

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan internet yang sangat pesat membawa banyak perubahan bagi manusia dalam memperoleh informasi khususnya sektor pariwisata. Kemajuan teknologi saat ini telah mendorong semakin berkembangnya sebuah informasi. Salah satu perangkat yang ikut serta dalam perkembangan ini adalah telepon genggam yang sekarang sering disebut *smartphone* ataupun pc tablet dengan beragam sistem operasi. Sistem operasi Android adalah salah satu yang dapat mengembangkan aplikasi *mobile* misalnya dalam informasi mengenai pariwisata.

Kabupaten Bantul bisa dikenal salah satunya karena obyek wisata yang dapat memikat para wisatawan. Obyek-obyek Kabupaten Bantul mempunyai potensi obyek wisata yang cukup besar, yang meliputi obyek wisata alam, wisata budaya/sejarah, pendidikan, taman hiburan dan sentra industri kerajinan. Dengan keanekaragaman potensi wisata tersebut diharapkan Kabupaten Bantul dapat secara optimal mendukung pengembangan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata utama di Indonesia, dimana pada tahun 1996 Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menempati urutan ke-3 dalam hal kunjungan wisatawan mancanegara. Pengelolaan obyek wisata secara profesional akan mendorong tumbuh kembangnya industri pariwisata secara menyeluruh yang diharapkan dapat menggerakkan kegiatan

perekonomian masyarakat, memperluas dan pemeratakan lapangan kerja dan kesempatan berusaha, meningkatkan pendapatan dan kesejahteraan masyarakat, mendukung perolehan Pendapatan Asli Daerah secara optimal, serta membawa citra daerah di mata masyarakat di luar Daerah Istimewa Yogyakarta.

Namun permasalahan yang dijumpai sering kali para wisatawan untuk mengetahui lokasi wisata yang akan dituju, 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 wisatawan maupun masyarakat sering dibingungkan dengan petunjuk arah lokasi wisata pada lapangan. Peta manual yang ada pun mencakup seluruh Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta bukan dikhususkan di Kabupaten Bantul hal ini menyebabkan kurangnya informasi pariwisata di Kabupaten Bantul yang menjadikan obyek wisata kurang begitu dikenal.

Dari permasalahan diatas akan dibangun sebuah sistem aplikasi LBS yang berbasis *mobile* Android, serta penulis ingin mengkaji lebih dalam bentuk penulisan Tugas Akhir dengan judul "Pembuatan Aplikasi Layanan Berbasis Lokasi Pariwisata Di Kabupaten Bantul".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka permasalahan pokok yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana memperkenalkan potensi wisata di Kabupaten Bantul menggunakan aplikasi *mobile* berbasis android dan sebagai navigasi ketempat wisata yang ingin dituju.

## 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. Aplikasi ini berjalan pada Android 4.2 (Jellybean) ke atas.
2. Sistem ini memberikan informasi mengenai nama obyek wisata, lokasi, telpon pengelola, 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. Aplikasi ini disarankan oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul sebagai salah satu tugas promosi dari Duta Wisata Bantul.
6. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses *Global Positioning System* (GPS).

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah program aplikasi mobile layanan berbasis lokasi pariwisata Kabupaten Bantul yang dapat menampilkan rute, estimasi waktu dan jarak dari lokasi pengguna ke obyek wisata.
2. Mengembangkan suatu sistem informasi pariwisata yang memudahkan wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Bantul dalam mencari obyek wisata.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian Skripsi aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis :
  - a) Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta.
  - b) Diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang pemrograman aplikasi mobile berbasis Android.
2. Bagi Masyarakat

Aplikasi ini diharapkan dapat mempromosikan obyek – obyek wisata Kabupaten Bantul serta membantu wisatawan memperoleh informasi lokasi obyek wisata.

### 3. Bagi Akademik

Diharapkan dapat menambah kepustakaan dibidang Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi khususnya dalam bidang teknologi perangkat Mobile dan dapat digunakan sebagai referensi untuk pengembangannya.

#### 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. Teknik Pengumpulan Data

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

##### 1.1. Sumber Data Primer

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

- Wawancara (*Interview*)

Suatu metode dimana penulis mendapatkan suatu data dan informasi dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak Dinas Pariwisata Bantul (Kepala Humas), Ketua Ikatan Duta Wisata Bantul, Ketua Paguyuban Dimas Diajeng Bantul (2015), dan Pengelola obyek wisata.

- 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.

### 1.2. Sumber Data Sekunder

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

- 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.

- Studi Dokumentasi

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

## 2. Metode Analisa Sistem

Menganalisa 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 membuat diagram data yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.

### 3. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan perangkat mobile smartphone berbasis Android.

#### 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**

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.

