

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi dan informasi saat ini membawa pengaruh sangat luar biasa dalam kehidupan manusia, pertukaran informasi dan data menjadi jauh lebih cepat sehingga membantu manusia dalam menjalankan aktifitas sehari-hari. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini juga berdampak baik bagi kemajuan perekonomian khususnya dibidang teknologi informasi, banyak industri-industri baru bermunculan dan menghadirkan layanan yang jauh berbeda dari sebelumnya. Hal ini juga dapat dimanfaatkan dalam mempromosikan suatu wilayah dan objek wisata sehingga dapat menarik wisatawan untuk datang dan berkunjung ke wilayah tersebut.

Kota Ponorogo terletak di provinsi Jawa Timur bagian selatan yang terkenal dengan tarian tradisional Reog Ponorogo, kota kecil ini memiliki potensi wisata yang luar biasa sehingga dapat memajukan perekonomian masyarakat disana. Tapi kebanyakan masyarakat tidak tahu bahwa dikota ini terdapat berbagai objek wisata yang menarik untuk dikunjungi karena keterbatasan informasi yang memuat hal tersebut. Sangat disayangkan mengingat pemerintah kota sudah mengeluarkan dana yang begitu besar untuk mempromosikan pariwisata kota tersebut tapi hasil yang didapat kurang maksimal.

Untuk itulah diperlukannya gerakan pemuda untuk dapat mendorong perekonomian kota Ponorogo dengan membantu mempromosikan pariwisata di

sosial media serta blog-blog traveler sehingga dapat mengundang wisatawan local maupun manca negara untuk datang dan berkunjung ke Ponorogo dan melihat sendiri betapa indahnya sebenarnya kota ini. Potensi wisata alam yang melimpah serta budaya yang khas menjadi daya tarik tersendiri yang dimiliki kota ini. Serta tidak lupa wisata kuliner yang sangat kaya yang dapat dinikmati para wisatawan.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi google seperti google maps dan android nantinya dapat dibuat sebuah aplikasi system informasi geografis berbasis android dengan memanfaatkan Global Positioning System (GPS) yang diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mencari lokasi tempat wisata, oleh-oleh, kuliner dan masih banyak lagi di kota Ponorogo. Para wisatawan hanya cukup mencarinya lewat smartphone mereka dan aplikasi yang akan memandu wisatawan ke tempat yang diinginkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis dan merancang aplikasi sistem informasi geografis pemetaan letak pariwisata di daerah Ponorogo.
2. Bagaimana mengolah dan memproses data dari lokasi GPS ke aplikasi Android sehingga bisa memunculkan informasi lokasi yang akurat.

3. Bagaimana mendesain system aplikasi yang mudah digunakan wisatawan atau masyarakat baik orang awam maupun yang sudah terbiasa dengan Android.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat permasalahan yang dapat timbul dan cukup sensitive serta untuk menghindari kesalahan maupun melebar nya ruang lingkup, maka dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa masalah, diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya bisa dijalankan pada smartphone atau tablet yang menggunakan system operasi Android.
2. Pengguna dapat menjalankan aplikasi ini pada smartphone dengan system operasi android minimal v4.3 JellyBean.
3. Aplikasi ini hanya berjalan optimal pada smartphone atau tablet yang memiliki fitur navigasi GPS.
4. Objek yang terdapat pada system informasi hanya mencakup wilayah Ponorogo saja.
5. Aplikasi yang digunakan Android Studio, SDK Manager, MySQL, CorelDraw, dan Visual paradigm Community Edition.

1.4 Maksud dan Tujuan peneltitan

Maksud dan tujuan penulis yang ingin dicapai, dalam pembuatan skripsi ini adalah membantu mempromosika kota Ponorogo agar perekonomian masyarakat sekitar dapat terangkat, menjadikan kota ponorogo sebagai kota wisata yang patut diperhatikan bukan hanya budayanya tapi juga dari keindahan

alam ramah-tamah masyarakatnya serta kekayaan kulinerinya dan dapat mengangkat potensi pariwisata ponorogo agar lebih dikenal didunia.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Dalam proses ini penelitian dan perancangan dengan mempelajari sumber pustaka yang dapat dijadikan rujukan dari buku atau literature-literatur seputar objek wisata dan juga melakukan pengumpulan data berupa rujukan yang bersumber dari internet semisal website, blog tentang pariwisata.

2. Metode Observasi

Melakukan pengumpulan data tentang lokasi objek wisata, kuliner & oleh-oleh dengan melakukan kunjungan langsung ke lokasi yang dituju dan berkomunikasi langsung dan pengelola.

3. Metode Interview

Melakukan pengumpulan data penelitian melalui wawancara secara langsung terhadap pihak yang terkait tentang lokasi objek pariwisata, kuliner, & oleh-oleh di area Ponorogo.

1.5.2 Metode Analisis

Analisis system ini meliputi analisis SWOT (Strength, Opportunities, Weaknes, Threats) kebutuhan system serta kelayakan system.

1.5.3 Metode Perancangan

Tahap ini membahas tentang proses perancangan system yang akan dibuat berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan menggunakan perancangan basisfata, perancangan UML (Unified Modelling Language), dan perancangan antarmukka (interface).

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam penelitian ini metode pengujian yang digunakan adalah metode Black Box testing, yaitu metode uji coba yang memfokuskan pada keperluan aplikasi android yang dibuat. Karena itu uji coba Black Box memungkinkan pengembangan aplikasi ini untuk membuat himpunan kondisi input yang akan malatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu program. Metode pengujian Black Box berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya: fungsi-fungsi yang salah atau hilang, kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal, kesalahan inisialisasi, dan terminasi.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematikan penulisan laporan disusun menggunakan dasar-dasar karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan skripsi menjadi

lebih rapih dan mudah dipahami. Adapun penulisan sistematika penulisan skripsi sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini mengurai mengenai latar belakang dari permasalahan yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang mendukung pokok pembahasan skripsi meliputi definisi, karakteristik atau model sistem dan perangkat yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kelayakan sistem, dalam bab ini juga membahas mengenai perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan hasil-hasil dari tahapan aplikasi yang dirancang, dari desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang didapat dari penyusunan penulisan ini.