

ABSTRACT

This technology is rapidly evolving very rapidly and that brings us to live is not separated from the information technology itself. Information technology can now be done with a more optimal and actual. Used, information technology has the goal of achieving efficiency in various aspects of information management as evidenced by the speed and accuracy of processing time, as well as the precision and accuracy of the information they need. In this regard, I would like to participate in the development of information technologies available to the public about tourism in mobile form.

This research is expected to be useful as a medium of information and promotion of tourism potentials in Klaten are divided Becoming 4 Regency That Klaten city, mi, natural tourism, culture tour, religious tourism, culinary tour, so that people will get to know the places of tourism in Klaten.

Broadly speaking, this system will provide information about the potential in each Region in Klaten Province with a method that is different, adjusted to the tourism potential in each Region.

Keyword: *Technology Systems, Tourism, Klaten*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membawa kita untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Dengan dampak, masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu yang lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh informasi yang di butuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelola informasi dapat melakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut merupakan tujuan dari pengguna teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi dan keoptimalan yang di tunjukan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang di perlukan.

Seiring berkembangnya kemajuan teknologi informasi *smartphone* saat ini, sistem operasi yang di gunakan pada *smartphone* semakin berkembang, beberapa diantaranya yaitu Android, RIM Blackberry, Microsoft Windows Mobile, dan Symbian. 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 lainnya, yaitu Android bersifat *open*

source, *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.

Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon genggam, dapat di terapkan diberbagai bidang, salah satunya yaitu di bidang pariwisata lokal maupun mancanegara akan membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan di tujuhnya. Para wisatawan dapat dengan mudah mencarinya dengan mengakses internet. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia di berbagai macam website, baik website perorangan, organisasi atau pemerintah. Namun untuk mencari lokasi obyek wisata ini masih tersebar di berbagai website, sehingga dapat memakan waktu yang lama, selain itu belum tentu informasi yang di berikan lengkap.

Selain perkembangan teknologi diatas permasalahan yang ada yaitu kurangnya informasi pariwisata yang terdapat di kabupaten klaten. Kabupaten klaten sebenarnya terletak strategis yaitu di antara dua kota budaya Yogyakarta dan Surakarta. Potensi pariwisata di kabupaten Klaten juga sangat beragam, baik wisata alam maupun wisata buatan. Namun karena sedikitnya ketersediaan informasi pariwisata di kabupaten klaten di Kabupaten Klaten menjadi objek wisata Kabupaten Klaten kurang terkenal.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi *Smartphone* merupakan salah satu solusi untuk permasalahan ini. Oleh karena itu di butuhkan aplikasi berbasis mobile yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat objek wisata, deskripsi singkat

objek wisata. Aplikasi ini di kembangkan menggunakan sistem operasi Android pada *smartphone*, yang mana perkembangan Android ini pada *smartphone* berbasis android.

Dari permasalahan di atas penulis tertarik mengkaji lebih dalam permasalahan yang ada dan di tuangkan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul “ **Sistem Informasi pariwisata Kabupaten klaten dengan Metode Pelayanan Berbasis Lokasi** ”.

1.2 Rumusan

Berdasarkan Latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana membangun suatu Sistem Informasi pariwisata Kabupaten klaten dengan Metode Pelayanan Berbasis Lokasi yang dapat memberikan pengguna dalam mendapatkan informasi pariwisata di Kabupaten Klaten.
2. Sistem Informasi pariwisata Kabupaten klaten dengan Metode Pelayanan Berbasis Lokasi dapat menampilkan rute ke lokasi objek pariwisata dan akurasi yaitu kemampuan keakuratan data dan keakuratan sistem

1.3 Batasan

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

1. Studi kasus yang di teliti adalah pariwisata kabupaten klaten.
2. Sistem memberikan informasi objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, deskripsi objek wisata jarak seta perkiraan waktu yang akan di tempuh.
3. Data Pariwisata yang sudah ada di dalam sistem tidak dapat di modifikasi oleh user.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di peroleh dari penelitian ini yaitu,

1. Mengembangkan suatu sistem informasi objek wisata yang membantu memudahkan wisatawan yang datang ke Kabupaten Klaten untuk mencari objek wisata di kabupaten Klaten.
2. Membangun sebuah program aplikasi mobile Sistem informasi pariwisata kabupaten klaten degan metode pelayanan berbasis lokasi yang dapat menampilkan rutr, akurasi yaitu kemampuan keakuratan data dan keakuratan sistem

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat di peroleh dari pembuatan sistem informasi pariwisata dengan metode pelayanan berbasis lokasi ini yaitu :

1. Menciptakan suasana kondusif untuk Wisata Klaten karena kemungkinan banyak orang yang mencari lokasi lokasi wisata tersebut
2. Membuat pengunjung menjadi nyaman dalam berwisata karena tidak khawatir tersesat.
3. Kenyamanan dari pengguna karena pengguna dapat mengakses informasi wisata dan peta wisata dalam lokasi.

1.6 Metode Penelitian

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

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

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

1.6.1.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer penulis dapatkan dari pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Sumber data primer meliputi :

a) Survey

Mengumpulkan data dengan cara Mendatangi langsung lokasi-lokasi pariwisata yang ada di klaten untuk mendapatkan informasi informasi nama, alamat, tentang jenis, waktu dan hari buka, serta mengambil titik koordinat wisata tersebut.

b) Internet

Pengumpulan data dengan cara mencari informasi pariwisata kabupaten klaten melalui web web resmi pariwisata klaten . seperti web resmi dinas pariwisata kota klaten.

1.6.1.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder penulis dapat kan dari data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur yang meliputi :

Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dokumentasi dari internet, dari web web perseorangan yang dikumpulkan sebagai sumber informasi tambahan pengumpulan data.

1.6.2 Metode Anallsa Sistem

Menganalisi kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan metode kepustakaan yang telah dilakukan. Sebagai alat bantu analisis sistem yang akan digunakan pada sistem ini adalah Use Case Diagram dan Class Diagram.

1.6.3 Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan cara Testing langsung di lokasi penelitian untuk menentukan apakah titik koordinatnya sudah tepat, aplikasinya sudah bias berjalan dengan baik atau belum.

1.7 Sistematika Penullsan

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 tinjauan pustaka tentang penelitian penelitian sejenis dan landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis terkait

masalah Android, LBS, GPS, Google Maps, dan terkait dengan masalah development system.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem menggunakan analisis SWOT, perancangan sistem menggunakan metode SDLC dan rancangan atarmuka atau interface menggunakan sequent diagram 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 meliputi Alur Program, dan Alur Sistem. pengujian sistem meliputi uji lokasi, uji konektivitas, uji akurasi. implementasi sistem meliputi uji coba di dunia nyata.

BAB V PENUTUP

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari permasalahan mengenai akurasi sistem dan ketepatannya.