BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

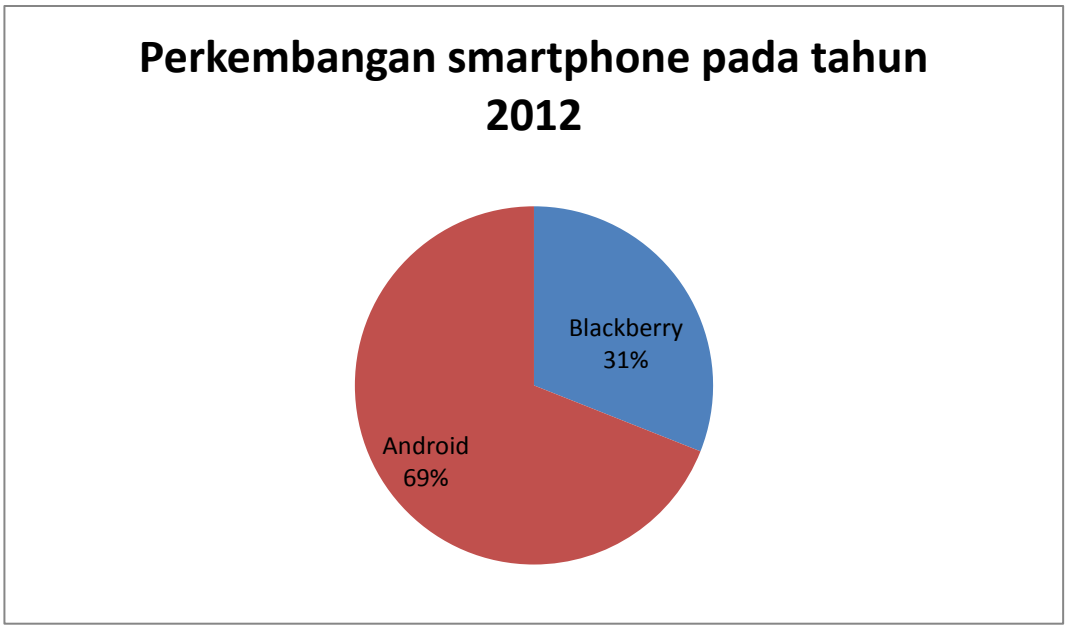
Perkembangan teknologi informasi pada hari ini sudah mencapai titik dimana semua orang dapat terhubung dengan mudah,cepat dan efisien. Dari banyak perangkat yang dihasilkan dari kemajuan teknologi informasi, Handphone atau telepon genggam adalah alat komunikasi yang berfungsi untuk menerima dan mengirimkan informasi yang paling banyak digunakan oleh orang dikarenakan oleh sifatnya yang mudah untuk dibawa kemanapun.

Jenis dari *handphone* yang banyak digunakan pada saat ini adalah *smartphone*. Berdasarkan wikipedia, *smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, kadang-kadang dengan fungsi yang menyerupai komputer. Belum ada standar pabrik yang menentukan arti telepon cerdas.

Android adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti *smartphone* dan komputer tablet. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak.

Pada tahun 2011, pengguna perangkat berbasis Android hanya sekitar 100 juta orang untuk tahun 2012 ini pengguna *operating system* untuk *handset* besutan Google ini meningkat menjadi kurang lebih 400 juta pengguna. Google juga

menjelaskan bahwa dalam satu hari saja, terdapat sekitar 1 juta pengguna perangkat berbasis Android baru. Berikut gambaran pengguna *smartphone* pada tahun 2012



Gambar 1.1 : Perkembangan *Smartphone*

(Sumber : http://www.sharingvision.biz/tag/android/ pada tanggal 13 maret 2013)

Salah satu fitur dari android adalah map(peta) yang memiliki keakuratan dan dilengkapi fungsi lainnya yang mendukung antara lain adalah penentuan suatu letak lokasi dan GPS yang menetapkan estimasi waktu, jarak dan rute perjalanan pengguna menuju tempat yang dituju termasuk tempat pariwisata yang ingin dikunjungi. Sistem Pemosisi Global atau *Global Positioning System* (GPS) adalah sistem untuk menentukan letak di permukaan bumi dengan bantuan penyelarasan (*synchronization*) sinyal satelit. Sistem ini menggunakan 24 satelit yang mengirimkan sinyal gelombang mikro ke Bumi. Sinyal ini diterima oleh alat

penerima di permukaan, dan digunakan untuk menentukan letak, kecepatan, arah, dan waktu.

Jawa barat adalah provinsi yang terkenal dengan kota dan kabupaten yang memiliki tempat pariwisata dan keindahan alamnya. Jawa barat juga memiliki jumlah pengunjung atau wisatawan nusantara dengan jumlah kunjungan yang sangat . Berikut ini adalah tabel kunjungan wisatawan nusantara yang berkunjung di Objek Wisata Provinsi Jawa Barat sepanjang tahun tahun 2011:

Tabel 1.1 kunjungan wisatawan nusantara yang berkunjung di Objek Wisata Provinsi Jawa Barat sepanjang tahun 2011

(Sumber : Pariwisata dan Kebudayaan Dalam Angka Tahun 2011)

NO	Nama Dan daya Tarik Wisata	Lokasi	Jenis ODTW	Jumlah kunjungan
1	Ciater	Kabupaten Subang	Alam	1,882,406
2	Tangkuban Perahu	Kabupaten Subang	Alam	1,856,623
3	Pondok Bali	Kabupaten Subang	Alam	1,125,564
4	Taman Safari Indonesia	Kabupaten Bogor	Alam	895,711
5	Kbun Binatang	Kota Bandung	Minat Khusus	649,975
6	Taman Wisata Matahari	Kabupaten Bogor	Alam	453,284
7	Taman Wisata Mekarsari	Kabupaten Bogor	Alam	450,053
8	Pamijahan	Kabupaten Tasikmalaya	Budaya	302,704
9	Gunung Tangkuban Perahu	Kabupaten Bandung Barat	Alam	232,635

10	Gunung Tirta Jatiluhur	Kabupaten Purwakarta	Alam	221,389
11	Museum Geologi	Kota Bandung	Minat Khusus	216,965
12	Situ Bagendit	Kabupaten Garut		203,352
13	Taman Lalu Lintas Ade Irma	Kota Bandung	Minat Khusus	186,787
14	Pantai Santolo	Kabupaten Garut	Alam	166,773
15	Museum Sribaduga	Kota Bandung		156,314
16	Wanawisata Galunggung	Kabupaten Tasikmalaya	Alam	148,002
17	Cibulan	Kabupaten Kuningan	Alam	145,220
18	Kolam Renang Karang Setra	Kota Bandung	Minat Khusus	118,174
19	Museum KAA	Kota Bandung	Minat Khusus	107,088
20	Pantai Ranca Buaya	Kabupaten Garut	Alam	104,096

Bagi wisatawan nusantara yang mendatangi tempat pariwisata yang belum dikenalnya, tindakan pertama yang akan dilakukan adalah dengan bertanya pada orang yang berada di dekatnya untuk mengetahui letak pasti,arah tujuan dan waktu yang akan ditempuh. Akan tetapi, terkadang tindakan ini tidak selalu efektif dan malah dapat menyebabkan kebingungan pengunjung untuk dapat tiba pada tempat yang dituju. Terlebih lagi apabila wisatawan terjebak macetnya lalu lintas yang menambah kesulitan wisatawan untuk tiba di tempat yang dituju.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengusulkan perancangan dan implementasi untuk penggunaan aplikasi android dalam bidang pariwisata khususnya dalam hal rute pariwisata yang berjudul “APLIKASI RUTE

PARIWISATA PROVINSI JAWA BARAT PADA DINAS PARIWISATA DAN KEBUDAYAAN PROVINSI JAWA BARAT BERBASIS ANDROID". Aplikasi ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah di atas dan memudahkan wisatawan untuk menentukan jalur dan tempat pariwisata yang sesuai dengan apa yang wisatawan harapkan.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas. Masalah perlu dirumuskan dengan tujuan agar permasalahan jelas dan tidak menimbulkan keragu-raguan atau tafsir yang berbeda-beda.

1.2.1 Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat di identifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan Aplikasi Rute Pariwisata provinsi Jawa barat Berbasis Android adalah minimnya pengetahuan mengenai informasi tempat dan rute pariwisata yang terdapat di provinsi Jawa barat serta kendala dalam mencari rute pariwisata yang tepat.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah-masalah yang teridentifikasi antara lain :

1. Bagaimana Sistem Rute Pariwisata yang berjalan pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat saat ini?

2. Bagaimana perancangan Aplikasi Rute Pariwisata Berbasis *Platform* Android di Provinsi Jawa Barat.
3. Bagaimana pengujian Aplikasi Rute Pariwisata Berbasis *Platform* Android di Provinsi Jawa Barat.
4. Bagaiamana implementasi Aplikasi Rute Pariwisata Berbasis *Platform* Android di Provinsi Jawa Barat.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan perancangan Aplikasi Rute Pariwisata Jawa Barat Berbasi Android.

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan aplikasi rute pariwisata berbasis *platform* Android guna membantu para wisatawan untuk menentukan rute pariwisata yang tepat. Begitu pula tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu Dinas Pariwisata provinsi Jawa barat dalam rangka pengenalan objek wisata provinsi Jawa barat kepada para wisatawan nusantara.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat rancangan atau usulan implementasi Aplikasi Rute Pariwisata Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan berbasis *platform* Android di provinsi Jawa barat.

2. Untuk menguji Aplikasi Rute Pariwisata Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan berbasis *platform* Android di provinsi Jawa barat yang di usulkan.
3. Untuk dapat mengimplementasikan Aplikasi Rute Pariwisata Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan berbasis *platform* Android di provinsi Jawa barat.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk membantu para wisatawan nusantara untuk menentukan rute pariwisata serta membantu Dinas Pariwisata untuk memperkenalkan objek wisata beserta informasi penginapan dan kuliner terdekat yang ada di provinsi Jawa barat.

1.4.1 Kegunaan Praktisi

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat membantu para wisatawan baik lokal maupun asing agar dapat menentukan lokasi pariwisata yang tepat serta membantu dinas pariwisata & kebudayaan jawa barat dalam rangka pengenalan tempat pariwisata di provinsi Jawa barat.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi para pengembang selanjutnya diharapkan agar dapat lebih mengembangkan aplikasi rute pariwisata tidak hanya berbasis platform Android, diharapkan juga untuk bisa mengembangkan pada *platform – platform* lainnya guna membantu para wisatawan. Dan juga dengan adanya penelitian ini

diharapkan dapat membantu pengembangan Sistem Informasi Pariwisata di provinsi Jawa barat.

1.5 Batasan Masalah

Pada penelitian ini. Dibangun batasan masalah dengan tujuan membatasi cakupan sistem dan aplikasi yang selanjutnya diteliti dan dibangun oleh peneliti. Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti antara lain :

1. Aplikasi yang dibangun hanya menampilkan 12 objek wisata yang ada di provinsi Jawa barat.
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat berjalan pada *handphone* atau *tablet* android yang dilengkapi *operating system* 2.2 (*froyo*) atau lebih.
3. Aplikasi yang dibangun adalah aplikasi *client server* yang di dukung oleh *web* administrator untuk me-*monitoring* konten aplikasi dan pengguna aplikasi diwajibkan menghubungkan *smartphone* androidnya dengan *mobile network* atau *wi-fi* untuk dapat mengakses keseluruhan konten pada aplikasi.
4. Aplikasi yang dibangun tidak menggunakan metode LBS untuk mengakses kuliner dan peninapan terdekat.
5. Map dan rute GPS yang dibangun di arahkan(*intent*) dengan sebelumnya menentukan *longitude* dan *latitude* objek pada *Google maps* yang ada pada perangkat *smartphone* dan *tablet* Android.
6. Kelemahan program adalah ketika koneksi internet pada *smartphone* atau *tablet* yang digunakan pengguna aplikasi tidak stabil maka aplikasi akan berhenti secara paksa(*force close*).

1.6 Waktu dan lokasi penelitian

Adapun waktu dan lokasi penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

1.6.1 Lokasi

Penelitian ini dilaksanakan di Dinas Pariwisata & Kebudayaan Jawa Barat yang beralamat di Jl.R.E Martadinata No.209. Berikut adalah tabel kegiatan penelitian yang akan dilaksanakan.

1.6.2 Waktu

Adapun waktu yang dilakukan untuk membangun aplikasi adalah sebagai berikut.

Tabel 1.2 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Maret				April				Mei				Juni				Juli	
		Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke				Minggu Ke	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
1.	Identifikasi Pemakai																		
	a.Survey Penelitian																		
	b.Observasi																		
	c.Wawancara																		
2.	Merancang																		
	a. Implementasi rancagan desain program																		
3.	Menguji																		

	a. Uji *input* dan *output*																		
4.	Perbaikan																		
	a. *Bug Fixing*																		
5.	Mengembangkan versi produksi																		
	a. Implementasi																		
	b. Mengembangkan versi terbaru																		