

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan teknologi banyak merubah gaya hidup masyarakat di jaman sekarang, salah satunya adalah kegiatan pariwisata. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada bulan Desember 2014 mencantumkan adanya peningkatan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Indonesia sebanyak 54.769 orang dibanding pada Desember tahun 2013. Diluar peningkatan tersebut, banyak wisatawan yang masih dihadapkan dengan kurangnya informasi mengenai tempat wisata. Menurut situs [republika.co.id](http://republika.co.id), banyak wisatawan yang mengalami kesulitan dalam mencari informasi wisata di Indonesia. Hal tersebut disebabkan karena belum adanya penggunaan teknologi informasi sebagai jendela referensi sektor pariwisata.

Selain informasi, perencanaan merupakan salah satu inti dalam kegiatan wisata. Menurut situs [travel.detik.com](http://travel.detik.com) perencanaan wisata secara detil dan terperinci merupakan hal utama dalam mengelola waktu pariwisata. Tidak hanya waktu berangkat, tetapi waktu saat pemberhentian seperti mengisi bensin atau membeli kebutuhan berpergian juga perlu direncanakan. Pentingnya kegiatan perencanaan wisata ini sering diabaikan oleh para wisatawan. Hal tersebut disebabkan karena wisatawan harus melakukan banyak kegiatan seperti menjelajahi internet, melakukan perhitungan waktu dan membuat catatan di setiap tempat pemberhentian yang tentunya merepotkan wisatawan.

Aplikasi seperti Trip Advisor, Google Maps dan Google Keep memudahkan wisatawan dalam pembuatan perencanaan wisata ke banyak tempat, namun memiliki ketergantungan satu dengan yang lain. Adanya ketergantungan antar aplikasi mengharuskan wisatawan untuk membuka aplikasi-aplikasi tersebut secara bersamaan. Penggunaan Daya baterai pun meningkat dan lebih cepat habis dibanding membuka satu aplikasi saja. Ketergantungan ini juga menyebabkan wisatawan secara bergantian membuka setiap aplikasi yang menyulitkan dan memakan waktu yang banyak.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada penelitian ini, penulis akan membangun sebuah aplikasi pengenalan dan perencanaan di Daerah Istimewa Yogyakarta dan berbasis lokasi. Aplikasi ini digunakan untuk memberikan informasi lebih mengenai lokasi wisata dan membantu para wisatawan membuat perencanaan wisata yang mudah dan informatif. Aplikasi ini juga memanfaatkan fitur *Global Positioning System (GPS)* yang ada pada perangkat *smartphone* untuk mendapatkan informasi detil ke lokasi wisata yang diinginkan. Informasi ini tentunya memudahkan wisatawan dalam perencanaan kegiatan wisata.

Aplikasi ini dikembangkan pada piranti *smartphone* Android. Perangkat dengan *operating system* Android tergolong murah dan mudah digunakan baik dari segi developer ataupun segi pengguna. Menurut data yang didapatkan dari situs berita CNN Indonesia pada tahun 2015 sebanyak 82,2 persen atau sekitar 271 juta unit *smartphone* Android terjual, menyebabkan Android mendominasi pasar sistem operasi *smartphone*.

Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan diantaranya fitur *user generated content* sehingga wisatawan bisa menambahkan konten gambar melalui fitur *review*. Wisatawan juga dimudahkan dalam menentukan objek wisata melalui *review* dan *rating* wisatawan lain, sekaligus membuat perencanaan tanpa harus membuka banyak aplikasi. Aplikasi juga menyediakan fitur notifikasi untuk meringankan ingatan wisatawan mengenai hal yang harus dibawa atau dilakukan saat melakukan kegiatan wisata, mengingat manusia memiliki memori yang terbatas.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Bagaimana membangun sebuah sistem informasi pengenalan dan perencanaan pariwisata di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menyediakan informasi pariwisata dan fitur perencanaan pariwisata yang mudah dan informatif?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Membangun sebuah sistem informasi pariwisata berisikan informasi detil dari setiap tempat - tempat pariwisata secara interaktif serta memudahkan pembuatan perencanaan pariwisata yang mudah, informatif dan membantu para wisatawan dalam mengelola waktu dan catatan.

#### **1.4. Batasan Masalah**

- a. *Tools* yang digunakan dalam pembangunan adalah Android Studio.
- b. Peta untuk pengaksesan lokasi menggunakan *Google Maps V2*.
- c. *Web Service* yang dibuat untuk menggunakan aplikasi *mobile smartphone* dan database adalah PHP dengan framework CodeIgniter.
- d. Basis Data untuk aplikasi menggunakan MySQL.
- e. Sistem yang dibuat berbasis *mobile smartphone* dengan sistem operasi Android dan menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML.
- f. Ruang Lingkup pariwisata untuk aplikasi ditekankan ke wilayah kota Yogyakarta.
- g. Aplikasi membutuhkan koneksi internet.

#### **1.5. Metodologi**

Tahap metodologi dalam membangun sistem informasi pariwisata dibagi menjadi beberapa tahap:

##### a. Bahan dan Materi

Pada tahap ini dilakukan pencarian terhadap bahan yang akan digunakan dalam pembangunan sistem informasi pariwisata. Bahan dan Materi berupa:

- a.1. Gambar tempat - tempat wisata
- a.2. Lokasi pariwisata berupa *longitude* dan *latitude*
- a.3. Data dan deskripsi tempat - tempat wisata

b. Alat

Sistem informasi pariwisata dibangun, diuji dan dioperasikan pada beberapa alat:

b.1. Smartphone berbasis operating sistem Android dengan versi 4.2 (Jelly Bean) ke atas.

Sebagai perangkat untuk melakukan *testing* aplikasi dan pengoperasian aplikasi.

b.2. Android Studio 2.2

Sebagai perangkat untuk membangun aplikasi pariwisata.

b.3. Notepad++

Sebagai perangkat untuk membangun *webservice* aplikasi pariwisata.

c. Langkah - langkah Penelitian

a. Studi Literatur

Dalam tahap ini dilakukan untuk menghimpun data - data atau metode yang berhubungan dengan topik yang diangkat dalam penelitian. Selain itu dilakukan penelitian terhadap dokumen - dokumen berbagai sumber seperti jurnal, buku dokumentasi, internet dan pustaka.

b. Observasi

Tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi terhadap tempat - tempat pariwisata khususnya daerah Yogyakarta baik dari media internet, literatur ataupun ke tempat wisata secara langsung.

c. Wawancara

Tahap ini dilakukan dengan membuat dan membagikan kuisisioner untuk mendapatkan data tempat pemberhentian yang sering dikunjungi serta pendapat dari responden terhadap aplikasi yang dibangun.

d. Analisis Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan dari sistem informasi yang akan dibangun. Dimulai dari analisis basis data untuk aplikasi hingga ke proses bisnis aplikasi yang akan bekerja.

e. Perancangan Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan perancangan *mockup* untuk antarmuka *mobile*, serta arsitektur dari perangkat lunak yang akan dibangun.

f. Pengkodean Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan proses membangun aplikasi dari kode - kode pemrograman pada perangkat *mobile* ataupun web. Selain itu, dilakukan juga proses pengelolaan data wisata yang sudah disimpan pada basis data web untuk dikelola pada antarmuka *mobile*.

g. Pengujian Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang sudah dibangun, untuk menguji setiap fungsionalitas yang ada oleh pengguna.

## **1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini membahas landasan, masalah, dan tujuan Pembangunan Aplikasi Pengenalan dan Perencanaan Pariwisata Daerah Istimewa Yogyakarta (TRIPP), batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

### **BAB III: LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

### **BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

## **BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisi daftar pustaka yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini.

