

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah membawa kita untuk hidup berdampingan dengan informasi dan teknologi itu sendiri. Dengan teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih aktual dan optimal. Penggunaan teknologi informasi bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi.

Sebagai daerah tujuan wisata di Pulau Jawa, Kabupaten Ponorogo mempunyai berbagai macam wisata yang menarik. Kebanyakan wisatawan datang ke Ponorogo untuk melihat kebudayaannya terutama kesenian Reognya. Pariwisata bagi pemerintah daerah adalah salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya sistem informasi yang dapat memudahkan wisatawan. Dalam penyampaian yang masih manual seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku-buku dilakukan jika ada wisatawan yang berkunjung kesuatu obyek wisata yang dikunjungi. Walaupun banyak juga yang sudah lumayan canggih seperti pencarian online, maupun pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan

masih sering mengalami kesulitan dalam hal menemukan tempat atau fasilitas yang tepat di kota tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spesial sangat berperan. Penerapan SIG (Sistem Informasi Geografi) merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Ponorogo. Karena telah diakui SIG mempunyai kemampuan yang sangat luas, baik dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Penggunaan ponsel atau perangkat bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat bergerak menjadi media yang sangat tepat untuk diimplementasikan aplikasi SIG didalamnya. Oleh karena itu peneliti akan mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* yang berbasis android dalam pembuatan aplikasi.

Dari uraian di atas akan dibangun sebuah sistem aplikasi SIG yang berbasis *mobile* Android. Dimana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai peta letak obyek wisata yang ada di kabupaten Ponorogo beserta informasi tentang fasilitas pendukung seperti hotel, restoran, tur & travel, kalender *event*, ataupun info-info khusus lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun Aplikasi Pencarian Obyek Wisata di kabupaten Ponorogo berbasis *mobile* dengan sistem Operasi Android ?

2. Bagaimana mengoptimalkan fungsi ponsel atau perangkat bergerak bukan hanya alat komunikasi, namun juga sarana penyampaian informasi.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari topic permasalahan yang ada, maka batasan masalah dalam penulisan skripsi ini antara lain :

1. Aplikasi ini akan menampilkan peta obyek wisata yang berada di Kabupaten Ponorogo beserta fasilitasnya.
2. Aplikasi ini hanya terbatas menampilkan peta dan data informasi hotel, restoran, tur, event, dan toko souvenir yang berada di Kabupaten Ponorogo.
3. Aplikasi dirancang untuk perangkat bergerak menggunakan sistem operasi android dengan versi android minimal android 2.3 atau di atasnya.
4. Aplikasi ini hanya bisa digunakan di Ponorogo berdasarkan GPS.
5. Untuk melihat maps pada aplikasi ini harus ada koneksi internet.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Sebagai media pengembangan dan penerapan ilmu yang di dapat selama masa studi di STMIK AMIKOM Yogyakarta
2. Penelitian dimaksudkan untuk menunjang penyusunan skripsi sebagai syarat kelulusan jenjang strata satu STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Peneliti mampu membangun sistem informasi pariwisata Kabupaten Ponorogo berbasis mobile yang dapat memetakan lokasi obyek wisata secara interaktif serta mudah dioperasikan oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagi penulis

Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan penulis sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi wisatawan

Mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang obyek wisata yang lebih informatif dan menjadi panduan saat berwisata di kabupaten ponorogo sehingga lebih efektif dan efisien.

1.6 Metode Penelitian

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang benar, relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya suatu metode yang tepat untuk mencapai tujuan dalam penelitian. Untuk itu penulis mengembangkan berbagai metode pengumpulan data dalam penelitian Skripsi ini, yaitu :

1. Metode observasi

Metode ini adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dan melalui kerja praktek yang telah dilakukan penulis di lapangan dengan cara mengikuti siaran langsung.

2. Metode kearsipan

Metode ini adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada di tempat penelitian.

3. Metode interview (wawancara)

Merupakan suatu cara yang efektif untuk mengumpulkan informasi dari seorang informan atau seorang yang berwenang dalam instansi tersebut secara langsung.

4. Metode kepustakaan

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku yang ada dipustaka maupun dokumen-dokumen yang relevan dan informasi-informasi yang diakses lewat media *internet*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini penulis susun dengan format sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Adapun hal-hal yang dibahas berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini membahas sistem secara umum dan sedikit penjelasan mengenai teori-teori lain yang melandasi pembuatan aplikasi.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahapan-tahapan apa saja yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini mengulas tentang pembahasan implementasi sistem serta pengujiannya dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi lainnya.

BAB V. PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang dapat dijadikan sebagai acuan pengembangan.

