

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu bagian terpenting dari suatu daerah. Selain sebagai tempat rekreasi, juga sebagai sumber devisa daerah tersebut. Pariwisata yang unik dan menarik akan menjadi identitas suatu daerah. Hampir semua daerah di Indonesia memiliki tempat pariwisata yang khas.

Salah satu daerah yang memiliki banyak tempat pariwisata adalah Kabupaten Sikka. Kabupaten Sikka memiliki tempat pariwisata baik wisata sejarah dan wisata alam. Namun beberapa tempat pariwisata kurang mendapat perhatian dari pemerintah setempat dan harus dibenahi fasilitasnya agar dapat menarik wisatawan yang berkunjung. Meskipun Kabupaten Sikka memiliki banyak objek pariwisata yang dapat dikunjungi. Hanya beberapa tempat pariwisata saja yang ramai oleh wisatawan, beberapa tempat pariwisata bahkan sepi. Karena selain jalur aksesnya yang sulit, tidak semua objek pariwisata terpublikasi di media.

Untuk memudahkan wisatawan mengetahui letak objek pariwisata adalah dengan menyediakan media informasi pariwisata yang mudah diakses oleh wisatawan. Sejauh ini media informasi mengenai pariwisata Kabupaten Sikka masih kurang efektif hanya dilakukan pada media website atau blog serta media sosial, serta kurang publikasi dari pihak pemerintah.

Dengan adanya perkembangan bidang teknologi khususnya pada bidang aplikasi mobile. Maka penulis mengambil judul Perancangan Aplikasi Informasi Pariwisata Kabupaten Sikka Berbasis Android, sebagai media pengenalan dan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Sikka sehingga dapat menarik minat wisatawan di Sikka maupun dari luar. Aplikasi mobile dipilih karena dapat mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi serta dapat diakses kapanpun dan di mana saja.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas penulis merumuskan permasalahan bagaimana merancang dan membuat aplikasi informasi pariwisata Kabupaten Sikka, sehingga dapat mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Sikka?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas tidak berkembang terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Aplikasi ini dibuat di atas platform android sehingga hanya dapat dijalankan pada smarthpohe berbasis android.
2. Aplikasi bisa dijalankan pada sistem operasi android minimal versi 2.2 (Froyo).
3. Aplikasi ini ditujukan untuk kalangan umum
4. Aplikasi hanya menampilkan informasi tentang pariwisata di Kabupaten Sikka.

5. Lingkup penelitian hanya pada sampai pembuatan aplikasi, tidak sampai pada tahap distribusi ke Google Play Store.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan dan mendapatkan gelar kesarjanaan S1 pada program studi teknik informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membangun aplikasi tentang pariwisata di Kabupaten Sikka.
3. Memudahkan wisatawan mengakses informasi pariwisata di Kabupaten Sikka.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini bermanfaat untuk :

1. Memberi kemudahan bagi wisatawan untuk mengakses informasi mengenai pariwisata Kabupaten Sikka kapanpun dan dimana saja.
2. Memperkenalkan pariwisata Kabupaten Sikka kepada wisatawan lokal dan asing.
3. Dapat menarik minat wisatawan untuk berwisata ke Sikka.
4. Menambah wawasan tentang pariwisata.

1.6 Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian dan mengumpulkan data yang digunakan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Studi Kepustakaan

Untuk merancang aplikasi ini penulis menggunakan metode studi kepustakaan sebagai referensi. Pustaka yang digunakan antara lain buku-buku referensi, website, blog dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Studi Lapangan

Metode pengumpulan data melalui tinjauan langsung ke obyek, dengan cara:

a. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan cara datang langsung ke tempat penelitian.

3. Metode Analisis

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipeuhi oleh aplikasi yang akan dibuat. Metode analisis yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah analisis swot.

4. Metode Perancangan

Merupakan tahap membuat spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan bahan untuk aplikasi yang akan

dibuat. Perancangan yang dilakukan adalah aplikasi use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram dan perancangan user interface.

5. Implementasi

Metode ini dilakukan dengan cara membuat aplikasi dan mengimplementasikan ke dalam smartphone yang menggunakan sistem operasi android.

6. Pengujian Aplikasi

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat masih terdapat kesalahan atau error saat program dijalankan. Metode pengujian yang digunakan dalam pengujian aplikasi ini adalah black box dan white box.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan agar dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami, sistematika penulisan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat smartphone.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan aplikasi.