

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era yang serba *digital* sekarang ini, banyak perangkat yang dibuat untuk memudahkan kegiatan atau pekerjaan manusia. Pengembang sebuah *smartphone* harus memikirkan cara-cara yang mudah dipahami dan digunakan dalam membuat perangkat dan menyediakan layanan yang dapat membantu dalam mencari atau menentukan sebuah lokasi atau posisi.

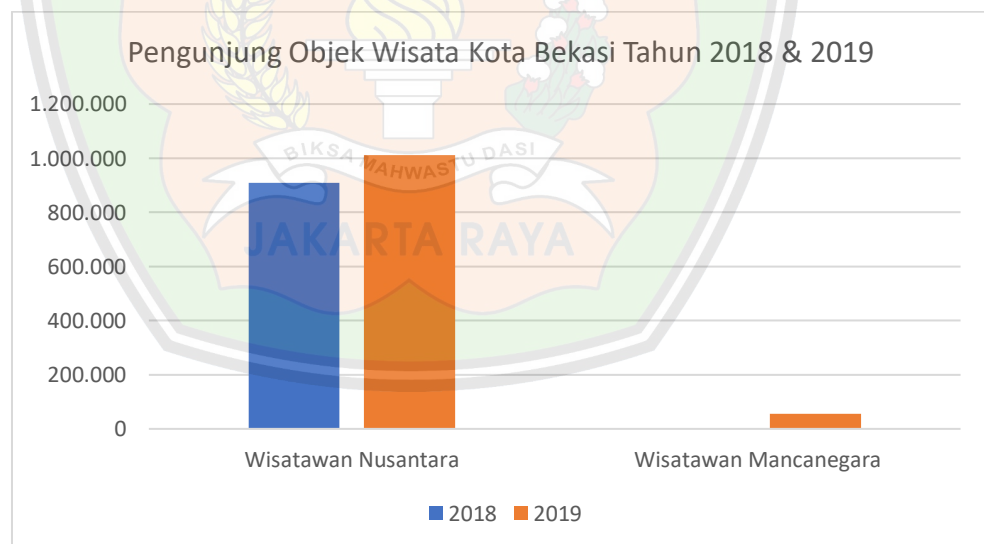
Perkembangan teknologi saat ini memunculkan *smartphone* sebagai salah satu trend dan juga kebutuhan. Dimana dengan hadirnya produk kombinasi dari teknologi dan komputerisasi sehingga menjadikan proses komputasi dapat terintegrasi dengan berbagai aktifitas manusia yang tidak dibatasi oleh suatu wilayah tertentu. *Global Positioning System* merupakan salah satu teknologi yang sedang berkembang dan banyak digunakan untuk mengetahui lokasi. Integrasi teknologi GPS dan internet memungkinkan dikembangkan aplikasi *mobile* aktif yang berbasis lokasi (Erik Kurniadi, Heru Budianto, 2018, hal. 2).

Potensi pariwisata disuatu daerah sama halnya potensi pariwisata di daerah lainnya yang merupakan daya tarik orang-orang agar mau datang berkunjung ketempat tersebut. Kota Bekasi mengedepankan norma-norma agama, nilai-nilai budaya yang hidup dalam masyarakat dan memperkuat budaya. Berikut beberapa objek wisata Kota Bekasi dan jumlah pengunjung wisata selama tahun 2018 dan 2019 sebagai berikut :

Tabel 1.1 Daftar Objek Wisata Kota Bekasi

No	Objek Wisata Kota Bekasi
1.	Curug Parigi
2.	Situ Pulo
3.	Situ Rawa Gede
4.	Rumah Adat Kranggan
5.	Sumur Binong
6.	Sumur Batu
7.	Trans Snow World
8.	Colombus Mutiara Gading Timur
9.	Sirkus Indoor Park
10.	Water Splash Grand
11.	Hobi Hobi
12.	Hutan Bambu

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi



Gambar 1.1 Jumlah pengunjung objek wisata pada tahun 2018 dan 2019

Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi

Dari grafik diatas pada tahun 2018 jumlah wisatawan nusantara berjumlah 908.450 ribu jiwa dan wisatawan mancanegara berjumlah 355 jiwa, sedangkan pada

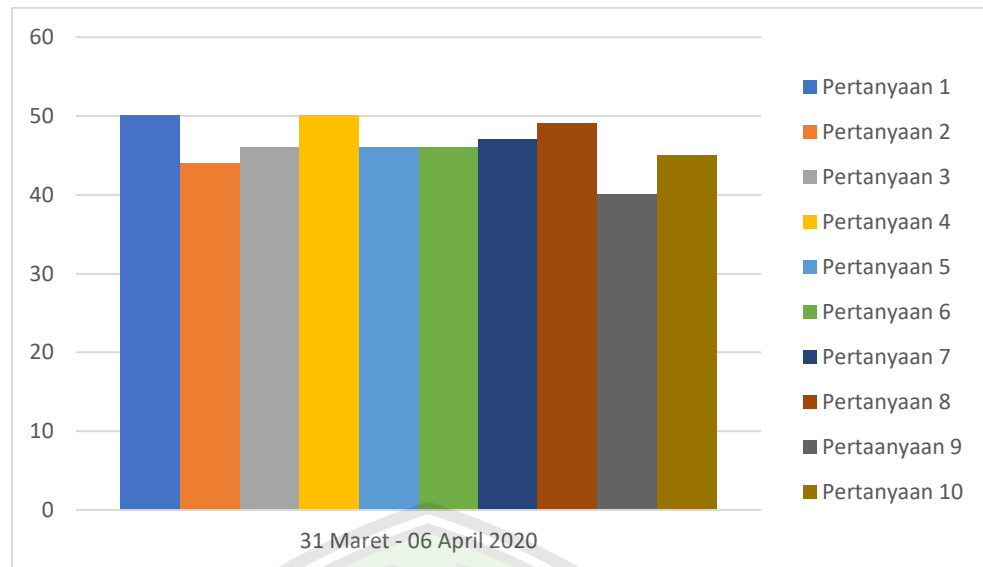
tahun 2019 jumlah wisatawan nusantara berjumlah 1.011.634 jiwa dan wisatawan mancanegara berjumlah 56.491 jiwa.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) menunjukkan jumlah penduduk Kabupaten bekasi saat ini mencapai 3,3 juta jiwa dan Kota Bekasi 2,6 juta, terjadi peningkatan sekitar 1 juta dalam 5 tahun terakhir. Sebagai ilustrasi, rata-rata omset wahana bermain anak skala kecil di Bekasi mencapai Rp. 500 juta per bulan dengan margin keuntungan 30% (WARTAKOTA, 2019).

Jumlah pengunjung objek wisata di Kota Bekasi mulai dari Hutan Bambu, Situ Rawagede, Hutan Kota dan sebagainya selama libur lebaran tidak mengalami kenaikan yang signifikan, Agus Enap selaku Kepala Bidang Pariwisata Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi mengatakan “jumlah pengunjungnya tidak banyak, walaupun ada kenaikan jumlah pengunjungnya sekitar 10% saja, ini menjadi tantangan bagi kami untuk mengembangkan objek wisata yang ada agar bisa dikenal khalayak luas” (Dakta, 2019)

Mari Elka Pangestu selaku Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif mengatakan setidaknya ada 7 masalah yang masih menjadi hambatan bagi pariwisata Indonesia, hal itu dikemukakan dalam seminar Gabungan Industri Pariwisata Indonesia (GIPI) yang bertajuk Geopolitik Pariwisata Indonesia 2014 dalam menyongsong Masyarakat Ekonomi ASEAN 2015. Masalah pertama adalah sarana dan prasarana, SDM, komunikasi publisitas, kebijakan yang berlaku dalam ruang lingkup negara dan daerah, teknologi informasi yang memungkinkan wisatawan mengakses banyak info soal wisata Indonesia, kesiapan masyarakat, dan investasi yang belum banyak berkembang (Travel, 2014).

Kendala yang salah satunya terjadi adalah dengan tersebarnya lokasi objek wisata yang belum diketahui oleh masyarakat sehingga menghabiskan waktu untuk mencapai salah satu tujuan wisata tersebut. Biasanya orang menggunakan *maps* untuk menentukan arah kemana mereka akan pergi, dibalik kegunaan *maps* yang dapat menentukan arah, *maps* juga bisa digunakan untuk mengetahui lokasi sarana-sarana umum maupun tempat wisata yang mungkin sulit dicari.



Gambar 1.2 Data survei kebutuhan informasi dan rute perjalanan menuju lokasi objek wisata

Sumber : Data pribadi terhadap masyarakat Kota Bekasi

Dari data yang didapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil kuesioner sistem informasi *Location Based Service (LBS)* sebanyak 50 responden pada pertanyaan 1, 44 responden pada pertanyaan 2, 46 responden pada pertanyaan 3, 50 responden pada pertanyaan 4, 46 responden pada pertanyaan 5, 46 responden pada pertanyaan 6, 47 responden pada pertanyaan 7, 49 responden pada pertanyaan 8, 40 responden pada pertanyaan 9, 45 responden pada pertanyaan 10. Hal ini menjadi kebutuhan masyarakat akan fasilitas objek wisata dalam memenuhi kebutuhan ketika liburan.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, penggunaan internet dapat dilakukan dimana saja, terlebih lagi dengan menggunakan *mobile device* yang mudah dibawa-bawa semakin memudahkan dalam mengakses informasi yang ada. Ada beberapa sistem operasi yang mendukung *mobile device*, salah satunya adalah Android. Android adalah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis linux yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Aplikasi yang ditawarkan memiliki fungsi utama untuk memenuhi kebutuhan pengguna, seperti memudahkan mendapatkan informasi terbaru hingga mencari lokasi tujuan yang diinginkan. Dengan demikian, aplikasi Android dapat dimanfaatkan untuk pencarian destinasi objek wisata (Asmiati, Ricky Firmansyah, 2018, hal. 2).

Location Based Service (LBS) merupakan salah satu layanan dibidang informasi yang didasarkan pada lokasi pengguna berada. Sistem dapat menemukan lokasi pengguna berada, lalu memberikan informasi yang sesuai. Contohnya yaitu informasi keberadaan pelanggan dikirimkan ke salah satu piranti bergerak sesuai lokasi piranti (Ratna S., M. Hadi Prayitno, Dadi Ulul Wilhadad, 2019).

Aplikasi sistem informasi *Location Based Service (LBS)* objek wisata ini, bertujuan untuk mempermudah masyarakat atau wisatawan dalam mencari destinasi objek wisata secara efisien dan akurat, karena sistem ini bisa digunakan melalui *smartphone* berbasis android yang dapat diakses dimanapun dan terhubung ke internet.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis tertarik untuk membuat skripsi ini dengan judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LOCATION BASED SERVICE (LBS) OBJEK WISATA MENGGUNAKAN METODE INKREMENTAL DAN BERBASIS ANDROID DI KOTA BEKASI”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi permasalahan yang terdapat dimasyarakat dalam mencari objek wisata :

1. Masyarakat atau Wisatawan belum sepenuhnya mengetahui lokasi objek wisata.
2. Kurangnya informasi mengenai lokasi objek wisata.
3. Masyarakat atau Wisatawan kesulitan mencari objek wisata.
4. Tidak tersedianya informasi objek wisata berbasis android.

1.3 Rumusan Masalah

Sesuai masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah yang akan diselesaikan adalah :

“Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *location based service (LBS)* dalam mencari lokasi objek wisata di Kota Bekasi berbasis android?”

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi ini maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Alur proses kerja sistem melakukan pencarian objek wisata.
2. Penelitian ini menjelaskan cara kerja sistem, menampilkan informasi tracking ke lokasi tujuan, serta informasi jarak tempuh pengguna ke lokasi.
3. Sistem berbasis android dan hanya memberikan informasi objek wisata yang berada di Kota Bekasi.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang serta mengimplentasikan metode inkremental pada perancangan sistem informasi *Location Based Services (LBS)* objek wisata di Kota Bekasi.
2. Memberikan pengarahannya rute menuju destinasi objek wisata di Kota Bekasi.
3. Mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Kota Bekasi.
4. Memberikan kemudahan terhadap masyarakat dalam mencari lokasi objek wisata di Kota Bekasi.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat penulis berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Masyarakat bisa mendapatkan informasi mengenai objek wisata dengan *smartphone* berbasis android.

2. Kemudahan pada masyarakat untuk mengetahui lokasi objek wisata di Kota Bekasi.
3. Masyarakat dapat menghemat biaya dan waktu dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata di Kota Bekasi.
4. Meningkatkan efisiensi dalam hal pencarian lokasi objek wisata dikarenakan dapat diakses melalui *smartphone* android dimanapun dan kapanpun.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat dilakukannya penelitian ini pada :
 - a. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bekasi
 - b. Objek Wisata Wilayah Kota Bekasi
2. Waktu Penelitian dilakukan pada :
Periode : April 2020 s/d Juni 2020

No	Kegiatan Pelaksanaan	Bulan											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Data dan Observasi pada Disparbud dan Masyarakat Kota Bekasi												
2	Analisis Sistem yang ada dan yang akan dibuat												
3	Perancangan Sistem yang akan dibuat												
4	Pembuatan Program dan coding aplikasi LBS objek wisata												
5	Test Program LBS objek wisata												

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan :

1.7.1 Metodologi Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan pengamatan pada objek penelitian dan mempelajari langsung dengan permasalahan yang ada.

1.7.2 Metodologi Wawancara

Wawancara merupakan proses tanya jawab untuk mendapatkan informasi dan memahami proses yang berjalan saat ini, wawancara dilakukan secara langsung terhadap pegawai Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bekasi.

1.7.3 Metodologi Kepustakaan

Kepustakaan merupakan pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang diteliti.

1.7.4 Metodologi Angket/Kuesioner

Metode ini merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan cara mengambil data primer dan membagikan kuesioner kepada responden. Data yang diperoleh akan digunakan untuk mengetahui kebutuhan untuk menyelesaikan masalah atau menjawab permasalahan.

1.8 Metodologi Pengembangan Sistem

Model Inkremental berdasarkan (Pressman, 2010) menggabungkan antara unsur linear dan proses arus paralel, model inkremental memberlakukan urutan linear dalam mode berkelanjutan dengan menggunakan kalender waktu proyek sebagai proses tahapannya. Setiap urutan linear menghasilkan penyampaian “bertahap” dari perangkat lunak [McD93] dengan cara yang mirip dengan kenaikan

yang dihasilkan oleh aliran proses evolusi. Proses model inkremental dibagi menjadi beberapa tahap :

1. *Communication*

Sangat penting melakukan komunikasi dengan *customer* dan aktor untuk memahami tujuan proyek, serta mengumpulkan syarat untuk membantu mendefinisikan fitur dan fungsi perangkat lunak.

2. *Planning*

Rencana dalam mendefinisikan kerja perangkat lunak dengan menjelaskan teknik tugas yang dilakukan, resiko, *resource* yang diperlukan, produk yang akan dikerjakan, dan jadwal.

3. *Modelling (analysis, design)*

Teknik pengaplikasian membuat model untuk lebih memahami syarat perangkat lunak dan desain yang akan dicapai sesuai kebutuhan.

4. *Construction (code, test)*

Melakukan kegiatan untuk menggabungkan kode secara manual atau otomatis dan pengujian untuk mendapatkan kesalahan dalam kode.

5. *Deployment (delivery, feedback)*

Software dengan entitas lengkap dan telah selesai diberikan ke *customer* untuk dilakukan evaluasi dan mendapatkan umpan balik berdasarkan hasil evaluasinya.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penulisan skripsi ini tersusun atas :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum, latar belakang penuisan tugas akhir, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian dan berbagai teori penunjang yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tentang penjelasan secara detail tentang perancangan dan analisis program, mulai dari gambaran rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam membuat aplikasi ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang spesifikasi hardware dan software yang diperlukan, langkah-langkah pembuatan program, layout input dan output atau petunjuk pelaksanaan program, uji coba atau evaluasi program.

BAB V PENUTUP

Di Akhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

