

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Sumbawa Besar adalah salah satu kabupaten yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Barat, dengan luas 6.643,98 km². Kabupaten Sumbawa Besar memiliki potensi wisata yang relatif besar dengan keadaan geografis wisata yang cukup strategis. Namun keberadaan dan nama-nama objek wisata belum banyak diketahui oleh masyarakat luar daerah atau bahkan masyarakat daerah Sumbawa itu sendiri. Potensi wisata yang relatif besar tersebut dapat dikelola dan dikembangkan untuk kemakmuran masyarakat apabila ketersediaan informasi yang cukup lengkap.

Para wisatawan lokal maupun mancanegara akan membutuhkan informasi tentang lokasi objek wisata yang akan dituju. Untuk dapat mengetahui lokasi yang akan dituju, para wisatawan dapat dengan mudah mencarinya dengan mengakses internet. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia di berbagai macam website. Namun untuk mencari lokasi objek wisata ini masih tersebar di berbagai website, sehingga dapat memakan waktu yang lama, selain itu belum tentu informasi yang diberikan lengkap.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi smartphone merupakan salah satu solusi untuk permasalahan ini. Seiring dengan banyaknya masyarakat yang menggunakan smartphone android untuk kebutuhan sehari-hari. Sehingga muncul ide peneliti untuk membuat suatu aplikasi berbasis android yang dapat

memberikan informasi mengenai nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat objek wisata, serta deskripsi singkat objek wisata. Selain itu untuk kemudahan para wisatawan juga akan ditambahkan beberapa informasi pada aplikasi misalnya informasi restoran, penginapan dan SPBU. Diharapkan wisatawan yang menggunakan aplikasi ini akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Aplikasi yang akan dibangun ini menggunakan teknologi *Global Positioning System* (GPS) untuk mengetahui letak, lokasi dan tempat secara *realtime*.

Dari permasalahan di atas peneliti tertarik mengkaji lebih dalam permasalahan yang ada dan dituangkan dalam bentuk penulisan skripsi dengan judul "**Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Sumbawa Besar**". Untuk membantu dan mempermudah wisatawan dalam mencari dan melihat deskripsi dari objek wisata mana yang akan dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang suatu sistem informasi geografis pariwisata berbasis android di Kabupaten Sumbawa Besar?.
2. Apakah sistem informasi geografis Kabupaten Sumbawa Besar dapat memberikan informasi yang lebih detail dari aplikasi yang sudah ada?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan pada objek penelitian tidak meluas, maka dibuat batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dijalankan pada smartphone yang menggunakan sistem operasi android.
2. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS, Google Maps API dan mengakses data dari server.
3. Aplikasi ini hanya masih melakukan pencarian di beberapa tempat wisata di daerah Sumbawa Besar.
4. Sistem memberikan informasi objek wisata yang ada di Kabupaten Sumbawa Besar yang meliputi nama objek wisata, lokasi objek wisata dalam peta, alamat, dan deskripsi objek wisata. Selain itu sistem juga memberikan informasi tentang kabar wisata yang diselenggarakan di Sumbawa Besar. Serta memberikan informasi seputar objek wisata misalnya restoran, hotel dan lokasi SPBU.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang suatu sistem informasi geografis pariwisata berbasis android yang membantu dan memudahkan wisatawan yang datang ke Kabupaten Sumbawa Besar untuk mencari objek wisata yang ada di Kabupaten Sumbawa Besar.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mempermudah dalam pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini, maka dilakukan beberapa metode penelitian, yaitu :

1. Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung dengan karyawan dinas pariwisata untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

2. Observasi

Peneliti mendatangi langsung lokasi objek penelitian untuk mendapatkan informasi lainnya yang belum didapat pada saat wawancara.

3. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan beberapa dokumen resmi, berupa arsip terkait dengan daftar destinasi wisata unggulan, serta foto-foto tentang keadaan objek wisata yang terdapat di Kabupaten Sumbawa Besar.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis GAP untuk menganalisis kesenjangan yang terjadi. Analisis kebutuhan digunakan untuk menganalisis kebutuhan perangkat lunak yang akan digunakan, dan analisis kelayakan untuk menganalisis layak atau tidaknya sistem yang akan dibangun.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yaitu dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) digunakan untuk merancang atau menggambarkan proses, ERD (*Entity Relationship Diagram*) menyusun basis data, dan *interface* untuk membangun antarmuka.

1.5.4 Metode Pengembangan

SDLC (*System Development Life Cycle*, Siklus Hidup Pengembangan Sistem) atau *System Life Cycle* (Siklus Hidup Sistem), dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem-sistem tersebut.

1.5.5 Metode Testing

Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. *Black Box Testing*
2. *White Box Testing*

1.6 Sistematika Penulisan

Agar dalam penyusunan laporan penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Sumbawa Besar ini lebih rapi dan terarah maka dibuat dalam bab per bab sistematikanya sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang dasar teori dari buku yang dijadikan sebagai landasan untuk menentukan analisis dan desain sistem informasi dalam penelitian.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis dari kebutuhan sistem, kelayakan sistem, sampai dengan perancangan sistem yang akan menentukan apakah sistem akan berjalan dengan baik atau tidak.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Bab ini membahas implementasi dari sistem yang telah dirancang sebelumnya dan akan dilakukan pengujian dari sistem.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan yang dapat ditarik setelah melakukan penelitian terhadap Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Android di Kabupaten Sumbawa Besar dan saran dari peneliti untuk pengembangan sistem informasi ini kedepannya.