

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Zaman sekarang teknologi berkembang amat pesat. Setiap saat dikembangkan perangkat-perangkat baru untuk mendukung kemudahan kehidupan manusia. Infrastruktur teknologi yang berkembang pun terasa bukan lagi sekedar pelengkap semata namun sudah menjadi kebutuhan, salah satunya di dunia traveling. Teknologi yang berkembang pesat sarana pendukung wisata yang lebih atraktif. Salah satu sarana pendukungnya adalah aplikasi mobile berbasis Android..

Dengan mengaplikasikan *mobile* berbasis Android, dan dukungan Xampp, Jquery mobile dan Android Studio sebagai media teknologi, menjadikan proses wisata menjadi lebih mudah, efisien dan interaktif antara *user* dan admin. Hal inilah yang membuat saya berniat mempromosikan wisata pulau Flores yang dimana wisata, budaya dan kuliner. Flores sebagai salah satu daerah yang kaya akan wisata baru untuk dunia dimana letak geografis yang strategis sehingga pulau Flores memiliki potensi wisata yang bervariasi, mulai dari wisata budaya sampai dengan wisata bahari yang merupakan aspek utama untuk meningkatkan pendapatan daerah, akan tetapi karena kurangnya informasi tentang pariwisata Flores yang mengakibatkan para wisatawan kurang mengenal objek-objek wisata yang ada pada Flores.

Untuk mengatasi permasalahan ini, penerapan *GIS (Geografis Informasi System)* merupakan langkah yang tepat untuk mengetahui lokasi objek pariwisata yang terdapat di pulau Flores. 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 daya tarik pengunjung parawisatawan lokal maupun internasional. Flores kaya akan wisata alam, budaya dan kuliner, sehingga berpeluang besar untuk mempromosikan Flores di mata dunia melalui aplikasi wisata mobile berbasis android. Semoga saja aplikasi ini dapat meningkatkan jumlah wisatawan untuk berkunjung di pulau Flores.

Apalagi sekarang perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, penggunaan perangkat mobile *Smartphone* saat ini digunakan oleh hampir seluruh lapisan masyarakat, sehingga perangkat mobile *Smartphone* menjadi media yang tepat untuk menerapkan aplikasi *GIS* didalamnya. Alasan penulisan memilih Android karena sistem yang bersifat *Open Source* atau sering disebut dengan *General Public Licens (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 wisata yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas penulisan akan “Aplikasi Dan Pengembangan Obyek Wisata Flores Berbasis Android (Study Kasus Kantor Bupati Manggarai)”.

Aplikasi ini nantinya memberikan informasi dan peta letak objek wisata yang ada pada pulau Flores, informasi budaya, lokasi objek wisata, dan kuliner.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun sebuah program aplikasi wisata beserta informasi geografis objek wisata Flores dengan memanfaatkan mobile *Smartphone* Android?
2. Bagaimana mengintegrasikan fitur GPS yang ada di Android dengan *google map* sehingga dapat menghasilkan sesuatu aplikasi navigasi untuk mengetahui jalur yang tepat mencapai lokasi pariwisata melalui sistem *tracking*, seperti dalam fitur *Get Direction* ?
3. Bagaimana menggabungkan beberapa fitur yang ada pada *smartphone* Android sehingga dapat lebih bermanfaat ?

## 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 pada pulau Flores.
2. Peta *virtual* yang digunakan adalah Google map.

3. Informasi yang dihasilkan berupa informasi lokasi objek wisata, budaya, dan kuliner.
4. Aplikasi ini memiliki data base sehingga semua informasi tersimpan dengan aman dengan kode pemograman.
5. Penggunaan hanya bisa memiliki objek wisata dan informasi pendukung lainnya yang sudah disediakan sistem atau aplikasi.
6. Aplikasi google map dapat digunakan dimana daerah memiliki sinyal 3G.
7. Perangkat *mobile* yang digunakan dalam penelitian ini adalah handphone berbasis Android 2.3 atau berbasis Android 4.4.
8. Aplikasi ini di buat menggunakan Android Studio dan plug in SDK Android

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang aplikasi wisata berbasis Android di Pulau Flores dengan Xampp, Jquery mobile dan Android studio.
2. Untuk memberikan kemudahan bagi para *user* dalam mencari wisata Pulau Flores yang diinginkan.
3. Memberikan solusi dari permasalahan yang di alami para wisata yang terjadi di Flores.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini di harapkan dapat digunakan sebagai langka awal untuk membangun sistem jalur wisata secara menyeluruh. Program aplikasi yang di buat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan.

Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan mungkin dapat juga dimanfaatkan untuk sistem penyimpanan secara umum ataupun terhubung, mungkin dalam pengembangan aplikasi Andoid dan fitur-fitur pendukung lainnya.

### **1.5.1. Manfaat Penelitian Untuk Pulau Flores**

1. Mempermudah didalam pendataan dan pencarian daerah wisata.
2. Memiliki data wisata yang sering dikunjungi oleh wisatawan.
3. Mempermudah dalam mengetahui data wisata yang lengkap dan komunikasi di Pulau Flores.

### **1.5.2. Manfaat penelitian untuk konsumen atau *user***

1. Untuk memberikan fasilitas pada *user* untuk melakukan posting agar memberikan rekomendasi pada *user* lain.
2. Untuk mempermudah *user* dalam mengakses informasi wisata dan mencari lokasi wisata.
3. Menyediakan fasilitas google map.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengembangan waterwall, yaitu sebagai berikut:

### 1. Studi Literatur

Mempelajari teknologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi mobile berbasis Android dan pengimplementasiannya dengan artikel, buku-buku, melihat di internet dan sumber-sumber lainnya.

### 2. Analisa Dan Desain Sistem

Mengenali sistem sebelum dilakukan perancangan dalam memahami Alur kerja yang digunakan oleh sistem, sehingga hasil dari analisa dapat dipakai dalam rancangan.

### 3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem meliputi beberapa bagian antara lain: *Entity Relationship Diagram* dan *Data Flow Diagram*. Perancangan sistem ini digunakan untuk pembuatan program.

### 4. Implementasi Sistem

Membuat aplikasi berdasarkan data-data yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Aplikasi yang sudah jadi selanjutnya di *install* ke perangkat berbasis Android.

## 5. Pengujian Sistem

Sistem diuji mencoba mengetahui kesalahan-kesalahan untuk dilakukan perbaikan.

## 6. Laporan Penulisan

Dokumentasi dan penulisan laporan yang meliputi setiap tahap penulisan

### 1.7. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan proposal ini. Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : Pendahuluan**

Berisi tentang latar belakang perusahaan yang akan diteliti yaitu Aplikasi Dan Pengembangan Objek Wisata Flores Berbasis Android. Membahas permasalahan yang dihadapi, ruang lingkup permasalahan yang diteliti, tujuan dan manfaat yang dilakukan, metode penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

## **BAB 2: Landasan Teori**

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan Aplikasi Android pada Pulau Flores. Terdapat kutipan dari buku, artikel, maupun sumber literature yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi pula teori-teori khusus yang terhubung dengan aplikasi mobile Android.

## **BAB 3: Analisis Dan Perancangan Sistem**

Bab ini merupakan inti dari penelitian, membahas analisi sistem yang sedang berjalan pada Wisata Pulau Flores. Pada bab ini juga disertakan latar belakang, struktur organisasi, beserta tugas dan tanggung jawab masing – masing bagian.

## **BAB 4: Implementasi dan Pembahasan**

Pada BAB IV ini mengenai tata cara pembuatan aplikasi, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

## **BAB 5: Penutup**

Berisi kesimpulan dari seluruh pembahasan yang dilakukan untuk menyempurnakan sistem yang ada dimasa yang akan datang