

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu hal yang penting bagi suatu negara. Dengan adanya pariwisata, suatu negara atau lebih khusus pemerintahan daerah tempat obyek wisata itu berada mendapat pemasukan dari pendapatan setiap obyek wisata. Berkembangnya sektor pariwisata di suatu negara akan menarik sektor lain untuk berkembang karena produk-produknya diperlukan untuk menunjang industri pariwisata, seperti sektor pertanian, peternakan, perkebunan, kerajinan rakyat, peningkatan kesempatan kerja, dan lain sebagainya. Mata rantai kegiatan yang terkait dengan industri pariwisata tersebut mampu menghasilkan devisa dan dapat pula digunakan sebagai sarana untuk menyerap tenaga kerja sehingga dapat mengurangi angka pengangguran dan meningkatkan angka kesempatan kerja.

Pengembangan dan pendayagunaan pariwisata secara optimal mampu meningkatkan pertumbuhan ekonomi, mempertimbangkan hal tersebut maka penanganan yang baik sangat diperlukan dalam upaya pengembangan obyek-obyek wisata di Indonesia, seperti halnya pada Indonesia bagian timur yaitu pada daerah kabupaten kepulauan yapen Papua.

Kabupaten kepulauan yapen merupakan daerah yang menawarkan keindahan alam yang masih tak terjamah dengan ketenangan kota yang begitu luar biasa. Kabupaten Yapen sendiri terletak di Teluk Cenderawasih. Secara geografis Kabupaten Yapen terletak antara 01027 dan 02027 Lintang Selatan

yang membentang dari 135004 sampai 135005 Bujur Timur dengan luas daerah 19.994 Km<sup>2</sup> atau 4,6% dari luas daratan Provinsi Papua. di kabupaten yapen sendiri terdapat banyak sekali tempat pariwisata yang belum diketahui wisatawan lokal maupun asing. semua ini karena kurangnya promosi atau informasi tentang tempat wisata tersebut, menjadikan tempat wisata ini jarang dikunjungi bahkan belum diketahui oleh banyak orang. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas ataupun media untuk mempromosikan tempat pariwisata yang efektif dan efisien yang dapat memudahkan para wisatawan lokal maupun asing untuk mengetahui tempat-tempat wisata yang masih sangat natural dengan keindahan yang luar biasa di kabupaten yapen maupun di papua sendiri.

Dari uraian di atas Kabupaten Kepulauan Yapen perlu ditambahkan fasilitas penunjang sebuah Aplikasi sistem informasi pariwisata yang dapat dijalankan pada smartphone berbasis Android. Penulis bermaksud membuat Aplikasi *mobile* sistem informasi pariwisata berbasis Android dan menuliskanya dalam laporan skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Pariwisata Pada Kabupaten Kepulauan Yapen Papua Sebagai Media Informasi Berbasis Android".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

"Bagaimana membangun sebuah Aplikasi pariwisata berbasis android yang dapat membantu pemerintah kabupaten kepulauan yapen sebagai media informasi dan promosi kepada wisatawan lokal maupun internasional".

### 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak meluas dan memberikan pembahasan yang lebih terarah dan sesuai dengan yang diharapkan, maka penulis membatasi permasalahan yaitu :

1. Pembuatan Aplikasi ini dikhususkan untuk Kabupaten Kepulauan Yapen.
2. Basis penyimpanan data menggunakan phpmyadmin.
3. Data yang di gunakan adalah data pariwisata dari Pemerintah Kabupaten Kepulauan Yapen Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata.
4. Aplikasi yang di bangun menggunakan Android, sehingga aplikasi khusus berjalan pada *smartphone* Android
5. Informasi data meliputi informasi tempat wisata, hotel, dan travel.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelittian

Maksud dan tujuan yang ingin di capai dari penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan sarjana strata 1 (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Membangun Aplikasi informasi pariwisata berbasis android untuk membantu pemerintah kabupaten kepulauan yapen dalam mempromosikan tempat pariwisata secara mudah dan praktis dengan memanfaatkan android sebagai media pencarian informasi data mengenai tempat pariwisata , hotel, dan travel di kabupaten kepulauan yapen.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah :

1. Mempermudah pihak pemerintah kabupaten kepulauan yapen untuk memberikan informasi kepada pengguna.
2. Mempermudah para pengguna untuk mencari tempat wisata di kabupaten kepulauan yapen.
3. Meningkatkan wisatawan untuk berkunjung ke kabupaten kepulauan yapen.
4. Meningkatkan pendapatan daerah .

### **1.6 Metode Penelitian**

Dalam melakukan penelitian, penulis langsung melakukan penelitian dan mengambil data - data pada dinas kebudayaan dan pariwisata kabupaten kepulauan yapen.

#### **1. Metode Dokumentasi**

Dalam metode dokumentasi penulis mengambil dokumen-dokumen ataupun mengambil foto dari dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

Kabupaten Kepulauan Yapen maupun langsung dari tempat wisata yang diteliti.

## 2. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik.

pada studi pustaka penulis mengambil beberapa literatur yang akan digunakan untuk membangun Aplikasi ini, antara lain. Buku Perancangan dan Pembangunan Pariwisata. Oka A. Yoeti. 1997. Pradnya Paramita. Jakarta, Pemasaran Pariwisata. Oka A. Yoeti. Angkasa. Bandung, Kepariwisataaan. 1997. A. Hari Karyono. Garsindo. dan masih banyak lagi buku-buku atau literatur yg di gunakan penulis untuk referensi pada penelitian ini. [1] [2]

## 3. Jelajah Jejaring

Pengambilan data berupa title dan image dalam bentuk format *html*, *pdf*, *png* dan *jpeg* melalui pencarian dari situs-situs yang berkaitan langsung dengan penelitian

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

#### BAB I: PENDAHULUAN



Dalam bab pendahuluan sebagian besar materi berupa penguraian dari seluruh rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II: LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini diuraikan literatur yang berhubungan dengan penelitian yang berisi pengenalan Aplikasi secara umum, konsep dasar pengembangan Aplikasi, konsep desain Aplikasi, konsep pengujian Aplikasi, konsep dasar perancangan Aplikasi simulasi perhitungan kredit dan komponen perangkat terkait lainnya.

## **BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Dalam bab ini menguraikan gambaran Aplikasi dan semua analisis permasalahan yang timbul dan akan dilakukan penyelesaian dengan penelitian yang dilakukan. Pada bab ini akan dilampirkan secara detail rancangan yang akan dibuat, baik dari rancangan umum dari program yang akan dibuat maupun rancangan spesifik.

## **BAB IV: PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai Aplikasi simulasi perhitungan kredit barang, mulai dari tahapan analisis, desain, hasil testing dan implementasinya dan dijelaskan secara singkat. Selain itu juga akan dijelaskan mengenai proses kerja Aplikasi dan pengujian sistem serta analisis kesalahan.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang telah dibuat. Dalam pembuatan kesimpulan diperkuat dengan teori-teori yang berkaitan dengan Aplikasi yang dibuat.

#### DAFTAR PUSTAKA

