

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar bagi dunia teknologi informasi dan komunikasi. Munculnya beragam aplikasi memberikan pilihan dalam peningkatan kinerja suatu pekerjaan, baik yang bersifat *desktop based*, *web based* hingga yang sekarang ini munculnya aplikasi-aplikasi baru yang berjalan pada sistem *platform android*. Pemilihan *mobile android* untuk salah satu pengembangan aplikasi selain lebih mudah dalam pengoperasiannya, juga karena sifat dari *mobile* yang fleksibel menjadi salah satu alasan. Android memberikan *platform* terbuka untuk mengembangkan setiap aplikasi ("*apps*") sesuai dengan yang dibayangkan dan pasar terbuka untuk mendistribusikan produk ke basis pengguna yang besar dan berkembang. Pada kuartal pertama tahun 2016 saja pengguna ponsel pintar dengan sistem operasi Android di Indonesia mencapai 78,3%[1].

Sistem informasi geografis adalah suatu sistem berbasis komputer untuk menangkap, menyimpan, mengecek, mengintegrasikan, memanipulasi, dan mendisplay data dengan peta digital. Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi geografis merupakan sistem berbasis komputer yang berfungsi untuk mengolah dan menyimpan peta digital atau informasi geografis. Sistem informasi geografis mampu memberikan kemudahan-kemudahan yang diinginkan. Dengan sistem informasi geografis kita akan dimudahkan dalam melihat fenomena kebumian dengan perspektif yang lebih baik. Sistem informasi geografis mampu mengakomodasi penyimpanan, pemrosesan, dan penayangan data spasial digital bahkan integrasi data yang beragam, mulai dari citra satelit, foto udara, peta bahkan data statistik. Sistem informasi geografis juga mengakomodasi dinamika data, pemutakhiran data yang akan menjadi lebih mudah.

Permasalahan yang dihadapi adalah masih banyaknya orang yang belum mengetahui keberadaan objek wisata dan sarana pendukung pariwisata yang tersebar di Kabupaten Temanggung, sehingga membuat sebagian orang di dalam maupun di luar wilayah Kabupaten Temanggung mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang lokasi pariwisata di Kabupaten Temanggung. Untuk mempermudah semua itu perlu dibuat sistem informasi panduan wisata berupa pemetaan lokasi berupa data geografis untuk mengolah data informasi lokasi pariwisata dan sarana pendukung pariwisata tersebut sesuai dengan kategorinya agar mempermudah dalam memperoleh informasi.

Pengembangan wisata di Kabupaten Temanggung didukung oleh program dinas terkait berupa kegiatan Rencana Strategis (Renstra) dan Rencana Kerja (Renja) dalam mempromosikan wisata menggunakan alat atau media promosi, seperti media cetak, media elektronik, media promosi dan pameran wisata. Pengembangan wisata di Temanggung ternyata memiliki beberapa hambatan antara lain: objek wisata belum ditata dan dikelola dengan baik, alokasi anggaran dari pemerintah daerah yang masih terbatas, dan belum adanya bagian khusus yang menangani masalah promosi wisata, misalnya bagian public relations, dinas terkait dan para stakeholder dunia pariwisata menempuh beragam cara untuk mengatasi berbagai kendala yang ditemui antara lain: mengoptimalkan sumber daya yang ada serta menjalin kerjasama dengan pihak/instansi/lembaga lain untuk mengembangkan pariwisata di Temanggung[2]. Dengan dibuatnya Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung, diharapkan dapat menjadi media promosi yang baik serta meningkatkan jumlah wisatawan dan mengembangkan potensi wisata di Kabupaten Temanggung.

Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android ini dirancang menggunakan Android Studio. Android Studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment (IDE)* yang resmi untuk pengembangan aplikasi Android. Android Studio merupakan pengembangan dari dari Eclipse IDE

dan dibuat berdasarkan IDE Java populer yaitu IntelliJ IDEA. Sebagai pengembangan dari Eclipse, Android Studio mempunyai banyak fitur-fitur baru dibandingkan dengan Eclipse IDE yang memudahkan para *developer* untuk mengembangkan aplikasinya.

Dari uraian di atas, penulis merancang sebuah sistem informasi geografis berupa panduan wisata berbasis Android yang mana aplikasi ini nantinya akan memberikan informasi mengenai lokasi pariwisata serta sarana pendukung pariwisata di Kabupaten Temanggung. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul **"PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PANDUAN WISATA UNTUK MENAMPILKAN LOKASI PARIWISATA DI KABUPATEN TEMANGGUNG BERBASIS ANDROID"**.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Daerah yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah Kabupaten Temanggung.
2. Data yang dipakai dalam penelitian ini adalah data yang berdasarkan dari ketersediaan instansi terkait yaitu Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Temanggung.
3. Penelitian ini tidak membahas tentang keamanan *database* dan keamanan jaringan yang digunakan untuk keperluan aplikasi.
4. Aplikasi ini untuk *smartphone* Android minimal versi 5.0 (Lollipop).

5. Layar *smartphone* untuk aplikasi ini membutuhkan resolusi dengan lebar 720 piksel dan tinggi 1280 piksel.
6. Aplikasi yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS, Google Maps API dan mengakses data dari *database*.
7. Fungsi pencarian dalam aplikasi ini hanya bisa dilakukan berdasarkan tempat wisata di Kabupaten Temanggung yang terdapat dalam *database*.
8. Software yang digunakan dalam membangun Sistem Informasi ini adalah :
 - a. Android Studio versi 2.2.3 (software editor program)
 - b. Android SDK (software editor program)
 - c. MySQL dan phpMyAdmin (database program)

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan antara lain :

1. Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Strata-1 pada jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Mengimplementasikan ilmu yang telah di dapat penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
3. Merancang dan membangun Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android.
4. Memberikan informasi secara lengkap mengenai lokasi pariwisata di Kabupaten Temanggung dengan mengetahui : penjelasan mengenai objek wisata, foto, moda transportasi dan informasi mengenai cuaca yang berada di Kabupaten Temanggung.
5. Sebagai media promosi untuk mengenalkan pariwisata di Kabupaten Temanggung.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan penulis dalam perancangan dan pembuatan program ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengumpulan Data

Agar data yang didapatkan benar-benar akurat (jelas maksudnya), relevan (mempunyai manfaat untuk pengguna), dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

d. Sumber Data Primer

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

a. Observasi

Metode observasi merupakan cara pengamatan secara langsung ke lapangan yaitu melihat data sekaligus menyalin data yang telah dilakukan oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olah Raga Kabupaten Temanggung berupa pemetaan pariwisata dan sarana pendukungnya. Kemudian mencari dan menyimpulkan permasalahan yang ada selama ini dan menentukan solusinya.

b. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini yaitu Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olah Raga Kabupaten Temanggung.

e. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder penulis dapatkan dari buku-buku, jurnal, maupun situs internet mengenai perancangan Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di

Kabupaten Temanggung Berbasis Android untuk menunjang pencapaian tujuan penelitian.

2. Metode Analisis

Menganalisis sistem sebelum dilakukan perancangan dalam memahami alur kerja yang digunakan oleh sistem, sehingga hasil dari analisa dapat dipakai dalam perancangan. Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis kekuatan, peluang, kelemahan, ancaman. Paduan ini dikenal dengan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*).

3. Metode Perancangan

Perancangan sistem meliputi beberapa bagian antara lain : *Use Case Diagram, Class Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram*. Perancangan sistem ini digunakan untuk membuat rancangan program. Membuat aplikasi berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Aplikasi yang sudah jadi selanjutnya di-*install* ke perangkat Android.

4. Metode Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pembuatan dan pengembangan aplikasi sesuai dengan desain sistem yang ditetapkan pada tahap sebelumnya.

5. Metode Testing

Melakukan pengujian dan evaluasi aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan melakukan perbaikan bilamana terdapat kesalahan atau kekurangan.

6. Metode Implementasi

Membuat aplikasi berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Aplikasi yang sudah jadi selanjutnya di-*install* pada perangkat Android.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara detail adalah sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Pada BAB I ini berisi mengenai latar belakang diambilnya judul skripsi Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Panduan Wisata untuk Menampilkan Lokasi Pariwisata di Kabupaten Temanggung Berbasis Android, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, dan diakhiri dengan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada BAB II ini membahas mengenai dasar teori yang digunakan, meliputi konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, basis data dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada BAB III ini berisi mengenai antara lain : tinjauan umum objek, analisis sistem, konsep perancangan sistem, analisis permasalahan dan perancangan sistem, serta perancangan antar muka atau *interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada BAB IV ini berisi tentang pemaparan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Pada BAB V ini berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan program sistem ini.

