

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era modern, teknologi informasi mengalami perkembangan yang sangat pesat. Telepon genggam merupakan salah satu teknologi yang perkembangannya dapat dirasakan oleh masyarakat secara langsung. Salah satu perkembangan pada telepon genggam yaitu dengan hadirnya telepon pintar atau biasa yang disebut dengan *smartphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Android merupakan salah satu sistem operasi perangkat *mobile* berbasis Linux yang mencakup sistem operasi dan *middlewere*, Android sendiri menyediakan *platform* terbuka (*Open Source*) bagi para programmer untuk membuat aplikasi. Android dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan didirikannya OHA (*Open Handset Alliance*) yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat *smartphone*.

Sebuah laporan baru dari Emarketer diperoleh dari [id.techinasia.com](http://id.techinasia.com) diakses pada 4 Mei 2016, menyatakan bahwa akan terdapat dua miliar pengguna aktif di seluruh dunia pada tahun 2016 dan Indonesia merupakan salah satu negara yang mempunyai pertumbuhan terbesar, di bawah China dan India. Tiga negara ini secara kolektif akan menambah lebih dari 400 juta pengguna *smartphone* baru dari tahun 2014 hingga 2018.

Menurut laporan tersebut, Indonesia akan melampaui 100 juta pengguna *smartphone* aktif pada tahun 2018, menjadikan negara dengan populasi pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia (di belakang China, India dan Amerika Serikat).



**Gambar 1. 1 Grafik Jumlah Pengguna *Smartphone* di Indonesia**

**Sumber :** [id.techinasia.com](http://id.techinasia.com) (4 Mei 2016)

Dengan digunakannya *smartphone* berbasis Android membawa banyak kemudahan dalam memperoleh informasi yang cepat, diantaranya informasi mengenai sektor pariwisata. Hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menginformasikan dan mempromosikan pariwisata kepada wisatawan domestik maupun asing.

Kabupaten Bogor merupakan salah satu wilayah yang kaya akan tempat pariwisata dengan dibuktikan data obyek wisata yang terdaftar resmi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor sebanyak 69 obyek wisata. Tempat wisata tersebut terdiri dari 5 kategori, antara lain obyek wisata alam, obyek wisata buatan, agrowisata, budaya, dan obyek wisata konservasi.

Berdasarkan data yang dihimpun dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor, jumlah obyek wisata di Kabupaten Bogor mengalami pertambahan. Seperti yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

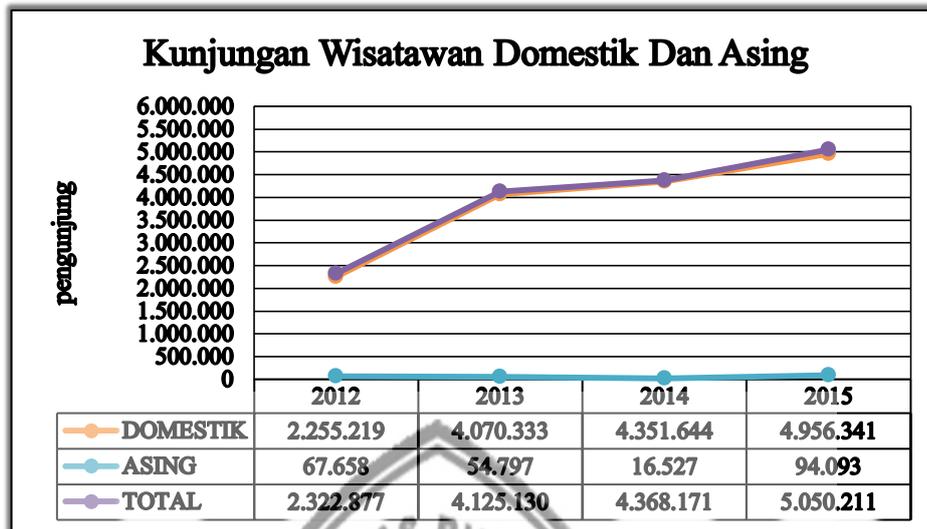
**Tabel 1.1 Jumlah kenaikan obyek wisata di Kabupaten Bogor dari tahun 2012 – 2015**

Tahun	Jumlah obyek wisata	Kenaikan
2012	41	-
2013	43	2
2014	57	14
2015	69	12

**Sumber:** Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor (2015)

Dari Tabel 1.1 diatas menunjukkan jumlah obyek wisata di Kabupaten Bogor mengalami pertambahan dari tahun 2012-2015. Pada tahun 2012 terdapat 41 obyek wisata. Tahun 2013 mengalami pertambahan menjadi 43 obyek wisata. Kemudian, mengalami pertambahan yang signifikan pada tahun 2014 menjadi 57 obyek wisata. Lalu, hingga tahun 2015 tercatat sebanyak 69 obyek wisata.

Selain peningkatan jumlah obyek wisata, terdapat peningkatan jumlah wisatawan domestik maupun asing yang berkunjung ke berbagai obyek wisata di Kabupaten Bogor dari tahun 2012-2015. Berikut ini adalah Grafik peningkatan kunjungan wisatawan domestik dan asing mulai tahun 2012-2015 di Kabupaten Bogor:



**Gambar 1. 2 Jumlah Wisatawan Domestik dan Asing ke Kabupaten Bogor**

**Sumber:** Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor (2015)

Gambar 1.2 menjelaskan jumlah pengunjung obyek wisata di Kabupaten Bogor yang mengalami kenaikan dari tahun 2012 sampai dengan 2015 sebanyak 2.727.334 pengunjung jika dibandingkan dengan sebelumnya tahun 2012 yang berjumlah 2.322.877 pengunjung. Kenaikan yang signifikan terjadi pada tahun 2013 sebanyak 1.802.253 pengunjung dibanding tahun sebelumnya.

Setelah dilakukan wawancara pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor dengan nara sumber staf Seksi Obyek, terungkap adanya permasalahan yang dihadapi adalah obyek wisata di Kabupaten Bogor masih ada beberapa yang belum dikenal secara luas sehingga masih dibutuhkan promosi. Selain itu, *website* resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor belum tersedia informasi obyek wisata yang lengkap hanya tersedia obyek wisata seni budaya dan belum dilengkapi dengan tampilan peta lokasi obyek wisata.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dibuat suatu sistem informasi geografis (SIG) pariwisata berbasis Android. Dipilihnya sistem operasi berbasis Android dalam SIG ini dikarenakan pengguna Android meningkat setiap tahun di Indoneisa. Selain itu, *smartphone* Android banyak digunakan oleh semua kalangan, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk mempromosikan pariwisata di Kabupaten Bogor secara luas dan memenuhi kebutuhan pengguna secara mudah, cepat, dan menarik. Diharapkan dengan adanya SIG pariwisata berbasis Android ini dapat membantu wisatawan mendapatkan informasi mengenai kawasan-kawasan potensi wisata di Kabupaten Bogor. Aplikasi yang akan dibangun ini berbasis Android yang berfungsi untuk menampilkan kategori obyek wisata, daerah, serta dilengkapi dengan peta lokasi obyek wisata, dan rute. Sehingga memberikan kemudahan bagi wisatawan domestik maupun wisatawan asing dalam memperoleh informasi yang lengkap dan memudahkan wisatawan untuk melakukan perjalanan pariwisata di Kabupaten Bogor.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini mengambil judul: Sistem Informasi Geografis Pariwisata Berbasis Android Studi Kasus pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka ada beberapa hal yang dijadikan sebagai identifikasi masalah dari penelitian ini adalah:

- a. Obyek wisata Kabupaten Bogor masih ada yang belum di kenal secara luas dan masih dibutuhkan promosi.
- b. belum tersedia informasi obyek wisata yang lengkap hanya obyek wisata seni budaya dan belum dilengkapi dengan tampilan peta lokasi obyek wisata pada *website* resmi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor.
- c. Penyebaran informasi wisata masih dalam bentuk majalah, brosur, pameran dalam negeri, dan roadshow yang biasa diselenggarakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor. sehingga masyarakat belum mengetahui informasi wisata apa saja yang ada di Kabupaten Bogor.
- d. Belum tersedia informasi mengenai fasilitas yang tersedia di lokasi tempat wisata.

## 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang dihadapi, maka rumusan masalah dalam penulisan skripsi ini adalah:

Bagaimana cara memperkenalkan dan merancang aplikasi sistem informasi geografis pariwisata berbasis Android sebagai media promosi pariwisata Kabupaten Bogor?

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi yang menjadi pembahasan memiliki batasan masalah pada penelitian skripsi ini adalah:

- a. Sistem akan mengambil data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor.
- b. Membuat sistem informasi geografis pariwisata berbasis Android.
- c. Aplikasi yang dibuat ini hanya memberikan informasi berupa kategori obyek wisata, daerah, nama obyek wisata, alamat, deskripsi singkat obyek wisata, letak lokasi obyek wisata dan sistem dapat menampilkan rute antara pengguna ke lokasi obyek wisata.
- d. Lokasi obyek wisata di masing-masing daerah digambarkan berupa simbol-simbol.
- e. SIG dirancang dengan memanfaatkan Google Maps API v3.

## 1.5 Tujuan Dan Manfaat

### a. Tujuan

Tujuan dari penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah aplikasi sistem informasi geografis pariwisata berbasis Android.

- b. Menyediakan informasi bagi masyarakat mengenai obyek pariwisata aplikasi sistem informasi geografis pariwisata berbasis Android untuk mengetahui obyek wisata, lokasi wisata, daerah, dan fasilitas yang disediakan di tempat wisata yang ada di wilayah Kabupaten Bogor.

#### **b. Manfaat**

Manfaat dari penyusunan skripsi ini adalah masyarakat dapat mengetahui informasi lengkap mengenai obyek wisata baru maupun obyek wisata lama yang ada di Kabupaten Bogor serta masyarakat dapat membandingkan obyek wisata dengan obyek wisata lainnya.

### **1.6 Tempat dan Waktu Penelitian**

Adapun tempat dalam penelitian ini adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor yang beralamat di Jl.Raya Tegar Beriman Cibinong, Bogor. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 Bulan dimulai Bulan April hingga Bulan Juli.

### **1.7 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini terdiri dari beberapa langkah antara lain sebagai berikut:

#### **a. Observasi**

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung ke obyek penelitian. Untuk melengkapi data yang diperoleh, maka dilakukan observasi langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor untuk memperoleh data berupa obyek wisata, daerah, dan kunjungan wisatawan yang ada di Kabupaten Bogor.

#### **b. Wawancara**

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dari para pihak yang dijadikan informan penelitian. Teknik wawancara dilakukan dengan mempersiapkan terlebih dahulu pedoman wawancara. Pedoman wawancara tersebut berisi pokok-pokok pertanyaan terbuka untuk diajukan kepada Ibu Wardiani selaku Seksi Obyek di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor untuk mendapatkan data informasi berupa permasalahan yang terdapat pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bogor dalam hal menginformasikan dan mempromosikan pariwisata.

#### **c. Studi Pustaka**

Studi pustaka dilakukan dengan menggunakan literatur-literatur seperti buku-buku, dan jurnal referensi yang berhubungan dengan topik penelitian yang diantaranya meliputi konsep sistem informasi geografis, Google Maps API v3 dan Android.

## 1.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem adalah tahapan-tahapan dalam metode *Extreme Programming* sehingga diperlukan metode yang teratur berdasarkan urutan perancangan suatu sistem untuk memudahkan proses pembuatan. *Extreme Programming* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang ringan dan termasuk salah satu *agile methods*.

## 1.9 Sistematika Penulisan

Laporan ini terdiri dari lima bab dimana dalam setiap bab terdiri dari sub bab. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I        PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta metode penulisan serta sistematika penulisan.

### **BAB II       LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai landasan-landasan teori yang berhubungan dengan topik pembahasan seperti konsep dasar sistem, SIG, manfaat SIG, google maps API, software pendukung (*tools software*) yang berkaitan dengan proses perancangan UML, *Extreme Programming*, dan pengujian *Black-Box*.

### **BAB III      METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metode-metode penelitian yang digunakan diantaranya metode penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, analisa proses yang sedang berjalan, pokok permasalahan yang dihadapi, serta penggunaan metode *Extreme Programming*.

### **BAB IV      PERANCANGAN DAN HASIL PENELITIAN**

Dalam bab ini menjelaskan alur perancangan sistem informasi serta hasil implementasi.

### **BAB V       KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dan saran dari penulisan skripsi yang dibuat serta penulis memberikan saran yang diusulkan untuk pengembangan sistem agar tercapai hasil lebih baik.