

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata merupakan hal yang terpenting bagi suatu daerah, yang dimana pariwisata dapat menunjang sektor lainnya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya di bidang ekonomi jasa, hal ini bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi.

Kabupaten Jombang adalah salah satu daerah di Provinsi Jawa Timur yang memiliki Luas wilayahnya 1.159,50 km<sup>2</sup>. Daerah ini terdapat banyak sekali tempat wisata dengan panorama keindahan alam dan potensi pariwisata menarik lainnya, kini menjadi tempat wisata yang ramai pengunjung dari wisatawan lokal diantaranya wisata religi, wisata alam dan lain-lain.

Sebagai daerah pariwisata penyampaian informasi secara lengkap bagi wisatawan sangat dibutuhkan guna memudahkan untuk mengetahui lokasi wisata yang ingin dituju. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pengembangan pariwisata adalah kurangnya sistem informasi yang efektif untuk para wisatawan dan penyampaian informasinya masih seperti brosur, *pamflet*, *website*, poster dan lain-lain. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan banyaknya potensi tempat wisata.

Berdasarkan uraian diatas dibuatlah Sistem Informasi Geografis yang dapat memberikan informasi mengenai peta letak obyek wisata. Guna mewujudkan hal tersebut, maka diangkatlah judul penelitian “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA DI KABUPATEN JOMBANG BERBASIS ANDROID”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil uraian latar belakang diatas, maka dapat di rumuskan permasalahan yaitu bagaimana merancang sebuah sistem informasi Geografis pariwisata berbasis android.

## 1.3 Batasan Masalah

Dari latar belakang diatas, agar pembahasan tidak terlalu luas maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut:

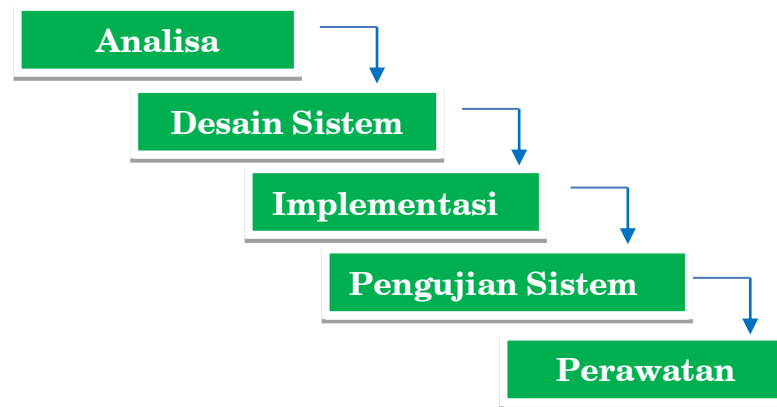
- 1) Sistem Informasi Geografis Pariwisata ini memberikan informasi berupa: peta lokasi tempat-tempat wisata di Jombang terdekat dengan user, deskripsi tempat wisata, lokasi penginapan dan tempat kuliner yang terdekat dengan tempat wisata yang dipilih user.
- 2) User dapat melakukan pencarian tempat wisata berdasarkan nama dan kategori objek wisata.
- 3) Bahasa pemrograman yang dipakai adalah bahasa pemrograman *java android*.
- 4) Metode pencarian rute tempat wisata terdekat menggunakan metode *Dijkstra*.

## 1.4 Tujuan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk pengembangan sistem informasi pariwisata Kabupaten Jombang berbasis android yang dapat memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi lokasi wisata ketika berkunjung ke daerah tersebut.

## 1.5 Metode Penelitian

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:



**Gambar 1.1** Model *Waterfall*

1) Analisa

Merupakan langkah untuk menganalisa kebutuhan dari sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian dan studi literatur. Data diperoleh dari Dinas Pariwisata. Data yang telah didapatkan akan dianalisa untuk tahapan selanjutnya.

2) Desain sistem

Perancangan ini bertujuan untuk membuat model solusi terhadap problem yang sudah dimodelkan secara lengkap pada tahap analisis kebutuhan. Metode perancangan yang akan digunakan adalah Perancangan Terstruktur (*Structured Analysis and Design / SSAD*). Alur proses yang ada dalam sistem digambarkan dalam bentuk *flowchart* dan *Data Flow Diagram (DFD)*. Arsitektur sistem digambarkan dalam bentuk *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan *Model Data Relationship (MDR)*. Metode yang digunakan untuk mencari rute terdekat adalah metode *Dijkstra*.

3) Implementasi

Sistem Informasi Geografis dibuat menggunakan bahasa pemrograman berbasis android dan *MySQL* sebagai databasenya.

#### 4) Pengujian sistem

Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box*. Didasarkan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

#### 5) Perawatan

Ini merupakan tahap terakhir dalam model waterfall. Sistem yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

#### A. Bagian Awal :

- 1) Sampul
- 2) Halaman Judul
- 3) Halaman Pengesahan
- 4) Kata Pengantar
- 5) Abstrak
- 6) Daftar Isi

#### B. Bagian Inti :

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

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

Bab ini menjelaskan tentang relevansi dari hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan yang berkaitan dengan judul.

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

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori pendukung tentang pembuatan sistem dan penjelasan dasar tentang sistem.

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

Menjelaskan tentang flowchart sistem, analisa sistem yang dibuat, rancangan sistem, fitur-fitur pada sistem, dan penjelasan cara kerja sistem informasi

### **BAB V : IMPLEMENTASI**

Bab ini merupakan kesimpulan dari pembuatan sistem dan saran yang diambil dari pengalaman pembuatan sistem.

### **BAB VI : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan tentang percobaan dan stabilitas terhadap sistem yang telah dibuat dengan melakukan perbandingan yang berbeda.

### **BAB VII : KESIMPULAN DAN SARAN**

Menjelaskan tentang hasil dari percobaan sistem secara umum dan pemberian saran untuk pengembangan selanjutnya.

#### **C. Bagian Akhir :**

- 1) Daftar Pustaka
- 2) Lampiran

## 1.7 Jadwal Kegiatan

**Tabel 1.1** Jadwal Pelaksanaan

No	Tahap Kegiatan	Bulan ke 1				Bulan ke 2				Bulan ke 3				Bulan ke 4				Bulan ke 5				Bulan ke 6			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Requirement	■	■	■	■																				
2	System Design					■	■	■	■	■	■														
3	Implementation									■	■	■	■	■	■										
4	Intregation dan Testing													■	■	■	■	■	■	■	■				
5	Operation dan Maintenance																	■	■	■	■	■	■	■	■