

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor vital dalam perkembangan ekonomi suatu daerah, menyumbang signifikan terhadap pendapatan dan pertumbuhan ekonomi local [1]. Kebumen, sebagai bagian dari beragam potensi wisata di Indonesia, menawarkan keindahan alam dan kekayaan budaya yang memikat. Dalam beberapa tahun terakhir, terjadi peningkatan minat wisatawan untuk menjelajahi destinasi wisata non-konvensional seperti Kebumen.

Namun, dalam mengembangkan pariwisata, terdapat sejumlah tantangan yang perlu diatasi, terutama seiring dengan perkembangan teknologi dan ekspektasi konsumen yang semakin tinggi. Informasi yang akurat dan mudah diakses merupakan kunci penting dalam menarik perhatian wisatawan. Oleh karena itu, penggunaan teknologi informasi, khususnya aplikasi berbasis Android, menjadi sarana yang efektif untuk mempromosikan dan memudahkan pemilihan tempat wisata di Kebumen.

Meskipun Kebumen memiliki potensi wisata yang luar biasa, masih terdapat kendala-kendala yang perlu diatasi. Informasi tentang tempat wisata seringkali tersebar di berbagai sumber dan tidak selalu terupdate. Kurangnya koordinasi antara pemangku kepentingan pariwisata juga menyebabkan ketidakmudahan dalam mendapatkan informasi yang komprehensif.

Wisatawan modern memiliki harapan akan pengalaman wisata yang personal dan sesuai dengan preferensi mereka. Dalam konteks ini, aplikasi berbasis Android menjadi alat yang sangat potensial untuk memberikan pengalaman interaktif kepada wisatawan [2], memudahkan mereka dalam memilih tempat wisata yang sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Penggunaan teknologi informasi, terutama melalui aplikasi mobile, telah membawa perubahan signifikan dalam industri pariwisata global [3]. Wisatawan tidak lagi bergantung pada informasi cetak atau agen perjalanan konvensional;

sebaliknya, mereka cenderung mencari informasi secara mandiri melalui perangkat mobile mereka.

Aplikasi mobile memiliki keunggulan dalam memberikan akses cepat dan mudah terhadap informasi terkini. Dalam konteks pariwisata, aplikasi ini dapat memberikan panduan langsung kepada wisatawan, membantu mereka dalam merencanakan perjalanan, dan memberikan ulasan serta rekomendasi dari pengalaman wisatawan sebelumnya [4]. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi pemilihan tempat wisata di Kebumen berbasis Android bukan hanya suatu inovasi teknologi semata, tetapi juga sebuah langkah progresif untuk memajukan sektor pariwisata di daerah ini.

Pariwisata di Kebumen memiliki daya tarik tersendiri yang perlu diperkenalkan kepada dunia. Dari pantai-pantai yang menawan hingga situs-situs bersejarah, Kebumen menawarkan beragam pengalaman wisata yang belum sepenuhnya dieksplorasi oleh wisatawan. Oleh karena itu, perlu adanya sarana yang dapat memberikan informasi yang lengkap dan menarik tentang setiap tempat wisata, menggambarkan keunikan dan keindahan yang dimiliki Kebumen.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam skripsi "Pembuatan Aplikasi Pemilihan Tempat Wisata di Kebumen Berbasis Android" dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan aplikasi pemilihan tempat wisata di Kebumen berbasis Android untuk memberikan solusi terhadap kendala yang diidentifikasi?
2. Bagaimana pengukuran efektivitas aplikasi dalam meningkatkan aksesibilitas informasi, pengalaman wisatawan, dan promosi pariwisata di Kebumen?

Dengan merumuskan masalah-masalah ini, penelitian dapat fokus pada identifikasi, analisis, dan solusi terhadap tantangan dalam penyebaran informasi pariwisata di Kebumen serta pengembangan aplikasi berbasis Android sebagai jawaban terhadap kebutuhan wisatawan dan pemangku kepentingan pariwisata.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi pemilihan tempat wisata berbasis Android di Kebumen, penelitian ini memfokuskan pada analisis kondisi pariwisata, mengidentifikasi kendala dalam penyebaran informasi wisata, dan memahami kebutuhan wisatawan dalam memilih destinasi. Penelitian ini terbatas pada perancangan, pengembangan, dan evaluasi aplikasi menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD). Dalam proses pengembangan, aplikasi akan menggunakan Google Maps API untuk menampilkan lokasi objek wisata, bahasa pemrograman Java untuk logika aplikasi, XML untuk desain antarmuka pengguna, Android SDK sebagai kit pengembangan Android, dan Eclipse sebagai Integrated Development Environment (IDE). Sample objek wisata akan dipilih sebanyak 2-3 untuk memperkaya data dan menilai kinerja aplikasi. Fokus penelitian mencakup aspek-aspek teknis dan fungsional aplikasi serta dampaknya terhadap peningkatan daya tarik pariwisata di Kebumen. Meskipun, aspek-aspek eksternal seperti faktor sosial dan ekonomi tidak akan menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

1.4 Tujuan Penelitian

Secara menyeluruh tujuan penelitian ini adalah untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan aplikasi pemilihan tempat wisata berbasis Android yang dapat memberikan solusi efektif terhadap kendala dalam penyebaran informasi pariwisata di Kebumen. Dan dapat diperincikan pada Penelitian ini Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah

1. Merancang Aplikasi: Mengembangkan antarmuka aplikasi pemilihan tempat wisata yang user-friendly dan responsif berbasis Android.
2. Meningkatkan Akses Informasi: Menyediakan platform yang efisien untuk mendapatkan informasi terkini dan lengkap mengenai tempat wisata di Kebumen.
3. Memahami Kondisi Pariwisata: Menyelidiki kondisi pariwisata di Kebumen untuk mengidentifikasi kendala dalam penyebaran informasi serta memahami kebutuhan wisatawan dalam memilih destinasi wisata.

4. Meningkatkan Pengalaman Pengguna: Mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi untuk memastikan kenyamanan dan kepuasan pengguna dalam memilih tempat wisata.
5. Memperluas Daya Tarik Pariwisata: Menilai dampak aplikasi terhadap promosi dan daya tarik pariwisata Kebumen, dengan fokus pada peningkatan jumlah pengunjung dan popularitas destinasi wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat untuk hasil penelitian ini akan dibagi dalam 2, yaitu teknis dan nonteknis sebagai berikut :

a. Manfaat teknis

1. Pengembangan Keterampilan Teknis: Penelitian ini memberikan manfaat dalam pengembangan keterampilan teknis bagi peneliti, khususnya dalam pengembangan aplikasi mobile berbasis Android. Pemahaman mendalam tentang teknologi ini dapat memberikan landasan untuk peningkatan kompetensi di bidang pengembangan perangkat lunak.
2. Inovasi Teknologi di Tingkat Lokal: Pembuatan aplikasi ini menciptakan inovasi teknologi di tingkat lokal, menggambarkan potensi dan kemajuan dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan sektor pariwisata. Ini dapat menjadi contoh positif untuk penerapan teknologi serupa di daerah lain.
3. Keterlibatan dalam Riset Praktis: Penelitian ini memberikan peluang bagi peneliti untuk terlibat dalam riset praktis yang menerapkan teori dan konsep pembuatan aplikasi berbasis Android ke dalam lingkungan nyata. Hal ini dapat memperkuat pemahaman konsep teoretis yang dipelajari selama studi.

b. Manfaat nonteknis

1. Peningkatan Pengalaman Wisatawan: Aplikasi ini memberikan manfaat langsung bagi wisatawan dengan meningkatkan pengalaman mereka dalam memilih dan menjelajahi tempat wisata di Kebumen. Informasi yang akurat

dan mudah diakses dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

2. Promosi Pariwisata yang Lebih Efektif: Aplikasi ini dapat meningkatkan promosi pariwisata Kebumen dengan menyediakan platform yang efisien untuk memasarkan tempat wisata kepada wisatawan potensial. Ini dapat mendukung peningkatan jumlah pengunjung dan popularitas destinasi pariwisata.
3. Kontribusi Terhadap Ekonomi Lokal: Dengan meningkatnya jumlah wisatawan dan aktivitas pariwisata yang didukung oleh aplikasi, dapat diharapkan kontribusi positif terhadap pertumbuhan ekonomi lokal. Peningkatan kunjungan wisatawan akan berdampak pada peningkatan pendapatan bagi pelaku usaha pariwisata dan sektor terkait.

1.6 Sistematika Penulisan

Penataan penyusunan penelitian ini disusun dalam 5 bab, dimana di tiap bab tersebut akan dipecah lagi menjadi sub- bab yang akan diulas dengan cara mendetail. Selanjutnya ialah penataan dari tiap- tiap bab dan keterangan singkatnya:

Bab 1: Pendahuluan

Pada bab ini hendak diulas mengenai cerminan umum penelitian, antara lain merupakan latar belakang penyusunan, ruang lingkup melaksanakan penelitian, tujuan dan guna riset, tata cara riset yang dipakai dalam riset ini, dan penataan penyusunan.

Bab 2: Telaah Pustaka

Bab ini merupakan teori- teori dasar yang jadi referensi dan filosofi filosofi pendukung yang berkaitan dengan penyusunan penelitian ini. Dan wujud hipotesis(dugaan sementara) yang jadi acuan sebab dilaksanakannya riset ini.

Bab 3: Metode Penelitian

Bab ini akan membahas tentang jenis penelitian, jenis dan sumber data, deskripsi operasional, populasi dan sampel, tata cara pengumpulan data, alat instrumen penelitian, dan metode analisa data.

Bab 4: Hasil dan Pembahasan

Bab ini mengandung penjelasan obyek penelitian, deskripsi responden bersama indeks tanggapannya, hasil penelitian dan pembahasan dari hasil yang ditemui.

Bab 5: Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan simpulan yang didapat selama penelitian, beserta saran untuk perbaikan selanjutnya.

