

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat ini memaksa kita untuk hidup tak lepas dari teknologi informasi tersebut. Dampak yang terjadi adalah sekarang ini masyarakat sedikit demi sedikit mulai meninggalkan proses penelusuran secara manual yang mungkin bisa membutuhkan waktu yang lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditujukan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Secara administratif, Kabupaten Purworejo meliputi 16 kecamatan yang terdiri dari 469 desa dan 25 kelurahan. Dari enam belas kecamatan di Kabupaten Purworejo, kecamatan terjauh adalah Kecamatan Bruno dengan jarak 35 km dari pusat kota, dan kecamatan terdekat dari Purworejo adalah Kecamatan Banyuurip dengan jarak dari pusat kota 4 km. Seluruh kecamatan yang ada di Kabupaten Purworejo telah terjangkau angkutan umum.

Kedadaan rupa bumi (topografi) daerah Kabupaten Purworejo secara umum dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Bagian selatan merupakan daerah dataran rendah dengan ketinggian antara 0 – 25 meter di atas permukaan air laut.
2. Bagian utara merupakan daerah berbukit-bukit dengan ketinggian antara 25 – 1050 meter di atas permukaan air laut.

Salah satu kendala yang dihadapi pemerintah daerah Kabupaten Purworejo adalah kurangnya sistem informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih *manual*, seperti pemberian pamflet, poster, dan buku-buku jika ada wisatawan yang akan mengunjungi tempat wisata di Kabupaten Purworejo. Hal tersebut kuranglah efektif walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian *online* dan pemanfaatan peta *website*, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di Kabupaten Purworejo.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spasial mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel atau perangkat lain yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini didalamnya. Karena itu, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi *mobile* berbasis android dalam pembuatannya.

Dari uraian diatas, penulis membangun sebuah sistem aplikasi sistem informasi geografis yang berbasis *mobile* Android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai peta letak tempat Pariwisata yang ada di Kabupaten Purworejo. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan skripsi

yang berjudul Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Mobile Untuk Menampilkan Sistem Informasi Geografis Tempat Pariwisata Di Kabupaten Purworejo.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Geografis dengan memanfaatkan *mobile smartphone* Android sehingga dengan mudah mendapatkan informasi lokasi obyek wisata dan fasilitas pendukung pariwisata di Kabupaten Purworejo dengan tepat ?

### 1.3. Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang akan dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini ditujukan kepada masyarakat pengguna Android khususnya para wisatawan yang ingin mengetahui potensi-potensi wisata di Kabupaten Purworejo.
2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi mengenai event wisata, obyek wisata, penginapan, kesenian, restoran, jajanan, tentang aplikasi dan info mengenai aplikasi.
3. Peta *virtual* yang digunakan adalah Google Map.
4. Aplikasi ini dibuat untuk sistem operasi Android minimal Versi 2.2 (Froyo).
5. Aplikasi ini diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman java dengan menggunakan eclipse dan Android SDK sehingga dapat dijalankan pada perangkat mobile berbasis Android.

6. Perangkat lunak di dalam perancangan dan pengembangan aplikasi ini meliputi MySQL Database sebagai perangkat lunak dalam pembuatan website admin serta eclipse, Android SDK (Software Development Kit), ADT (Android Development Tools), dan SQLite Database sebagai perangkat lunak dalam pembuatan aplikasi Android.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengimplementasikan ilmu yang telah didapat oleh penulis pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Merancang dan membangun aplikasi berbasis android mobile untuk menampilkan sistem informasi geografis tempat pariwisata di Kabupaten Purworejo yang berguna sebagai media informasi untuk wisatawan dan sebagai media promosi pariwisata Dinas Koperasi Perindustrian Perdagangan dan Pariwisata Kabupaten Purworejo.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat:

##### **1. Bagi Penulis**

- a. Dapat mengembangkan hasil pikiran dan karyanya, serta bisa menyumbangkan hasil karyanya pada dunia pariwisata di Kabupaten Purworejo khususnya.
- b. Memperoleh wawasan secara nyata yang didapat dari penelitian yang dikerjakan dan sebagai penambahan pengalaman.

- c. Penulis mampu mengembangkan dan menerapkan teori yang diperoleh selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

## 2. Bagi Akademis

- a. Merupakan sumbangan pikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer.
- b. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penyusunan karya ilmiah untuk dijadikan bahan acuan.

## 3. Bagi Pengguna

- a. Memberikan kemudahan memperoleh informasi dan keberadaan dari lokasi tempat wisata beserta fasilitas pendukung yang akan dituju oleh para wisatawan dengan menggunakan *mobile phone* Berbasis Android.
- b. Memberikan informasi lengkap mengenai info wisata di Kabupaten Purworejo dengan mengetahui : informasi tentang objek wisata, alamat objek wisata, foto tentang objek wisata.

## 4. Dinas Koperasi Perindustrian Perdagangan dan Pariwisata Kabupaten Purworejo

Dapat memperkenalkan serta mempromosikan tempat pariwisata di Kabupaten Purworejo melalui sebuah aplikasi yang dibuat oleh penulis.

### 1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahap yaitu:

### 1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Observasi yang dilakukan penulis adalah melihat dan mengamati langsung tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Purworejo.

### 2. Metode Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode wawancara ini digunakan untuk memperoleh data yang benar-benar akurat dan pada kesempatan ini penulis mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak terkait dalam hal ini kepada Kepala Dinas Koperasi Perindustrian Perdagangan dan Pariwisata Kabupaten Purworejo.

### 3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dan teori melalui buku-buku maupun sumber informasi tertulis lainnya sebagai referensi penulis untuk penunjang penelitian.

## 1.7. Sistematika Penulisan

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

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Pada BAB I ini memuat tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Pada BAB II ini menguraikan landasan teori yang menunjang mengenai sistem informasi yang akan diuraikan secara umum dan perangkat lunak apa saja yang digunakan dalam penelitian.

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada BAB III ini menjelaskan tahap analisis setiap aktifitas kerangka kerja dalam tiap tahapannya dan mengenai perancangan sistem informasi mulai dari perancangan use case, dan rancangan antar muka (*interface*).

**BAB IV IMPLEMENTASI**

Pada BAB IV ini berisi dari penyelesaian dan pembahasan analisis dan perancangan yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Pada BAB V ini berisi mengenai kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang telah dibuat serta beberapa informasi daftar pustaka.