

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kabupaten Toraja Utara merupakan salah satu bagian dari provinsi Sulawesi Selatan dan merupakan kabupaten baru yang secara resmi terpisah dari Tana Toraja pada tahun 2008. Wilayah Toraja Utara termasuk wilayah yang strategis dimana seluruh objek wisata baik itu alam, budaya maupun kesenian berpusat di daerah Toraja Utara. Dengan bekal objek wisata seperti Ke'te' Kesu, Londa, Batutumonga dan masih banyak lagi, Toraja Utara merupakan tujuan utama bagi wisatawan baik itu lokal maupun mancanegara. Dalam perkembangannya Tana Toraja merupakan ikon primadona pariwisata Sulawesi Selatan tetapi dengan berpisahannya Toraja Utara maka perlu dibangun image baru dalam hal ini untuk memperkuat image baru Toraja Utara sebagai kabupaten yang baru dan mandiri.

Berbagai keindahan dan eksotisme budaya yang dimiliki oleh Toraja Utara merupakan suatu berkah tersendiri baik itu bagi masyarakat Toraja Utara bahkan bagi Indonesia sebagai salah satu ikon promosi budaya bangsa Indonesia. Untuk menyambut kesempatan yang sudah didepan mata pemerintah Toraja Utara diharuskan untuk melakukan pembenahan untuk meningkatkan jumlah wisatawan baik itu berupa fasilitas maupun teknologi untuk memudahkan akses menuju ke tempat wisata.

Dalam perkembangannya selain Ke'te' Kesu, Londa, dan Batutumonga, Toraja Utara juga masih memiliki banyak tempat objek wisata yang tak kalah

menarik hanya waktu lampau perkembangan teknologi belum sampai untuk memudahkan promosi objek wisata dan masih berupa map manual dan informasi yang disediakan masih terbatas terutama mengenai lokasi dari objek wisata tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spasial sangat berperan. Penerapan GIS (*Geographic Information System*) merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi objek wisata yang terdapat dalam Kabupaten Toraja Utara. Karena telah diakui GIS mempunyai kemampuan yang sangat luas, baik dalam proses pemetaan dan analisis sehingga teknologi tersebut sering dipakai dalam proses perencanaan tata ruang. Selain itu, pemanfaatan GIS dapat meningkatkan efisiensi waktu dan ketelitian (akurasi).

Penggunaan perangkat mobile *smartphone* saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat mobile *smartphone* menjadi media yang sangat tepat untuk diimplementasikan aplikasi GIS didalamnya. Pada penelitian ini memilih mengembangkan mobile *smartphone* yang berbasis android dalam pembuatan aplikasi. Alasan memilih android karena sistem bersifat open source atau sering disebut dengan GNU General Public License (GPL) karena pengembangan sistem operasi mobile ini menggunakan sistem kernel Linux. Smartphone Android memiliki GPS yang dipadukan dengan aplikasi google map, sehingga peta dan berbagai informasi didalamnya sangat membantu dalam pencarian lokasi atau pencarian arah.

Berdasarkan uraian diatas akan “Pembuatan Aplikasi Peta Wisata Interaktif di Kabupaten Toraja Utara Berbasis Android”. Aplikasi ini nantinya memberikan

informasi dan peta letak objek wisata yang ada di kabupaten Toraja Utara beserta informasi pendukung lainnya yaitu profil kabupaten Toraja Utara, informasi hotel, informasi restoran, informasi agen travel dan informasi event.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun sebuah program aplikasi sistem informasi Geografis objek wisata dan fasilitas pendukung pariwisata di Kabupaten Toraja Utara dengan memanfaatkan mobile *smartphone* android?

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah untuk membuat informasi lokasi berbagai objek pariwisata dan sarana pendukungnya di Kabupaten Toraja Utara agar semakin mudah diperoleh. Informasi seperti lokasi objek wisata, alamat hotel dan restaurant dipadu sehingga informasinya lebih mudah di akses dimana saja.

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah kegiatan penelitian ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat dan wisatawan untuk mendapatkan lokasi berbagai objek pariwisata di Kabupaten Toraja Utara.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Informasi wisata dan informasi pendukung lainnya berdasarkan pada lokasi-lokasi yang ada di kabupaten Toraja Utara.

2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi lokasi objek wisata, hotel, restoran, agen travel dan event disertai penjelasan juga informasi nomor telepon bus atau travel wisata.
3. Peta virtual yang digunakan adalah Google Map.
4. Untuk fitur rute yang dilewati adalah jalan umum.
5. Aplikasi ini memerlukan database agar bisa digunakan dalam keadaan offline atau diluar jangkauan internet operator telekomunikasi.
6. Aplikasi ini terintegrasi dengan database website administrasi aplikasi, untuk keperluan update.
7. Penelitian ini tidak membahas lebih jauh mengenai koneksi internet jika terjadi gangguan.
8. Pengguna hanya bisa memilih objek wisata dan informasi pendukung lainnya yang sudah disediakan sistem atau aplikasi.
9. Pengguna dapat menambah objek wisata pada aplikasi ini melalui website admin aplikasi.
10. Aplikasi tidak dapat menghitung jarak terpendek dari lokasi pengguna.
11. Sumber data dari penelitian ini adalah dinas pariwisata dan kebudayaan Kabupaten Toraja Utara.
12. Perangkat mobile yang digunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis android 5.0.1 atau minimal berbasis android 4.0.

## 1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam pembuatan program ini adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan mencari referensi yang berkaitan dengan teknis pembuatan aplikasi peta pariwisata Kabupaten Toraja Utara berbasis android dari segala referensi baik itu berupa buku, jurnal, website serta karya ilmiah sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan data.

### 2. Survey Lapangan

Metode ini dilakukan dengan mendatangi objek wisata Kabupaten Toraja Utara secara langsung dan mendokumentasikan objek wisata dengan detail teknis sebagai berikut:

#### 2.1. Tipe file dokumentasi yaitu:

- a. Data gambar atau image dan tile berupa jpg, jpeg, dan png.
- b. Data video berupa .mov.

#### 2.2 Perangkat Keras yang digunakan

Perangkat yang digunakan penelitian ini yaitu kamera DSLR Nikon D90.

### 3. Metode Eksperimental

Dalam metode ini akan dilakukan dengan cara menguji dan menimplementasikan perancangan aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan emulator Android dalam Eclipse dengan perangkat mobile smartphone berbasis Android.

#### 4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam aplikasi yaitu metode waterfall merupakan suatu metode dengan pengembangan perangkat lunak (*software*) yang mengambil pendekatan kepada perangkat lunak (*software*) dengan lima langkah utama yaitu:

##### 1. Analisis

Metode analisis yang akan penulis gunakan adalah metode Analisis SWOT, Analisis Kebutuhan Sistem dan Analisis Kelayakan Sistem.

##### 2. Metode Perancangan Program

Metode perancangan aplikasi yang akan digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah dengan menggunakan Diagram UML sebagai media perancangan sistem.

##### 3. Pembuatan Program

Tahap ini melakukan implementasi dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan. Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan program yang sudah dibuat.

##### 4. Pengujian Program

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik atau tidak, maka dilakukan pengujian menggunakan metode pengujian *white box* dan *black box* testing yang berguna untuk mengetahui fungsi tombol dan coding yang sudah berfungsi atau belum.

## 5. Pemeliharaan

Merupakan proses pemeliharaan terhadap aplikasi yang sudah dibuat termasuk proses pengembangan yang terdapat didalamnya.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika kedalam 5 bab masing – masing bab akan diurutkan sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan program aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Toraja Utra berbasis mobile android.

#### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan tentang tinjauan umum, analisis sistem dan perancangan program.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan implementasi dan pembahasan yaitu : implementasi sistem, uji coba sistem, pengguna sistem dan lain-lain.

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan program aplikasi sistem informasi geografis pariwisata Kabupaten Toraja Utara dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

