

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Bangka adalah salah satu pulau di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Selain terkenal sebagai penghasil timah juga terkenal akan wisata pantai, sejarah dan religi. Untuk wisata pantai dan religi di pulau Bangka paling banyak berada di Kabupaten Bangka khususnya wilayah Sungailiat.

Sungailiat merupakan Ibu Kota dari Kabupaten Bangka Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, terdiri dari 1 Kecamatan yaitu Kecamatan Sungailiat dan 7 Kelurahan seperti Kelurahan Kenanga, Kelurahan Rebo, Kelurahan Parit Padang, Kelurahan Srimenanti, Kelurahan Sungailiat, Kelurahan Kuday dan Kelurahan Sinar Baru. Keindahan alam di Sungailiat sangat menakjubkan dan menarik untuk dikunjungi, maka dari itu beberapa tempat dijadikan objek wisata oleh pemerintah setempat agar dapat memajukan potensi wisata Kabupaten Bangka khususnya Sungailiat.

Beberapa tempat wisata di Sungailiat antara lain adalah Pantai Parai, Pantai Tongaci, Pantai Tikus Emas, Pantai Turun Aban, Pantai Rebo, Pantai Teluk-Uber, Pantai Matras, Pantai Batu Berdaun, Pantai Tanjung Pesona, Pantai Tikus, Bukit Fathin, permandian air panas Pemali dan tempat wisata lainnya. sehingga banyak wisatawan lokal maupun wisatawan luar pulau bangka yang ingin berkunjung untuk menikmati keindahan alam dan objek wisata yang ada di Sungailiat.

Pencarian tempat wisata di Sungailiat bagi wisatawan yang belum pernah berkunjung ketempat wisata tersebut bukanlah hal yang mudah. Informasi pariwisata yang diberikan untuk masyarakat masih sangat minim, tidak adanya peta wisata dan petunjuk arah objek wisata akan menyulitkan para wisatawan untuk mencari arah atau jalan menuju suatu objek wisata diwilayah Sungailiat.

Peta lokasi daerah tujuan wisata sangat diperlukan untuk dijadikan pedoman bagi wisatawan yang akan berkunjung ataupun dijadikan salah satu media untuk mempromosikan daerah tujuan wisata yang akan dikunjungi. Salah satu bentuk penyajian informasi pariwisata itu adalah melalui media dalam bentuk data atau informasi secara visualisasi yang dikaitkan dengan kondisi geografis suatu wilayah, sistem ini dikenal dengan Sistem Informasi Geografis (SIG). Dengan SIG secara umum akan memberikan informasi yang mendekati kondisi dunia nyata dan dapat memprediksi suatu hasil, karena SIG akan menampilkan informasi mengenai tempat-tempat dipermukaan bumi dan informasi mengenai keterangan-keterangan (atribut) yang terdapat dipermukaan bumi sehingga akan dapat pula menampilkan kondisi seperti kondisi yang sebenarnya salah satunya kondisi tata letak lokasi objek wisata khususnya di wilayah Sungailiat.

Kemajuan teknologi khususnya *smartphone* saat ini semakin pesat dan setiap *smartphone* pasti menggunakan sistem operasi untuk mengopersikanya, salah satu sistem operasi yang banyak digunakan oleh pengguna *smartphone* adalah sistem operasi Android. Para pengguna *smartphone* menggunakan Android dikarenakan Android bersifat *open source* sehingga memungkinkan pengguna untuk membuat software sendiri dan memiliki banyak aplikasi *software* mulai dari berbayar hingga gratis, Android juga bersifat *multitasking* atau dapat menjalankan berbagai aplikasi dalam waktu bersamaan.

Agar memudahkan para wisatawan menuju objek wisata yang dituju dibutuhkan sebuah media perangkat yang dapat membantu wisatawan dalam mengakses informasi secara cepat dan mudah, dan bisa digunakan dimanapun dan kapanpun, dengan memanfaatkan sistem informasi geografis dan sistem operasi Android di *smartphone* mereka.

Maka solusi yang tepat dari penulis untuk mengakhiri masalah tersebut yaitu dengan membuat aplikasi yang dapat membantu wisatawan dalam perjalanan menuju tempat wisata yang akan dikunjungi dengan suatu penelitian yang berjudul **“Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Di Wilayah Sungailiat Berbasis Android Menggunakan Algoritma Dijkstra”**.

Pemilihan algoritma Dijkstra sebagai metode dalam penelitian ini dikarenakan Dijkstra adalah salah satu algoritma pencarian rute terbaik yang akan mencari jalur atau rute terpendek dari titik awal *graph* dan membuang langkah-langkah yang tidak perlu menuju ke titik tujuan.

Adanya sebuah aplikasi untuk membantu wisatawan dalam menentukan pemilihan rute dan pencarian suatu objek wisata dengan memanfaatkan metode Dijkstra diharapkan dapat memudahkan wisatawan dalam mencari tempat wisata dan aplikasi ini dapat membantu wisatawan dalam menentukan pilihan jalur terpendek menuju objek wisata yang dituju dan dapat diakses melalui *smartphone*.

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pencarian tempat wisata yang menggunakan algoritma Dijkstra untuk mengetahui rute terpendek menuju tempat wisata seperti penelitian [1] mengenai Penerapan Algoritma *Dijkstra* pada Aplikasi Pencarian Rute Bus Trans Semarang, penelitian [2] mengenai Implementasi Algoritma *Dijkstra* Dalam Menemukan Jarak Terdekat Dari Lokasi Pengguna Ke Tanaman Yang Di Tuju Berbasis Android (Studi Kasus di Kebun Raya Purwodadi), penelitian [3] mengenai Penerapan Algoritma Dijkstra untuk Menentukan Rute Terpendek Pembacaan Water Meter Induk PDAM Tirta Kerta Raharja Kabupaten Tangerang, penelitian [4] mengenai Penggunaan Algoritma Dijkstra Dalam Perencanaan Rute Evakuasi Bencana Longsor Di Kota Semarang, penelitian [5] mengenai Aplikasi Pencarian Masjid Terdekat Di Kota Bandar Lampung Berbasis Mobile Menggunakan Algoritma Dijkstra, Dari penelitian mereka dapat disimpulkan bahwa algoritma Dijkstra dapat digunakan dalam berbagai hal terutama untuk mencari rute terpendek menuju lokasi yang dituju.

1.2 Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang maka penulis dapat merumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana wisatawan bisa mengetahui lokasi wisata yang ada di Sungailiat dan dapat menentukan rute terpendek menuju lokasi wisata yang dituju ?
2. Bagaimana menerapkan algoritma Dijkstra untuk mendukung kinerja aplikasi yang akan dibuat ?

1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari pokok pembahasan maka penulis hanya memfokuskan pada beberapa batasan:

1. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan pada sistem berbasis Android.
2. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi lokasi objek wisata di wilayah Sungailiat.
3. Sistem dapat diakses menggunakan *smartphone* yang telah terhubung dengan jaringan internet dan sudah terinstall aplikasi tersebut.
4. Pembuatan aplikasi menggunakan *eclipse* bahasa pemrograman *java*.
5. Metode penentuan jalur menggunakan algoritma Dijkstra.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pencarian lokasi wisata yang ada di Sungailiat berbasis Android dan untuk mengetahui rute terpendek menuju tempat wisata yang dituju.

Sedangkan manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi wisatawan

Memberi kemudahan bagi para wisatawan untuk mencari lokasi objek wisata yang akan dikunjungi, wisatawan juga dapat mengetahui rute terpendek menuju tempat wisata tersebut dari posisi wisatawan saat ini, sehingga dapat menghemat biaya, waktu, dan juga tenaga para wisatawan.

2. Manfaat bagi penulis

Penelitian ini sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dan wawasan dalam penerapan teori-teori yang sudah penulis peroleh di bangku kuliah khususnya dibidang Sistem Informasi Geografis (SIG) dan Android, serta pemahaman terhadap penggunaan algoritma Dijkstra pada penelitian yang dibuat.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang laporan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang pemilihan judul Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Di Wilayah Sungailiat Berbasis Android Menggunakan Algoritma Dijkstra, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian. Uraian teori yang digunakan adalah uraian pendukung sesuai dengan topik skripsi penulis.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab Metodologi Penelitian terdiri dari 3 bagian pokok pembahasan yaitu model pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan *tools* (alat bantu dalam analisis dan merancang aplikasi).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini Berisi tentang analisis masalah, analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi, analisis sistem berjalan, evaluasi sistem yang sedang berjalan dan menguraikan model, metode, dan tools pengembangan perangkat lunak. Pada bab ini penulis juga akan menjelaskan tahap perancangan sistem seperti identifikasi sistem usulan, rancangan sistem, rancangan layar dan tahap implementasi terhadap aplikasi seperti batasan implementasi, spesifikasi terhadap aplikasi, tampilan layar aplikasi, pengujian aplikasi menggunakan *blackbox testing*, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat mengemukakan kembali masalah penelitian dan menarik kesimpulan apakah hasil yang didapat layak untuk digunakan. Saran merupakan manifestasi dari penulis untuk dilaksanakan (sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan).

