

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor andalan kegiatan perekonomian yang berorientasi pada perluasan lapangan kerja dan kesempatan kerja. Sejalan dengan usaha pemerintah dalam mencapai sasaran pembangunan. Pengembangan sektor pariwisata saat ini mendapat perhatian serius karena selain untuk menciptakan lapangan kerja, pembangunan pariwisata mampu menggalakkan kegiatan ekonomi lainnya, termasuk pendapatan daerah dan negara serta penerimaan devisa.

Kota Pacitan secara umum memiliki berbagai macam objek wisata yang sangat berpotensi dan menarik antara lain: Goa Gong, Pantai Klayar, Pantai Telengria, Pantai Soge, Pantai Watu Karung, Monumen Jenderal Sudirman, Pemandian Air Hangat, dan sebagainya. Dengan melihat berbagai macam objek wisata yang memiliki pesona masing-masing baik pesona alam maupun pesona budaya tentunya dapat dijadikan sebagai modal untuk lebih mengembangkan wilayah kota Pacitan sebagai daerah tujuan pariwisata.

Objek wisata yang ada di Kota Pacitan memiliki potensi dalam meningkatkan pendapatan daerah Kabupaten Pacitan. Hal itu dapat dilihat dari data kunjungan dan pendapatan objek pariwisata Kabupaten Pacitan yang mengalami peningkatan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2012 pengunjung dari keseluruhan objek wisata yang ada di Kota Pacitan tercatat sebanyak 654.604 wisatawan, yang terdiri dari 54.099 wisatawan lokal dan 505 wisatawan asing. Sedangkan pendapatan daerah dari keseluruhan objek wisata mencapai Rp. 2.073.937.600. Hal ini mengalami peningkatan yang sangat signifikan hingga tahun 2016 yang tercatat ada sebanyak 885.541 wisatawan yang terdiri dari 884.085 wisatawan lokal dan 1.456 wisatawan asing. Untuk pendapatan daerah dari keseluruhan objek wisata Kabupaten Pacitan pada tahun 2016 meningkat hingga mencapai Rp. 9.536.532.000. Untuk mendukung hal tersebut pada saat ini penyediaan data yang akurat tentang objek wisata di Kota

Pacitan sangat diperlukan untuk menarik lebih banyak wisatawan untuk berkunjung ke Kota Pacitan, sedangkan untuk saat ini Kabupaten Pacitan belum memiliki aplikasi android yang menyediakan informasi terkait wisata di kota pacitan yang dapat di akses secara *offline* serta dapat mengakses lokasi yang terkoneksi dengan google maps.

Dengan memanfaatkan salah satu teknologi dari *Google* yaitu berupa *Google Maps*, yang merupakan sebuah jasa peta *globe virtual* dan *online*, maka dapat diimplementasikan dan dikembangkan sebuah sistem informasi geografis berbasis *Android* dengan menggunakan *Global Positioning System (GPS)* yang nantinya dapat membantu wisatawan untuk mengetahui tempat wisata yang akan dituju saat berkunjung ke Kota Pacitan. Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui *mobile phone* berbasis *android*. Selanjutnya mereka akan dipandu untuk dapat menikmati fitur-fitur yang ditawarkan didalamnya.

Berdasarkan fakta di atas, tugas akhir ini mengambil tema dalam tugas akhir dengan judul “Aplikasi Wisata Pesona Kota Pacitan Berbasis *Android*”.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana “membangun aplikasi wisata pesona kota Pacitan berbasis *android*?”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang maka dapat membatasi masalah dengan pokok bahasan yang mencakup tentang :

- 1) Tempat wisata
- 2) Kuliner
- 3) Hotel
- 4) SPBU
- 5) Menggunakan *tools android Studio* versi 2.2.3
- 6) Aplikasi hanya dapat digunakan pada versi *android* 4.1 ke atas

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi wisata kota Pacitan berbasis *android* dengan tujuan untuk memfasilitasi masyarakat secara umum untuk mengakses informasi terkait dengan wisata kota Pacitan yang mereka butuhkan.

1.4.2. Manfaat

1.4.2.1. Bagi Mahasiswa

Dalam penelitian ini mahasiswa memperoleh pengalaman dalam membangun aplikasi berbasis *android* khususnya aplikasi wisata pesona kota Pacitan berbasis *android*.

1.4.2.2. Bagi Pemerintah Kota Pacitan

Dinas Budaya Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pacitan dapat menggunakan aplikasi ini sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan wisata yang ada di Kota Pacitan agar wisatawan tertarik untuk berkunjung, sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan pendapatan daerah.

1.4.2.3. Bagi Masyarakat umum

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan masyarakat umum dapat dengan mudah untuk mengakses informasi yang mereka butuhkan berkaitan dengan wisata yang ada di kota Pacitan.

1.5 Metodologi penelitian

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian Tugas Akhir yang digunakan antara lain:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

a) Metode Observasi

Metode observasi adalah pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian sebagaimana yang disaksikan, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan Tugas Akhir, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

b) Metode Wawancara atau *Interview*

Wawancara atau *Interview* adalah bentuk komunikasi langsung antar peneliti dengan responden. Komunikasi berbentuk tanya-jawab dalam hubungan tatap muka sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara *verbal* karena wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi yang dimiliki responden yang bersangkutan.

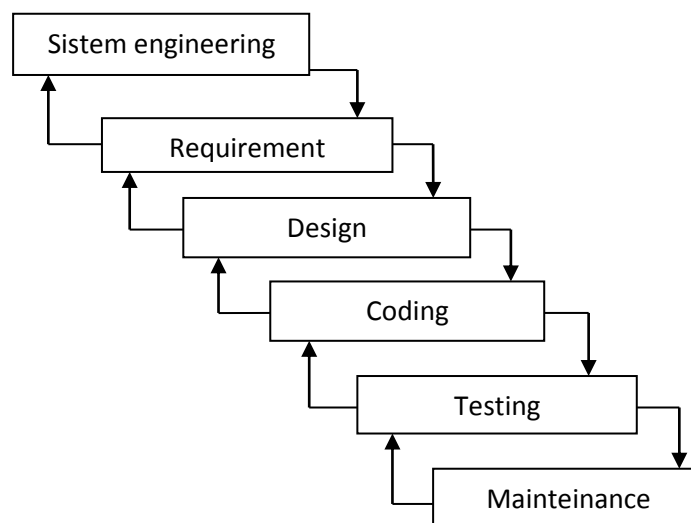
c) Metode Literatur

Metode pengumpulan data dengan cara membaca jurnal atau mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi wisata pesona Kota Pacitan yang mendukung untuk penyusunan Tugas Akhir.

1.5.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Pengembangan sistem didefinisikan sebagai aktivitas untuk menghasilkan sistem berbasis komputer untuk menyelesaikan persoalan (*problem*) organisasi atau memanfaatkan kesempatan (*opportunities*) yang timbul.

Model air terjun (*waterfall*) Biasa juga disebut siklus hidup perangkat lunak. Mengambil kegiatan dasar seperti spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi dan merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti spesifikasi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian dan seterusnya



Gambar 1.1 *Waterfall Mode*

Alur dari Model *Waterfall* (Gambar 1.1) dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Rekayasa perangkat lunak (*system engineering*), melakukan pengumpulan data dan penetapan kebutuhan semua elemen sistem
- b) *Requirements analysis*, melakukan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi dan menetapkan kebutuhan perangkat lunak, fungsi performansi dan *interfacing*
- c) *Design*, menetapkan domain informasi untuk perangkat lunak, fungsi dan *interfacing*
- d) *Coding* (implementasi), pengkodean yang mengimplementasikan hasil desain ke dalam kode atau bahasa yang dimengerti oleh mesin komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.
- e) *Testing* (pengujian), kegiatan untuk melakukan pengetesan program yang sudah dibuat apakah sudah benar atau belum di uji dengan cara manual. Jika testing sudah benar maka program boleh digunakan
- f) *Maintenance* (perawatan), menangani perangkat lunak yang sudah selesai supaya dapat berjalan lancar dan terhindar dari gangguan-gangguan yang dapat menyebabkan kerusakan.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan ini, dibagi ke dalam beberapa bab di mana bab-bab tersebut sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tentang tinjauan pustaka, teori-teori yang terkait dengan tugas akhir ini yaitu pengertian pengertian aplikasi, pengertian wisata, *Android*, *Android Studio*, *GPS*, *JDK*, *Java*, serta analisis dan perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini mulai menganalisis dan merancang aplikasi wisata pesona Kota Pacitan berbasis android.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini berisi tahap implementasi pengembangan sistem dan pengujian sistem menggunakan metode *fiveview*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memberikan penjelasan atau simpulan akhir dari penggunaan dan perancangan sistem yang dibuat dalam bentuk kritik dan saran yang mungkin dapat melengkapi Tugas Akhir.