BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan berkembangnya jaman, keperluan untuk memperoleh informasi kian penting. Sehingga diperlukan teknologi agar informasi yang diperoleh dapat diterima dengan cepat. Dengan berkembangnya teknologi, informasi dapat segera didapat dengan cepat sehingga jarak maupun waktu yang lama tidak lagi menjadi suatu persoalan yang dapat menghambat dalam mendapatkan informasi. Adanya komputer sebagai hasil dari teknologi merupakan penemuan yang sangat berarti. Orang-orang mulai memanfaatkan teknologi ini untuk mengkomputerisasikan dalam bidangnya masing-masing tentunya dengan tujuan yang berbeda-beda.

Kota Bandung merupakan salah satu kota pariwiwsta yang banyak dikunjungi para turis asing maupun domestik, kota Bandung juga merupakan salah satu daerah tujuan wisata nasional yang memiliki keragaman objek dan daya tarik wisata, baik wisata seni/budaya, wisata sejarah, wisata belanja maupun wisata olah raga dan kerajinan, serta wisata-wisata alam sekitar kota Bandung. Sehubungan dengan hal tersebut, guna mengkomputerisasikan media informasi kepariwisataan yang belum ada dalam bentuk software atau perangkat lunak, oleh karena itu penulis termotivasi atau terdorong untuk membuat suatu program aplikasi yang memuat tentang informasi-informasi kepariwisataan dan peta kota Bandung, sehingga para turis asing maupun domestik dan pengguna program

yang memerlukan sekilas informasi-informasi tentang kepariwisataan dapat mendapatkannya dengan mudah dan cepat.

Dengan memperhatikan segala permasalahan diatas maka pada Tugas Akhir ini penulis mencoba menyusun laporan dengan judul "***Sistem Informasi Obyek Pariwisata dan Peta Wilayah Kota Bandung***".

1.2 Identifikasi Masalah

Untuk mempermudah dalam pembahasan dan tetap bertitik tolak pada latar belakang masalah, maka penulis mengambil pokok permasalahan bagaimana perancangan sistem informasi kepariwisataan dan peta kota Bandung dapat disajikan dengan cepat dan efisien.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat mata kuliah seminar dan tugas akhir program Diploma III jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Komputer Indonesia dan mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama penulis melakukan perkuliahan. Adapun tujuan yang ingin dicapai adalah mengkomputerisasikan informasi-informasi kepariwisataan yang belum ada dengan membuat suatu aplikasi atau software yang memuat tentang sebagian informasi-informasi wisata yang ada di kota Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penulis memberikan batasan masalah untuk memfokuskan pada tema yang penulis pilih. Adapun batasan masalah yang penulis buat, diantaranya :

1. Apabila ada penambahan atau penemuan obyek wisata baru setelah menulis laporan ini, maka dapat dilakukan penambahan data baru.
2. Obyek-obyek wisata yang berskala kecil dan tidak dalam penanganan Dinas Kepariwisataan kotamadya Bandung, tidak akan diangkat atau dibahas .
3. Gambar peta yang berisi gambar-gambar kecil didalamnya tidak akan dibahas.
4. Implementasi dari perancangan informasi kepariwisataan ini akan ditempatkan secara offline.
5. Pada pembuatan aplikasi dari rancangan informasi kepariwisataan ini tidak menggunakan database, jadi penambahan data baru akan dilakukan pada program Delphi sendiri.
6. Hasil implementasi dari laporan tugas akhir ini akan diaplikasikan menggunakan software Delphi 6.0, Photoshop 7.0, Flash MX dengan menyediakan tampilan berupa gambar, suara, film dan menu-menu pilihan.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara penelitian langsung kepada Badan Pemberdayaan Masyarakat (BPM), Dinas Tata Kota dan Dinas Pariwisata. Dengan penelitian ini diharapkan akan diperoleh data aktual tentang sistem informasi kepariwisataan yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitian ini penulis melakukan beberapa kegiatan yaitu:

a. Wawancara

   Wawancara yaitu dengan teknik tanya jawab secara langsung dengan staff pekerja Dinas Pariwisata yang terlibat langsung dan berwenang serta memahami proses kebijakan yang sedang terjadi.

b. Observasi

   Kegiatan ini dilakukan untuk menggumpulkan data yang sulit dilakukan dengan wawancara untuk itu perlu terjun langsung kelapangan dan melakukan observasi terhadap kegiatan yang sedang berjalan.

1.5.2 Studi Literatur

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan acuan teori sebagai landasan analisis dan pemecahan masalah. Dari penelitian pustaka ini diharapkan dapat diperoleh landasan teoritis tentang konsep dasar mengenai pengolahan data dan berbagai konsep yang digunakan secara terpadu dengan komputer sebagai sarana pendukung.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, pembatasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas dasar-dasar teori dari sumber pustaka dan referensi yang menjadi landasan dasar perancangan dan pembuatan.

BAB III PENGUMPULAN DATA PENELITIAN

Pada bab ini akan dibahas tentang metodologi penelitian yang dipakai dalam urutan pembuatan rancangan informasi, termasuk kapan dan dimana penelitian dilakukan.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan tentang evaluasi perancangan informasi kepariwisataan wilayah kota Bandung, serta pengimplementasian dari rancangan tersebut.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan pada masalah rancangan informasi kepariwisataan yang menjadi pokok bahasan, serta penilaian layak atau tidaknya penerapan rancangan informasi kepariwiasataan ini.