

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang manusia tidak terlepas dari teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi sudah tidak lagi hanya dalam cakupan lokal, melainkan sudah mencakup ke seluruh dunia. Kemajuan perkembangan teknologi informasi saat ini tidak lepas dari konsep pola berfikir para pengembang teknologi informasi yang terus menciptakan inovasi-inovasi baru yang mudah, cepat dan tepat. Salah satu sarana yang efektif untuk menyampaikan atau mendapatkan informasi secara mudah, cepat dan tepat tersebut adalah Sistem Informasi. Sistem informasi berbasis *Android* merupakan sebuah perkembangan dari teknologi informasi yang berjalan pada sistem operasi *Android*. Sistem operasi *Android* merupakan sistem operasi yang diperuntukkan untuk sebuah telepon pintar atau dengan sebutan lain adalah *smartphone*.

Beberapa tahun terakhir sistem operasi telepon pintar yang sedang populer saat ini adalah *Android*. Sejak dibeli oleh Google, *Android* mengalami pertumbuhan yang sangat cepat. Pada bulan September 2012, pengguna *Android* telah mencapai 200 juta dan lebih dari 295.000 aplikasi telah tersedia di *Play Store*. *Android* merupakan *open source* sehingga setiap orang dapat membuat aplikasi untuk *Android* dan dapat menjualnya di *Play Store* [1]. Pemanfaatan perangkat *smartphone* sebagai pendamping dalam kehidupan sehari-hari sudah sangat lazim bagi umat manusia. Hal ini dikarenakan beberapa *smartphone* sudah memiliki fitur dan kemampuan lebih dari sekedar fungsi dasarnya yaitu untuk telepon dan SMS (*Short Message Service*) bahkan bukan hanya fitur yang diunggulkan, dari sisi spesifikasinya, *smartphone* juga tidak kalah hebatnya dengan komputer untuk saat ini. Tujuan utama penggunaan *smartphone* adalah untuk promosi dan mempermudah dalam menyampaikan informasi antar individu tanpa harus bertatap muka secara langsung.

Dalam penyampaian informasi dan promosi di berbagai wilayah di Indonesia sekarang ini sudah banyak yang memanfaatkan *smartphone* terutama *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Informasi akan dikemas dalam suatu sistem sebagai

wadah pengolahan dan ditampilkan dalam tampilan-tampilan menarik serta informatif. Salah satu wilayah di Indonesia yang masih belum banyak memanfaatkan teknologi tersebut adalah Kabupaten Brebes.

Kabupaten Brebes merupakan salah satu daerah yang memiliki banyak tempat wisata potensial di Provinsi Jawa Tengah. Keindahan serta keasrian alam yang eksotis dan alami serta kaya akan budaya yang sangat beragam menjadi daya tarik daerah ini. Beberapa potensi wisata diantaranya wilayah bagian selatan ada obyek wisata Air Panas Buaran, Air Panas Tirta Husada Kedungoleng, Waduk Penjalin, Telaga Renjeng, dan Argo Wisata Pabrik Teh Kaligua. Dibagian barat ada Waduk Malahayu dan di wilayah bagian utara ada Pantai Randusanga Indah [2] Namun sangat ironis sekali, potensi wisata tersebut belum banyak diketahui oleh wisatawan asing. Tidak mudah memperoleh informasi yang lengkap, akurat dan ter-update tentang tujuan objek wisata yang akan dikunjungi. Hal-hal yang perlu diperhatikan selama berada di daerah tujuan objek wisata adalah melihat kebenaran informasi mengenai akomodasi, sarana dan prasarana di tempat tujuan wisata.

Berdasarkan pemaparan diatas, untuk dapat menonjolkan potensi wisata yang terdapat di wilayah Kabupaten Brebes, dan untuk mempermudah masyarakat dalam mengenal, serta mencari informasi terkait tempat wisata di wilayah Kabupaten Brebes, maka dapat dilakukan dengan merancang suatu aplikasi wisata yang beroperasi pada platform android. Perancangan aplikasi ini membutuhkan perangkat utama yakni *smartphone*, yang saat ini dikenal dengan Android. Android merupakan salah satu bentuk dari perkembangan teknologi, yang keberadaannya memiliki banyak manfaat untuk para pengguna. Salah satu manfaat yang dapat diterapkan yakni pada bidang pariwisata. Android dapat memberikan informasi mengenai lokasi wisata kepada wisatawan yang ingin melakukan wisata, khususnya yang ada di wilayah kabupaten Brebes.

Perancangan aplikasi panduan wisata pada kabupaten Brebes, akan dibuat dengan menggunakan metode LBS atau *Location Based Service*. Metode LBS merupakan suatu teknologi GPS, yang digunakan untuk memberikan pelayanan terkait informasi yang harus menggunakan akses internet dan *smartphone*, untuk dapat menentukan rute lokasi yang akan dituju Melalui metode ini, diharapkan para wisatawan dapat secara cepat dan tepat mendapatkan panduan terkait informasi

mengenai lokasi wisata di wilayah Kabupaten Brebes. Dengan begitu, wisatawan baik lokal maupun asing, dapat mengetahui berbagai macam lokasi wisata yang terdapat di wilayah kabupaten Brebes. Sehingga lokasi wisata yang ada di wilayah kabupaten Brebes dapat berpotensi dikenal oleh banyak wisatawan.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan judul “Panduan Lokasi dan Akomodasi Wisata Berbasis *Android* di Yogyakarta” [3]. Penelitian ini di buat dengan sistem operasi android versi 2.2 (*Froyo*) yang peningkatan performanya mampu membuat aplikasi berjalan lebih cepat di banding *Android* versi 2.2 (*Éclair*). Aplikasi Panduan lokasi wisata ini mempunyai fitur GPS yang mana fitur tersebut dapat menentukan lokasi, kecepatan arah dan waktu yang telah beroperasi secara penuh didunia saat ini. Dalam penelitian ini menerapkan teknik LBS (*Location Based Services*) sebagai metodenya yang membuat tampilan GPS mudah dimengerti oleh user. Namun tampilan aplikasi ini akan tidak rapi karena standar tampilan layer adalah 3.5 inci dan masih kurangnya fitur komentar dan penilaian.

Kemudian pada penelitian yang lain dengan judul “Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Website Sebagai Pariwisata Kabupaten Pringsewu”. Sesuai dengan judul penelitian ini berada di Kabupaten Pringsewu dimulai dengan perancangan sistem sampai dengan implementasinya menggunakan database MySQL dan berkesimpulan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mendapatkan akses informasi pariwisata. Namun sarana dan prasarana atupun fitur-fitur yang kurang lengkap membuat pengunjung tidak puas dengan aplikasinya apalagi aplikasi tersebut masih berbasis website [4].

Dari penjelasan di atas perlu adanya sebuah terobosan yang dapat memecahkan permasalahan tersebut yaitu dengan sebuah aplikasi android yang mudah di pahami dan dimengerti oleh banyak masyarakat khususnya para pemula yang menggunakan *smartphone*. Salah satunya adalah Aplikasi Panduan Wisata Kabupaten Brebes Berbasis Android Menggunakan Metode Location Based Services (LBS) yang nantinya akan mempermudah masyarakat untuk mencari informasi tempat wisata Kabupaten secara cepat tanpa harus membuka banyak aplikasi lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi yang menyajikan informasi wisata alam yang mudah di pahami dan mengimplementasikan *Location Based Service* (LBS) pada aplikasi wisata sehingga mampu menampilkan panduan sebagai penunjuk arah pada wisatawan yang ingin melakukan wisata di wilayah Kabupaten Brebes ?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah dirumuskan, tujuan dari penelitian ini untuk membuat suatu aplikasi wisata yang beroperasi pada platform android yang mempermudah masyarakat untuk mencari informasi tempat wisata secara cepat tanpa harus membuka banyak aplikasi lainnya di wilayah Kabupaten Brebes.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Pihak Mahasiswa dan Kampus

Mahasiswa dan kampus dapat menjadikan laporan skripsi dan aplikasi ini sebagai sarana referensi, pengembangan ataupun media pembelajaran mengenai tempat wisata dalam bentuk aplikasi android untuk daerahnya masing-masing.

2. Pihak Masyarakat

Masyarakat dapat menggunakan sebuah aplikasi android untuk dapat lebih mengenal tempat wisata yang ada di daerah Brebes khususnya.

3. Pihak Penulis

Penulis dapat merancang sebuah aplikasi dalam bentuk mobile android yang dapat di gunakan pada smartphone.

1.5 Batasan Masalah

Hal-hal yang akan dibatasi dalam penelitian ini adalah :

1. Data yang akan dijadikan bahan penelitian adalah tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Brebes Kecamatan Paguyangan
2. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi tempat wisata berupa gambar, artikel dan menunjukkan informasi jalan atau lokasi akan dituju dengan

koneksi internet pada *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan GPS (Global Position System).

3. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Android Studio.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, manfaat dan tujuan, rumusan masalah, batas masalah, sistematika penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang dasar teori yang mendukung pembahasan penulisan ini

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang kerangka pemikiran penerapan metode ini dan apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan dari hasil eksperimen , evaluasi dan validasi yang dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi jadwal penelitian yang disusun berdasarkan kegiatan yang dilakukan selama penelitian.

LAMPIRAN

Halaman ini berisi rujukan yang digunakan dalam penyusunan proposal mulai dari pendahuluan hingga metode penelitian.