

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi di zaman sekarang semakin berkembang. Hal ini memudahkan masyarakat luas dalam mengolah informasi sehingga masyarakat tidak dapat membuang waktu, tenaga, dan uang. Teknologi informasi dan komunikasi bermanfaat dalam berbagai industry, salah satunya di industri pariwisata. Pemanfaatan teknologi di industri pariwisata sangat dibutuhkan agar para wisatawan mudah mengakses informasi tempat wisata.

Pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ketempat lain dengan meninggalkan tempat semula. Namun beberapa objek wisata dapat ditemukan disetiap daerah dan wilayah-wilayah tertentu, akan tetapi sebuah objek wisata yang lain belum dapat dikenal oleh sebagian masyarakat yang berada diluar daerah lokasi wisata tersebut, salah satunya lokasi-lokasi wisata yang berada dibagian kabupaten minahasa selatan. Tidak banyak masyarakat yang mengetahui lokasi objek wisata yang terdapat di kabupaten minahasa selatan karena faktor kurangnya informasi tentang lokasi wisata yang didapat dan karena faktor jauhnya sebuah daerah lokasi wisata, sehingga para wisatawan tidak dapat mengunjungi objek wisata tersebut.

Mengatasi sebuah permasalahan yang diangkat haruslah dibuat sebuah sistem aplikasi yang mampu memperkenalkan dan menampilkan sebuah lokasi wisata di kabupaten minahasa selatan, yang nantinya dapat diakses melalui

smartphone oleh pengguna aplikasi, agar dapat mengetahui letak lokasi wisata yang berada di minahasa selatan yang sebelumnya tidak dapat dikunjungi.

Berdasarkan uraian diatas penulis merancang sebuah aplikasi berbasis android yang akan memberikan informasi tentang letak lokasi wisata di minahasa selatan. Penulis mengangkat masalah tersebut dalam penyusunan tugas akhir yang berjudul “ *Pengembangan mobile aplikasi pencarian lokasi wisata berbasis android di kabupaten minahasa selatan*”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memperkenalkan lokasi – lokasi wisata di kabupaten minahasa selatan kepada masyarakat luas dan menjelaskan tentang objek wisata tersebut.
2. Bagaimana menunjukan rute, perjalanan pada lokasi wisata di minahasa selatan menggunakan aplikasi yang terhubung dengan GPS berbasis google map untuk masyarakat.
3. Bagaimana merancang sebuah aplikasi yang dapat membantu mengakses informasi lokasi objek wisata di minahasa selatan.

1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah:

1. Membuat aplikasi yang dapat memperkenalkan objek wisata di Minahasa Selatan.
2. Merancang aplikasi yang dapat menunjukkan rute lokasi wisata dengan memanfaatkan google maps yang terhubung dengan GPS untuk menentukan titik awal dan titik akhir.
3. Menjadikan aplikasi berbasis android sebagai sumber informasi untuk mempermudah mengakses lokasi objek wisata di kabupaten minahasa selatan.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Dapat menyediakan sumber informasi yang memuat tentang lokasi-lokasi wisata di minahasa selatan melalui smart phone.
2. Lebih mudah dan tidak membuang waktu, uang dan tenaga untuk mengetahui lokasi-lokasi wisata melalui aplikasi berbasis android.

1.5 Batasan masalah

Begitu luasnya permasalahan yang ada, maka pokok permasalahan yang akan dibahas pada penelitian hanya dibatasi/ dititik beratkan pada hal sebagai berikut :

1. Aplikasi yang digunakan berbasis android dan menggunakan smartphone.
2. Lokasi wisata yang ditampilkan hanya di kabupaten minahasa selatan.
3. Informasi yang ditampilkan berupa rute, alamat lokasi wisata, daya tarik lokasi wisata dan gambar lokasi wisata.

4. Aplikasi memanfaatkan Maps API dari google yang digunakan untuk penentuan lokasi.
5. Aplikasi membutuhkan jaringan internet.

1.6 Metode penelitian

Penyelesaian aplikasi dibutuhkan beberapa metode agar kajian yang dilakukan akan mencapai hasil yang lebih baik, yaitu:

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang tidak hanya mengukur sikap dari responden (wawancara dan angket) namun juga dapat digunakan untuk merekam berbagai fenomena yang terjadi secara langsung (situasi, kondisi).

2. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data maupun peneliti terhadap nara sumber atau sumber data

3. Dokumentasi

Metode Dokumentasi adalah suatu teknik atau metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara mengumpulkan data yang lama dan yang ada dalam perpustakaan tersebut

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan dan memaparkan teori-teori dasar yang di dapat dari sumber-sumber yang efisien dan akurat sebagai panduan dalam penelitian serta penyusunan Tugas Akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Menjelaskan tentang perancangan sistem yang akan digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN TESTING

Pada bab ini menjelaskan hasil dari perancangan sistem dengan cara menerapkan sistem dan melakukan testing (pengujian).

BAB V PENUTUP

Memaparkan dan menyampaikan kesimpulan dari hasil perancangan sistem serta diberikan saran untuk pengembangan sistem agar bermanfaat dan menjadi lebih baik.