

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Klaten adalah sebuah kota yang unik, keunikan kota ini karena berada diantara dua kota budaya dimana sektor pariwisatanya berkembang sangat pesat dan telah menjadi tujuan utama destinasi wisatawan, yaitu Yogyakarta dan Surakarta. Kota Klaten sebagai salah satu kota tujuan wisata menawarkan berbagai keindahan pariwisata dengan panorama yang indah yaitu terletak diantara gunung Merapi dan pegunungan Seribu yang meliputi berbagai Obyek dan Daya Tarik Wisata Alam (Panorama Alam Deles, Rawa Jombor, Umbul Pongok, dan sebagainya), Obyek dan Daya Tarik Wisata Buatan (Obyek Mata Air Cokro, Museum Gula Gondang, Pemandian Jolotundo, Museum Juang 45, dan sebagainya).

Wisata tirta atau wisata air merupakan kegiatan wisata yg berhubungan langsung dengan air atau dilakukan di perairan pantai, danau, dan sebagainya. Klaten merupakan kabupaten yang memiliki banyak objek wisata air berupa sumber mata air (*umbul*). Salah satu yang paling dikenal adalah Umbul Pongok yang berlokasi di Desa Pongok, Polanharjo, Klaten, Jawa Tengah. Lokasi Umbul Pongok dan wisata air lain yang jauh dari kota membuat objek wisata air di Klaten kurang diketahui oleh masyarakat dan wisatawan dari luar daerah. Berdasarkan latar belakang diatas maka diperlukan sebuah aplikasi yang mampu memberikan informasi tentang wisata air yang berada di Kabupaten Klatensehingga masyarakat

akan lebih mudah untuk mengetahui lokasi dan informasi pada wisata air yang akan dikunjungi. Aplikasi diharapkan mampu memberikan rekomendasi kepada pengguna tentang wisata air lain yang berada di Klaten agar wisatawan atau turis tertarik untuk mengunjungi wisata air yang lain. Maka dari itu dilakukan penelitian dengan judul Perancangan Aplikasi Tempat dan Informasi Wisata Air Klaten Menggunakan Algoritma Dijkstra Berbasis Mobile.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat suatu aplikasi mobile yang memberikan informasi dan rekomendasi kepada user tentang wisata air yang berada di Klaten?

1.3 Batasan Masalah

Karena keterbatasan waktu dan pengetahuan penulis, maka ruang lingkup pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Perangkat mobile yang digunakan adalah perangkat yang memakai sistem operasi *Android* minimal versi 4.0 (*Ice Cream Sandwich*).
2. Aplikasi menggunakan algoritma Dijkstra untuk memberikan rekomendasi wisata air terdekat dari tempat wisata kepada user.
3. Peta yang digunakan pada aplikasi adalah *Google Map*.
4. Informasi yang diteliti meliputi:
 - a. Lokasi wisata air
 - b. Ketersediaan fasilitas

1.4 Kedalaman wisata airMaksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Merancang aplikasi tempat dan informasi wisata air yang berada di Klaten.
2. Mempermudah masyarakat dalam mengetahui lokasi dan informasi tentang wisata air yang ada di Klaten.
3. Memberikan rekomendasi kepada masyarakat tentang wisata air yang berada di Klaten.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk membantu kelancaran penyusunan skripsi ini, maka diperlukan informasi yang cukup mengenai permasalahan yang akan dibahas agar sesuai dengan tujuan yang dicapai. Teknik pengumpulan data antara lain :

1. Observasi

Pada metode ini dilakukan pengamatan pada aplikasi informasi wisata dan sejenisnya. Aplikasi yang diamati adalah aplikasi yang beredar di internet dan di play store. Selain itu pengamatan juga dilakukan pada contoh *source code* program aplikasi yang didapatkan dari berbagai sumber, seperti internet, buku, dan sumber lain yang tidak dapat disebutkan

2. Studi pustaka

Studi yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari jurnal ilmiah internasional, jurnal ilmiah nasional, buku, atau white paper yang

berasal dari koleksi pribadi, perpustakaan, atau file dari internet yang berkaitan dengan topik skripsi.

3. Wawancara

Melakukan kunjungan dan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan serta masyarakat yang mengetahui tentang lokasi dan informasi wisata air yang berada di Klaten.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Analisis SWOT

Aplikasi akan dirancang dan dilakukan analisis dari segi *strengths* (kekuatan), *weaknesses* (kelemahan), *opportunities* (peluang), dan *threats* (ancaman).

2. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan menjelaskan mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam penerapan aplikasi wisata air klaten berbasis *mobile*.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan akan dengan menggunakan model UML, ERD, dan desain *interface*.

1.5.4 Metode Testing

Untuk meminimalkan kesalahan-kesalahan yang ada, maka dilakukan pengujian aplikasi agar semua fitur berjalan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan penulis adalah *white-box testing* dan *black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3. BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat, serta desain sistem yang akan dibuat.

4. BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi perangkat lunak yang dikembangkan beserta hasil pengujian perangkat lunak.

5. BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.