

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

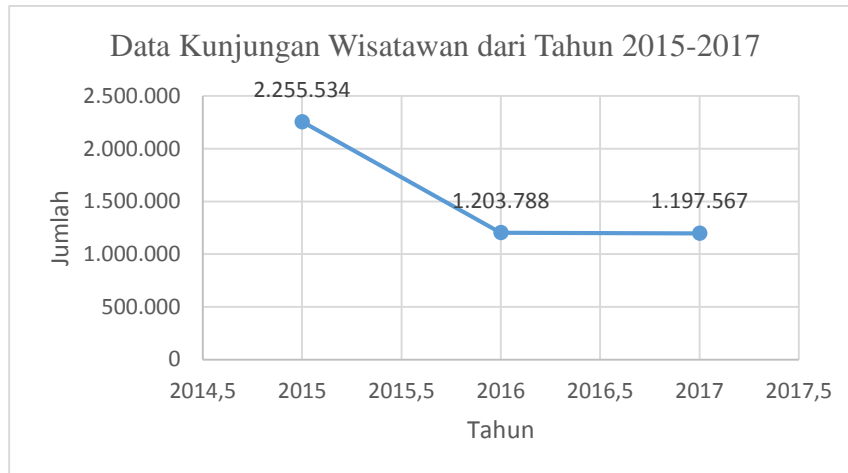
Sektor pariwisata menjadi salah satu industri terbesar dan terkuat di dunia, pada sektor pariwisata menjadi andalan dan prioritas pengembangan yang cukup besar terhadap pemasukan dan pendapatan dalam hal perekonomian negara.

Indonesia memiliki banyak potensi dan sumber daya alam termasuk sektor pariwisata. Pengembangan kepariwisataan dengan warisan sejarah budaya, potensi keindahan dan kekayaan alam Indonesia menjadi daya tarik tersendiri untuk wisatawan lokal maupun mancanegara. Setiap daerah yang ada di Indonesia memiliki potensi wisata yang beragam, karena kondisi alam setiap daerah di Indonesia berbeda-beda. Dan pengelolaannya pun disesuaikan dengan potensi wisata yang ada di daerah tersebut.

Provinsi Jawa Tengah merupakan salah satu destinasi wisata yang menawarkan beragam daya tarik wisata, seperti wisata alam, wisata religi, dll. yang sangat berpotensi dalam pembangunan pada sektor pariwisata. Prospek wisata ini dapat dilihat dari banyaknya objek wisata yang belum dipopulerkan, khususnya di Kabupaten Pati.

Berdasarkan data hasil Observasi awal di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata, Kabupaten Pati memiliki potensi pariwisata yang cukup besar dan tergolong lengkap. Dari wisata alam, wisata religi, wisata sejarah, wisata buatan, kuliner dan kerajinan.

Permasalahan yang terjadi disebabkan karena kurangnya media promosi pariwisata, sehingga masih banyak objek wisata baru yang belum diketahui. Sistem promosi yang digunakan saat ini masih minim dan kurang, yaitu dengan menggunakan *leaflet* dan *booklet*. Tidak hanya itu Kurangnya media promosi juga menyebabkan jumlah wisatawan yang berkunjung mengalami penurunan. Berikut daftar jumlah wisatawan dari tahun 2015-2017.



Gambar 1.1 Data Wisatawan tahun 2015-2017

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa Jumlah wisatawan dari tahun 2015-2017 mengalami penurunan.

Dengan memanfaatkan Kemajuan Teknologi informasi yang ada saat ini, seperti *smartphone* merupakan salah satu solusi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi berbasis android yang dapat memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata, deskripsi wisata, serta alamat objek wisata.

Aplikasi ini menggunakan metode RAD sebagai metode pengembangan sistem, Metode ini dipilih karena mempersingkat waktu pengembangan. selain itu, perancangan dan implementasi akan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Pembuatan aplikasi ini menggunakan teknologi berbasis android, dan software yang digunakan adalah construct 2.

Dalam penelitian sebelumnya yang membahas tentang Aplikasi Objek Wisata Berbasis Smartphone Android Karya Aribowo, dkk. Pada aplikasi ini menghasilkan informasi tentang objek-objek wisata dan aplikasi juga dilengkapi dengan kuliner khas betawi dan kesenian betawi.[2] perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penulis akan menambahkan menu tempat wisata baru yang ada di Kabupaten Pati.

Dalam Pembuatan aplikasi objek wisata ini diharapkan dapat membantu mempromosikan objek wisata. aplikasi ini akan memberikan informasi lokasi objek wisata pada wisatawan yang berkunjung ke Pati untuk mengetahui berbagai macam objek wisata di Kabupaten Pati, dengan cepat tanpa harus *searching google*. dan muncul gagasan yang akan membuat aplikasi yang berjudul “PROMO OBJEK WISATA DI KABUPATEN PATI BERBASIS ANDROID”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana mempromosikan objek wisata dikabupaten Pati untuk meningkatkan jumlah wisatawan ?
2. Bagaimana membuat aplikasi promo objek wisata untuk meningkatkan jumlah wisatawan ?

## 1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi yang dibuat menggunakan *platform* android sehingga hanya dapat dijalankan melalui *smartphone* berbasis android.
2. Aplikasi ini hanya membahas informasi tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Pati.
3. Data spasial berupa titik koordinat lokasi objek wisata diperoleh dari *Google Maps*, sedangkan data non spasial di dapatkan dari instansi pemerintah yang terkait dengan penelitian.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari diadakannya Penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk membantu mempromosikan dan mengenalkan objek wisata yang ada dikabupaten Pati.
2. Membuat aplikasi Promo objek wisata di Kabupaten Pati berbasis Android.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian diatas, maka manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. **Bagi pengembangan Iptek**
  - a. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan Aplikasi objek wisata yang ada dikabupaten Pati.
  - b. Mempermudah pencarian lokasi objek wisata melalui Mobile Android.

- c. Mengembangkan aplikasi ini dengan kemajuan teknologi informasi yang akan semakin berkembang.

## **2. Bagi Masyarakat**

- a. Dapat memberikan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada dikabupaten pati.
- b. Menambah informasi tentang tempat wisata yang sebelumnya belum diketahui secara lengkap dan benar.

## **3. Bagi Peningkatan Nilai Ekonomi**

Sebagai media promosi untuk membantu meningkatkan pendapatan dan pemasukan dalam hal perekonomian khususnya masyarakat kabupaten Pati.

## **4. Bagi Wisatawan**

Membantu wisatawan untuk mengetahui tempat wisata dan lokasi objek wisata yang ada dikabupaten Pati.

### **1.6 Sistematika Penulisan Skripsi**

#### **1. Bagian Awal Skripsi**

Bagian awal Skripsi berisi tentang halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran serta abstrak.

#### **2. Bagian pokok skripsi yang terdiri dari :**

##### **a. Bab I : Pendahuluan**

Pada bagian ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penyusunan Skripsi.

##### **b. Bab II : Landasan Teori**

Di dalam bab ini menampilkan beberapa referensi penelitian serupa dan diuraikan sekilas tentang pengertian Aplikasi Android, pemodelan UML serta kerangka pemikiran yang melatarbelakangi penelitian ini.

**c. Bab III : Metode Penelitian**

Bab ini berisikan pembahasan mengenai metode penelitian yang akan digunakan dan metode perancangan sistem.

**d. Bab IV : Pembahasan**

Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang Pengenalan Objek Wisata di Kabupaten Pati Berbasis Android.

**e. Bab V : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini disertai saran untuk pengembangan yang lebih lanjut.