

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu aset penting dalam menunjang sektor-sektor kehidupan yang lain di Indonesia. Saat ini hampir seluruh wilayah di Indonesia menjadikan pariwisata sebagai tulang punggung perekonomian. Tak terkecuali kota Yogyakarta sebagai daerah istimewa yang sangat diminati para wisatawan baik lokal maupun asing. Menurut Badan Pusat Statistik Daerah Istimewa Yogyakarta jumlah wisatawan yang datang pada tahun 2011 lalu mengalami peningkatan. Jumlah wisatawan lokal dan asing yang datang sebesar 2.544.680 orang. Jumlah ini mengalami peningkatan 74,6% dari tahun sebelumnya yaitu 2010 yang hanya mencapai 1.456.980 orang dari total wisatawan lokal dan asing yang datang, sedangkan tahun sebelumnya yaitu 2009 jumlah wisatawan 1.426.057 orang (yogyakarta.bps.go.id, 2012). Dari data yang ada menunjukkan bahwa setiap tahun semakin meningkat minat wisatawan untuk melakukan kunjungan pariwisata ke Yogyakarta .

Sebagai daerah istimewa yang banyak diminati wisatawan baik lokal maupun asing, Yogyakarta juga banyak memiliki objek-objek peninggalan sejarah yang sangat terkenal seperti candi prambanan, taman sari, keraton dan yang lainnya. Banyak wisatawan yang ingin mengetahui peninggalan objek-objek sejarah dan lokasi wisata sejarah tersebut. Dengan begitu Yogyakarta diketahui harus bisa memaksimalkan pelayanan kepada para wisatawan yang datang.

Tenaga pemandu merupakan salah satu cara untuk membantu seseorang mengenal daerah yang dikunjunginya. Kunjungan pariwisata akan lebih menyenangkan apabila ada jasa pemandu wisata sejarah yang mendampingi dan menerangkan detail obyek wisata kepada wisatawan. Namun untuk menggunakan jasa pemandu wisata, wisatawan harus menyediakan biaya tambahan dan belum tentu pemandu wisata yang mendampingi adalah pemandu wisata yang handal dalam mengetahui semua tempat wisata dan lokasi tempat wisata sejarah yang dikunjungi dan juga tidak semua wisatawan ingin didampingi oleh jasa para pemandu wisata. Bagi wisatawan yang ingin berwisata tanpa menggunakan jasa pemandu wisata, mungkin akan memerlukan informasi misalnya dari website, media cetak dan televisi untuk mengetahui lokasi wisata.

Saat ini pemanfaatan teknologi dan informasi dibutuhkan untuk dapat memberikan informasi yang dapat diakses kapan dan dimanapun penggunaanya berada (Putera, 2009). Perkembangan teknologi dalam telepon seluler saat ini terus berkembang pesat. Telepon seluler saat ini tidak hanya dapat digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon dan SMS (*Short Message Service*) saja tetapi dapat juga digunakan untuk mengakses internet. Dengan fungsi mengakses internet ini, penggunaan telepon seluler dapat dikembangkan menjadi sangat luas, tidak hanya untuk menelpon, sms, akan tetapi juga dapat digunakan untuk membaca *e-mail*, *chatting*, membaca iklan, dan melihat peta *online* seperti pada *google maps*.

Sistem operasi pada telepon seluler juga terus mengalami perkembangan, salah satu diantaranya adalah android. Android adalah sistem operasi untuk

telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Pengguna ponsel berbasis android juga terus bertambah seiring semakin terjangkau harga ponsel berbasis android. Lembaga survei Nielsen mencatat sebanyak 56% pasar penjualan *smartphone* berbasis Android dalam tiga bulan terakhir. Adapun dari 25.000 pemilik *smartphone*, tercatat 43% menggunakan sistem operasi android (us.teknologi.vivanews.com, 2012).

Berdasarkan latar belakang permasalahan wisatawan dan perkembangan teknologi telepon seluler di atas, maka penulis tertarik untuk mengembangkan suatu perangkat lunak pada perangkat *mobile* dan judul yang dipilih oleh penulis adalah pengembangan aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah Yogyakarta memanfaatkan *text to speech*. Aplikasi ini akan memberikan alternatif baru khususnya bagi seseorang atau wisatawan yang datang ke Yogyakarta namun belum mengenal kota Yogyakarta. Apabila wisatawan hanya ingin berpergian sendiri dan ingin menuju lokasi wisata sejarah, cukup dengan menggunakan piranti *mobile* yang dilengkapi *module* GPS, maka informasi objek dan lokasi wisata sejarah bisa didapat. Aplikasi ini memberikan informasi detail objek wisata, lokasi dan rute petunjuk arah untuk menuju lokasi objek wisata sejarah di sekitar kota Yogyakarta. Informasi lokasi dan rute petunjuk arah ditampilkan menggunakan peta digital melalui piranti *mobile* sehingga fleksibel bagi para wisatawan serta informasi yang berkaitan dengan objek tempat yang

dipilih pengguna dan informasi yang sebelumnya berupa teks akan dikembangkan dalam bentuk suara atau *audio*.

Dengan adanya perangkat lunak aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah Yogyakarta memanfaatkan *text to speech* ini nantinya diharapkan mampu menjadi pelengkap pemandu wisata yang dapat membantu memenuhi kebutuhan wisatawan dalam hal mengetahui wisata sejarah di Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian tesis ini dirumuskan sebagai berikut “bagaimana mengembangkan aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah di Yogyakarta memanfaatkan *text to speech*?”

C. Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dari penelitian tesis ini, adalah sebagai berikut:

- a. Informasi wisata yang dibahas dalam penelitian adalah wisata sejarah.
- b. Konten wisata sejarah yang digunakan adalah informasi objek wisata dalam bentuk bahasa Inggris, peta lokasi, dan rute petunjuk arah tempat wisata.
- c. Informasi mengenai sejarah objek wisata berupa teks dan dalam bentuk *audio*.
- d. Untuk rute petunjuk arah, pengguna akan langsung diarahkan ke lokasi tempat wisata sejarah.

- e. Peran aplikasi ini sebagai pembantu wisatawan dan bukan menggantikan peran pemandu wisata.
- f. Aplikasi ini dikhususkan untuk ponsel dengan *platform* Android dengan akses GPS dan membutuhkan koneksi jaringan internet.
- g. Baik tidaknya kondisi *network* tergantung kepada bagus tidaknya layanan provider.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah Yogyakarta dengan memanfaatkan *text to speech*.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dibuat mengenai pengembangan aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah Yogyakarta memanfaatkan *text to speech* ini belum pernah dilakukan oleh peneliti yang lain.

F. Manfaat Penelitian

Dengan melaksanakan penelitian ini, diharapkan banyak memberikan manfaat yang baik diantaranya adalah:

- a. Bagi pemerintah daerah

Sebagai salah satu cara untuk lebih meningkatkan dan memperkenalkan pariwisata di Yogyakarta.

b. Bagi Wisatawan

- 1) Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi detail mengenai objek wisata sejarah yang berada di sekitar lokasi pengguna.
- 2) Sebagai penunjuk arah lokasi bagi wisatawan untuk menuju objek wisata tersebut.
- 3) Sebagai pelengkap informasi yang diberikan pemandu wisata.

c. Bagi pihak peneliti

Penelitian tentang pengembangan aplikasi layanan berbasis lokasi untuk panduan wisata sejarah Yogyakarta memanfaatkan *text to speech* ini sebagai tugas akhir atau tesis untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Pascasarjana Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

d. Bagi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan referensi khususnya bagi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta dan sebagai bahan pustaka bagi pihak-pihak yang ingin mengembangkan aplikasi ini.

G. Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, keaslian penelitian, dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai pembandingan atau acuan di dalam pembahasan masalah.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini memuat tentang metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian, materi penelitian, dan langkah-langkah penelitian.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran mengenai pengimplementasian sistem. Selain itu akan disertakan pula dengan hasil pengujian perangkat lunak.

6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan tugas akhir secara keseluruhan dan saran yang diberikan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.