

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Sektor pariwisata sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah Negara, terlebih bagi Negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki daya tarik wisata cukup besar, banyaknya keindahan alam, aneka warisan sejarah budaya dan kehidupan masyarakat. Obyek wisata yang ada di Pulau Madura merupakan salah satu dari kekayaan alam yang patut untuk dibanggakan. Setiap daerah di Madura memiliki keunikan baik dari segi keindahannya maupun adat istiadat yang ada di daerah tersebut, sehingga menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya.

Salah satu contoh objekwisata seperti yang ada di kabupaten Sumenep yaitu Pulau Gili Labak, pulau yang memiliki sejuta keindahan alam bawah lautnya dan dikenal dengan kealamian suasananya. Akan tetapi sangat disayangkan, banyak wisatawan yang belum mengetahui pulau tersebut serta banyaknya kendala yang dialami wisatawan seperti halnya arah menuju ke tempat lokasi wisata juga bingungnya dalam pencarian fasilitas umum. Dengan adanya navigasi ke tempat fasilitas umum akan sangat membantu wisatawan untuk memenuhi kebutuhan tambahan wisatawan, jadi dengan adanya fasilitas umum ini wisatawan bisa dapat memperkirakan atau mengatur waktu yang tepat untuk melakukan kunjungan wisatanya. Seperti contohnya tidak adanya masjid ataupun musholah di Pulau Gili Labak untuk beribadah umat muslim, apa lagi disaat hari Jumat, jadi wisatawan bisa mencari waktu yang tepat untuk berkunjung ke pulau tersebut atau bisa mengaturnya dengan menunaikan sholat di masjid dekat pelabuhan sebelum pemberangkatan.

Saatini pemanfaatan teknologi telahbanyak yang digunakanuntukmenunjangdanmenyelesaikansuatupermasalahan.Untuk meningkatkan daya tarik wisatawan yang dapat memudahkan untuk mengetahui segala wisata alam serta membantu mengurangi permasalahan yang ada, maka dibangunlah **APLIKASI NAVIGASI WISATA MADURA DAN FASILITAS UMUM YANG ADA DISEKITARNYA**. Diharapkan nantinya aplikasi ini berguna bagi para wisatawan untuk mengetahui lokasi tujuan tempat wisata serta fasilitas umum disekitar tempat-tempat wisata yang terdapat di Madura.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu:

- Bagaimana mengumpulkan informasi tentang objek wisata serta fasilitas umum yang ada disekitarnya ?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi lokasi wisata serta fasilitas umum yang ada disekitarnya berbasis android yang dapat digunakan oleh pihak lembaga maupun masyarakat untuk mendukung pengembangan wisata di Madura.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- Sebagai penambah wawasan dan meningkatkan kemampuan pengguna, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi berbasis android.
- Mempermudah masyarakat umum memperoleh informasi lokasi wisata dan fasilitas umum di Madura meliputi peta lokasi, deskripsi, fotogaleri.
- Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menuju ke lokasi yang ditujui melalui navigasi rute terdekat.
- Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memilih jenis wisata apa yang akan dipilih (pantai, pegunungan, dll) dan lokasi pada tempat yang sudah direkomendasikan.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Wisata yang terdapat di kepulauan tidak memiliki rute navigasi ketempat tujuannya melainkan navigasinya mengarah pada pelabuhan terdekat.
- Fasilitas umum dibatasi, hanya mencakup yang paling terpenting untuk pengunjung, yaitu diantaranya : Masjid/Mushollah, POM Bensin, Rumah Sakit/Puskesmas, Rumah Makan, Penginapan dan Pasar.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1. Metode Observasi

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada proses pendaftaran nomer antrian dokter umum guna mendapatkan gambaran jelas dan terkait terhadap permasalahan sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan, dimana observasi meliputi pengumpulan data dan informasi, software, membuat tampilan yang interatif dan *user friendly*.

2 Metode Interview

Interview atau wawancara adalah proses tanya jawab mengenai permasalahan dimana dua orang atau lebih bertatap muka mendengarkan secara langsung informasi atau keterangan sehingga proyek yang dibuat tepat sasaran.

3 Metode Analisis

Menganalisis masalah-masalah yang akan disajikan dan mengumpulkan data atau informasi.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang penulis mengerjakan tugas akhir, rumusan masalah yang diperoleh dari latar belakang, tujuan dan manfaat dari pengerjaan tugas akhir ini, batasan masalah pembahasan sistem informasi ini, metodologi pengerjaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

BAB II Teori Penunjang

Bab ini membahas tentang penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan serta semua teori-teori yang digunakan sebagai dasar acuan dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini.

BAB III Perancangan Sistem

Bab ini berisi analisis pembuatan sistem dan perancangan sistem, yang membahastentanganalisisuser, analisisinput, analisis proses, analisisoutput, alur sistem yang terdiri dari *Use case*, *Domain Model* dan *Class Diagram*. Bab ini juga berisi tentang CDM dan PDM yang menggambarkan tabel dalam database yang digunakan pada sistem informasi ini.

BAB IV Implementasi

Bab ini menampilkan dan menjelaskan fungsi dari setiap menu-menu yang terdapat dalam Sistem Informasi Pencatatan dan Pelaporan Terpadu Puskesmas (SP2TP) yang berupa *Screenshot* dari tampilan menu-menu sistem informasi ini sehingga mempermudah dalam pemahaman sistem informasi yang dibuat serta memudahkan penggunaan sistem informasi ini.

BAB V Penutup

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah dan intisari dari hasil yang didapatkan setelah pembuatan sistem informasi ini. Sedangkan saran merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan sistem informasi yang telah dibuat. Sehingga untuk selanjutnya akan menjadi sistem informasi yang lebih kompleks lagi.