

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi menimbulkan dampak yang positif bagi perkembangan jaman saat ini. Teknologi informasi juga sangat berpengaruh terhadap semua aspek kehidupan. Pembuatan produk teknologi informasi diharapkan dapat membantu dan mempermudah suatu perusahaan dalam pengembangan usaha. Sekarang ini kehidupan manusia banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi, apalagi oleh keberadaan komputer.

Dengan adanya komputer manusia dapat menyelesaikan masalahnya dengan cepat dan praktis. Mulai dari kehidupan dirumah, kantor dan sekolah, semuanya sudah menggunakan komputer.

Perkembangan yang signifikan dalam teknologi informasi tersebut banyak mendorong para penyedia layanan teknologi untuk menarik pasar dunia *device* bergerak (*mobile phone*). Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya penyedia layanan telekomunikasi yang menyediakan layanan sambungan langsung melalui internet dengan perangkat *mobile phone* via akses *GPRS* (*General Packet Radio Service*), *EDGE* maupun *HSDPA*.

Dengan adanya layanan internet orang mendapatkan informasi apa saja yang dibutuhkannya. Bahkan informasi pariwisata kabupaten Karanganyar dapat dengan mudah diperoleh melalui layanan internet, tetapi layanan internet melalui computer maupun laptop masih jarang orang yang menggunakannya karena

berbagai kendala seperti harus ada jaringan kabel modem untuk computer dan adanya area hotspot untuk laptop. Sedangkan masyarakat pada umumnya dan wisatawan pada khususnya membutuhkan informasi pariwisata yang mudah diakses, praktis dan dapat digunakan disembarang tempat. Untuk mengatasi masalah ini maka munculah layanan internet melalui *mobile phone*.

Perangkat *mobile phone* sendiri sekarang sudah banyak digunakan oleh masyarakat luas dalam mempromosikan jasa maupun barang, melalui perangkat ini sangat praktis dan efisien. Orang tidak perlu lagi beranjak keluar rumah untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dengan melalui jaringan *mobile phone* ini orang sudah mendapatkan apa yang akan dicarinya termasuk informasi pariwisata kabupaten Karanganyar.

Untuk itu maka penulis ingin membuat aplikasi informasi pariwisata kabupaten Karanganyar menggunakan bahasa pemrograman *Java 2 Micro Edition*, J2ME sendiri adalah teknologi dari *Java programming language* yang di khususkan untuk perangkat mobile seperti *Handphone*, *Pocket PC* dan PDA. J2ME sebenarnya sama dengan pemrograman menggunakan java sendiri, hanya saja dalam J2ME ada beberapa fungsionalitas yang ditambah dan dikurangi dan di sesuaikan untuk pemrograman perangkat mobile.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis merumuskan masalah yaitu:

1. Memindahkan dan mengumpulkan informasi pariwisata Kabupaten Karanganyar dari web ke *mobile*.
2. Bagaimana membuat aplikasi informasi pariwisata kabupaten Karanganyar berbasis mobile menggunakan J2ME.

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai terkait dengan masalah yang dibahas dalam pembuatan aplikasi informasi pariwisata kabupaten Karanganyar ini adalah:

1. Menampilkan aplikasi yang menarik, efisien dan tepat guna.
2. Memperkenalkan potensi wisata kabupaten Karanganyar.
3. Dapat menampilkan informasi pariwisata kabupaten Karanganyar sesuai yang dibutuhkan oleh masyarakat pada umumnya dan wisatawan pada khususnya.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diambil oleh penulis pada pembuatan tugas akhir aplikasi informasi pariwisata kabupaten Karanganyar ini adalah:

1. Aplikasi dapat dijalankan pada ponsel yang memiliki fitur minimum java MIDP 2.0.
2. Aplikasi dapat diakses dengan mudah dan praktis oleh masyarakat umumnya.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis

Diharapkan dapat digunakan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dan membantu dunia pariwisata kabupaten Karanganyar dalam mempromosikan tempat-tempat wisata dalam perkembangan teknologi informasi melalui *mobile phone*.

b. Bagi pengguna (user)

Diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperoleh informasi seputar pariwisata kabupaten Karanganyar yang dapat diakses dimana saja menggunakan *mobile phone*.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini pada garis besarnya dibagi menjadi lima bab, setiap bab terdiri dari beberapa sub bab secara lengkap dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

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

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan pembahasan awal dari program yang akan dibuat dan merupakan teori-teori yang melandasi dibuatnya program ini.

3. BAB III DESAIN DAN PERANCANGAN

Pada bab ini membahas tentang spesifikasi sistem, gambaran sistem, perancangan database yang nantinya akan menjadi gambaran pertama bagaimana dan apa yang akan dibuat untuk menjadikan aplikasi *mobile* ini dapat dibangun dan berjalan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISA SISTEM

Bab ini berisi tentang langkah-langkah pembuatan sistem, keperluan apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem aplikasi ini. Pada bab ini juga akan menyampaikan hasil dari uji coba sistem dan menganalisanya.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pembuatan sistem *mobile* informasi pariwisata ini. Bab ini juga berisi tentang saran-saran yang nantinya dapat mengembangkan apa yang menjadi tujuan dibuatnya aplikasi ini.