

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang sangat penting bagi perkembangan suatu daerah, pariwisata merupakan salah satu saranapromosi untuk memperkenalkan keindahan alam maupun keunikan budaya di daerah tersebut, berkembangnya sektor pariwisata disuatu negara akan menarik sektor lain untuk berkembang pula karena produk-produknya diperlukan untuk menunjang industri pariwisata, seperti sektor pertanian, peternakan, perkebunan, kerajinan rakyat, peningkatan kesempatan kerja, dan lain sebagainya^[1].

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (disingkat Babel) adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terdiri dari dua pulau utama yaitu Pulau Bangka dan Pulau Belitung serta pulau-pulau kecil seperti P. Lepar, P. Pongok, P. Mendanau dan P. Selat Nasik, total pulau yang telah bernama berjumlah 470 buah dan yang berpenghuni hanya 50 pulau. Bangka Belitung terletak di bagian timur Pulau Sumatera, dekat dengan Provinsi Sumatera Selatan. Bangka Belitung dikenal sebagai daerah penghasil timah, memiliki pantai yang indah dan kerukunan antar etnis.

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung ditetapkan sebagai provinsi ke-31 oleh Pemerintah Republik Indonesia berdasarkan Undang-Undang No. 27 Tahun 2000 tentang Pembentukan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung yang sebelumnya merupakan bagian dari Provinsi Sumatera Selatan. Ibukota provinsi ini adalah Pangkalpinang.

Permasalahan yang terjadi yaitu pariwisata dan informasi dari tempat wisata yang masih berfokus pada lingkungan sekitar tempat wisata, menyebabkan para wisatawan kesulitan dalam mencari lokasi tujuan pariwisata untuk berekreasi, kapanpun dibutuhkan bagi wisatawan. Ketika wisatawan tersebut merasa kesulitan dalam menemukan tempat wisata yang dicari, maka akan merasa tidak nyaman dengan hal tersebut. Kenyamanan para wisatawan tersebut, akan sangat

berpengaruh pada minat mereka ingin mengunjungi Bangka Belitung di lain waktu. Penurunan minat para wisatawan tersebut yang nantinya dapat berpengaruh terhadap jumlah wisatawan yang berkunjung ke Bangka Belitung.

Kemajuan teknologi khususnya *smartphone* dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan pelayanan umum. Telepon seluler yang sering digunakan adalah *smartphone* berbasis *android*. Selain murah *android* banyak diminati karena mampu mempermudah sebagian pekerjaan manusia dan aplikasi-aplikasi yang berbasis *android* banyak didistribusikan secara gratis, berikut beberapa penelitian pencarian lokasi berbasis *android* yang pernah dilakukan:

Ada beberapa penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini diantaranya penelitian Wira Shilviana Hanum dan Aries Syaifudin^[1] pada tahun 2019 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Panduan Pariwisata Di Kabupaten Banyuwangi Mobile Berbasis Android”. Penelitian Bagas Anggara, Andreas Andoyo, Rinawati, Kasmi, Sri Ipinuwati^[2] pada tahun 2018 yang berjudul “Perancangan Aplikasi E-Tourism Berbasis Android Sebagai Strategi Promosi Pariwisata Provinsi Lampung”. Penelitian Cristianto Sarampang Tangalele, Yaulie Deo Y.Rindengan, Alwin Melki Sambul^[3] pada tahun 2019 yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata di Kabupaten Parigi Moutong Berbasis Android”. Penelitian Agus Tria Pradnyana, I Made Agus Wirawan, I Made Gede Sunarya^[4] pada tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Panduan Pariwisata Berbasis Android Di Kabupaten Klungkung” Penelitian Ari Amir Alkodri, Harrizki Arie Pradana^[5] pada tahun 2018 yang berjudul “Perancangan Aplikasi Akademik Berbasis SMS Gateway dan Android Mobile”.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis mengambil judul “**Aplikasi Pariwisata Di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung Berbasis Android**”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah diutarakan maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pencarian lokasi wisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung berbasis *android* yang mudah dimengerti dan dapat dimanfaatkan oleh para wisatawan ?
2. Bagaimana implementasi aplikasi pencarian objek wisata pada perangkat *mobile* berbasis *android* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat menampilkan informasi titik lokasi tempat pariwisata yang ada di provinsi kepulauan Bangka Belitung.
2. Perancangan aplikasi dibuat menggunakan model proses *UML (Unified Modeling Language)*
3. Aplikasi tidak menampilkan jalur alternative jika ada perbaikan jalan.
4. Sistem *mobile* dibangun menggunakan *android studio* dengan *java* sebagai bahasa pemrogramannya.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Memudahkan wisatawan dalam mencari lokasi tempat wisata di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung.
2. Untuk membantu para wisatawan mencari jalur menuju lokasi tempat wisata.
3. Dapat dibuka atau dijalankan dengan menggunakan *Smartphone* berbasis *android*.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Bagi Wisatawan

Sebagai aplikasi yang akan membantu wisatawan untuk menemukan tujuan lokasi wisata di provinsi kepulauan Bangka Belitung.

2. Bagi Dinas Provinsi Kepulauan Bangka Belitung

Sebagai aplikasi yang akan membantu mengekspos keunggulan dari tujuan lokasi pariwisata di provinsi kepulauan Bangka Belitung dengan memanfaatkan teknologi *mobile*.

1.5 Sistematika Penulis

Sistematika laporan ini bertujuan agar proses dokumentasi pembuatan laporan secara terstruktur sehingga mudah dipahami. Adapun sistematika dalam penulisan laporan ini terdiri dari 5 (lima) bab yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisi tentang pembahasan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan skripsi seperti teori tentang konsep yang akan di terapkan, teori tentang pengembangan sistem dan teori tentang peralatan yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai model pengembangan sistem, metode pengembangan perangkat lunak dan tools pengembangan perangkat lunak pada penelitian ini atau alat bantu dalam menganalisa dan merancang aplikasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisi tentang struktur organisasi, jabaran tugas dan wewenang, analisa permasalahan, analisa sistem berjalan, analisa sistem usulan yang terjadi,serta rancangan sistem, rancangan basis data, rancangan layar pada aplikasi, penggunaan program, pengembang perangkat lunak, dan juga membahas hasil aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran terkait dengan aplikasi yang telah dibuat oleh penulis dan untuk keperluan pengembangannya lebih lanjut, yang diperoleh dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.

