BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membawa kita untuk hidup dengan tak lepas dari teknologi informasi itu sendiri. Dengan dampak, masyarakat meninggalkan proses penelusuran secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh atau menemukan informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi informasi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Seiring dengan teknologi yang terus berkembang seakan tidak ada titik akhir, hal itu menjadi sebuah peluang bagi para pengembang Informasi Teknologi. Apalagi saat ini teknologi smartphone berkembang sangat signifikan. Sebagian besar orang telah bergantung pada mobile device untuk memperoleh informasi. Informasi merupakan kebutuhan utama bagi sebagian besar manusia. Dengan menggunakan perangkat bergerak (mobile device), informasi bisa didapatkan dimanapun berada dalam waktu singkat. Di antaranya yaitu informasi tentang lokasi wisata. Lokasi atau objek wisata merupakan tempat

tujuan sebagian besar orang untuk mengisi waktu liburan dan berakhir pekan. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah Kota Singkawang. Berikut data jumlah kunjungan wisatawan Pada Objek dan event wisata Kota Singkawang pada kurun waktu Tahun 2010 dan 2011:

KUNJUNGAN	TAHUN 2010 (ribuan)	TAHUN 2011 (ribuan)	SELISIH	PERSENTASE
Event Wisata	74	86	14,282	119.88%
Objek dan Tempat Wisata	473,800	543,434	69,634	114.70%
Jumlah	473,800	543,520	69,720	117.29%

Tabel 1.1 Jumlah kunjungan Wisatawan pertahun

Sumber: *Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan olahraga Kota Singkawang*

Bagi pemerintah daerah ini merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah dalam hal pemasaran pariwisata adalah tidak adanya penyampaian informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya, memang dinas pariwisata memiliki website akan tetapi kurang memadai dalam memberikan informasi tentang letak objek dan event wisata, selain itu dinas pariwisata masih menempuh cara manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku – buku. Hal tersebut kuranglah efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian online dan pemanfaatan

peta website, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan baik dalam menemukan tempat atau fasilitas lain yang tepat di kota tersebut. Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan kedepan mempunyai peranan yang sangat penting. Oleh karena itu solusi dari permasalahan ini adalah penggunaan perangkat bergerak seperti mobile android yang bisa memberi kemudahan dalam hal mengakses aplikasi tentang objek dan event wisata agar wisatawan mudah untuk memperoleh informasi di manapun di butuhkan. Penggunaan ponsel atau perangkat lain yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini di dalamnya. Karena itu, saya mencoba merancang aplikasi mobile berbasis android.

Dari uraian di atas, penulis membangun atau merancang sebuah sistem aplikasi layanan informasi yang berbasis mobile Android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi mengenai letak obyek dan event wisata yang ada di Kota Singkawang. Penulis mengangkat masalah ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul “APLIKASI LAYANAN INFORMASI OBJEK DAN EVENT PARIWISATA KOTA SINGKAWANG BERBASIS MOBILE ANDROID ”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dari suatu kegiatan penelitian, yaitu untuk mengetahui latar belakang kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan. Berikut adalah beberapa identifikasi masalah yang ada pada sistem yang berjalan pada sistem informasi objek dan event pariwisata kota singkawang:

1) Dinas Pariwisata Kota Singkawang memiliki fasilitas *website* atau wordpress yang dapat mempromosikan Objek dan event Pariwisata yang ada, akan tetapi kurang memadai dalam memberikan informasi tentang letak objek dan event wisata.
2) Dinas Pariwisata dari Singkawang belum memiliki fasilitas di dalam aplikasi mobile untuk mempermudah dalam melakukan mempromosikan objek dan Event wisata.
3) Belum adanya fasilitas pendaftaran event wisata bagi masyarakat luas.

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah tersebut yang akan dijadikan tujuan dalam penyusunan penelitian ini. Dalam masalah tersebut penulis hanya menitik beratkan kepada hal-hal sebagai berikut ini :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk program promosi untuk informasi kebudayaan pada perangkat *Mobile* Android Dinas Pemuda olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Singkawang?

2. Bagaimana pembangunan pengembangan system informasi promosi kebudayaan dan Wisata kota Singkawang berbasis *Mobile* saat ini?
3. Bagaimana cara pengujian yang dilakukan terhadap sistem informasi promosi perancangan parawisata berbasis *Mobile* pada Dinas Pemuda olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Singkawang?
4. Bagaimana implementasi perancangan sistem informasi promosi pariwisata dan kebudayaan berbasis *Mobile* pada Dinas Pemuda olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Singkawang?

1.3 Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi berbasis Mobile untuk program pelayanan informasi tentang pariwisata dan kebudayaan Kota Singkawang, agar memudahkan masyarakat dan wisatawan mengakses informasi dan dapat menambahkan informasi yang dapat mendukung informasi tentang pariwisata melalui Perangkat Mobile Android.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki tujuan :

1. Mengetahui sistem yang sedang berjalan untuk program pelayanan untuk informasi Objek dan Event pariwisata di Singkawang.
2. Mampu merancang dan membuat pengembangan sistem informasi berbasis Mobile android pada Objek dan Event kota Singkawang.

3. Melakukan tahap implementasi yang sesuai, untuk menentukan kualitas aplikasi yang dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini terdiri dari :

1. Penulis dapat memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi sistem informasi dan tentang pariwisata yang ada pada daerah Singkawang, yang dimana sistem informasi dan ilmu pengetahuan ini akan dibuat menjadi satu kesatuan.
2. Menambah wawasan serta pengetahuan terutama yang berhubungan dengan sistem informasi Objek dan Event pariwisata Kota Singkawang.
3. Penelitian ini dapat memberikan asumsi bahwa, sistem informasi dalam sebuah Instansi harus selalu berkembang dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan agar memudahkan kegiatan operasional Instansi tersebut.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi perusahaan, diantaranya adalah sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan fasilitas dan informasi dalam program promosi pariwisata Kota Singkawang.

1.5 Batasan masalah

Adapun batasan masalah yaitu:

1. Aplikasi Mobile ini bisa di akses oleh semua Pengguna/user Mobile Android Tanpa Harus Mendaftar Ataupun Login Sebagai member.
2. Aplikasi Mobile ini Hanya Menampilkan peta Lokasi Objek wisata dan Tidak menampilkan peta Lokasi Event di Peta.
3. Aplikasi Mobile ini Hanya dapat melihat Info objek wisata serta letak/marker objek wisata, tidak menampilkan rute pada tujuan objek wisata di peta.
4. Aplikasi Mobile dapat digunakan untuk pendaftaran event dan akan langsung tampil informasi event yang didaftar tetapi informasi event yang telah di daftar tersebut tidak bisa di hapus atau di batalkan setelah konfirmasi di lakukan.
5. Aplikasi Mobile ini harus dalam keadaan Koneksi internet.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut :

Nama Instansi : Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan olahraga Kota Singkawang

Alamat : Jl. Firdaus, Singkawang.

1.6.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah sebagai berikut :

NO	Kegiatan	Bulan/Tahun 2013 - 2014				
		Septermber	Oktober	November	Desember	Januari
1	Listen To Customer					
2	Build / revice mock up					
3	Customer test /drive mock up					

Tabel 1.2 Waktu Penelitian