemrograman yang dapat dimengerti oleh mesin komputer. Adapun software yang digunakan untuk menerjemahkan ke dalam bahasa mesin dalam perancangan aplikasi ini adalah *software* : *eclipse* dan database *MySQL*.

e. Pengujian (testing)

Fase pengujian berurusan dengan pemilihan perangkat keras , penyusunan perangkat lunak aplikasi (pengkodean / *coding*),serta pengujian apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum. Adapun metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian *black box*

1.5.6. Metode Pengujian Sistem (Testing)

Dalam metode pengujian sistem peneliti menggunakan *black box testing*. Pada pengujian ini terfokus pada unit program memenuhi kebutuhan (*requirement*) yang disebutkan dalam spesifikasi.

1.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terbagi dalam 5 BAB. Uraian singkat mengenai isi masing - masing BAB adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bagian ini akan dikemukakan pendahuluan yang berisikan latar belakang pokok masalah, batasan masalah,tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Dalam bagian ini akan membahas tentang tinjauan pustaka dan teori - teori yang *relevan* dengan topik skripsi yang mendukung perancangan

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan uraian analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun dan metode perancangan sistem informasi

BAB IV :IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem. Tahapan ini dilakukan Setelah diimplementasikan maka dilakukan pengujian terhadap sistem dan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi untuk pengembangan sistem selanjutnya.

BAB V :PENUTUP

Berisikan kesimpulan yang telah dihasilkan dan saran - saran mengenai suatu yang belum terdapat pada skripsi ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN