



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor andalan dalam kegiatan perekonomian di suatu daerah. Pariwisata saat ini menjadi lahan industri yang semakin berkembang pesat, sebab melalui sektor pariwisata suatu daerah dapat meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD), meningkatkan taraf hidup masyarakat, memperluas kesempatan kerja dan melestarikan budaya daerah serta memelihara keindahan alam di suatu daerah.

Kota Palembang yang terkenal dengan sebutan kota Bumi Sriwijaya merupakan salah satu wilayah tujuan wisata yang menawarkan berbagai macam obyek wisata baik obyek wisata alam, wisata budaya dan religi, maupun wisata kuliner dengan semua potensi, keunikan, dan kelebihan yang dimilikinya. Kota Palembang juga baru saja terpilih menjadi model wisata olahraga nasional oleh Kementerian Pariwisata dikarenakan seringnya kota Palembang menggelar event olahraga berskala nasional maupun internasional yang dilaksanakan di kawasan Jakabaring Sport City seperti *SEA Games 2011*, *Islamic Solidarity Games*, hingga *Asian Games* yang akan dilaksanakan di tahun 2018 nanti.

Dengan banyaknya *event* nasional dan internasional yang diadakan di kota Palembang, promosi wisata di Palembang juga harus memiliki peningkatan berbanding dengan pesatnya pembangunan infrastruktur-infrastruktur pendukung pariwisata kota Palembang. Meskipun pemerintah daerah sudah banyak melakukan usaha promosi untuk menarik wisatawan, akan tetapi diperlukan cara promosi yang lebih baik untuk menarik minat wisatawan berkunjung ke obyek-obyek wisata di kota Palembang.

Saat ini hampir setiap orang tidak terlepas dari *smartphone mobile* ataupun *gadget*, tidak terkecuali dengan para wisatawan. Untuk itu pemanfaatan teknologi dirasa sangat membantu dalam kegiatan sehari-hari bahkan saat berpergian. Dengan adanya teknologi para wisatawan dapat dengan mudah mencari informasi obyek-obyek wisata menarik di berbagai tempat. Saat ini banyak wisatawan berwisata hanya menggunakan teknologi perangkat *mobile*. Untuk itu, sebuah



Web Mobile juga dapat menjadi salah satu media promosi pariwisata yang baik untuk menarik minat wisatawan. Dengan membuat aplikasi *web mobile* di bidang pariwisata yang dapat digunakan sebagai panduan bagi wisatawan untuk berkunjung ke Kota Palembang khususnya ke obyek – obyek wisata yang terdapat di Palembang. Serta dapat memberikan informasi-informasi yang detail dan dibutuhkan oleh para wisatawan termasuk informasi penginapan serta peta wisata.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan diatas, maka penulis menulis tugas akhir ini dengan judul “Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang berbasis *Web Mobile*”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahannya adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi panduan wisata kota Palembang berbasis *Web Mobile* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan metode SDLC (*System Development Life Cycle*).

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Data yang diolah untuk penelitian adalah data pariwisata kota Palembang terdiri dari data wisata alam, data wisata budaya dan religi, dan data wisata kuliner, serta data tempat penginapan.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *PHP* dan *MySQL*
3. Metode yang digunakan adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*).

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian tugas akhir ini yaitu:

1. Menghasilkan sebuah aplikasi untuk panduan pariwisata berbasis *web mobile* sebagai daya dukung untuk meningkatkan pariwisata di kota Palembang.
2. Memberikan pelayanan informasi maksimal kepada para wisatawan.



1.4.2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian tugas akhir ini adalah:

1. Mendukung upaya pemerintah daerah untuk mempromosikan obyek wisata yang terdapat di kota Palembang
2. Meningkatkan daya saing daerah pariwisata kota Palembang dengan daerah lainnya.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Lokasi Pengumpulan Data

Lokasi pengumpulan data untuk Tugas Akhir ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palembang beralamat di Jalan H. Ahmad Bastari Komplek Dekranasda Jakabaring Palembang.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam mendapatkan informasi, metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Metode Observasi
Penulis melakukan observasi berkas data yang ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Palembang yang berkaitan dengan informasi dari obyek-obyek wisata yang terdapat di kota Palembang.
2. Metode Studi Pustaka
Metode ini dilakukan dengan cara mencari data literature pustaka yang dapat mendukung pendefinisian masalah dalam penelitian tugas akhir ini.

1.5.3. Metode Analisis Data

Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang dikembangkan dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *waterfall*. Menurut Kendall&Kendall (2006), metode SDLC adalah pendekatan melalui beberapa tahapan untuk menganalisis dan merancang sistem yang mana sistem tersebut telah dikembangkan dengan baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakaian secara spesifik.



Metode SDLC (*System Development Life Cycle*) ini terdiri dari tujuh tahapan pengembangan yaitu mengidentifikasi masalah, peluang dan tujuan, menentukan syarat-syarat, menganalisis kebutuhan-kebutuhan sistem, merancang sistem yang direkomendasikan, mengembangkan dan mendokumentasikan perangkat lunak, menguji dan mempertahankan sistem, dan mengimplementasikan dan mengevaluasi sistem.

1.6. Referensi Jurnal

Dalam mengerjakan tugas akhir ini, penulis mengambil referensi dari beberapa jurnal yang telah ada sebelumnya, dibawah ini akan diuraikan perbandingan dari referensi jurnal tersebut.

Tabel 1.1. Referensi Jurnal

No	Judul Jurnal	Metode	Pembahasan
1	Rancang Bangun Aplikasi <i>Mobile Tour System</i> (MTS) Berdasarkan <i>Smartphone Android</i> untuk Pemandu Pariwisata Kota medan ISSN 1412-0100 Vol14, NO 1, April 2013	Metode <i>Waterfall</i>	Aplikasi <i>mobile tour system</i> berbasis <i>smartphone android</i> untuk pemandu wisata kota Medan ini menggunakan metode <i>waterfall</i> . Dalam Penelitian judul ini metode pengembangan sistem yang diterapkan hanya sampai pada tahap desain dan tidak melibatkan tahap implementasi, pengujian.

Lanjutan Tabel 1.1. Referensi Jurnal

No	Judul Jurnal	Metode	Pembahasan
2.	Aplikasi Sistem Penunjang Keputusan Perjalanan Wisata berbasis <i>Web</i> (Studi	Metode <i>Composit Performance Index</i> (CPI)	Pada aplikasi ini sistem pendukung keputusan yang dirancang menggunakan metode <i>Composit</i>



	Kasus: Travel Bima Sena Wisata Penulis: Ady Rivaldy, Inne Gartina H, S.Kom, MT Program studi Manajemen Informatika Politeknik Telkom, Bandung	dan Metode SDLC (System Development Life Cycle)	<i>Performance Index</i> (CPI) dalam proses perhitungan kriteria yang ada dan untuk mengerjakan aplikasi ini penulis menggunakan metode SDLC dengan model <i>waterfall</i> .
3.	Aplikasi Panduan Wisata Kota Palembang Berbasis Web Mobile Penulis : Yolanda Putri Politeknik Negeri Sriwijaya, 2016.	Metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan model <i>waterfall</i>	Dalam membangun aplikasi panduan wisata kota Palembang ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan model <i>waterfall</i> yang memiliki 7 tahapan dalam pengembangan sistemnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Tugas Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Tugas Akhir ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang judul, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA



Bab ini akan menguraikan secara singkat mengenai teori umum yang berkaitan tentang pengenalan komputer, teori judul yang berkaitan tentang judul laporan dan judul aplikasi yang akan dibuat, teori khusus yang berkaitan dengan sistem yang akan dipakai dalam aplikasi yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan aplikasi program yang akan dibuat.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini akan menguraikan tentang keadaan instansi atau perusahaan antara lain meliputi sejarah singkat, struktur organisasi, visi, misi, tujuan, nilai utama dan motto, tugas dan tanggungjawab dari setiap bagian bidang serta gambaran sistem yang sedang berjalan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Palembang.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan pembahasan dari permasalahan yang ada melalui perancangan aplikasi panduan wisata kota Palembang

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan yang diambil dalam penulisan Tugas Akhir ini dan saran yang mungkin berguna bagi semua pihak.