

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Purbalingga memiliki berbagai tempat pariwisata baik wisata budaya maupun wisata alam. Kabupaten Purbalingga juga memiliki tempat pariwisata buatan yang tak kalah menarik. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung. Meskipun Kabupaten Purbalingga memiliki banyak objek pariwisata yang dapat dikunjungi. Hanya beberapa tempat pariwisata saja yang ramai oleh wisatawan, beberapa tempat pariwisata bahkan sepi. Karena selain jalur aksesnya yang sulit, tidak semua objek pariwisata terpublikasi di media.

Untuk memudahkan wisatawan mengetahui letak objek pariwisata adalah dengan menyediakan media informasi kebudayaan dan pariwisata yang mudah diakses oleh wisatawan. Pilihan itu jatuh pada pembuatan aplikasi informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten Purbalingga berbasis android. Dipilihnya android dikarenakan sudah banyak masyarakat yang memiliki android sendiri. Selain itu juga dengan android informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten Purbalingga dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dengan latar belakang masalah tersebut, maka dalam penulisan skripsi ini penulis mengambil judul Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Purbalingga Berbasis Android untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten

Purbalingga dan juga untuk membantu pihak Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga untuk mempromosikan kabupaten Purbalingga.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti merumuskan masalah bagaimana merancang dan membuat Aplikasi Informasi Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Purbalingga Berbasis Android agar dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Purbalingga?

## 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang diuraikan, penulis membatasi permasalahan dalam pembuatan skripsi. penulis tidak membahas tentang sistem jaringan.

1. Lingkup penelitian di lakukan di kabupaten Purbalingga.
2. Sistem Informasi ini hanya menampilkan kebudayaan dan pariwisata kabupaten Purbalingga.
3. Software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini yaitu :
  - a. Eclipse IDE (*Integrated Development Environment*)
  - b. Android SDK (*Android Software Development Kit*)
  - c. SQLite

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan tujuan antara lain:

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk menerapkan dan memperaktekan ilmu-ilmu yang sudah diperoleh selama perkuliahan serta menambah wawasan ilmu pengetahuan di bidang perancangan sistem informasi pariwisata berbasis android.
3. Untuk membantu masyarakat mendapatkan informasi kebudayaan dan pariwisata kabupaten Purbalingga yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
4. Untuk membantu pihak Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga untuk mempromosikan kabupaten Purbalingga.

#### 1.5 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

###### 1. Metode Observasi

Teknik pengumpulan data dan informasi dengan cara mengamati, peninjauan dan pencatatan secara sistematis.

###### 2. Metode Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab dengan kepala dinas terkait secara langsung mengenai gambaran umum sistem informasi yang telah ada.

### 3. Metode Kearsipan

Teknik pengumpulan data yang diperoleh langsung dari yang dimiliki objek penelitian sebagai analisa dengan pencatatan yang sederhana.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Analisis PIECES adalah pengembangan sistem informasi dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang terjadi pada suatu organisasi. Analisis ini berdasarkan pada *Performance* (Kinerja Sistem), *Information* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control* (Pengendalian), *Efficiency* (Efisiensi), dan *Service* (Pelayanan).

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahapan dari rancangan secara rinci terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan sistem secara umum bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci kepada user terutama sistem yang telah dibuat. Rancangan ini mengidentifikasi komponen yang akan dirancang.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan pendekatan sistematis untuk merancang / merencanakan, mendesain, mengimplementasikan serta evaluasi suatu sistem. Metodologi ini terdiri dari 5 (lima) tahapan, seperti ditunjukkan pada tahapan-tahapan di bawah ini.

Tahapan-tahapan dalam pendekatan SDLC adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan.

Mendeskripsikan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, agar memudahkan dalam menentukan arah dari penelitian ini.

b. Analisis.

Melibatkan proses mengkaji dan menganalisis masalah dan keperluan sistem yang akan dibuat. Aktivitas yang termasuk dalam tahapan ini adalah memahami dan mendalami keperluan sistem termasuk di dalamnya kerangka konseptual, spesifikasi alat dan bahan (*hardware* maupun *Software*).

c. Desain.

Menterjemahkan rumusan masalah dalam bentuk desain sistem (modul) dengan UML. UML menjadi bahasa yang bisa digunakan untuk berkomunikasi dalam perspektif obyek antara *user* dan *developer* analisis dengan *developer* desain, dan antara *developer* desain dengan pemrograman.

d. Implementasi.

Tahapan ini adalah proses pembuatan sistem dengan melibatkan pengaturan skrip program, interface pengguna yang komplit dengan menggunakan seluruh komponen perangkat keras dan perangkat lunak (*Hardware* dan *Software*) yang telah ditetapkan, sehingga menghasilkan sistem aplikasi yang komplit dan bisa digunakan (siap pakai).

e. Pengujian.

Tahapan pengujian merupakan tahapan akhir dari pembuatan suatu sistem, dengan melaksanakan pengujian yakni pengujian program, pengujian sistem, pengujian hubungan (*link*), pengujian *output* sistem dan pengujian *interface*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika Penulisan Skripsi ini secara garis besar dibagi menjadi 5 bab yaitu sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menerangkan tentang teori-teori yang menjadi dasar pengetahuan yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi yang disesuaikan dengan permasalahan.

### **3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi gambaran obyek atau tinjauan umum pada obyek yang dituju dan konsep perancangan sistem.

### **4. BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memberikan penjelasan tentang, cara-cara memproduksi sistem, pengetesan sistem, penggunaan sistem, dan pemeliharaan sistem.

## 5. BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi referensi-referensi yang digunakan pembuatan sistem informasi.

