

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun belakangan ini istilah Android sering sekali di dengar, baca maupun lihat. Pada umumnya istilah Android sering dikaitkan dengan Ponsel, smartphone dan tablet. Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dipergunakan sebagai pengelola sumber daya perangkat keras, baik untuk ponsel, smartphone dan juga PC tablet. Secara umum Android adalah platform yang terbuka (Open Source) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh berbagai piranti bergerak.

Dan salah satu yang menarik untuk di buat Peta interaktif berbasis android adalah Banjarmasin, Banjarmasin merupakan salah satu daerah andalan sektor wisata kuliner dan perdagangan di Kalimantan Selatan, terus membangun pusat perbelanjaan serta kuliner guna mendukung rencana dan visi “ Sebagai Pusat Perdagangan dan Kebudayaan di KalSel”

Salah satu obyek wisata kuliner yang menjadi primadona wisatawan di Banjarmasin adalah obyek wisata Kuliner “Soto Banjar Bang Amat” disamping menyajikan makanan khas Banjar , juga disuguhkan permainan musik khas banjar,yang membawa kita semakin dekat dengan budaya banjar. Contoh obyek wisata kuliner lainnya yaitu Lontong orari,Nasi itik Gambut,dan lainnya.

Pemerintah Banjarmasin telah berusaha mengenalkan kuliner khas melalui media masa seperti surat kabar dan pamflet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kuliner khas banjar secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan peta interaktif wisata kuliner diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata kuliner di Banjarmasin sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh

masyarakat luas dan dapat memenuhi permintaan masyarakat mengenai informasi kuliner di daerah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil pemikiran dan uraian latar belakang, dapat dirumuskan permasalahannya yaitu :

Bagaimana menganalisis dan merancang peta interaktif wisata kuliner di banjarmasin berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan lebih terarah sesuai dengan tujuan penelitian, maka dapat dirumuskan batasan masalahnya yaitu :

- Peta Interaktif akan digunakan untuk mempermudah wisatawan maupun masyarakat banjarmasin dalam menentukan pilihan wisata kuliner dan sebagai media promosi pariwisata
- Peta di fokuskan pada Banjarmasin
- Peta menggunakan google maps
- Peta dan rute memerlukan jaringan internet minimal 3G
- Tidak membahas lalu lintas

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu :

Menganalisis dan merancang peta interaktif wisata kuliner di banjarmasin berbasis android yang di butuhkan oleh wisatawan maupun masyarakat banjarmasin

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Bagi

- Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan pariwisata di banjarmasin khususnya wisata kuliner

- Membantu wisatawan dan masyarakat banjarmasin dalam menentukan pilihan kuliner.
2. Bagi Peneliti
- Sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan untuk melakukan penelitian ini menggunakan jenis data primer. Data yang didapatkan berasal dari pihak dinas pariwisata secara langsung dengan cara melakukan survey/wawancara terhadap pihak dinas pariwisata dan restoran yang ada di Banjarmasin

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu menggunakan metode sampling dengan menggunakan teknik wawancara/survey. Teknik ini merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti terhadap narasumber atau sumber data.

3. Jumlah Data yang Dibutuhkan

Jumlah data yang dibutuhkan ada beberapa macam seperti alamat, menu andalan, dan kisaran harga.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar Penyajian laporan dapat lebih terstruktur dan lebih mudah dipahami maka penulis membagi laporan ini dalam 5 Bab sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang konsep dasar yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan aplikasi peta interaktif berbasis android menggunakan eclipse.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang hasil pemilihan analisis dan desain dari aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan implementasi sistem aplikasi untuk peta interaktif, yang meliputi implementasi pembuatan aplikasi dan testing sistem.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang didapat dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran yang ditunjukkan pada pihak yang terkait