BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembang cepatnya kemajuan IPTEK di era globalisasi seperti sekarang ini telah meningkatkan kebutuhan masyarakat akan teknologi yang sekaligus telah mengubah gaya hidup masyarakat. Salah satu Teknologi yang sedang berkembang saat ini adalah *handphone* yang tidak hanya dibutuhkan atau digunakan untuk berkomunikasi seperti telepon ataupun mengirim pesan singkat. Namun *handphone* itu diharapkan juga dimanfaatkan untuk hal-hal lain yang dapat membantu aktifitas sehari – harinya, seperti mencari lokasi dengan layanan LBS (*Location Based Service*) atau yang sering kita dengar dengan kata GPS.

Saat ini kemajuan teknologi komunikasi sangat didukung oleh teknologi internet dan telah mengubah cara orang bekerja dengan komputer. Hal ini memungkinkan orang mengontrol suatu hal tanpa tergantung pada lokasi yang disebut metode kerja bergerak *(mobile)*. Sistem Operasi untuk aplikasi bergerak yang mengalami perkembangan yang cukup pesat yaitu Android. Android adalah sistem operasi berbasis Linux dan bersifat *open source*. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh bermacam perangkat bergerak dan sudah banyak dipakai pada jenis *smartphone*. Potensi yang dimiliki Android ini menghidupkan sejumlah harapan. Android akan menjadi lebih hebat pada lima tahun ke depan. Android

memiliki aplikasi bawaan Google yang terintegrasi yaitu Google Maps. Google Maps adalah sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh google. Maka dengan kemampuan *smartphone* barbasis Android serta jasa dari Google, pengguna akan dengan mudah mendapatkan letak suatu tempat yang dicari.

Dalam segi hal keefisienan aplikasi berbasis a*ndroid* dibandingkan dengan web memiliki kelebihan tersendiri dikarenakan *android* yang dari awal di produksi oleh google hingga dalam mengakses peta berbasis *Gmaps* akan jauh lebih baik dibandingkan web yang menyediakan layanan peta. Selain itu aplikasi android banyak di tanamkan di OS handphone sehingga mempermudah masyarakat dalam mengakses aplikasi ini dibanding harus mengakses website tertentu dari *handphone*. Dengan aplikasi berbasis *mobile android* masyarakat akan lebih mudah mengakses aplikasi tersebut, karena dibuat khusus untuk *handphone* sehingga masyarakat dapat menggunakan aplikasi ini kapan saja dan dimana saja.

Kota Bandung merupakan salah satu kota besar yang berkembang pesat di Indonesia. Hal itu dikarenakan perkembangan perekonomian, pendidikan, dan kemajuan teknologi serta pembangunan yang berkembang pesat di kota ini. Kota Bandung dikenal pula dengan beragam macam kuliner serta banyak terdapatnya tempat bersejarah, bangunan tua seperti museum geologi, gedung sate, museum kantor pos, gua jepang, dan masih banyak yang lainnya. Dengan keberagaman dan keunikan potensi – potensi pariwisata yang ada di kota Bandung dapat menarik wisatawan dalam maupun luar negeri untuk berwisata ke kota Bandung.

Banyaknya tempat – tempat wisata yang ada di kota Bandung tidak semuanya dapat diketahui oleh para wisatawan, dikarenakan kurangnya informasi tempat –tempat wisata dan informasi yang ada seperti penyebaran brosur. Peta belum dapat memberikan informasi yang lebih presentatif karena tidak semua wisatawan memiliki peta atau brosur.

Ketepatan dalam memilih tempat – tempat wisata sesuai kebutuhan masyarakat dan jarak tempuh sangat penting sekali mengingat wilayah Kota Bandung yang cukup luas. Sehingga dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat menyediakan layanan pencarian lokasi pariwisata di Wilayah Kota Bandung dan menyediakan informasi seperti alamat beserta telepon agar masyarakat dapat langsung mengetahui lokasi pariwisata terdekat dengan posisi keberadaan sekarang atau tempat tinggal. Dengan demikian informasi yang diperoleh bukan hanya *textual* saja tetapi juga dalam bentuk spasial atau peta yang interaktif. Dan hal inilah yang menjadi dasar penulis dalam pengambilan judul skripsi **"Perancangan Aplikasi Peta Lokasi Pariwisata Kota Bandung Berbasis *Mobile Android*"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Pada umumnya semakin berkembangnya teknologi tidak akan terlepas dari masalah dalam aktivitasnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun masalah yang dapat diidentifikasi dan dirumuskan adalah :

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya lokasi wisata di Kota Bandung membuat masyarakat sulit menghapal alamat masing – masing lokasi wisata.
2. Kurang praktisnya mendapatkan informasi lokasi wisata yang hanya dapat dilakukan dengan cara datang langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.
3. Lambatnya pencarian informasi lokasi wisata.
4. Informasi lokasi yang diberikan seringkali tidak lengkap dan tidak terperinci.

1.2.2. Rumusan Masalah

Hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam pembangunan aplikasi adalah kemampuan adaptasi presentasi untuk menyesuaikan dengan kebutuhan perangkat yang dibutuhkan.

1. Bagaimana cara agar rancangan aplikasi yang akan dibuat dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar tempat wisata yang ada di Kota Bandung.
2. Bagaimana cara agar rancangan aplikasi yang akan dibuat bisa dimengerti dan bisa mudah digunakan oleh para pengguna (user)
3. Bagaimana cara pengujian aplikasi yang akan dilakukan, baik dalam tampilan yang ada didalam aplikasi berupa peta lokasi pariwisata kota Bandung serta penunjuk arahnya sesuai dengan yang ada di lapangan atau sesuai lokasi-lokasi wisata.

4. Bagaimana caranya mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna handphone android agar aplikasi dapat di install dan digunakan
5. Bagaimana cara memberikan pengarahan kepada para pengguna tentang aplikasi yang telah dibuat agar memudahkan para pengguna dalam mengoptimalkan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan dalam penelitian ini yang berkaitan dengan uraian dari latar belakang, identifikasi dan rumusan masalah tersebut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian dan dirancangnya sebuah "Aplikasi Peta Lokasi Pariwisata Kota Bandung Berbasis *Mobile Android*" adalah untuk memberikan informasi Lokasi, Nomor Telepon, dan Informasi seputar tempat wisata yang ada di Kota Bandung kepada pengguna *handphone* bersistem operasi *Android*, yang selanjutnya diharapkan dapat memberikan informasi yang mudah dan efisien karena aplikasi ini berbasis *mobile*.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Menganalisis cara Dinas Pariwisata Kota Bandung menyampaikan infomasi Lokasi Pariwisata yang ada di Kota Bandung kepada masyarakat.

2. Merancang aplikasi yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar tempat – tempat wisata yang ada di Kota Bandung.
3. Melakukan pengujian terhadap aplikasi yang akan dibuat baik dalam segi interface maupun penunjuk arah tempat wisata dan informasi tempat wisata yang ada di Kota Bandung.
4. Mengimplementasikan aplikasi yang telah dibuat kepada para pengguna *handphone android* agar aplikasi dapat diinstal dan digunakan

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun Kegunaan Penelitian ini yaitu Kegunaan Praktis dan Kegunaan Akademis yang berkaitan dengan perancangan Aplikasi Peta Lokasi Pariwisata Kota Bandung.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi calon wisatawan hasil akhir penelitian ini, secara praktis diharapkan dapat memudahkan dan memberikan informasi seputar tempat wisata yang ada di Kota Bandung dengan cepat, akurat, dan dapat diakses oleh siapa saja, diaman saja, kapan saja tanpa mengenal jarak dan waktu.

Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung hasil akhir penelitian ini, dapat mengembangkan sistem pariwisata yang sedang berjalan dan dapat menjadi bahan pertimbangan, masukan ataupun solusi dengan perancangan aplikasi peta lokasi pariwisata kota Bandung berbasis *mobile android* ini yang

lebih interaktif dan spasial dalam memberikan informasi tempat – tempat wisata secara akurat, efektif, dan efisien.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Hasil penelitian ini secara akademis diharapkan dapat dijadikan salah satu pijakan informasi, referensi dan kajian bagi para akademisi serta pihak – pihak lain yang berkepentingan untuk memperkaya kajian akademi. Mengembangkan ilmu Sistem Informasi khususnya teknik multimedia, yaitu penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video.

Bagi penulis diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan memperluas wawasan tentang bagaimana perancangan aplikasi berbasis *mobile android* yang baik.

1.5. Batasan Masalah

Dalam setiap penelitian diharapkan dapat membantu memecahkan masalah yang ada pada suatu tempat penelitian. Untuk memecahkan suatu masalah diperlukan pengelompokan masalah sehingga dapat dipecahkan secara terstruktur dan terarah.

Dari identifikasi diatas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya untuk pengguna *android* saja dengan android diatas versi 2.0.

2. Aplikasi ini hanya untuk mengetahui tempat – tempat wisata dan sarana tambahan sebagai pendukung para wisatawan yang ada di kota Bandung yang telah terdaftar di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Bandung.
3. Yang berhak menambah, mengedit dan menghapus Data dari database hanya admin di server.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang berada di Jl. Ahmad Yani No.73 Bandung dan dilakukan Pada bulan Oktober 2012 sampai dengan bulan Desember 2012.

Tabel 1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012											
		Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data												
	a. Observasi												
	b. Wawancara												
	c. Studi Pustaka												
	d. Analisis Dokumen												
2	Membangun Prototyping												
	a. Mempelajari Data												
	b. Membangun Prototyping												
3	Evaluasi Prototyping												
	a. Uji Desain Oleh User												
4.	Coding / Mengkodekan Sistem												
	a. Menetapkan Coding												
	b. Menerapkan Aplikasi												
5.	Menguji Sistem												
	a. Uji Coba Aplikasi												
	b. Uji Coba Design												
6	Evaluasi Sistem												