

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan *internet* yang sangat pesat membawa banyak perubahan bagi manusia dalam memperoleh informasi khususnya sektor pariwisata. Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi *smartphone* saat ini, sistem operasi yang di gunakan pada *smartphone* semakin berkembang. Dengan di terapkan sistem operasi pada *smartphone*, menjadikan *smartphone* sebagai salah satu *perangkat mobile* yang dapat menggantikan PC dalam beberapa hal. *Sistem operasi Android* mempunyai beberapa kelebihan di bandingkan dengan *sistem operasi* pada telepon genggam yang lainya, yaitu *Android* bersifat *open souce*, *multitasking*, kemudahan-kemudahan dalam pengembangan dan pembuatan aplikasi berbasis android karena tersedianya dokumentasi, serta *Android* di kembangkan oleh perusahaan besar Google yang menyediakan fitur-fitur layanan Google.

Di wilayah Pekalongan terdapat berbagai tempat wisata baik wisata alam maupun edukasi, Sektor pariwisata mempunyai peranan penting dalam perkembangan daerah. Sering kali untuk mengetahui lokasi wisata yang akan dituju para pengunjung biasanya mencari menggunakan peta atau bertanya langsung kepada masyarakat setempat. Informasi lokasi wisata pun saat ini sudah tersedia diberbagai macam *website*, baik *website* perorangan, organisasi, ataupun pemerintah. Namun untuk mencari lokasi obyek wisata ini masih tersebar di berbagai *website*, sehingga dapat memakan banyak waktu yang lama. Selain itu

pengunjung sering dibingungkan dengan petunjuk arah lokasi wisata pada lapangan. Peta manual yang ada pun tidak mencakup seluruh wisata yang ada di Pekalongan dan sekitarnya hal ini menyebabkan kurangnya informasi pariwisata yang ada sehingga menjadikan obyek wisata kurang begitu dikenal.

Dari permasalahan diatas maka dibutuhkan sebuah sistem aplikasi yang berbasis *mobile Android*, yang dapat memberikan informasi maupun mencari lokasi yang mudah dibawa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diungkapkan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi geografis wisata berbasis *android* yang dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi pariwisata di Pekalongan.
2. Bagaimana aplikasi layanan berbasis lokasi pariwisata Pekalongan dapat menampilkan rute ke lokasi objek wisata dan estimasi jarak dan waktu ke lokasi wisata.

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam tugas akhir ini agar pembahasan lebih terarah dan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, penulisan ini dibatasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut :

1. Sistem dibuat berbasis *platform Android* versi 4.4.2 sehingga aplikasi ini berjalan pada *Android 4.4.2 (Jelly Bean)* keatas.
2. Sistem memberikan informasi mengenai nama obyek wisata, lokasi, alamat, deskripsi singkat tentang obyek wisata, jarak serta perkiraan waktu yang akan ditempuh.
3. Data Pariwisata yang sudah ada didalam sistem tidak dapat dimodifikasi oleh *user*.
4. Penelitian ini tidak membahas keamanan *database* dan keamanan jaringan yang digunakan untuk kebutuhan aplikasi.
5. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *Global Positioning System (GPS)*, *Google Maps API* dan mengakses data dari server.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Membangun aplikasi pencarian pariwisata Pekalongan berbasis *android* agar lebih memudahkan user untuk menemukan dan mendapatkan informasi pariwisata yang di inginkan.
2. Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada jenjang Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informasi dan Komputer Amikom Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan (mempunyai manfaat untuk para pemakai), dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Mendapatkan informasi yang selengkapnya dalam penyusunan skripsi ini penulis menggunakan metode pengumpulan data yaitu :

1) Sumber Data Primer

Penelitian ini meliputi sumber data primer yang digunakan dalam :

a) Metode Studi *Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan *literature* yang ada seperti dengan memanfaatkan fasilitas *internet* yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan dunia pariwisata.

b) Survey

Suatu metode dimana penulis untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung di obyek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki.

2) Sumber Data Sekunder

Penelitian ini meliputi sumber data sekunder yang digunakan dalam :

a) Penelitian Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas.

b) Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas.

1.5.2 Metode Analisa Sistem

Penulis telah selesai mengumpulkan data maka dilanjutkan dengan menganalisis data yang telah diperoleh, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikannya.

1.5.3 Metode Perancangan Sistem

Penulis telah menyelesaikan tahap pengumpulan data dan analisis, dilanjutkan dengan perancangan sistem di lakukan dengan maksud untuk memberikan gambaran umum tentang sistem informasi Pariwisata yang akan

dibuat meliputi perancangan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, perancangan basis data, dan perancangan antarmuka

1.6 Metode Pengembangan

Penulis telah menyelesaikan tahapan perancangan sistem yang dilanjutkan kepada tahap uji coba. Selanjutnya dimungkinkan juga untuk melakukan metode pengembangan yaitu seperti menambahkan fitur-fitur yang membantu *user* dalam menggunakan aplikasi ini.

1.6.1 *System Development Life Cycle (SDLC)*

Proses tahapan SDLC adalah mencakup perencanaan, analisa, rancangan dan implementasi.

1.6.2 Metode Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah pengujian *white box* dan pengujian *black box*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan digunakan dalam pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan dalam laporan akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tinjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan atarmuka atau interface yang akan digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai implementasi dan pembahasan yaitu, memproduksi sistem, pengujian sistem, pemeliharaan sistem dan implementasi sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan yang ada, serta saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya.