BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Semakin berkembangnya kegiatan di sektor kebudayaan dan pariwisata serta sarana dan prasarana di kota Jayapura. Kota yang dikenal sangat kaya keindahan alamnya yang masih tetap terjaga, budaya yang khas dan unik hingga tempat-tempat yang menarik untuk di kunjungi. Kota Jayapura sangat strategis untuk dikelola sebaik mungkin untuk tujuan wisata. Baik wisata alam, wisata kuliner, serta tempat-tempat sejarah. Kelancaran dari kegiatan tersebut tidak terlepas dari tersedianya sarana transportasi yang baik. Sarana transportasi angkutan umum memegang peranan penting dalam dinamika perekonomian dan kota.

Dengan masih sangat minimnya dalam penyampaian informasi pariwisata dan sarana transportasi di kota Jayapura, mengakibatkan kurang menggeliatnya sektor pariwisata di kota Jayapura. Jadi diperlukan adanya upaya-upaya untuk membangkitkan pariwisata-pariwisata lainnya.

Angkutan umum memberikan kemudahan mobilitas masyarakat. Sebagian masyarakat Jayapura maupun para wisatawan yang berkunjung ke kota Jayapura, masih mengalami kebingungan untuk memilih rute mana yang harus ditempuh untuk sampai ke tempat yang ingin dituju. Hal ini menyebabkan kurangnya informasi mengenai rute-rute angkutan umum di kota Jayapura, sehingga mereka lebih memilih taksi sebagai angkutanya, walaupun tarifnya cenderung lebih mahal. Selain memilih taksi wisatawan sering memanfaatkan *social media* untuk menanyakan angkot mana saja yang perlu di tumpangi agar sampai ke lokasi tujuan. Begitu juga hotel atau penginapan, wisatawan kurang mengetahui informasi tentang hotel atau penginapan sekitaran objek wisata. Sehingga wisatawan harus mencari sendiri atau menanyakan warga sekitar untuk mengetahui dimana penginapan atau hotel terdekat dari objek wisata tersebut.

Oleh karena itu, dengan adanya masalah diatas perlu merancang dan membangun aplikasi rute pariwisata kota Jayapura berbasis android. Sehingga diharapkan dapat membantu wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata, bisa menggunakan rute angkutan umum, serta dapat merekomendasikan penginapan atau hotel terdekat objek wisata di kota Jayapura.

Keberadaan *mobile application* pada berbagai *smartphone* dapat dimanfaatkan untuk mempermudah para penggunanya. Banyaknya *smartphone* masa kini sudah menerapkan teknologi *Assisted Global Positioning System* (A-GPS), untuk menentukan letak, kecepatan, arah, dan waktu lebih baik dan tepat.

Berdasarkan masalah di atas, maka di butuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu dan memberikan solusi kepada wisatawan. Maka dapat di ambil kesimpulan sebagai judul yang di angkat adalah " PEMBANGUNAN APLIKASI RUTE PARIWISATA KOTA JAYAPURA MENGGUNAKAN *ASSISTED-GLOBAL POSITIONING SYSTEM* (A-GPS) BERBASIS ANDROID".

1.2. Perumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas, maka dapat mendasari perumusan yaitu bagaimana membangun dan merancang aplikasi pariwisata yang dapat mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi tentang pariwisata dan rute tujuan lokasi objek wisata serta merekomendasikan hotel terdekat wisata di kota Jayapura.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi pariwisata berbasis *Android* guna membantu para wisatawan untuk menentukan tempat wisata, kuliner dan penginapan yang tepat dan cepat.

Begitupula tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu Dinas Pariwisata Kabupaten dan Kota Jayapura dalam rangka pengenalan objek wisata di kota Jayapura kepada para wisatawan nusantara maupun wisatawan asing. Adapun

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

1. Membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi objek-objek wisata di kota Jayapura.
2. Membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi hotel atau penginapan dekat dengan objek wisata.
3. Membantu wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi angkutan umum yang bisa digunakan untuk menuju ke tempat tujuan wisatawan.
4. Membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai penjualan makanan khas / kuliner atau oleh-oleh di Jayapura.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dimaksud agar pembahasan dan penyusunan laporan dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan. Adapun batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya untuk mengetahui tempat-tempat wisata dan sarana tambahan sebagai pendukung para wisatawan yang ada di Kota Jayapura yang telah terdaftar di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kota Jayapura.
2. Informasi yang disampaikan hanya berupa nama objek wisata, informasi objek wisata, rute yang harus dilewati, jarak yang harus ditempuh, informasi hotel, informasi toko souvernir dan oleh-oleh.
3. Aplikasi hanya digunakan di kota Jayapura.
4. Rute yang di bangun menggunakan *Asisted-Global Positioning System* (A-GPS) dengan sebelumnya menentukan *longitude* dan *latitude* pada *Google Maps API* berbasis android.
5. Perancangan *Database* menggunakan MySQL.
6. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *JAVA Android* untuk aplikasi *mobile* dan PHP untuk aplikasi halaman belakang berupa website.
7. Tools pembangunan aplikasi android menggunakan Android Studio.

8. Pendekatan analisis kebutuhan pada pembangunan perangkat lunak ini digunakan permodelan beriorentasi objek pada aplikasi mobile.

1.5. Metodologi Penelitian

Dalam Penelitian skripsi ini, penulis akan melakukan pendekatan secara kualitatif. Prosedur penelitian secara kualitatif digunakan untuk menghasilkan uraian atau data deskriptif yang berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari beberapa sumber atau perilaku yang diamati.

Metode penelitian yang dilakukan dalam skripsi mengenai rute pariwisata kota Jayapura ini melalui pencarian data-data literatur dan melalui observasi lapangan ke Dinas Kebudayaan dan Periwisata Kota Jayapura.

Sedangkan metode pembangunan perangkat lunak yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Validasi Ide

   Pada tahap awal dimana validasi ide merupakan salah satu tahap krusial yang menentukan. Dari analisis menggunakan Javelin Board, kita dapat mengetahui titik kritis, identifikasi masalah, asumsi, melakukan metode pengujian, dan juga penentuan kriteria sukses.
2. Perancangan Sistem

   Perancangan sistem ini menggunakan *Google Design Sprint* . *Desain Sprint* merupakan praktik dari metode yang digunakan oleh *Google Venture* dalam membantu para startup dalam membuat prototype secara singkat dan dapat segera dilakukan perbaikan.
3. Implementasi

   Pada tahap ini, implementasi menggunakan model *Agile Scrum*. Dimana *scrum* salah satu metode rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan prinsip-prinsip pendekatan *Agile*, yang bertumpu pada kekuatan kolaborasi tim, incremental product dan proses iterasi untuk mewujudkan hasil akhir.
4. Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem menggunakan *Usability testing* merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematik penulisan tugas akhir.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan Pembangunan Aplikasi rute pariwisata, konsep dasar dan teoriteori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses pembangunan aplikasi Rute Pariwisata Kota Jayapura menggunakan *Assisted – Global Positioning System* (A-GPS) berbasis Android.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi pemaparan analisis masalah yang bersangkutan dengan aplikasi rute pariwisata yang akan di bangun, analisis kebutuhan data wisatawan indonesia, analisis basis data, analisis jaringan, analisis kebutuhan fungsional, dan analisis kebutuhan non fungsional. Hasil dari analisis tersebut digunakan untuk melakukan perancangan perangkat lunak.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat disertai juga hasil pengujian sistem yang di lakukan oleh

wisatawan lokal dan wisatawan yang ingin mengunjungi Jayapura dan penguji sistem sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi *user* dan metode pengujian dalam sistem pemantauan serta rute perjalanan dalam aplikasi. Pengujian ini untuk mengetahui apakah berhasil atau tidak tujuan yang telah dituliskan diatas.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang penarikan kesimpulan yang diperoleh dari bab-bab sebelumnya terutama keterkaitan antara masalah yang dihadapi dengan tujuan dari penulisan tugas akhir ini serta saran-saran yang bersifat membangun dari semua pihak yang terkait agar dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam penulisan tugas akhir ini.