

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata berarti aktivitas perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari tempat tinggal semula ke daerah tujuan dengan alasan bukan untuk menetap atau mencari nafkah melainkan hanya untuk bersenang-senang, memenuhi rasa ingin tahu, menghabiskan waktu senggang atau libur serta tujuan-tujuan lainnya. Pariwisata adalah kegiatan melakukan perjalanan dengan tujuan untuk mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperoleh kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas dan berziarah.

Kabupaten Timor Tengah Selatan adalah salah satu tempat yang terkenal dengan kekayaan alam, budaya dan destinasi wisata yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Setiap tahunnya banyak wisatawan domestik dan mancaegara yang berkunjung ke Kabupaten Timor Tengah Selatan (Kota Soe) untuk mengunjungi tempat wisata di Timor Tengah Selatan. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi pencarian tempat wisata berbasis android untuk Pariwisata serta profil dinas terkait dan mempromosikan wisata sehingga calon wisatawan dapat mengetahui informasi terkait wisata pada Kabupaten Timor Tengah Selatan.

Kabupaten Timor Tengah Selatan saat ini memiliki banyak objek wisata yang diminati oleh banyak pengunjung. Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang memiliki daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Kabupaten Timor Tengah Selatan memiliki beberapa tempat wisata yang banyak diminati oleh para wisatawan domestik dan mancaegara.

Pengembangan pariwisata di kabupaten Timor Tengah Selatan masih dikatakan sangat minim dan akses menuju lokasi pariwisata sering terkendala oleh lokasi yang belum diketahui dan jalur perjalanan yang ingin dilewati. Selama ini, ingin mengunjungi tempat pariwisata yang ada di kabupaten TTS, dapat bertanya pada orang lain maupun *browsing* di internet. Hal ini kadang menjadi kendala jika terdapat banyak rute yang harus dilewati karena akan

menyusahkan atau menghambat wisatawan jika terdapat informasi yang salah atau keliru. Berdasarkan masalah diatas perancangan aplikasi bertujuan untuk membantu wisatawan maupun masyarakat lokal dapat melihat informasi wisata sebelum berkunjung ke tempat wisata, serta melihat tempat penginapan dan jarak yang akan di tempuh selama perjalanan.

Pada skripsi ini akan dibuat Aplikasi Pariwisata berbasis android menggunakan metode *Location Based Service (LBS)*. *Location based services* adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan. Layanan ini menggunakan teknologi *global positioning service (GPS)*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi sejumlah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pariwisata berbasis android untuk mempermudah wisatawan mencari lokasi wisata yang ingin dituju dengan menggunakan teknologi *Location Based Service (LBS)*?
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan peta dan rute perjalanan menuju lokasi wisata yang dipilih pada kabupaten Timor Tengah Selatan?
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan informasi dan lokasi pariwisata dengan menerapkan metode *Location Based Service (LBS)* di kabupaten Timor Tengah Selatan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang suatu sistem untuk melakukan pencarian tempat wisata dan hotel yang ada di kabupaten Timor Tengah Selatan.
2. Menerapkan metode *location Based Service* pada aplikasi android pencarian tempat wisata dan hotel di kabupaten Timor Tengah Selatan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi agar menjadi sistematis yang mudah di mengerti, maka akan diterapkan beberapa batasan masalah. Adapun batasan masalah ini meliputi :

1. Sistem informasi yang dibangun hanya akan mengelola dan menampilkan informasi mengenai objek wisata baik itu wisata alam maupun wisata kebudayaan yang ada pada Kabupaten Timor Tengah selatan.
2. Sistem informasi yang dibangun memiliki beberapa konten yaitu konten wisata yang terdiri dari wisata laut, air terjun, pengunungan, wisata kuliner, wisata kebudayaan di Kabupaten Timor Tengah Selatan.
3. Semua informasi yang akan disajikan pada sistem informasi yang dibangun nantinya didapatkan dari Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Timor Tengah Selatan.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini memberikan manfaat bagi instansi atau Dinas Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Kabupaten Timor Tengah Selatan adalah dengan adanya penelitian ini maka dapat dijadikan alat atau media promosi pariwisata yang ada di Kabupaten Timor Tengah Selatan, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
2. Memudahkan Masyarakat untuk memperoleh informasi letak obyek wisata di Kabupaten Timor Tengah Selatan.
3. Mengenalkan budaya serta pariwisata yang ada di Kabupaten Timor Tengah Selatan

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pencarian tempat wisata pada kabupaten timor tengah selatan, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Melakukan pencarian informasi terkait penelitian yang akan digunakan sebagai landasan teori maupun dalam perancangan dan pembuatan sistem.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan layanan, serta melakukan analisa atau pengamatan pada data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah lebih lanjut.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi relasi table yang dibutuhkan, diagram, perancangan flowchart sistem, dan perancangan struktur menu sistem informasi pariwisata kabupaten timor tengah selatan.

4. Perancangan Sistem

Secara umum tahapan ini dilakukan perancangan blok diagram, perancangan *flowchart* sistem, *formula Metode harvesine*, dan perancangan struktur menu *aplikasi* pencarian Tempat Penyewaan Lapangan Basket terdekat menggunakan LBS berbasis mobile.

5. Implementasi

Yaitu mengimplementasi *user interface* pada pembuatan *aplikasi* pencarian Penyewaan Lapangan Basket terdekat menggunakan LBS (*Location Base Service*) berbasis mobile, dengan memanfaatkan *software Visual Studio* dan *xampp*.

6. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan jika semua bagian telah selesai. Dilakukan pengujian fungsional, pengujian performa, pengujian perhitungan, yaitu menguji tingkat keakuratan dalam menentukan lokasi dari Tempat Penyewaan Lapangan Basket terdekat dan informasi Lapangan yang bagus dan menarik.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka berisi dasar teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem berisi mengenai perancangan sistem dengan menggunakan diagram use case dan flowchart. Desain sistem dan GUI main menu sesuai konsep yang diusulkan..

BAB IV : Implementasi dan Pengujian. Implementasi merupakan hasil dari Aplikasi yang telah dibangun berdasarkan perancangan sesuai pada BAB III. Pengujian dilakukan untuk mengetahui performa system yang telah dibangun. Pengujian yang dilakukan adalah pengujian fungsional system, pengujian metode havarsine, pengujian kepuasan user .

BAB V : Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian.