

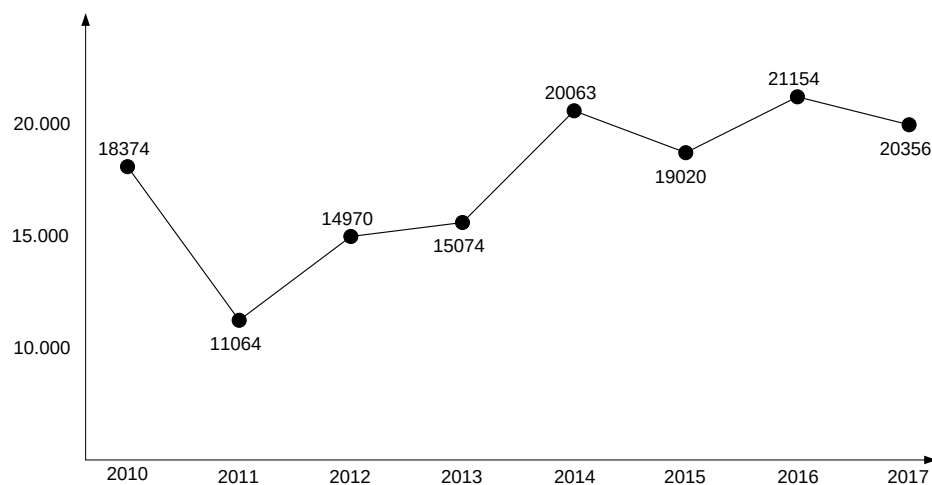
BAB I

PENDAHULUAN

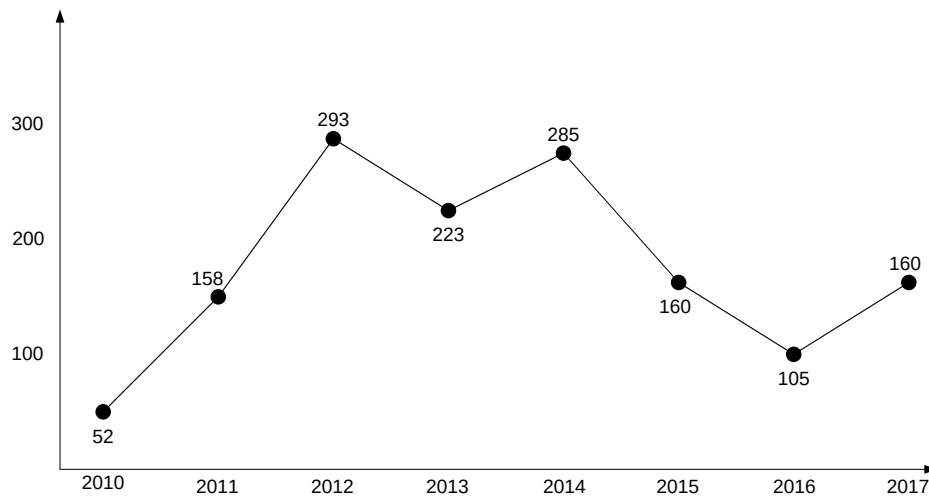
1.1 Latar Belakang

Kabupaten Flores Timur adalah salah satu kabupaten di Provinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Letak geografis Kabupaten Flores Timur berada di ujung timur pulau Flores dan terdiri dari 3 pulau besar yaitu sebagian kecil pulau Flores, pulau Adonara, dan pulau Solor. Luas wilayah Kabupaten Flores Timur adalah 1.813,20 Km².

Sama seperti kabupaten lainnya di Provinsi NTT, Kabupaten Flores Timur juga memiliki daya tarik wisata yang tidak kalah menarik. Jumlah objek wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur adalah 28, yang terdiri dari 6 objek wisata alam, 7 objek wisata pantai, 4 objek wisata budaya, 1 objek wisata belanja, 2 objek wisata kuliner, dan 8 objek wisata religius. Jumlah objek wisata yang tergolong banyak ini menjadikan Kabupaten Flores Timur banyak dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan domestik, maupun wisatawan mancanegara. Seperti yang terlihat pada grafik sebagai berikut;



Gambar 1.1 Grafik Wisatawan Domestik
(Sumber: BPS Provinsi NTT)



**Gambar 1.2 Grafik Wisatawan Mancanegara
(Sumber: BPS Provinsi NTT)**

Namun tidak semua letak lokasi objek wisata ini diketahui masyarakat luas. Hal tersebut mempersulit para wisatawan yang ingin berkunjung ke salah satu objek wisata di Kabupaten Flores Timur untuk mendapatkan letak lokasi objek wisata, maupun informasi penting dari objek wisata tersebut. Hal tersebut bisa diatasi dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Maraknya penggunaan perangkat *mobile* merupakan salah satu dampak dari perkembangan teknologi. Perkembangan perangkat *mobile* kini telah mencapai ke penggunaan *smartphone* atau ponsel pintar.

Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat *mobile* yang bersifat *open source* dan merupakan versi modifikasi dari kernel *Linux*. Dukungan multimedia yang lengkap seperti menampilkan peta digital menggunakan *Google Map API*, merupakan salah satu keunggulan *Android*. Maraknya penggunaan perangkat *android* kini digunakan di berbagai kalangan, tidak terkecuali kalangan wisatawan.

Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang semakin maju serta sifat *open source* dan meraknya penggunaan dari sistem operasi *android*, memungkinkan untuk dibuatnya suatu sistem informasi geografis objek wisata di Kabupaten Flores Timur berbasis android, guna membantu

mempermudah para wisatawan untuk menemukan lokasi geografis objek wisata yang ingin dituju, serta mendapatkan informasi lainnya tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan pada latar belakang di atas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sulitnya para wisatawan untuk mendapatkan informasi letak geografis serta informasi lainnya dari objek wisata maupun akomodasi yang ingin dituju di Kabupaten Flores Timur.

1.3 Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan pada permasalahan yang ada agar tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut ;

1. Hanya membahas objek wisata yang ada di Kabupaten Flores Timur.
2. Jenis wisata mencakup wisata alam, wisata pantai, wisata budaya, wisata rohani, akomodasi, kuliner dan wisata belanja.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem informasi yang akan menampilkan informasi letak geografis suatu objek wisata serta informasi lainnya dari objek wisata yang ada pada Kabupaten Flores Timur, guna membantu para wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur untuk menemukan lokasi, serta informasi wisata yang ingin dikunjungi di Kabupaten Flores Timur.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk mempermudah wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Flores Timur untuk memperoleh koordinat lokasi objek wisata yang akan dikunjungi, serta mempromosikan potensi di sektor pariwisata Kabupaten Flores Timur.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah *Systems Development Life Cycle (SDLC)*, yang berarti siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Metode siklus hidup pengembangan *system* atau *system development life cycle (SDLC)* mempunyai beberapa tahapan. Sesuai dengan namanya, (*SDLC*) dimulai dari suatu tahapan sampai tahapan terakhir dan kembali lagi ketahapan awal membentuk suatu siklus atau daur hidup. Berikut adalah tahapan pengembangan sistem *SDLC* (Jogiyanto : 2003) :



Gambar 1.3 *Systems Development Life Cycle (SDLC)*

1. Analisa Sistem

Pada tahap ini pengembang sistem harus menganalisa sistem yang akan dikembangkan nantinya. Tahapan ini mencakup :

- a. Studi Pendahuluan.
- b. Studi Kelayakan.
- c. Mengidentifikasi Permasalahan dan Kebutuhan Pengguna.
- d. Memahami Sistem yang ada.
- e. Menganalisa Hasil Penelitian.

2. Perancangan Sistem

Tahap berikut dari *SDLC* setelah tahap analisis sistem adalah tahap perancangan sistem (*system design*). Tahap perancangan sistem mempunyai dua tujuan utama yaitu :

- a. Memberikan gambaran secara umum tentang kebutuhan informasi kepada pemakai sistem secara logika.
- b. Memberikan gambaran yang jelas dan rancangan bangunan yang lengkap kepada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik lainnya.

Tahapan ini juga mencakup pembuatan alur serta cara kerja sistem yang digambarkan dalam bentuk tertentu, seperti bagan alir (*flowchart*), *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, perancangan tabel, perancangan antarmuka (*interface*), dan lain sebagainya.

3. Implementasi Sistem

Pada tahap ini sistem mulai dibangun berdasarkan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Pembuatan sistem dilakukan dengan cara mengetikkan *script/code* dalam bahasa pemrograman tertentu. Dengan kata lain perancangan yang telah dibuat sebelumnya, di terjemahkan dalam bahasa komputer guna menghasilkan sebuah sistem baru.

4. Operasi dan Perawatan Sistem

Setelah sistem berhasil diimplementasikan, maka sistem tersebut siap digunakan. Pada tahapan ini sistem yang telah dibuat akan diuji terlebih dahulu dengan tujuan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan pengguna atau sebaliknya.

Guna menjaga kestabilan sistem, maka diperlukan juga langkah perawatan. Perawatan juga mencakup perbaikan sistem jika pada sistem terdapat *bug* atau kesalahan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan sistem, mulai dari teori-teori mengenai pengembangan yang digunakan sampai teori-teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung yang akan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan dan diterjemahkan ke dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi tentang pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.