

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, kabupaten lombok timur telah menjadi kabupaten yang maju, perkembangan-perkembangan yang terjadi di dalamnya pun kian pesat. Diantaranya fasilitas ibadah, fasilitas kesehatan, tempat rekreasi keluarga/ pariwisata dan lain-lain. Kabupaten Lombok Timur adalah salah satu kabupaten diantara sembilan Kabupaten/Kota di Propinsi Nusa Tenggara Barat, berada di sebelah timur Pulau Lombok,

Potensi pariwisata di Kabupaten Lombok Timur sangat menarik. Ternyata banyak pesona keindahan alam yang masih terpendam di daerah ini seperti keindahan terumbu karang yang terdapat pada beberapa gili dan beberapa pantai dengan pemandangan yang alami dan eksotis. Kabupaten Lombok Timur juga memiliki panorama alam yang mengagumkan, pemandangan taman laut yang mempesona dan keanekaragaman flora dan faunanya serta beberapa objek berupa peninggalan sejarah. Keberadaan tempat-tempat pariwisata yang indah dan mempesona di Kabupaten Lombok Timur sangat banyak dan terkesan menjamur karena makin banyak nya di temukan pantai-pantai baru yang memiliki keindahan tersendiri. Karena jumlah tempat-tempat pariwisata ini kian menjamur membuat orang menjadi bingung bahkan tidak tahu letak-letak keberadaan lokasi pariwisata tersebut (Studi Kasus Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lombok Timur). Keberadaanya yang menyebar mengharuskan adanya suatu sistem yang memudahkan dalam menyediakan informasi mengenai lokasi atau tempat-tempat

pariwisata tersebut, serta keterangan lainnya mengenai lokasi pariwisata tersebut yang berguna bagi orang-orang atau para wisatawan yang membutuhkannya.

Sebagai lembaga pemerintahan kabupaten (pemkab) lombok timur berperan dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi. Konsekuensi dari itu maka Pemkab Lombok Timur harus mampu meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi.

Selama ini semua proses penyampaian profil, promosi serta informasi kepada masyarakat masih sebatas melalui pamflet atau spanduk, bahkan ada yang sama sekali tidak mempunyai sarana informasi. Proses tersebut perlu adanya perubahan agar dapat lebih menarik dan tersampaikan informasi secara cepat, akurat dan efisien. Maka dari itu diperlukan sebuah sarana informasi yang berbasis website, yang dapat memberikan informasi secara realtime, up to date, online 24 jam.

Di sisi lain kecamatan-kecamatan di Kabupaten Lombok Timur masih banyak yang belum mempunyai suatu sarana promosi tentang keunggulan dan potensi pariwisata kecamatan tersebut yang ditunjukkan untuk memberikan informasi bagi masyarakat umum. Oleh karena itu dibutuhkan suatu Aplikasi Mobile yang berbasis Android. Dengan kemajuan teknologi pada *smarthphone* yang semakin pesat, maka dari itu tujuan peneliti ingin membuat Aplikasi info lokasi pariwisata di kabupaten lombok timur dengan metode *LBS(location based service)* dan *Global Positioning Satellite/GPS* pada *smarthphone* berbasis android agar dapat menjelaskan informasi mengenai wisata yang dapat menginformasikan lokasi wisata pada Kabupaten Lombok Timur. yang dapat di akses kapan saja sehingga mempermudah dalam penyebaran informasi lokasi pariwisata serta

mendukung proses promosi daerah pariwisata kepada masyarakat umum atau kepada para wisatawan lokal maupun mancanegara.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka permasalahan yang akan di bahas/diteliti dalam Skripsi ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi yang dapat menampilkan informasi dan lokasi mengenai wisata yang ada di kabupaten lombok timur ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terfokus maka di batasi batasan masalah pada beberapa hal, yaitu :

1. Proses pemetaan atau pengambilan koordinat lokasi dilakukan dengan langsung ke objek wisatanya.
2. Informasi yang dihasilkan berupa informasi wisata dan lokasi objek wisata beserta rute menuju lokasi yang dituju.
3. Untuk fitur rute yang dilewati adalah jalan umum.
4. Data konten dalam detail pariwisata di ambil dari internet.
5. Aplikasi ini masih belum menggunakan data base karena lokasi yang disediakan didalam aplikasi masih berjumlah sedikit yaitu 11 lokasi.
6. Penelitian ini dilakukan sampe tahap proses *upload ke playstore*.
7. Hasil ahir dari aplikasi yaitu aplikasi Lombok Pariwisata dengan format APK.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud**

Maksud dari penelitian skripsi ini adalah memudahkan pengguna *smarthphone* android untuk menampilkan informasi dan lokasi mengenai tempat-tempat wisata dan sebagai media promosi pariwisata di Kabupaten Lombok Timur.

### **1.4.2 Tujuan**

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan menempuh tugas akhir sebagai ketentuan kelulusan serjana Strata 1 (S1) Teknik Informatika pada STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Merancang dan membuat Program Aplikasi Mobile Sebagai Sarana Info Lokasi Pariwisata Di Kabupaten Lombok Timur yang berguna sebagai media informasi untuk wisatawan yang datang untuk berwisata ke Kabupaten Lombok Timur dan sebagai media promosi pariwisata Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lombok Timur.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini diantaranya :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Disini akan di jabarkan metode-metode untuk memperoleh data-data dalam pembuatan laporan skripsi ini, ada beberapa metode yang digunakan yaitu :

#### **1.5.1.1 Metode Observasi**

Observasi yang dilakukan penulis adalah melihat dan mengamati langsung tempat-tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Lombok timur.

#### **1.5.1.2 Metode Wawancara**

Peroses memperoleh informasi dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak terkait dalam hal ini kepada Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kabupaten Lombok Timur.

#### **1.5.1.3 Metode Kepustakaan**

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

#### **1.5.1.4 Metode Jelajah Jejaring**

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

### **1.5.2 Metode Analisis**

Menerapkan hasil studi literatur untuk menentukan metode yang akan dipakai serta analisis cara kerja aplikasi yang akan dibuat untuk mempermudah proses pembuatan aplikasi. Analisis yang digunakan peneliti adalah Analisa Data, Analisis fungsional dan non-fungsional, analisis kebutuhan informasi, analisis kelayakan teknologi, analisis kelayakan hukum, analisis kelayakan operasional, dan analisis kelayakan ekonomi.

### **1.5.3 Metode Pengembangan**

Implementasi pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini

meliputi coding, dan serta implementasi hasil-hasil yang diperoleh dari referensi. Metode pengembangan yang digunakan peneliti dalam membuat aplikasi adalah Mobile Development SDLC (*System Development Life Cycle*)

#### **1.5.4 Metode Perancangan**

Melakukan perancangan sistem yang akan dibuat, mengacu pada hasil dan analisis terhadap studi literatur yang telah dilakukan. Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi adalah UML (*Undified Modeling Language*).

#### **1.5.5 Metode Testing**

Membangun aplikasi yang sudah dirancang serta bertahap dan melakukan pengujian pada tiap tahapan pembangunan system aplikasi untuk mengetahui adanya bug dan error yang mungkin terjadi. Metode Testing yang digunakan adalah Android Debug Log dan Black Box Test.

#### **1.5.6 Metode Implementasi**

Mengimplementasikan aplikasi, sehingga memperoleh data-data yang diperlukan untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut berjalan sesuai dengan tujuan dan perancangan sistem yang dibuat. Setelah itu peneliti dapat mengetahui kekurangan dari aplikasi tersebut yang perlu dibenahi.

1. Mengunduh aplikasi yang telah dirancang oleh peneliti ke *google play store* agar dapat digunakan secara umum dan dapat implementasikan.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Laporan Penelitian ini akan di susun secara sistematis kedalam 5 bab, masing-masing bab akan di urutkan sebagai berikut :

## BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan 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 Mobile Sebagai Sarana Info Lokasi Pariwisata Di Kabupaten Lombok Timur.

## BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

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, penggunaan sistem dan lain-lain

## BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pengembangan program aplikasi mobile Info Lokasi Pariwisata Di Kabupaten Lombok Timur, dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.