

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Penyampaian informasi tentang lokasi objek wisata dan kuliner di kota dan Kabupaten Ponorogo dengan menggunakan brosur dan spanduk di tempat wisata yang di tempelkan pada tempat – tempat umum serta kurangnya minat wisatawan dalam membaca informasi tersebut menjadi suatu permasalahan bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Ponorogo dalam mempromosikan sektor pariwisata di daerah tersebut.

Ponorogo secara umum memiliki berbagai macam objek wisata yang cukup menarik untuk di kunjungi antara lain: Telaga Ngebel, Gunung Priggitan, Air Terjun Pletuk, Taman Ngembag dan sebagainya. Dengan melihat berbagai macam-macam jenis objek wisata yang dimiliki pesona masing-masing baik pesona dan budaya tentu bisa menjadi modal untuk meningkatkan wilayah masing-masing yang ada di lokasi wisata tersebut. Pada saat ini para wisatawan memerlukan informasi-informasi lengkap.

Tidak hanya informasi mengenai objek wisata saja, tetapi juga informasi mengenai lokasi tempat wisata anda berada, wisata kuliner juga harus promosinya harus ditingkatkan dan di tampilan secara menarik. Dengan memanfaatkan salah satu teknologi dari *Google* yaitu berupa *Google Maps*, yang merupakan sebuah jasa peta *globe virtual* dan *online*. *Google Maps* menawarkan peta yang dapat diseret yang diambil. dari satelit, maka dapat diimplentasikan dan dikembangkan sebuah sistem informasi geografis berbasis

android dengan menggunakan *Positioning System* (GPS) yang nantinya dapat membantu wisatawan untuk mengetahui tempat wisata yang akan dituju saat berkunjung ke Ponorogo. Wisatawan hanya cukup mengaksesnya melalui *mobile phone* berbasis android. Selanjutnya mereka akan menikmati fitur-fitur yang ditawarkan didalamnya.

### **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang aplikasi wisata tersebut ?
2. Bagaimana membuat aplikasi wisata ini agar user berminat menggunakan aplikasi tersebut ?

### **C. Tujuan penelitian**

1. Mengetahui tahapan dalam pembuatan dan perancangan aplikasi wisata ini.
2. Mempermudah pengguna dalam mengakses lokasi wisata dengan aplikasi tersebut.

### **D. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kemungkinan meluasnya pembahasan dari seharusnya, perlu kiranya dilakukan batasan-batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini tidak dapat di update.
2. Aplikasi ini di buat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6*.

### **E. Manfaat Penelitian**

Sesuai tujuan yang sudah ditulis di atas, penelitian ini berguna untuk :

1. Membantu pengguna mencari informasi wisata dengan mudah tanpa harus bertanya pada orang lain tentang wisata ponorogo.
2. Dapat lebih mengenal tentang destinasi wisata apa saja yang ada di kabupaten ponorogo.

