

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Menurut Salah Wahab (1976), pariwisata merupakan industri gaya baru yang mampu memacu pertumbuhan ekonomi yang cepat dalam hal kesempatan kerja, pendapatan, taraf hidup, dan dalam mengaktifkan sektor lain di dalam negara penerima wisatawan. Di samping itu pariwisata sebagai suatu sektor yang kompleks, mampu menghidupkan sektor-sektor lain meliputi industri-industri seperti industri kerajinan tangan, industri cinderamata, penginapan, dan transportasi.

James J. Spillane (1993) mengemukakan bahwa pariwisata sebagai industri jasa yang digolongkan sebagai industri ke tiga cukup berperan penting dalam menetapkan kebijaksanaan mengenai kesempatan kerja, dengan alasan semakin mendesaknya tuntutan akan kesempatan kerja yang tetap sehubungan dengan selalu meningkatnya wisata pada masa yang akan datang.

Kota Palu sebagai ibu kota Provinsi Sulawesi Tengah dan merupakan pintu masuk utama Provinsi Sulawesi Tengah ditunjang letak geografi yang berada pada kawasan dataran Lembah Palu dan Teluk Palu menjadikan Kota ini memiliki potensi wisata yang bervariasi, mulai dari wisata budaya sampai dengan wisata bahari yang merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah, akan tetapi karena kurangnya informasi tentang pariwisata Kota Palu yang mengakibatkan para wisatawan kurang mengenal objek-objek wisata yang ada di Kota Palu.

Untuk mengatasi permasalahan ini, perencanaan spasial sangat berperan. Penerapan *GIS (Geographic Information System)* merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi objek pariwisata yang terdapat di Kota Palu. 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 penulis memilih mengembangkan mobile *smartphone* yang berbasis android dalam pembuatan aplikasi. Alasan penulis 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 di dalamnya sangat membantu dalam pencarian lokasi atau pencarian arah.

Berdasarkan Uraian di atas penulis akan “Membangun Program Aplikasi Sistem Informasi Geografi (*SIG*) Pariwisata Kota Palu Berbasis Mobile *Android*”. Aplikasi ini nantinya memberikan informasi dan peta letak objek wisata yang ada di Kota Palu beserta informasi pendukung lainnya yaitu profil kota palu, informasi hotel, informasi restoran, informasi pusat perbelanjaan dan informasi taxi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana menggabungkan beberapa fitur yang ada pada *smartphone* Android sehingga dapat lebih bermanfaat ?
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah program aplikasi Sistem Informasi Geografis objek wisata dan fasilitas pendukung pariwisata di Kota Palu dengan memanfaatkan mobile *smartphone* Android ?
3. Bagaimana mengintegrasikan fitur GPS yang ada di android dengan Google Maps sehingga dapat menghasilkan suatu aplikasi navigasi untuk mengetahui jalur ke lokasi pariwisata melalui sistem *tracking*, seperti dalam fitur *get direction* ?

## 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Informasi wisata dan informasi pendukung lainnya berdasarkan pada lokasi-lokasi yang ada di Kota Palu
2. Informasi yang di hasilkan berupa informasi lokasi objek wisata , hotel, restoran, dan pusat perbelanjaan disertai penjelasanya juga informasi nomor telpon taxi.
3. Peta *virtual* yang di gunakan adalah Google Map.
4. Untuk fitur rute yang dilewati adalah jalan umum.
5. Aplikasi ini tidak memerlukan data base karena semua informasi tersimpan di code program.

6. Penelitian ini tidak membahas lebih jauh mengenai koneksi internet jika terjadi gangguan.
7. Pengguna hanya bisa memilih objek wisata dan informasi pendukung lainnya yang sudah disediakan system atau aplikasi.
8. Pengguna tidak dapat menambah objek wisata pada aplikasi ini.
9. Aplikasi tidak dapat menghitung jarak terpendek dari lokasi pengguna
10. Perangkat *mobile* yang di gunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis Android 2.3 atau minimal berbasis Android 2.3.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulisan penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh Tugas Akhir sebagai ketentuan kelulusan sarjana Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat Program Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Palu berbasis Android yang berguna sebagai media informasi untuk wisatawan Kota Palu dan sebagai media promosi pariwisata Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Palu.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penulis

Adapun manfaat penelitian ini bagi penulis:

- a. Dapat mengembangkan hasil pikiran dan karyanya, serta bisa menyumbangkan hasil karyanya pada dunia pariwisata di Kota Palu khususnya.
- b. Mampu mencari, mengetahui, menganalisa dan mendata ke dalam bentuk laporan yang tersusun baik dan sistematis.
- c. Untuk menerapkan ilmu yang di peroleh selama mengikuti pendidikan di **STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.**

## 2. Akademis

Adapun manfaat penelitian ini bagi Akademis :

- a. Merupakan sumbangan pikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya ilmu komputer.
- b. Menambah literatur perpustakaan dan bahan pertimbangan yang berhubungan dengan penyusunan karya ilmiah untuk di jadikan bahan acuan.

## 3. Masyarakat (Wisatawan)

Adapun manfaat penelitian ini bagi Masyarakat :

- a. Memberikan kemudahan memperoleh informasi dan keberadaan dari lokasi tempat wisata beserta fasilitas pendukung yang akan di tuju oleh para wisatawan dengan menggunakan *mobile phone* berbasis *Andorid*
- b. Memberikan kebebasan menentukan tempat wisata, penginapan (Hotel), pusat perbelanjaan, restaurant (tempat makan) yang di sediakan oleh aplikasi untuk para wisatawan.

#### 4. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Palu

Adapun manfaat penelitian ini bagi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Palu yaitu aplikasi nantinya akan digunakan sebagai salah satu media promosi pariwisata Kot Palu.

#### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam pembuatan laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

##### 1. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data yang dilakukan bersumber dari literatur (buku-buku pendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti

##### 2. Metode Observasi (Pengamatan Langsung)

Observasi yang dilakukan penulis adalah melihat dan mengamati langsung tempat-tempat pariwisata yang ada di Kota Palu.

##### 3. Wawancara

Peroses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dalam hal ini Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Palu

##### 4. Jelajah Jejaring

Pengambilan data berupa *title* dan *image* dalam bentuk format *html*, *pdf*, *png* dan *jpeg* melalui pencarian dari situs-situs yang berkaitan langsung dengan penelitian.

## 1.7 Sistematikan Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematis 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 dan manfaat penelitian, metode 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 Kota Palu 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 membahas 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 Kota Palu dan saran untuk pengembangan lebih lanjut