

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung terkenal dengan kecantikan pantai-pantainya. Apalagi sejak ketenaran novel dan film *Laskar Pelangi* dengan latar belakang Belitung. Wisatawan yang datang ke provinsi ini pun semakin meningkat. Namun, Bangka tak hanya memiliki pantai. Bangka kaya akan sejarah, terutama Kota Pangkalpinang yang sudah berkembang sejak tahun 1757 saat Kesultanan Palembang membangun kota ini. "Tambang timah di Pangkalpinang sudah sejak masa itu. Lalu VOC mengembangkan pertambangan timah, kemudian Inggris. Tahun 1914, peralihan dari pemerintahan Inggris ke Belanda," tutur Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga (Disbudparpora) Kota Pangkalpinang Akhmad Elvian. Oleh karena itu, menurut Elvian, wisata sejarah menjadi salah satu fokus pengembangan pariwisata di Pangkalpinang. Sebab, lanjutnya, terdapat 21 bangunan dan situs tua bersejarah di Pangkalpinang. "Ada gereja tua depan alun-alun yang menjadi titik nol. Lalu rumah residen pejabat Belanda dan Tamansari Wilhelmina di sebelahnya. Ini baru di sekitar alun-alun," jelasnya. Sayangnya, potensi wisata sejarah ini belum tenar di kalangan wisatawan. Sebagai perbandingan, Elvian mengungkapkan data tahun lalu, lebih dari 700 wisatawan mancanegara yang datang ke Pangkalpinang. Angka ini relatif sedikit, mengingat orang Belanda senang melakukan "napak tilas" dan wisata sejarah di Indonesia. Apalagi, terdapat dua *kerkhof* (kuburan Belanda) di Pangkalpinang. Pihak Disbudparpora Pangkalpinang bahkan memiliki daftar lengkap nisan-nisan yang ada di kuburan tersebut, sehingga cocok untuk wisata ziarah bagi orang Belanda. "Memang masih sedikit, karena kami baru mulai mempromosikan ini. Baru-baru ini kami kedatangan 15 *travel agent* dari Belanda untuk *fam trip*. Rencananya kami akan ikut Disbudpar provinsi untuk promosi ke Belanda," jelasnya. Para biro perjalanan wisata dari Belanda yang diundang pemerintah daerah setempat sempat melakukan ziarah ke kuburan

Belanda. Selain itu, kedatangan mereka juga dalam rangka membuat paket wisata sejarah di Pangkalpinang. Kondisi *kerkhof* di Jalan Sekolah tidak terawat. Banyak batu-batu nisan tak bernama dan berlumut. Selain kawasan alun-alun merdeka yang sarat dengan situs bersejarah, wisata sejarah lainnya bisa di Museum Timah dan rumah-rumah peninggalan Belanda di Jalan Sanggul Dewa, Tamansari.

Seperti yang kita ketahui, zaman sekarang merupakan era teknologi, dimana teknologi berkembang dengan sangat pesat. Teknologi telah memberikan kemudahan bagi kita dalam kehidupan ini, hampir setiap aspek kehidupan sudah memanfaatkan kecanggihan teknologi. Beberapa fasilitas teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah komunikasi atau untuk mendapatkan informasi. Seperti contoh dengan adanya *internet* kita bisa dengan mudah mendapatkan informasi yang tadinya susah untuk diakses. Namun tidak hanya *internet* saja, akan tetapi masih banyak lagi hal yang bisa kita manfaatkan dari kemajuan teknologi. Contoh lainnya yaitu dengan keberadaan *Handpone* dengan Sistem Operasi *Android*, Sistem Informasi Geografis (SIG), *Google Maps*, GPS, komputer/laptop dan lain sebagainya. Dengan adanya perangkat – perangkat tersebut akses terhadap sumber informasi bukan menjadi masalah seperti dulu lagi.

Bangka belitung merupakan sebuah provinsi kepulauan dimana banyak terdapat kantor kantor pelayanan publik, contohnya dinas pariwisata. Akan tetapi masyarakat belum begitu banyak mengetahui informasi mengenai lokasi objek wisata tersebut. Biasanya masyarakat mengetahui informasi lokasi objek wisata dengan bertanya pada orang yang dikira mengetahui dimana lokasi objek wisata tersebut berada. Akan tetapi informasi yang mereka peroleh belum begitu akurat dari segi geografis. Keterbatasan informasi tentu menjadi penghambat, khususnya masyarakat umum yang membutuhkan informasi mengenai suatu daerah, terutama yang tinggal diluar provinsi bangka belitung dalam mencari informasi mengenai letak lokasi objek wisata terdekat.

Menyikapi masalah seperti itu, diperlukan sebuah perangkat yang bisa mengakses informasi secara cepat dan mudah, serta bisa digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan memanfaatkan sistem informasi geografis, *internet*, *smartphone android*, GPS, dan *google maps* serta didasari oleh latar belakang

diatas, penulis ingin membuat sebuah “**APLIKASI MOBILE PENUNJUK LOKASI OBJEK WISATA DI WILAYAH PANGKALPINANG PROVINSI KEPULAUAN BANGKA BELITUNG BERBASIS ANDROID**”. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang dijalankan dengan menggunakan sebuah perangkat bergerak yang dapat menampilkan peta lokasi objek wisata yang menjadi tujuan user. Selain peta lokasi objek wisata, aplikasi ini juga menampilkan informasi tambahan seperti nomor telpon, website dan alamat tempat wisata yang menjadi tujuan. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat membantu memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai lokasi tempat wisata yang menjadi tujuannya.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah pada penulisan skripsi ini. Adapun rumusan masalahnya adalah masyarakat dan wisatawan yang tinggal diluar provinsi kepulauan bangka belitung belum banyak mengetahui dimana saja letak objek wisata di wilayah pangkalpinang.

### **1.3 Batasan Masalah**

- a. Aplikasi ini hanya untuk menampilkan lokasi objek wisata di wilayah pangkalpinang saja.
- b. Menjalankan aplikasi ini harus pada perangkat bergerak yang memiliki sistem operasi android.
- c. Proses pembuatan aplikasi ini menggunakan *eclipse juno* sebagai editornya dan emulator android dengan sistem operasi versi 4.4.2 sebagai media simulasinya.
- d. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan informasi tambahan berupa nomor telpon, website dan alamat tempat wisata yang menjadi tujuan.

### **1.4 Tujuan**

Maka menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat memberikan berbagai informasi tentang lokasi objek wisata yang ada di wilayah pangkalpinang provinsi

kepulauan bangka belitung dengan menggunakan GIS pada *smartphone* berbasis *android*.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam mencari lokasi objek wisata yang ada di wilayah pangkalpinang yang menjadi tujuannya.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu hal yang menjelaskan tentang apa saja yang dilakukan oleh penulis ketika melakukan penelitian. Adapun metode penelitian yang dipakai oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **a. Perencanaan**

##### **Melakukan Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data dan informasi tentang lokasi objek wisata di wilayah pangkalpinang bangka belitung. penulis mengambil referensi melalui literatur dan artikel-artikel yang diperoleh dari media *internet*. Selain itu penulis juga mendatangi langsung kantor dinas pariwisata pangkalpinang kepulauan bangka belitung.

#### **b. Analisa**

Tahap analisa dilakukan dengan melakukan analisa pada beberapa hal, adapun proses analisisnya dijelaskan sebagai berikut :

##### **1) Analisa Masalah**

Tahap ini menjelaskan tentang apa saja masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

##### **2) Penyelesaian Masalah**

Tahap ini merupakan tahap lanjutan dari proses analisa masalah. Dalam tahap ini dijabarkan solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang terjadi dalam proses perancangan aplikasi.

### 3) Analisa Sistem Berjalan

Pada tahap ini dijelaskan mengenai proses awal bagaimana cara masyarakat memperoleh informasi mengenai lokasi objek wisata yang ada di wilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

### 4) Analisa Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan sebuah sistem yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah sesuai dengan masalah yang dijabarkan pada sub-bab analisa masalah. Tahapan ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram*.

### 5) Pemodelan Sistem Usulan

Pada tahap ini dijelaskan bagaimana proses pemodelan dari aplikasi informasi geografis berbasis android diwilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung. Proses pemodelan ini, digambarkan dalam bentuk *activity diagram* dan *usecase diagram*.

### 6) Analisa Kebutuhan Aplikasi

Pada tahap ini dijelaskan hal-hal apa saja yang dibutuhkan oleh aplikasi seperti perangkat keras, perangkat lunak dan perangkat-perangkat pendukung lainnya. Dan juga pada tahap ini dijelaskan apa saja yang menjadi kebutuhan fungsional dan non fungsional dari aplikasi informasi geografis berbasis android diwilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung.

## c. perancangan

Kemudian setelah tahapan analisa selesai dilakukan, penulis melakukan tahapan selanjutnya yaitu perancangan pada aplikasi informasi geografis berbasis android diwilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung. Adapun tahapan dari proses perancangan aplikasi informasi geografis berbasis android diwilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung adalah sebagai berikut :

- 1) Membuat rancangan interface aplikasi.
- 2) *Sequence diagram*.

#### d. Implementasi

- 1) Proses instalasi perangkat lunak aplikasi.
- 2) Proses pembuatan aplikasi.
- 3) Pengujian terhadap aplikasi dengan media *blackbox*.
- 4) Pengujian antarmuka aplikasi.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar lebih mudah dalam mempelajari dan menganalisa aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata berbasis android di wilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung ini, penulis menguraikan sistematika penulisan yang digunakan dalam proses penyusunan skripsi ini. Dimana skripsi ini terbagi menjadi 5 bab. Kelima bab tersebut saling berhubungan satu sama lain. Berikut ini merupakan uraian dari kelima bab tersebut :

#### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan oleh penulis dalam proses penyusunan skripsi ini.

#### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis memaparkan berbagai teori – teori pendukung yang digunakan oleh penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### **BAB III          PEMODELAN PROYEK**

Pada bab ini penulis menjelaskan isi dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *objective* proyek, identifikasi *stakeholder*, identifikasi *deliverables*, penjadwalan proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya), dan struktur tim proyek.

#### **BAB IV          ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang proses analisa pada aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata berbasis *android* di wilayah

pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung dalam bentuk *usecase diagram*, *activity diagram*, *flowchart* dan lain sebagainya, cara pembuatan aplikasi, dan desain *interface* dari aplikasi informasi geografis pemetaan lokasi objek wisata berbasis android diwilayah pangkalpinang provinsi kepulauan bangka belitung.

## **BAB V        PENUTUP**

Pada bab ini dijabarkan kesimpulan mengenai hasil dan pembahasan dari semua yang telah disajikan dan dibahas pada bab-bab sebelumnya serta saran yang diharapkan dari semua pihak supaya penulisan skripsi ini dapat menjadi lebih baik dan bermanfaat.