

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Pariwisata juga dapat diartikan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah[1]. Salah satu kota pariwisata adalah Kota Blitar.

Blitar merupakan daerah di Indonesia yang berada di ujung selatan wilayah Provinsi Jawa Timur, terletak disekitar 169 km sebelah barat daya Surabaya dan 80 km sebelah barat Malang yang berada di kaki gunung kelud dan juga dikenal sebagai kota pahlawan [2]. Kota Blitar memiliki berbagai macam destinasi wisata mulai dari wisata alam, wisata kuliner, wisata pendidikan, wisata sejarah dan kebudayaan dan hal itu menjadi salah satu hal yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung ke tempat tersebut

Pesatnya perkembangan dunia pariwisata di daerah Blitar, tidak diiringi dengan perkembangan teknologi yang digunakan. Ditambah lagi dengan kondisi kurangnya informasi mengenai objek pariwisata tersebut. Sehingga perlu dikembangkan agar upaya memperkenalkan objek pariwisata yang berada di wilayah kota Blitar semakin banyak dikenal oleh masyarakat. Perkembangan teknologi saat ini khususnya pengguna *smartphone* berbasis android berdasarkan data yang diperoleh pada tahun 2012 hingga 2016. Jumlah pengguna android ± sebesar 60,71 persen [3] angka ini akan terus bertambah seiring dengan bertambahnya kualitas layanan dan fitur fitur yang ada di android sehingga pengguna *smartphone* android akan terus bertambah. Dari permasalahan tersebut perlu adanya sebuah aplikasi berbasis android dengan menerapkan teknologi *Location Based Service*.

Location Based Service adalah layanan informasi yang dapat diakses melalui perangkat *mobile* dengan menggunakan jaringan [4] dan dapat menampilkan posisi geografis dari lokasi pengguna dan lokasi yang dituju. *Location Based Service* merupakan salah satu bagian implementasi dari *mobile GIS (Geographical Information System)* [5] dan mengambil bantuan *Global Position System (GPS)* untuk memperoleh posisi penerima, Teknologi ini terdiri dari perangkat yang mengumpulkan, menyimpan, menganalisis, dan mendistribusikan data berdasarkan kebutuhan pengguna melalui titik koordinat.

Penentuan jarak terdekat yang akan digunakan dalam perancangan sistem ini ditentukan menggunakan *Formula Haversine* dan juga memanfaatkan teknologi GPS pada android, *Formula Haversine* digunakan untuk menghitung jarak antara 2 titik posisi awal dan posisi yang akan dituju dengan berdasarkan panjang garis lurus antara 2 titik pada garis bujur (*longitude*) dan garis lintang (*latitude*) dimana dengan penghitungan tersebut dapat memberikan tingkat presisi yang akurat antar dua titik[6].

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah pemerintah dalam mempromosikan pariwisata di kota blitar dan membantu wisatawan yang berasal dari luar kota maupun lokal dalam mencari lokasi pariwisata yang dapat diakses dengan mudah dan dapat memberikan informasi tentang lokasi rute pariwisata, deskripsi singkat, alamat dan fasilitas yang tersedia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah

1. Seberapa Efektif aplikasi tersebut terhadap pengguna atau wisatawan untuk mencari informasi dan lokasi pariwisata blitar ?
2. Seberapa Akurat penerapan *Formula Haversine* pencarian jarak pada teknologi *Location Based Service* untuk aplikasi informasi dan lokasi pariwisata berbasis android di Kabupaten Blitar?

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui keefektifan aplikasi terhadap pengguna dalam melakukan pencarian informasi dan lokasi pariwisata blitar
2. Mengetahui Akurasi dari penerapan *formula Haversine* pencarian jarak pada *Location Based Service* (LBS) pada aplikasi berbasis Android untuk informasi dan pencarian lokasi pariwisata

1.3.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai manfaat yang terbagi menjadi dua yaitu manfaat praktis dan manfaat teoritis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan tentang informasi dan lokasi pariwisata beserta fasilitas yang ada di kota Blitar dan menambah wawasan tentang

teori ataupun praktek dalam implementasi Formula Haversine pada Location Based Service android

2. Manfaat Praktis

Mampu membantu para stakeholder bidang pariwisata (yang terdiri dari unsur pemerintah, penyedia layanan wisata dan wisatawan) mengolah data khususnya informasi seperti fasilitas, jumlah pengunjung mengenai pariwisata di kota blitar dan mempermudah Wisatawan untuk mendapatkan informasi lokasi dan jarak seputar fasilitas pariwisata di Blitar

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut dan karena keterbatasan peneliti maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada masalah:

1. Daerah penelitian adalah Kota Blitar
2. Peta yang digunakan dalam aplikasi memanfaatkan GPS, *Google Maps API* yang digunakan untuk pencarian lokasi pariwisata
3. Penerapan aplikasi ini difokuskan pada pengguna *smartphone* bersistem operasi Android
4. Pencarian jarak menggunakan rumus *Haversine*
5. Data Penelitian 72 data pariwisata kota blitar

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pengerjaan skripsi ini terdapat beberapa metode yang akan mengacu pada perancangan sistem aplikasi, di antaranya :

1. Studi Literatur
Studi literatur dilakukan dengan mempelajari referensi-referensi berupa buku, jurnal ilmiah, penelitian, dan skripsi yang berkaitan.
2. Analisa Kebutuhan Sistem
Analisa kebutuhan sistem dilakukan dengan menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibuat. Dalam hal ini yang dianalisa adalah keperluan yang dibutuhkan dalam membangun sistem.
3. Perancangan Sistem
Perancangan sistem dilakukan dengan menggambarkan proses-proses dan aliran data yang terlibat dalam sistem. Perancangan sistem ini berupa gambaran umum sistem, *use case diagram*, *conceptual data model* dan *physical data model*.
4. Implementasi

Implementasi sistem membangun sistem sesuai rancangan sistem dan analisa kebutuhan sistem yang sudah dibuat. Sistem yang akan dibuat berbasis Android.

5. Evaluasi dan Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk evaluasi terhadap kinerja sistem yang sudah dibuat sebelumnya dalam bentuk aplikasi dan kemudian dilakukan evaluasi terhadap kinerja sistem tersebut. Pengujian dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi sistem sudah berjalan sesuai dengan rancangan yang dibuat.

6. Dokumentasi dan Penarikan Kesimpulan

Tahapan akhir adalah dokumentasi dan penarikan kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan yang telah disesuaikan dengan format penulisan Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi pengerjaan skripsi, dan sistematika penulisan.

BAB II: STUDI PUSTAKA

Membahas beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok bahasan dalam Skripsi dimana secara garis besar meliputi Android, *Location Based service*, *Pariwisata blitar*, *Google maps*, *Haversine*, *Volley*

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan secara detail mengenai rancangan sistem yang dikerjakan pada Skripsi ini.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi sistem yang dikerjakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan hasil akhir dari proses pembelajaran, implementasi, serta uji coba sistem serta berisi saran atas pembuatan skripsi ini.