

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang potensial untuk dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberikan keuntungan pada pihak-pihak, seperti rumah makan, tempat penginapan, sentra industry, pusat oleh-oleh, dan sebagainya. Dengan adanya pariwisata, masyarakat pun bisa berekreasi bersama keluarga dan teman ditengah sibuknya kegiatan.

Perkembangan teknologi khususnya teknologi komunikasi data dari perangkat mobile seperti *smartphone*, dapat memenuhi kebutuhan akan komunikasi secara cepat, kapanpun, dan dimanapun. Saat ini untuk mendapatkan informasi yang lebih rinci terkait data wisat di Kota Pangkalpinang dan khususnya melalui android masih sangat minim di Kota Pangkalpinang. Target pengguna aplikasi untuk wisatawan luar Bangka Belitung yang belum tau titik wisata Pangkalpinang. Belum adanya sistem yang menyediakan informasi wisata di Kota Pangkalpinang. Keutamaan yang ditunjukkan dalam pembuatan aplikasi pendataan tempat wisata adalah lebih menonjolkan informasi tentang wisata di Kota Pangkalpinang. Sehingga, hal ini akan mendorong meningkatnya jumlah kunjungan wisatawan untuk berlibur di dalam Kota Pangkalpinang. Dengan demikian, maka dibutuhkan sebuah sistem yang dapat menunjukkan sebaran wisata di Kota Pangkalpinang untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisatanya. Oleh karena itu dalam kasus ini penulis membahas dalam bentuk penelitian yang berjudul “Aplikasi Pendataan Tempat Wisata Kota Pangkalpinang Berbasis Android”. Berikut beberapa penelitian yang digunakan penulis sebagai acuan: Penelitian berjudul, Sistem Informasi Geografis Wisata Religi Berbasis *Web Mobile* Menggunakan bahasa pemrograman PHP, Java Script dan HTP,

databas MySql[1]. Penelitian berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Geografi Pariwisata Dan Industri Berbasis Web, informasi wisata dapat menyebar kepada wisatawan tanpa harus datang ke dinas terkait[2]. Penelitian berjudul Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Ppariwisata Kabupaten Tanah Karo Dengan API Google Maps Berbasis Android, aplikasi sudah menggunakan cloud database untuk menyimpan penilaian, saran dan objek wisata[3]. Penelitian berjudul Aplikasi Pendataan Lokasi Bank, ATM, dan SPBU di Kota Padang Berbasis Android, dapat menghemat waktu pengguna dalam pencarian lokasi bank yang akan di tuju[4]. Penelitian berjudul Analisis Usability Aplikasi Sistem Informasi Destinasi Wisata Pualau Ambon Berbasis Android, menggunakan pengujian *usability* untuk menentukan suatu aplikasi yang sudah memenuhi kebutuhan pengguna[5]. Penelitian berjudul Aplikasi Pendataan Kuliner Surabaya Berbasis Geographic Information System (GIS) Menggunakan Codeigniter Dan MySQL, menggunakan google maps api sebagai bahan dasar utama pengolahan aplikasi, serta framework codeigniter dalam penyusunan struktur.[6].

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara memberikan kemudahan kepada masyarakat dan wisatawan luar Provinsi Bangka Belitung untuk mendapatkan informasi yang *detail*, tepat, dan cepat tentang tempat wisata di Kota Pangkalpinang?
2. Bagaimana membuat aplikasi pendataan tempat wisata di Kota Pangkalpinang berbasis android?

1.3. Batasan Masalah

1. Aplikasi yang ditujukan hanya berhubungan dengan tempat wisata di Kota Pangkalpinang.
2. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai sistem pendataan wisata di Kota Pangkalpinang.
3. Database yang digunakan adalah MySql.
4. Aplikasi ini bisa digunakan minimal android 5.0 lolipop.
5. Dibuat dengan Android Studio.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

1. Untuk memudahkan akses kepada wisatawan luar Provinsi Bangka Belitung wisata di Kota Pangkalpinang .
2. Untuk Memberikan suatu sistem yang interaktif berbasis android dalam menjelaskan informasi wisata yang tersedia sehingga mempermudah masyarakat.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1. Mempermudah akses informasi lengkap, tepat, dan jelas dari wisata di Kota Pangkalpinang.
2. Sebagai media sarana promosi tempat wisata di Kota Pangkalpinang.

1.5. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk memahami lebih jelas laporan penelitian ini, maka materi- materi yang tertera pada laporan penelitian ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis dari semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini.

Selain itu bab ini juga membahas langkah pengembangan aplikasi pemesanan layanan studio foto dan desain yang berbasis android, dengan menggunakan model prototype dengan metode berorientasi objek dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai tools.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi layanan pemesanan sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.

