

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Magelang merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Magelang dikenal juga dengan beragam macam kuliner serta banyak terdapatnya tempat-tempat bersejarah, bangunan tua seperti candi Borobudur, candi mendut, candi pawon, candi asu, candi ngawen, klenteng liong hok bio, klenteng hok an kiong dan masih banyak yang lainnya. Dengan keberagaman dan keunikan potensi-potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Magelang, tentunya hal ini menarik wisatawan-wisatawan untuk berwisata ke Kabupaten Magelang. Namun karena tempat wisata yang lokasinya terpencil, banyak wisatawan tidak mengetahui akses jalan untuk ke tempat tersebut.

Sampai saat ini sistem informasi pariwisata dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Magelang yang mewadai tentang informasi pariwisata cukup banyak, tetapi yang ada hanyalah sebuah website yang didalamnya terdapat informasi- informasi wisata dan kuliner di Kabupaten Magelang tersebut, tanpa adanya fasilitas rute jalan untuk mengakses ke lokasi tersebut, yang terjadi adalah para wisatawan kesulitan untuk melakukan perjalanan kelokasi tersebut, karena jalan yang harus mereka lewati belum tahu. Selain itu perlu adanya fasilitas forum interaksi antara wisatawan dengan Dinas Pariwisata untuk melakukan kritik atau saran ataupun bertukar informasi, dengan tujuan untuk kemajuan dan perkembangan Pariwisata di Kabupaten Magelang. Dengan adanya masalah tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis Web yang dapat menjadi

media dalam menyediakan informasi pariwisata beserta peta lokasinya di wilayah Kabupaten Magelang.

Pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi yang berjudul "Sistem Informasi Pariwisata Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Magelang". Sehingga mempermudah pengguna untuk membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Kabupaten Magelang beserta rute jalan untuk mengunjungi tempat wisata tersebut yaitu dengan pemanfaatan Google Maps.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, yang menjadipermasalahan adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Pariwisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Magelang, yang akan dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi wisata yang ada di Kabupaten Magelang beserta rute jalan untuk mengunjungi tempat wisata tersebut yaitu dengan pemanfaatan Google Maps?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat skripsi ini, penulis hanya membuat ruang lingkup permasalahan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi Pariwisata ini hanya membahas tempat wisata dan informasi yang terdaftar Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Magelang.

2. Informasi yang disediakan berupa tempat wisata, agenda, penginapan, rumah makan, kantor polisi, rumah sakit yang ada di Kabupaten Magelang serta denah lokasi tempat wisata dengan menggunakan google maps.
3. Dalam kasus ini pemanfaatan google maps untuk informasi tempat wisata, kantor polisi, rumah sakit, dan penginapan.
4. Konten wisata yang tersaji dalam sistem ini hanya mencakup wisata alam, budaya, dan sejarah.
5. Pengguna dalam sistem ini meliputi admin dan *user* pengunjung
6. Software yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Pariwisata Di Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Magelang adalah xampp, Web browser seperti Mozilla Firefox, dan php designer 7.0.

1.4 Maksud dan Tujuan penelitian

1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah penerapan dalam sistem informasi pariwisata dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten berbasis web.

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pembuatan Sistem Informasi ini adalah :

Tujuan membuat Sistem Informasi ini hasilnya di harapkan dapat digunakan untuk mempermudah dalam pencarian tempat dan lokasi wisata yang ada di Kabupaten Magelang dan juga sebagai media informasi kepada masyarakat dan wisatawan tentang keanekaragaman wisata di Kabupaten Magelang.

1.5 Metode penelitian

Langkah – langkah yang digunakan dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penerapan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan.

2. Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini sistem informasi ini adalah metode analisis SWOT, analisis kebutuhan, dan analisis kelayakan.

3. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam sistem informasi ini adalah metode waterfall. Metode ini adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang terlibat dalam jumlah yang terbatas (Rogers S. Pressman, 2002). Berikut rinciannya

1. Analisis kebutuhan

Tahap ini didefinisikan sebagai sebuah tahap yang menghasilkan sebuah kondisi yang diperlukan oleh pengguna untuk menyelesaikan permasalahan ataupun mencapai sebuah tujuan.

2. Analisis sistem

Tahapan ini bertujuan untuk menjabarkan segala sesuatu yang nantinya akan ditangani oleh perangkat lunak.

3. Perancangan perangkat lunak

Merupakan proses untuk mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian hingga model atau rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak. Proses yang dimaksud diantaranya :

- Perancangan data
- Perancangan arsitektur perangkat lunak
- Perancangan antar muka (interface)
- Perancangan procedural (spesifikasi program)

4. Implementasi

Tahap yang mengkonversi apa yang telah dirancang sebelumnya kedalam sebuah bahasa yang dimengerti oleh komputer. Kemudian komputer akan menjalankan fungsi-fungsi yang telah didefinisikan sehingga mampu memberikan layana-layanan kepada penggunanya

5. Pengujian perangkat lunak

Pengujian perangkat lunak yang digunakan yaitu metode *desain test case* . Pengujian dengan metode *desain test case* merupakan metode pengujian untuk perangkat lunak untuk memastikan kelengkapan pengujian dan memberikan kemungkinan tertinggi untuk mengungkap kesalahan pada perangkat lunak.

6. Perawatan

Merupakan tahap pengguna perangkat lunak yang disertai dengan perawatan dan perbaikan. Perawatan dan perbaikan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangannya, karena dalam prakteknya ketika perangkat lunak tersebut digunakan terkadang masih terdapat kekurangan ataupun penambahan fitur-fitur baru yang dirasa perlu.

1.6 Metode Testing

Pengujian aplikasi ini menggunakan metode black box testing. Pengujian black-box berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak. Meskipun dirancang untuk mengungkap kesalahan, pengujian black-box digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi perangkat lunak dapat beroperasi, bahwa input diterima dengan baik dan output dihasilkan dengan tepat, dan integritas informasi eksternal (seperti file data) dipelihara. Pengujian black-box menguji beberapa aspek dasar suatu sistem dengan memperhatikan sedikit struktur logika internal perangkat lunak tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

Pelaksanaan pembuatan skripsi ini meliputi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tinjauan pustaka, dasar teori dan metode analisa.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan system

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Merupakan bab yang akan dijelaskan tentang implementasi database, interface, pengujian sistem dan kompilasi program

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang penelitian yang dilakukan serta saran yang ingin disampaikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

