BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pangandaran merupakan wilayah yang baru resmi dimekarkan menjadi Kabupaten Pangandaran pada 25 Oktober 2012. Pangandaran memiliki pantai yang sangat luas, luas Pantai Pangandaran yaitu 168.509 [1]. Selain menjadi Nelayan, masyarakat Kabupaten Pangandaran juga bermata pencahariannya dengan menjual Souvenir dan pakaian khas Pangandaran yang bisa dijadikan salah satu alternatif oleh-oleh untuk wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Pangandaran.

Hasil kuisioner yang di sebarkan kepada 27 wisatawan yang berkunjung ke objek wisata Pangandaran sebagian wisatawan bertanya kepada warga sekitar dan masih menggunakan peta manual untuk mengetahui jalur objek wisata yang ingin dikunjungi. Peta tersebut terpasang di pintu masuk Pantai Pangandaran, mengakibatkan wisatawan harus mencari atau melihat satu persatu jalur untuk menuju tempat wisata yang ingin dikunjungi.

Kabupaten Pangandaran memiliki banyak objek wisata yang dapat dikunjungi, namun masih banyak wisatawan yang kurang mengetahui keberadaan objek wisata apa saja yang berada di Kabupaten Pangandaran. Kebanyakan wisatawan hanya mengetahui Objek wisata Pantai Pangandaran saja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan tim MyPangandaran karena kurangnya media untuk promosi, mengakibatkan informasi objek wisata yang ada di Kabupaten Pangandaran kurang tersosialisasikan. Sehingga objek wisata yang baru di kembangkan oleh pemerintah kurang dikunjungi wisatawan.

Dinas Pariwisata Pangandaran menerima laporan data jumlah pengunjung tidak realtime karena laporan tersebut diberikan oleh petugas di setiap objek

wisata, selama satu bulan sekali, mengakibatkan data jumlah pengunjung objek wisata bisa di manipulasi oleh petugas objek wisata, Selain itu wisatawan juga kurang mengetahui informasi jumlah wisatawan yang sedang berada di daerah objek wisata Kabupaten Pangandaran, pada akhirnya hanya daerah pantai Pangandaran yang dipadati oleh lonjakan wisatawan sehingga mengakibatkan kemacetan.

Begitu juga hotel yang berada di daerah pantai Pangandaran, wisatawan kurang mengetahui informasi tentang penginapan dan hotel yang ada di Pangandaran, mereka harus mencari sendiri atau menggunakan bantuan jasa warga sekitar untuk mencari dimana penginapan atau hotel yang belum terisi penuh. Hal ini sangat tidak efektif karena pada hari libur biasanya hotel-hotel yang berada di daerah Pantai Pangandaran sudah terisi penuh oleh wisatawan.

Kurangnya penataan tempat souvernir dan oleh-oleh seperti Pasar Wisata Pangandaran, mengakibatkan wisatawan kurang mengetahui dimana pusat oleh-oleh dan souvenir yang menyediakan barang atau makanan yang mereka inginkan.

Oleh karena itu, dengan adanya masalah diatas perlu dibangun aplikasi peta objek wisata Kabupaten Pangandaran berbasis android yang diharapkan dapat membantu wisatawan yang berkunjung ke Objek Wisata Kabupaten Pangandaran.

Keberadaan *mobile application* pada berbagai *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk mempermudah para penggunanya, *smartphone* ini sudah menerapkan teknologi mobile GPS, untuk menentukan letak, keceptan, arah, dan waktu [2].

Aplikasi peta Objek Wisata Kabupaten Pangandaran ini juga menggunakan *platform Android* karena dilihat dari banyaknya masyarakat yang menggunakan Android dari tahun ke tahun OS Android masih banyak diminati oleh pengguna *smartphone*[3].

Melalui aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi dan dapat diambil kesimpulan sebagai judul yang akan diangkat adalah

"PEMBANGUNAN APLIKASI PETA OBJEK WISATA KABUPATEN PANGANDARAN BERBASIS ANDROID "

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Peta lokasi objek wisata Kabupaten Pangandaran masih menggunakan peta manual mengakibatkan wisatawan harus mencari satu-persatu jalur untuk menuju objek wisata yang ingin dikunjungi.
2. Banyak wisatawan yang kurang mengetahui keberadaan objek wisata apa saja yang ada di Kabupaten Pangandaran.
3. Dalam hal promosi, informasi yang disampaikan kurang tersosialisasikan, sehingga objek wisata yang baru kurang dikunjungi wisatawan.
4. Dinas Pariwisata Pangandaran mendapatkan data jumlah pengunjung objek wisata tidak *realtime* sehingga data bisa di manipulasi, karena hanya dilaporkan satu bulan satu kali oleh petugas objek wisata, selain itu kurangnya informasi jumlah wisatawan yang masuk atau yang sedang berada di daerah objek wisata Kabupaten Pangandaran, pada akhirnya hanya daerah pantai Pangandaran yang dipadati oleh lonjakan wisatawan sehingga mengakibatkan kemacetan.
5. Kurangnya informasi tentang hotel atau penginapan yang berada di daerah pantai Pangandaran, mengakibatkan wisatawan mencari sendiri atau dengan menggunakan jasa warga sekitar untuk mendapatkan informasi hotel atau penginapan yang belum terisi penuh.
6. Pusat oleh-oleh atau souvenir khas pangandaran kurang diketahui banyak oleh wisatawan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi peta objek wisata Kabupaten pangandaran berbasis android.

Adapun beberapa tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini antara lain adalah sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi peta lokasi objek wisata Kabupaten Pangandaran berbasis android sehingga peta objek wisata tidak manual lagi, dan dapat mempermudah wisatawan mencari lokasi objek wisata dengan mengunakan GPS.
2. Membangun aplikasi yang memudahkan wisatawan untuk mengetahui objek wisata yang terdapat di Kabupaten Pangandaran.
3. Membangun aplikasi yang memberikan informasi objek wisata terbaru sehingga objek wisata itu banyak dikunjungi wisatawan.
4. Membangun aplikasi yang membantu Dinas Pariwisata mendapatkan data jumlah pengunjung objek wisata secara *realtime* dan membantu wisatawan mengakses jumlah wisatawan yang masuk atau yang sedang berada di daerah objek wisata Kabupaten Pangandaran, sehingga wisatawan bisa mengetahui keadaan objek wisata tersebut apakah ramai atau sepi.
5. Membangun aplikasi yang memudahkan wisatawan medapatkan informasi hotel.
6. Membangun aplikasi yang memudahkan wisatatawan mencari pusat oleh-oleh dan souvenir khas pangandaran.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang diterapkan dalam pembangunan aplikasi peta objek wisata Pangandaran ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi peta yang dibangun berbasis android.
2. Aplikasi ini bersifat dinamis, sehingga informasi yang di sampaikan dapat berubah-ubah.
3. Informasi yang disampaikan hanya berupa nama objek wisata, informasi objek wisata, jalur yang harus dilewati, jarak yang harus ditempuh, jumlah wisatawan, informasi penginapan, informasi toko souvernir dan oleh-oleh.
4. Hotel yang terhubung dengan aplikasi peta adalah The Arnawa Hotel Pangandaran.

5. Admin di setiap objek wisata memiliki server masing-masing.
6. Admin objek wisata bertugas menambahkan jumlah pengunjung sesuai dengan tiket yang terjual.
7. Data yang di tambahkan oleh petugas wisata akan terkirim ke server dinas dan data jumlah pengunjung akan *terupdate* secara otomatis.
8. Target pengguna aplikasi adalah wisatawan dan masyarakat yang menggunakan *mobile* berbasis android.
9. Target pengguna server disetiap objek wisata dan di dinas pariwisata adalah admin.
10. Peta di tampilkan dengan menggunakan Google Maps.
11. Backend untuk admin berbasis web.
12. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan bahasa Java dengan aplikasi Android Studio.
13. Untuk *webapplication* di bangun dengan menggunakan *tools Sublime Text* 3 dan *Framework Codeigniter* 2.5.5.
14. Database yang digunakan adalah MySQL.
15. Pemodelan data pada penelitian ini menggunakan pemodelan *Object Oriented Programming* (OOP).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat [4].

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam rangka mengumpulkan data penelitian diantaranya yaitu :

1. Studi Literatur

   Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan hasil literarur, jurnal, buku-buku atau bacaan-bacaan serta internet yang berhubungan dengan objek dan topik penelitian yang diambil.
2. Observasi

   Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap objek penelitian.
3. Wawancara

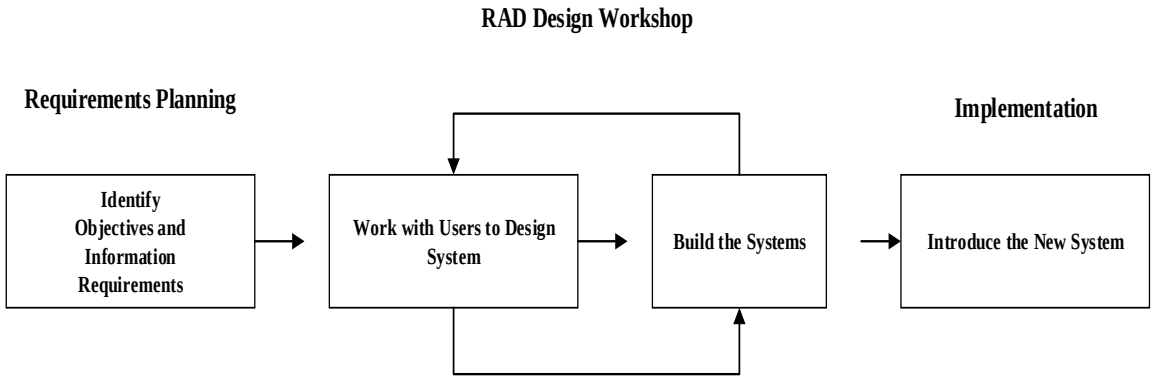
   Pada tahap ini data dikumpulkan dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak-pihakyang dianggap mampu memberikan informasi data yang dibutuhkan.
4. Kuesioner

   Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan objek penelitian dan telah disediakan untuk memperoleh respon dari responden kuesioner.

1.5.2 Metode Pembanguna Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Alasan menggunakan metode (RAD) untuk mendapatkan desain yang dapat diterima oleh konsumen dan dapat dkembangkan dengan mudah. Model metode (RAD) hampir sama dengan model *waterfall*, bedanya siklus pengembangan yang ditempuh model ini sangat pendek dengan penerapan teknik yang cepat. Metode(RAD) ini biasanya melibatkan user pada proses desain sehingga kebutuhan user dapat terpenuhi dengan baik.

Model *Rapid Application Development* (RAD) dapat dilihat padaGambar 1.1



Sumber : JURNAL INFORMATIKA Vol. 3, No. 2, Nopember 2002: 74 - 79[5].

Gambar 1.1 Model *Rapid ApplicationDevelopment* (RAD)

Penjelasan dari Gambar 1.1 sebagai berikut :

1. Rencana Kebutuhan (*Requiremet Planning)*

   Dalam tahap *Requirement* penelitimelakukan penelitian di Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran dan menyebarkan kuisioner kepada wisatawan yang sedang atau pernah berkunjung ke objek wisata Kabupaten Pangandaran, kegiatan yang dilakukan dalam penelitian tersebut yaitu, mengumpulkan data-data tempat objek wisata Kabupaten Pangandaran, data jumlah pengunjung di setiap objek wisata, data hotel yang berada di objek wisata Kabupaten Pangandaran, tempat aksesoris dan pusat oleh-oleh yang berada di Kabupaten Pangandaran.

2. Proses Desain (*Design Workshop)*

   Dalam tahap *Design* peneliti mulaimelakukan perancangan sistem aplikasi peta objek wisata Kabupaten Pangandaran dengan menggunakan *platform* android, membangun kerangka *design* sistem, dimulai dari menu cari objek wisata, menu lihat *presentase* jumlah pengunjung, menu hotel, menu cari tempat aksesoris atau pusat oleh-oleh, sehingga sistem sesuai dengan kebutuhan.

3. Implementasi (*Implementation)*

   Dalam Tahap *Implementation* peneliti melakukan pembangunan program aplikasi peta objek wisata Kabupaten Pangandaran berbasis android, dan melakukan percobaan terhadap program yang sudah selesai, sehingga bisa mengetehui kebutuhan *user* terpenuhi atau tidak [5].

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas uraian mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan-batasan yang digunakan dalam penelitian ini.Serta menjelaskan tentang metodologi yang digunakan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas uraian mengenai dasar teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan oleh penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program. Seperti teori tentang, Mobile, Android, GPS, LBS, PhoneGap, Peta, Google Map, Andrid Studio, *Sublime Text 3,Framework Codeigniter, Database*, Web server, PHP, HTML, Json,UML, Metode *Rapid Application Development* (RAD), Bahasa Pemrograman Java dan Model Sistem *Object Oriented Programming* (OOP), Kuesioner.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan analisis dan perancangan sistem yang dibangun. Analisis sistem terdiri dari analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan pengguna. Sedangkan perancangan sistem terdiri dari perancangan struktur menu, perancangan antar muka, perancangan pesan dari aplikasi yang dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi implementasi dari hasil analisis dan perancangan aplikasi, disertai juga dengan hasil pengujian dari aplikasi peta berbasis android sehingga diketahui apakah aplikasi yang dibangun dapat bermanfaat untuk wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Pangandaran.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan pendapat akhir dari uraian berupa informasi mengenai sistem yang telah dibangun dan saran-saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut.