BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesatnya seiring dengan makin kompleksnya kebutuhan manusia akan sebuah informasi yang serba cepat, mudah dan efisien. Kini teknologi telah menjangkau semua lapisan masyarakat seperti teknologi *mobile* yang dapat digunakan dalam mencari informasi baik itu berupa berita, politik, ekonomi, informasi akademik, informasi perbankan ataupun informasi pariwisata. Hal ini dikarenakan teknologi *mobile* (*handphone)* yang sifatnya mudah dibawa kemana saja (*portable*) dan ukurannya yang relatif kecil serta telah banyak digunakan oleh penduduk di dunia.

Bandung merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki daya tarik dalam hal pariwisata, serta memberikan kontribusi cukup besar dalam bidang pariwisata. Hal ini terbukti dengan semakin banyaknya wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kota Bandung untuk tujuan wisata. Sejauh ini wisatawan atau orang yang sedang melakukan perjalanan ke kota Bandung mengacu pada website resmi yang dimiliki oleh Kota Bandung sebagai pemandu untuk mendapatkan informasi. Banyak sekali objek – objek wisata yang dapat dikunjungi di kota Bandung seperti kawah putih, kebun binatang, tangkuban perahu, gedung sate dan masih banyak lagi tempat wisata lainya. Selain objek wisatanya Kota

Bandung memiliki tempat wisata kuliner yang khas dan memiliki tempat peristirahatan seperti hotel - hotel berbintang .

Bahkan dari sekian banyaknya kawasan wisata yang berada di Kota Bandung masih ada beberapa kawasan wisata yang mempunyai potensial cukup besar tetapi masih belum menarik perhatian bagi wisatawan dikarenakan kurangnya akses yang tersedia untuk mendapatkan informasi serta tidak semua wisatawan dapat dengan mudah dan memiliki banyak waktu dalam mengakses internet dan diperlukan jaringan internet untuk mengakses website tersebut. Hal inilah yang menjadi pokok permasalahan dalam informasi pariwisata, khususnya pariwisata Kota Bandung sehingga membutuhkan sebuah dukungan dari teknologi *mobile* seperti pengembangan aplikasi pada *mobile phone*.

Pariwisata dapat diartikan sebagai tempat atau objek yang sering dikunjungi oleh para wisatawan lokal dan juga wisatawan mancanegara sehingga menjadi sumber pendapatan untuk daerah setempat. Dari definisi tersebut maka dapat dibayangkan betapa banyak peluang kerja yang dapat dikembangkan dalam sektor ini, seperti penginapan, tempat kuliner, tempat objek wisata, biro perjalanan dan masih banyak lagi tempat lainnya.

Berdasarkan adanya permasalahan tersebut, di perlukan suatu solusi untuk memudahkan pengguna dalam hal informasi, biaya dan waktu. Dengan dibangun dan dirancangnya sebuah aplikasi *mobile* berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition)* diharapkan dapat membantu jalanya promosi wisata Kota Bandung dan memudahkan wisatawan dalam mendapatkan informasi seperti objek wisata, tempat kuliner,

pencarian hotel, peta lokasi, dan pemilihan bahasa yang sesuai dengan kebutuhan yang dapat diakses melalui *mobile phone* (handphone).

Untuk itu maka penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi *mobile*, dengan judul **"Aplikasi Mobile Pemandu Pariwisata Kota Bandung Berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*)"**. J2ME merupakan teknologi dari *Java programming language* yang di khususkan untuk perangkat mobile seperti *Handphone, Pocket PC* dan PDA. Perangkat lunak ini adalah salah satu subset dari pemrograman Java yang memberikan revolusi yang cukup signifikan bagi aplikasi teknologi bergerak dan mempunyai kompatibilitas yang tinggi. Perangkat ini memiliki jumlah memori yang terbatas, menghabiskan sedikit daya dari baterei, layar yang kecil dan bandwith jaringan yang rendah.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun isi dari identifikasi dan rumusan masalah yang di maksud adalah sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Pada hasil indentifikasi permasalahan berdasarkan latar belakang di atas, dapat di kemukakan permasalahannya yaitu sebagai berikut :

1. Masih kurangnya layanan informasi aplikasi *mobile* mengenai pemandu pariwisata untuk Kota Bandung.

2. Masih sedikitnya wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara yang tahu akan Informasi pariwisata, sehingga kebanyakan wisatawan menggunakan koneksi internet untuk mencari informasi tersebut.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang ada dapat memunculkan rumusan permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem aplikasi *mobile* ini agar mudah digunakan pada *smartphone* berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition)*
2. Bagaimana melakukan pengujian dari sistem aplikasi *mobile* pemandu pariwisata berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*).
3. Bagaimana mengimplementasikan sistem aplikasi *mobile* pemandu pariwisata berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition*).

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan merancang aplikasi mobile ini yaitu sebagai berikut :

1.3.1 Maksud

Maksud dibuatnya aplikasi mobile ini yaitu untuk membuat sebuah aplikasi pariwisata Kota Bandung pada *mobile phone* berbasis J2ME (*Java 2 Micro Edition)* yang dapat membantu pengguna (wisatawan) untuk menggunakan aplikasi ini sehingga dapat mempermudah pengguna (wisatawan) mendapatkan informasi objek

pariwisata yang melakukan perjalanan di wilayah Kota Bandung, serta meningkatkan wawasan dan pengetahuan seiring perkembangan teknologi.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari permasalahan tersebut yaitu antara lain :

1. Menghasilkan perancangan sistem dan membuat aplikasi *mobile* pemandu pariwisata Kota Bandung yang mudah digunakan.
2. Menghasilkan aplikasi *mobile* layanan informasi pemandu pariwisata Kota Bandung yang layak dan efektif untuk digunakan berdasarkan hasil pengujian.
3. Menghasilkan produk perangkat lunak aplikasi *mobile* pemandu pariwisata Kota Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara praktis maupun akademis yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dengan adanya aplikasi ini , dapat meningkatkan daya tarik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara terhadap pariwisata Kota Bandung. Mempermudah wisatawan mengakses informasi pariwisata kota Bandung yang dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Dalam bidang akademis, penelitian ini dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

1. Bagi pembangunan perancangan aplikasi, dapat memberikan suatu aplikasi baru yang dapat mendukung dalam pengembangan sistem aplikasi pada *mobile phone*.
2. Bagi Peneliti, Diharapkan dapat digunakan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh di bangku perkuliahan dan membantu dunia pariwisata kota Bandung dalam mempromosikan tempat-tempat wisata dalam perkembangan teknologi informasi melalui *mobile phone*.
3. Bagi pengguna (user), Diharapkan dapat menjadi sarana untuk memperoleh informasi seputar pariwisata kota Bandung yang dapat diakses dimana saja menggunakan *mobile phone*

1.5 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah yang akan dibahas dan diaplikasikan di antaranya yaitu :

1. Aplikasi ini dibangun berbasis J2ME *(Java 2 Micro Edition).*
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan pada handphone dengan spesifikasi minimal CLDC 1.0 dan MIDP 2.0 pada ukuran layar 240x320 *pixel*.
3. Komponen - komponen informasi pariwisata yang ditampilkan meliputi objek wisata, hotel, tempat makan (kuliner), yang ada diseputar Kota Bandung.

4. Tampilan peta lokasi hanya berupa tampilan gambar dan tidak dapat di perbesar.
5. Aplikasi ini hanya tersedia dalam 2 bahasa bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris.
6. Penggunaan aplikasi ini tidak membutuhkan akses *internet* dalam mengaksesnya setelah aplikasi ini diinstal pada *handphone* dan pada saat aplikasi digunakan.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian penulis dalam pembuatan aplikasi pada mobile ini di lakukan di kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jawa Barat yang berlokasi di Jl.RE Martadinata no.209 Bandung .

1.6.2 Waktu Penelitian

Dalam kegiatan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efesien maka diperlukan jadwal penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan maka penulis menetapkan perancangan untuk jadwal penelitian, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Nama Kegiatan	2012																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisis Kebutuhan																				
2	Insepsi																				
3	Elaborasi																				
4	Konstruksi																				
5	Transisi																				
7	Dokumentasi																				