

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan teknologi dan informasi, yang berdampak pada sebagian orang untuk meninggalkan proses pencarian informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan informasi. Dengan teknologi informasi yang berkembang pesat pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien.

Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, seperti memasukan, menyimpan, memanipulasi data sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna bagi banyak orang. Seiring dengan berkembang teknologi yang tidak ada habisnya, hal itu menjadi sebuah peluang besar bagi para pengembang Teknologi Informasi apalagi saat ini teknologi handphone berkembang sangat signifikan.

Sebagian besar orang telah bergantung pada handphone untuk memperoleh informasi. Informasi merupakan kebutuhan utama bagi sebagian besar manusia. Dengan menggunakan perangkat bergerak, informasi bisa didapatkan dimanapun dalam waktu singkat salah satu diantaranya yaitu Informasi Pariwisata.

Menurut I Gede Pitana dan Putu G. Gayatri Pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar,

yang mempunyai berbagai komponen, seperti ekonomi, ekologi, politik, sosial, budaya, dan seterusnya.

Pariwisata di Korea Selatan mengacu pada industri pariwisata di Republik Korea. Pada tahun 2016, 17,2 juta turis asing berkunjung ke Korea Selatan, sehingga menjadikannya negara di urutan ke-10 negara yang paling sering dikunjungi di dunia, dan jumlah ini naik sebesar 30,3 persen dibandingkan tahun 2015 dengan jumlah wisatawan sebesar 13,2 juta wisatawan. Sebagian besar wisatawan non-Korea berasal dari Jepang, Cina, Taiwan dan Hong Kong. Popularitas budaya populer yang terjadi baru-baru ini di negara-negara lainnya telah meningkatkan kedatangan wisatawan. Seoul adalah tujuan wisata utama bagi pengunjung, tujuan wisata populer di luar Seoul termasuk taman nasional Seoraksan, kota bersejarah Gyeongju dan Pulau Jeju. Bepergian ke Korea Utara biasanya tidak dilakukan tanpa izin khusus, tetapi dalam beberapa tahun terakhir diselenggarakan tur kelompok telah memungkinkan kelompok warga Korea Selatan untuk mengunjungi Gunung Kumgang.

Indonesia berada di urutan ke-sembilan dalam daftar negara yang penduduknya paling sering berkunjung ke Korsel.[2]

Berikut ini ialah daftar negara yang paling sering berkunjung ke Korsel menurut data yang dihimpun KTO selama 2016:

Tabel 1.1 Jumlah Negara yang berkunjung ke Korsel(Sumber : www.cnnindonesia.com)

No	Nama Negara	Jumlah	Kenaikan
1	China	8.067.722	34,8 persen
2	Jepang	2.297.893	25 persen
3	Amerika	866.186	12,8 persen
4	Taiwan	833.465	60,8 persen
5	Hong Kong	650.676	24,3 persen
6	Filipina	556.745	37,9 persen
7	Thailand	470.107	26,5 persen
8	Malaysia	311.254	39,4 persen
9	Indonesia	295.461	52,6 persen
10	Vietnam	251.402	54,5 persen
11	Rusia	233.973	24,4 persen
12	Singapura	221.548	38,3 persen

Dari tabel 1.1 Tingkat kunjungan wisata mengalami peningkatan pada tahun 2016 sebesar 52.6 persen. Masalah yang muncul saat ini adalah masih ada wisatawan yang mengalami kesulitan dalam proses pencarian lokasi wisata di Korea Selatan. Sehingga masih banyak lokasi wisata yang bagus tapi belum di kunjungan wisatawan. Tentu saja ini berakibat pada perkembangan lokasi wisata tersebut. Ditambah lagi belum adanya aplikasi android tentang tempat wisata korea selatan berdasarkan 4 musim dan berbahasa Indonesia yang menyulitkan

wisatawan Indonesia yang berkunjung ke sana untuk mencapai tujuan tempat wisata dan menghabiskan banyak waktu dalam mencari lokasi wisata tersebut. Dan masih kurangnya informasi tentang waktu yang tepat dan lokasi wisata berdasarkan 4 musim di korea selatan. Kesulitan yang dihadapi dengan sumber informasi yang ada saat ini berkaitan dengan Bahasa asing sebagai pengantarnya dan tidak lengkapnya semua tujuan wisata yang ada.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan suatu rancangan sistem informasi mobile untuk membantu wisatawan dalam menemukan lokasi wisata di korea selatan. Aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi lokasi wisata, seperti deskripsi singkat, alamat, harga, dan fasilitas yang tersedia di lokasi wisata tersebut. Tidak hanya itu, aplikasi wisata juga dapat menampilkan peta yang dapat membantu wisatawan dalam menemukan rute terdekat menuju lokasi wisata yang akan dituju melalui *Google Maps APIs*.

Aplikasi ini dapat diakses secara *online* dan dapat berjalan pada perangkat *mobile* / Handphone. Adapun judul penulisan tersebut adalah “**Sistem Informasi Panduan Pariwisata 4 musim Berbasis Mobile di Korea Selatan**”.

1.2 Identifikasi dan rumusan masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang penelitian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identifikasi dan rumusan masalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi masalah

1. Masih ada wisatawan yang mengalami kesulitan dalam proses pencarian lokasi wisata di Korea Selatan.

2. belum adanya aplikasi mobile tentang tempat wisata korea selatan berdasarkan 4 musim dan berbahasa Indonesia yang menyulitkan wisatawan Indonesia yang berkunjung ke sana untuk mencapai tujuan tempat wisata dan menghabiskan banyak waktu dalam mencari lokasi wisata tersebut.
3. masih kurangnya informasi tentang waktu yang tepat dan lokasi wisata berdasarkan 4 musim di korea selatan.

1.2.2 Rumusan masalah

1. Bagaimana aplikasi panduan pariwisata 4 musim yang sedang berjalan
2. Bagaimana merancang sistem panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
3. Bagaimana membangun aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
4. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
5. Bagaimana implementasi aplikasi panduan pariwisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *mobile* panduan pariwisata 4 musim di korea selatan yang berbahasa indonesia untuk dapat

diimplementasikan pada wisatawan Indonesia yang berwisata ke korea selatan, dan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Program S1 (Strata 1) Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia Bandung.

1.3.2 Tujuan penelitian

1. Menyediakan aplikasi panduan wisata 4 musim berbasis mobile di korea selatan.
2. Merancang dan membangun aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat berbasis *mobile* yang mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan.
3. Pengujian aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat berbasis *mobile*.
4. Implementasi aplikasi panduan wisata 4 musim di Korea Selatan Pada Perangkat berbasis *mobile*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dengan penelitian ini, Kami harap dapat mempunyai kegunaan bagi beberapa pihak sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis bagi wisatawan Indonesia yang berkunjung ke korea selatan diharapkan dapat membantu wisatawan dalam menjelajah daerah-daerah di korea selatan dengan mudah dan memberikan informasi dengan cepat dan benar.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu, hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan bagi peneliti khususnya dan dapat memberikan karya penelitian baru yang dapat mendukung dalam pengembangan ilmu pengetahuan.
2. Bagi Peneliti Lain, hasil penelitian ini diharapkan menjadi bahan referensi bagi peneliti lain dalam kajian yang sama .
3. Bagi Peneliti, dengan adanya penelitian ini peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan yang baru dan bermanfaat mengenai objek penelitian dan hasil pengembangan sistem informasi yang dihasilkan.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian, peneliti memiliki beberapa batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah :

1. Aplikasi yang disajikan merupakan aplikasi untuk pencarian tentang informasi objek wisata 4 musim yang ada di korea selatan.
2. Pada Aplikasi ini user dapat membuat kategori untuk mengelompokkan tempat wisata dan menambahkan objek wisata ke dalam *list* kategori sesuai dengan keinginan.
3. Aplikasi ini dapat menentukan jalur untuk menuju tempat wisata yang dimulai dari lokasi *user* berada.
4. Aplikasi ini hanya dapat dijalankan pada telepon seluler yang memiliki sistem operasi Android atau IOS.

5. Untuk mengakses aplikasi ini dibutuhkan koneksi internet.
6. *Tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Dreamweaver, Browser*, dan *xampp*

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di *Korea Tourism Organization*. Pelaksanaan penelitian dilakukan dari bulan April sampai bulan Juli 2017. Di bawah ini merupakan tabel kegiatan dan waktu penelitian.

Tabel 1.2 Jadwal Penelitian

No	KEGIATAN	2017															
		April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■												
2.	Membangun <i>Prototype</i>	■	■	■	■												
3.	Evaluasi <i>Prototype</i>			■	■	■	■										
4.	Mengkodekan Sistem			■	■	■	■										
5.	Menguji Sistem							■	■	■	■						
6.	Evaluasi <i>System</i>							■	■	■	■						
7.	Penggunaan sistem											■	■	■	■	■	■

1.7 Sistem Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok pembahasan secara umum sebagai berikut :

a) **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan jadwal penelitian, serta Sistematika penulisan

b) **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku referensi, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar Sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar Sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan Sistem yang dibahas.

c) **BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan gambaran dari objek penelitian di antara lain seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis proses yang berjalan di tempat penelitian, metode pengembangan Sistem alat bantu dan metode pengujian software. Menganalisis Sistem yang berjalan di suatu perusahaan/lembaga dari analisis dokumen sampai prosedur yang menghasilkan evaluasi Sistem yang berjalan.

d) **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas deskripsi Sistem yang diusulkan analisis kebutuhan, perancangan Sistem yang dikembangkan, implementasi Sistem yang dibangun, uji coba dan hasil pengujian sistem.

e) **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil pengujian Sistem, serta saran terhadap pengembangan Sistem untuk ke depannya.