BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah membawa manusia memasuki kehidupan yang berdampingan dengan teknologi dan informasi, yang berdampak pada sebagian orang untuk meninggalkan proses pencarian informasi secara manual yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mendapatkan informasi. Dengan teknologi informasi yang berkembang pesat pengelolaan informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efesien.

Teknologi Informasi merupakan suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, seperti memasukan, menyimpan, memanipulasi data sehingga menjadi sebuah informasi yang berguna bagi banyak orang. Seiring dengan berkembang teknologi yang tidak ada habisnya, hal itu menjadi sebuah peluang besar bagi para pengembang Teknologi Informasi apalagi saat ini teknologi handphone berkembang sangat signifikan.

Perkembangan perangkat *mobile* yang banyak dibicarakan saat ini adalah android. Android merupakan *Operating System(OS)* yang berjalan pada perangkat *mobile* dan bersifat *open source*. Sistem operasi ini telah men-*support* berbagai *tools* dan API untuk pembuatan program *mobile* termasuk dalam pengaksesan *google maps*.

Sebagian besar orang telah bergantung pada *mobile device* untuk memperoleh informasi. Informasi merupakan kebutuhan utama bagi sebagian besar manusia. Dengan menggunakan perangkat bergerak (*mobile device*), informasi bisa didapatkan dimanapun dalam waktu singkat salah satu diantaranya yaitu Informasi Pariwisata.

Menurut I Gde Pitana dan Putu G. Gayatri (2005:91) Pariwisata adalah suatu aktivitas yang kompleks, yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen, seperti ekonomi, ekologi, politik, sosial, budaya, dan seterusnya..

Bandung merupakan ibukota Provinsi Jawa Barat ialah kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya. Kota kembang merupakan sebutan lain untuk kota ini, karena pada jaman dulu kota ini dinilai sangat cantik dengan banyaknya pohon-pohon dan bunga-bunga yang tumbuh di sana. Selain itu Bandung dahulunya disebut juga dengan *Paris van Java* karena keindahannya, menyebabkan banyak orang dari berbagai penjuru baik itu dari Indonesia maupun dunia datang untuk melihat langsung keanekaragaman objek wisata yang merupakan salah satu kota tujuan utama pariwisata.

Kota Bandung sebagai salah satu tujuan wisata yang memiliki beberapa jenis wisata yaitu wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, wisata religi, wisata kuliner, wisata belanja dan masih banyak jenis wisata lainnya. Hal ini merupakan suatu daya tarik para wisatawan mancanegara dan domestik untuk melakukan kunjungan ke Kota Bandung.

Tingkat kunjungan wisata mengalami peningkatan setiap tahunnya akan tetapi masih ada wisatawan yang mengalami kesulitan dalam proses pencarian lokasi wisata di Kota Bandung. Sehingga masih banyak lokasi wisata yang masih sepi dari kunjungan wisatawan. Tentu saja ini berakibat pada perkembangan lokasi wisata tersebut. Ditambah lagi dengan kondisi lalu-lintas di Kota Bandung yang relatif padat. Tentu saja akan menghabiskan banyak waktu untuk menuju lokasi wisata tersebut, sehingga waktu akan terbuang sia-sia selama diperjalanan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengusulkan suatu rancangan aplikasi untuk membantu wisatawan dalam menemukan lokasi wisata di Kota Bandung. Aplikasi ini nantinya dapat memberikan informasi lokasi wisata, seperti deskripsi singkat, alamat harga, dan fasilitas yang tersedia di lokasi wisata tersebut. Tidak hanya itu, aplikasi wisata juga dapat menampilkan peta yang dapat membantu wisatawan dalam menemukan rute terdekat menuju lokasi wisata yang akan dituju melalui *Google Maps APIs*.

Aplikasi ini dapat diakses secara *online* dan dapat berjalan pada perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi *Android*. Adapun judul penulisan tersebut adalah **"Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Mobile Android di Kota Bandung dan Sekitarnya ".**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, adapun isi dari identifikasi dan rumusan masalah yang di maksud adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses pencarian informasi wisata kurang efesien karena pengguna harus mengakses informasi wisata dengan membuka *desktop browser* dimana dalam proses pencariannya memerlukan waktu yang cukup lama dan hasil yang diberikan tidak langsung sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Belum tersedia fasilitas rute dimana pengguna kesulitan dalam proses pencarian lokasi wisata.
3. Belum maksimalnya aplikasi panduan pariwisata pada desktop browser.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka penulis merumuskan hal-hal yang harus dianalisis diantaranya :

1. Bagaimana aplikasi panduan pariwisata yang sedang berjalan
2. Bagaimana merancang sistem panduan pariwisata berbasis mobile android di Kota Bandung dan sekitarnya.
3. Bagaimana membangun aplikasi panduan pariwisata berbasis mobile android di Kota Bandung dan sekitarnya.
4. Bagaimana melakukan pengujian aplikasi panduan pariwisata berbasis mobile andrioid di Kota Bandung dan sekitarnya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *mobile* panduan pariwisata Kota Bandung dan sekitarnya untuk dapat diimplementasikan pada masyarakat khususnya wisatawan, dan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan jenjang Pendidikan Program S1 (Strata 1) Jurusan Sistem Informasi pada Universitas Komputer Indonesia Bandung.

Sedangkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi panduan pariwisata berbasis mobile android Kota Bandung dan sekitarnya.
2. Menghasilkan perangkat lunak aplikasi panduan pariwisata berbasis mobile android Kota Bandung dan sekitarnya.
3. Menghasilkan aplikasi panduan pariwisata berbasis mobile android Kota Bandung dan sekitarnya yang layak, efektif dan efesien.

1.4 Kegunaan Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis diharapkan mempunyai dampak yang positif dan berguna dalam bidang akademis dan praktis. Manfaat-manfaat tersebut antara lain:

1.4.1 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi pengembang lainnya terutama mengenai pembuatan aplikasi mobile android.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain atau para akademis yang akan mengkaji di sistem yang sama sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi Penulis

Menambah dan memperkaya wawasan mengenai pemahaman tentang penerepan aplikasi mobile android dan meningkatkan pengetahuan teori yang didapat dalam perkuliahan dan diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi Perusahaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya perbaikan masalah yang terkait dengan panduan pariwisata dan memberikan masukan Kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

b. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat sebagai panduan dan informasi mengenai pariwisata yang ada di Kota Bandung.

1.5 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan. Adapun batasan masalah yang dibahas dalam tugas akhir ini adalah :

1. Penelitian dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung mengenai pariwisata.
2. Informasi mengenai pariwisata hanya mencakup wisata alam, wisata keluarga, wisata pendidikan dan wisata rohani, wisata belanja, wisata seni, wisata gedung sejarah, wisata sovenir, wisata kuliner.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi wisata saja berupa nama wisata, kategori wisata, alamat wisata, harga tiket masuk lokasi wisata, detail wisata, rute, peta dan informasi kendaraan angkutan umum di Kota Bandung.
4. Sebagian informasi, data atau sampel dari lokasi wisata Kota Bandung merupakan data sekunder, yaitu data yang diambil melalui

berbagai sumber seperti dinas pariwisata, badan statistik internet, buku, laporan jurnal, dan menampilkan rute

5. Aplikasi ini dibuat di atas *platform* Android sehingga hanya dapat dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan *platform* Android versi 4.0
6. Tools yang diguunakan untuk membangun aplikasi ini adalah IDE Eclipse, Android Develpment Tools versi 4.0

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi objek penelitian dilaksanakan di Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang beralamat Jalan jendral Ahmad Yani No. 277 Bandung.

Waktu penelitian ini berlangsung dari tanggal 16 Februari 2013 hingga selesai. Adapun jadwal mengenai kegitanan yang penulis lakukan digambarkan pada table dibawah ini.

Tabel 1.1 Jadwal Tahapan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013																			
		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	*Business Modeling*																				
2	*Requirement*																				
3	*Analysis and Design*																				
4	*Implementation*																				
5	*Test*																				
6	*Deployment*																				
7	*Configuration and change management*																				
8	*Project management*																				
9	*Enviroment*																				