

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat berpengaruh pada manusia. Sehingga membuat manusia itu sendiri berdampingan, dengan kebutuhan teknologi informasi yang dapat memberikan efisiensi, dalam berbagai aspek pengelolaan informasi.

Sehingga sangat merasa perlu untuk menerapkan dan memanfaatkan teknologi informasi yang bertujuan, untuk memperoleh informasi yang cepat, tepat dan akurat. Sektor pariwisata merupakan sektor yang kegiatannya cukup mempunyai pengaruh besar, dalam bidang perekonomian dan pendapatan negara.

Oleh karena itu pemerintah dirasa sangat perlu untuk lebih memperhatikan tempat – tempat wisata yang ada di Indonesia, baik yang sudah berjalan ataupun yang masih dalam tahap pengelolaan.

Kabupaten Bekasi merupakan salah satu daerah yang cukup dikenal oleh masyarakat, dan juga mempunyai tempat wisata yang tidak kalah menariknya dengan kabupaten lainnya.

Saat ini metode yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada wisatawan, masih melalui brosur dan buku panduan wisata yang dibagikan kepada para wisatawan, melalui acara yang di gelar Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi, seperti acara pameran yang diadakan didalam atau diluar kota, selain itu dilakukan juga sosialisai tentang potensi wisata yang ada di Kabupaten Bekasi, kepada para travel agent seluruh Indonesia. Metode tersebut dirasa masih belum cukup untuk menginformasikan tentang wisata yang ada di Kabupaten Bekasi kepada para wisatawan.

Dengan melihat potensi wisata yang ada di Kabupaten Bekasi tentunya dapat dijadikan modal dalam mempromosikan dan lebih mengembangkan Kabupaten Bekasi sebagai tujuan wisata favorit. Dengan semakin berkembangnya pariwisata Kabupaten Bekasi, tentunya masyarakat memerlukan informasi yang cepat dan mudah diakses, dimana saja dan kapan saja. Salah satu penerapan teknologi informasi yang sangat bermanfaat bagi wisatawan, dan saat ini banyak memperoleh perhatian masyarakat adalah Sistem Informasi Geografis ( SIG ).

Peranan Sistem Informasi Geografis ini memberikan pengaruh yang cukup besar, dalam pencarian informasi lokasi karna dengan SIG ini, pencarian suatu lokasi menjadi lebih efektif dan efisien. SIG ini juga dapat digunakan melalui smartphone, yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.

Saat ini pengguna smartphone sangat berkembang pesat, dengan berbagai macam sistem operasi salah satunya Android, sehingga banyak masyarakat yang beralih menggunakan smartphone dalam pencarian informasi, dengan memanfaatkan berbagai macam aplikasi yang dapat diterapkan dengan mudah.

Berdasarkan hasil wawancara penulis yang dilakukan di Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi. Staf bidang pariwisata sebagai narasumbernya, bahwa permasalahan yang dihadapi di dinas pariwisata yaitu, belum adanya sistem informasi yang mendukung pencarian objek wisata, yang secara spesifik menampilkan informasi wisata yang ingin dikunjungi dan mudah diakses

Selain mewawancarai narasumber penulis juga melakukan penelitian melalui kuesioner. Hasil kuesioner yang telah dilakukan penulis, 88,5 % menjawab lebih suka menggunakan aplikasi smartphone untuk mencari dan menemukan informasi. Dan 84,6 % menyatakan setuju jika ada aplikasi sistem informasi wisata di Bekasi. Sehingga penulis merasa perlu untuk menerapkan aplikasi perancangan sistem informasi geografis wisata kabupaten Bekasi.

Dengan adanya sistem informasi tersebut diharapkan dapat membantu memudahkan para wisatawan dalam pencarian lokasi wisata yang ingin di tuju yang ada di Kabupaten Bekasi. Dari hasil kuesioner juga ada 98.1 % mendukung dan berharap agar wisata yang ada di Kabupaten Bekasi dapat lebih dikenalkan lagi kepada para wisatawan sehingga menjadi tempat wisata favorit bagi wisatawan lokal maupun asing.

Karna dengan kemudahan sistem yang disediakan melalui aplikasi smartphone berbasis android ini, sangat membantu para wisatawan untuk menemukan lokasi wisata, sehingga lebih cepat dan mudah diakses kapan dan dimana saja jika diperlukan oleh para wisatawan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada beberapa kesulitan yang dihadapi oleh masyarakat dalam mencari tempat wisata yang ada Di Kabupaten Bekasi seperti :

1. Belum ada sistem atau aplikasi yang dimanfaatkan secara khusus untuk memberikan informasi wisata yang ada di Kabupaten Bekasi.
2. Kurangnya Informasi objek wisata yang lebih spesifik yang dapat menambah pengetahuan para wisatawan.
3. Kurangnya petunjuk lokasi wisata di Kabupaten Bekasi yang mudah diakses dengan cepat dan tepat untuk mencapai tujuan wisata yang ingin dikunjungi.

4. Masih sangat kurangnya promosi kepada para wisatawan mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Bekasi.
5. Kurangnya pengembangan dan perhatian dari pemerintah terhadap tempat wisata yang ada di Kabupaten Bekasi.
6. Pengelolaan wisata yang dilakukan masih sangat terbatas sehingga tidak menarik perhatian para wisatawan untuk datang mengunjunginya.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah :

Bagaimana Perancangan Sistem Informasi Geografis Wisata Kabupaten Bekasi Berbasis Android ini, mampu memberikan informasi khusus seputar wisata yang ada di Kabupaten Bekasi, dengan cepat tepat dan lebih mudah diakses, untuk menemukan informasi lokasi wisata dan sekaligus untuk lebih memperkenalkan wisata yang ada di Kabupaten Bekasi, agar mendapat perhatian dari pemerintah dan para wisatawan.

### **1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah dari sistem ini adalah :

1. Perancangan Sistem informasi geografis wisata Kabupaten Bekasi ini menyediakan informasi khusus seputar wisata yang ada di Kabupaten Bekasi
2. Sistem memberikan informasi objek wisata di Kabupaten Bekasi yang meliputi, 8 nama tempat wisata, deskripsi wisata dan peta lokasi wisata yang akan dikunjungi.
3. Perancangan sistem ini berbasis android

### **1.5 Maksud Dan Tujuan**

Adapun maksud dan tujuan dari penelitian skripsi ini adalah :

1. Untuk meneliti tempat dan sistem informasi wisata yang ada di Kabupaten Bekasi.
2. Merancang dan membuat suatu aplikasi sistem, yang mampu membantu memudahkan wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten Bekasi, dan lebih memperkenalkan wisata yang ada di Kabupaten Bekasi melalui sistem aplikasi yang dibuat.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Pustaka**

Mengumpulkan data dari buku maupun internet untuk referensi dalam Pembuatan aplikasi.

### **2. Observasi**

Mencari data dengan cara survey terhadap metode penyampaian informasi.

### **3. Wawancara**

Mencari dan mengumpulkan data dengan cara mengajukan pertanyaan terhadap nara sumber.

### **4. Metode Pengembangan Sistem**

Extreme Programming (XP) merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode Extreme Programming (XP) karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi: Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean dan Testing/Pengujian (Pressman,2010).

Adapun tahapan pada Extreme Programming dapat di jelaskan sebagai berikut:

#### **1. Planning/Perencanaan**

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu tim teknikal untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan output yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.

#### **2. Design/Perancangan**

Metode ini menekankan desain aplikasi yang sederhana, untuk mendesain aplikasi dapat menggunakan Class-Responsibility-Collaborator (CRC) cards yang mengidentifikasi dan mengatur class pada object-oriented.

#### **3. Coding/Pengkodean**

Konsep utama dari tahapan pengkodean pada extreme programming adalah pair programming, melibatkan lebih dari satu orang untuk menyusun kode.

#### **4. Coding/Pengujian**

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika pembahasan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah serta metodologi penelitian.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bagian ini memuat uraian tentang teori – teori yang mendukung perancangan sistem informasi geografis wisata Kabupaten Bekasi.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

Bagian ini memuat uraian tentang analisa aplikasi sistem informasi geografis wisata Kabupaten Bekasi berbasis android yang ada mampu membantu masyarakat dalam pencarian lokasi wisata yang ada di Kabupaten Bekasi.

### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM USULAN**

Di dalam Bab IV ini menjelaskan proses perancangan sistem informasi geografis wisata Kabupaten Bekasi berbasis android.

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

Bab V ini berisikan kesimpulan saran

