

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat pada saat ini memaksa kita untuk hidup tak lepas dari teknologi tersebut. Dampak yang terjadi adalah sekarang ini masyarakat sedikit demi sedikit mulai meninggalkan proses penelusuran secara manual yang mungkin bisa membutuhkan waktu lebih lama dan cara yang rumit untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan. Melalui teknologi yang berkembang saat ini, pengelolaan informasi dapat dilakukan dengan lebih efektif, efisien, dan optimal. Hal tersebut juga merupakan tujuan dari penggunaan teknologi informasi yaitu efektifitas, efisiensi, dan keoptimalan yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi yang diperlukan.

Kota Pacitan terletak di ujung barat daya Provinsi Jawa Timur. Wilayahnya berbatasan dengan Kabupaten Ponorogo di utara, Kabupaten Trenggalek di timur, Samudra Hindia di selatan, serta Kabupaten Wonogiri (Jawa Tengah) di barat. Pacitan dikenal dengan nama Kota Pariwisata atau Kota Seribu Goa. Hal ini dikarenakan kekayaan alam dan ekstika Pacitan yang sungguh luar biasa dan sangat memikat para pengunjung. Pariwisata di Pacitan terdiri dari Wisata Goa, Wisata Pantai, Wisata Pegunungan (*Hikking*), Wisata Sejarah, Wisata Pemandian Alam dan Saat ini sedang dalam tahap penyelesaian kawasan Olahraga

yang nantinya bisa menjadi salah satu alternatif tempat yang bisa dikunjungi di Pacitan.

Salah satu kendala yang dihadapi pemerintah daerah kabupaten Pacitan ini adalah kurangnya system informasi yang efektif dan efisien untuk para wisatawan. Dalam penyampaian informasinya masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster, dan buku – buku. Hal tersebut kurangnya efektif, walaupun banyak teknologi canggih yang sudah tersedia seperti pencarian *online* dan pemanfaatan peta website, akan tetapi wisatawan masih sering mengalami kesulitan dalam menemukan tempat lokasi wisata di Pacitan.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spesial mempunyai peranan yang sangat penting. Penggunaan ponsel atau perangkat lain yang bergerak saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat dan sangat tepat untuk menjadi media pengimplementasian aplikasi sistem informasi ini di dalamnya. Karena itu, peneliti mencoba mengembangkan aplikasi mobile berbasis android dalam pembuatannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah yang akan dikaji, yaitu : “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi mobile yang menggunakan teknologi *Location Based Services* (LBS) sehingga dapat membantu dalam mendapatkan informasi lokasi tempat – tempat wisata di Kota Pacitan yang efektif dan efisien?”

### 1.3 Batasan Masalah

Menghindari meluasnya materi yang akan dibahas pada penelitian ini, maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya membahas pencarian lokasi tempat – tempat wisata, dan beberapa penginapan, kuliner yang ada di sekitar tempat wisata di Kota Pacitan.
2. Pembuatann aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman java dengan menggunakan Eclipse.
3. Aplikasi ini hanya berjalan pada mobile yang memiliki konfigurasi platform android yang didukung layanan GPS.
4. Aplikasi ini hanya berjalan menggunakan Google Map.
5. Aplikasi ini bersifat *Online*.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Membuat suatu sistem informasi geografis yang dapat digunakan para wisatawan yang berkunjung ke Kota Pacitan agar didapatkan sistem informasi yang efektif dan efisien, sehingga para wisatawan dapat dengan mudah untuk menuju berbagai lokasi wisata yang ada di Kota Pacitan dan beberapa tempat penginapan ataupun tempat kuliner yang kami rekomendasikan untuk para wisatawan yang datang ke Kota Pacitan.

## 1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian adalah cara yang digunakan untuk mencari fakta permasalahan yang sebenarnya. Sehingga data-data yang didapatkan bisa menunjang proses pembuatan aplikasi dalam pengolahan datanya.

### 1.5.1 Pengumpulan Data

Dalam penyusunan laporan penelitian ini tentunya memerlukan data-data yang nantinya akan sangat diperlukan dalam sebuah laporan untuk itu digunakan beberapa metode-metode antara lain:

1. Metode Pengamatan (Observasi)

Metode observasi yaitu suatu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung di lokasi tempat – tempat yang terletak di Kota Pacitan guna mendapatkan data posisi yang akurat.

2. Metode Kepustakaan (Library)

Pengumpulan data dengan membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

3. Metode Wawancara (Interview)

Dalam pengerjaannya metode ini dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan kepada nara sumber (Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pacitan).

#### 4. Metode Eksperimen (Experimental)

Metode yang dilakukan dengan mengimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat ke dalam aplikasi Android.

#### 1.5.2 Analisis Data

Untuk mengembangkan sistem informasi ini diperlukan analisis kelemahan agar bisa memetakan masalah yang ada dan mendapatkan hasil yang maksimal. Dalam penelitian ini menggunakan analisis SWOT.

#### 1.5.3 Perancangan Sistem

Proses perancangan sistem dibagi menjadi 4 (empat) tahapan, yaitu:

##### 1. Perancangan input/output

Menentukan input / output yang akan dihasilkan oleh sistem, agar mencapai tujuan awal pembuatan sistem agar didapatkan sistem informasi yang efektif dan efisien, sehingga para wisatawan dapat dengan mudah untuk menuju berbagai lokasi wisata yang ada di Kota Pacitan dan beberapa tempat penginapan ataupun tempat kuliner yang kami rekomendasikan untuk para wisatawan yang datang ke Kota Pacitan.

##### 2. Perancangan proses sistem

Merancang proses yang terjadi didalam sistem. Hal ini dilakukan agar proses yang terjadi dapat memproses data dengan lancar dan teratur sehingga menghasilkan data yang benar.

### 3. Perancangan database

Langkah – langkah yang dilakukan dalam proses perancangan database adalah menentukan struktur database yang sesuai untuk proses sistem pengelolaan data informasi lokasi wisata di Kota Pacitan.

### 4. Penulisan program (coding)

Penulisan program harus sesuai dengan desain proses dan desain database serta input dan output sistem yang telah ditentukan sebelumnya. Sehingga sistem yang dihasilkan (dibuat) sesuai dengan kebutuhan dan ketentuan.

#### 1.5.4 Pengujian

Pengujian adalah proses yang dibuat sedemikian rupa untuk mengidentifikasi ketidaksesuaian dari hasil sebuah sistem informasi dengan hasil yang diterapkan. Pengujian sistem ini dilakukan secara langsung.

#### 1.5.5 Implementasi

Implementasi adalah proses untuk menerapkan sistem yang telah dibangun. Proses implementasi aplikasi ini dilakukan dengan cara menerapkan langsung sehingga *user* dapat menggunakannya.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas tentang latar belakang diambilnya judul skripsi Perancangan Aplikasi Wisata Pacitan Berbasis Android Menggunakan Location Based Service (LBS), perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan diakhiri sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, berisi berbagai acuan dan bahan-bahan yang didukung pokok pembahasan skripsi meliputi definisi, karakteristik atau model sistem dan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini.

### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan menguraikan analisis sistem meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem. Dalam bab ini juga membahas mengenai perancangan dari aplikasi yang akan dibuat.

### **BAB IV : PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

#### BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan projek ini.

