

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Meningkatnya Jumlah wisatawan mancanegara (wisman) yang berkunjung ke Bali pada bulan Nopember 2009 mencapai 184.803 orang. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 6,78 persen dibandingkan dengan bulan yang sama tahun sebelumnya. Sebagian besar wisman datang ke Bali melalui pelabuhan udara (99,90%) sedangkan melalui pelabuhan laut hanya sebesar 0,10 persen. (Berita Resmi Statistik Provinsi Bali No. 02/01/51/Th. IV, 5 Januari 2010) Berdasarkan data statistik tadi pemerintah Indonesia mencanangkan kembali Visit Indonesia Year 2010.

Perlunya sarana promosi pariwisata tiap daerah melalui berbagai media sangat diperlukan untuk mencapai kesuksesan acara tersebut termasuk propinsi Bali di dalamnya, Pariwisata di daerah Bali merupakan sektor paling maju dan berkembang, tetapi masih berpeluang untuk dikembangkan lebih modern lagi. Adapun strategi yang dikembangkan dalam dunia pariwisata saat ini adalah dengan mengintegrasikan bisnis pariwisata dan teknologi informasi menjadi satu, dengan harapan dapat menunjang dan bersinergi utuh. Hal ini memunculkan perlunya berbagai macam sarana promosi tempat-tempat pariwisata di propinsi Bali, salah satunya dengan melalui sarana internet mobile.

Dewasa ini telepon selular mengalami perkembangan yang sangat pesat. Telepon selular saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon dan SMS saja tetapi dapat juga digunakan untuk mengakses internet. Internet mobile di masa depan akan

menjadi sumber utama akses komunikasi dan informasi baik di Indonesia maupun seluruh dunia. Selain itu juga dengan berkembangnya internet mobile tersebut dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kepentingan antara lain di bidang ekonomi, sosial budaya dan ilmu pengetahuan. Aplikasi mobile merupakan aplikasi yang bisa berjalan pada ponsel dengan beragam fungsi dan manfaat salah satunya dapat digunakan untuk mempermudah komunikasi dan publikasi atau penyebaran informasi dalam dunia pariwisata. Dan memiliki tingkat mobilitas yang lebih tinggi dari pada aplikasi web tourism karena dapat diakses dengan mudah langsung dari ponsel pengguna.

Dengan menggunakan teknologi ini, diharapkan dapat membantu propinsi Bali dalam mempromosikan tempat-tempat wisatanya, yang bertujuan untuk menarik lebih banyak wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan asing untuk berkunjung ke kota propinsi Bali, sehingga propinsi Bali turut berkontribusi dalam penyuksesan Visit Indonesia Year 2010.

I.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta permasalahan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah yaitu :

- a. Bagaimana membangun aplikasi mobile profil propinsi Bali pada handphone untuk sarana promosi pariwisata dengan menggunakan J2ME?
- b. Bagaimana cara menampilkan informasi suatu objek wisata dan peta pada handphone?

I.3. Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan-batasan dari aplikasi ini antara lain:

- a. Membangun Aplikasi promosi pariwisata propinsi Bali yang dibuat dengan menggunakan Java 2 Micro Edition (J2ME) pada sisi handphone dan PHP Hypertext Preprocessor (PHP) pada sisi server.
- b. Ponsel yang digunakan untuk menjalankan aplikasi tersebut harus berbasis Java, MIDP 2.0, tersedianya koneksi GPRS baik pada handphone maupun operator dari ponsel yang digunakan.
- c. Aplikasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata di bali, menampilkan peta, memberikan komentar, dan melakukan pencarian objek wisata.
- d. Aplikasi ini sementara akan dicoba untuk propinsi Bali.

I.4. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dari pembangunan aplikasi mobile ini adalah :

- a. Membangun aplikasi mobile profil propinsi Bali pada handphone untuk sarana promosi pariwisata dengan menggunakan J2ME
- b. Mempermudah pengguna dalam melakukan pencarian suatu objek wisata tertentu yang ada di propinsi Bali.

I.5. Metodologi Penelitian

I.5.1. Studi pustaka:

- a. Mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan pemrograman PHP, J2ME dan MySql.
- b. Pembuatan aplikasi PHP yang baik, serta contoh penerapannya.
- c. Pembuatan aplikasi J2ME yang baik, serta contoh penerapannya.

I.5.2. Pengumpulan data:

- a. Survei objek-objek wisata propinsi Bali, termasuk mengunjungi beberapa objek wisata tersebut.
- b. Pengumpulan dan pengorganisasian data yang didapatkan dari survey objek-objek wisata propinsi Bali.

I.5.3. Perancangan dan Pembuatan aplikasi tugas akhir ini:

- a. Analisis kebutuhan perangkat lunak, yaitu analisa dan evaluasi kebutuhan dari aplikasi server dan aplikasi client pada ponsel. Hasil analisis berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Perangkat Lunak, dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pemrograman Perangkat Lunak, yaitu proses menerjemahkan deskripsi perancangan aplikasi program dan antarmuka ke dalam PHP dan J2ME untuk

perangkat mobile. Hasil dari tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

I.5.4. Pengujian dan Evaluasi Program:

Pada tahap ini rancangan sistem yang ada akan diimplementasikan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui adanya kesalahan.

I.5.5. Pembuatan laporan:

Laporan lengkap mengenai tugas akhir yang telah dibuat, mulai dari pendahuluan sampai dengan kesimpulan.

I.6. Sistematika Penulisan

Laporan Tugas Akhir ini disusun menjadi 5 bab, yaitu Pendahuluan, Landasan Teori, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian Sistem, dan Kesimpulan dan Saran.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan tugas akhir, metode yang digunakan, rencana waktu pelaksanaan, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kondisi penelitian yang hendak dikerjakan. Kondisi ini dapat meliputi : penelitian lalu, hipotesis awal yang diproposikan oleh suatu pustaka, maupun posisi penelitian yang hendak dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis permasalahan yang ada, perancangan sistem, dan mencari alternatif pemecahan masalah beserta implementasinya.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai implementasi dari perancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan pengujian fungsionalitas perangkat lunak.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan berserta saran-saran dari penulis.

DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan referensi yang dimanfaatkan penulis dalam penulisan laporan tugas akhir.

LAMPIRAN

Mencantumkan data atau informasi yang menjadi pendukung atau pelengkap dari laporan tugas akhir.