

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jakarta adalah ibu kota negara Indonesia. Dengan status ibu kota negara yang dimiliki Jakarta membuat banyak orang tertarik untuk datang ke Jakarta dengan berbagai alasan. Salah satu alasan orang tertarik datang ke Jakarta adalah keberadaan Monas (monumen nasional) sebagai salah satu tempat wisata bersejarah yang menjadi ikon kota Jakarta. Selain Monas masih banyak lagi tempat wisata yang dapat dikunjungi dan potensi yang tidak kalah menarik dari Monas di Jakarta.

Pemerintah daerah telah melakukan promosi melalui media massa seperti surat kabar dan *website* serta media sosial. Namun penyajian informasi melalui *website* dirasa masih kurang informatif karena hanya berisi narasi saja. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang bisa memberikan informasi mengenai tempat wisata dan juga bisa mengarahkan wisatawan untuk bisa sampai ke tempat wisata yang dituju melalui *Location Based Service* (LBS). LBS adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan lokasi perangkat yang digunakan. Layanan ini menggunakan teknologi *Global Positioning System* (GPS). Pemakaian LBS dalam aplikasi ini berdasarkan jurnal Geodesi Undip April 2015, Pembuatan Aplikasi *Mobile GIS* Berbasis Android Untuk Informasi Pariwisata di Kabupaten Gunung Kidul. Namun dalam jurnal tersebut GIS hanya memetakan lokasi wisata saja. Dalam aplikasi ini juga diberikan informasi rute naik transportasi umum apabila wisatawan ingin menggunakan transportasi umum.

Sistem informasi wisata kota Jakarta saat ini berbentuk *web* dimana *web* tidak bisa mengakses *Location Based Service*. LBS hanya bisa diakses melalui *desktop*. Keadaan ini yang coba dimanfaatkan untuk mempermudah wisatawan mendapatkan arahan navigasi menuju tempat wisata yang akan dikunjungi menggunakan teknologi *mobile*. Dengan menggunakan *google maps* sebagai peta dasar LBS, sistem yang akan dibangun ini adalah **Rancang Bangun Aplikasi Wisata Jakarta Berbasis Android**.

1.2 Tujuan

Tujuan dibuatnya proyek akhir ini yaitu :

1. Untuk membantu mengarahkan wisatawan ke tempat wisata.

2. Untuk memberikan informasi wisata di DKI Jakarta.
3. Untuk mengetahui cara kerja aplikasi wisata jakarta.
4. Untuk membuat perangkat lunak wisata jakarta berbasis android.
5. Untuk mengimplementasikan aplikasi *Location Based Service* berbasis android.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah proyek akhir ini yaitu:

1. Bagaimana membantu mengarah wisatawan ke tempat wisata?
2. Bagaimana memberikan informasi wisata di DKI Jakarta?
3. Bagaimana cara kerja aplikasi wisata Jakarta?
4. Bagaimana membuat perangkat lunak wisata Jakarta berbasis android?
5. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi *Location Based Service* berbasis android?

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang saya ambil yaitu:

1. Pembuatan sistem informasi geografis pada aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *java* dan juga teknologi *Google APIs*.
2. Peta dasar dalam aplikasi ini adalah *Google Maps*.
3. Aplikasi ini membahas tempat wisata di DKI Jakarta berupa tempat bersejarah, ruang terbuka hijau atau taman, seni dan budaya, ilmu pengetahuan dan teknologi, taman rekreasi, dan tempat berbelanja. Tidak membahas wisata kuliner.
4. Tidak membahas pembuatan peta dan pengujian ketepatan koordinat peta DKI Jakarta.
5. Sistem kerja menggunakan perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi android.
6. Tidak membahas pembayaran tiket masuk ke tempat wisata

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam proyek akhir ini terdapat beberapa manfaat penelitian, antara lain:

1. Bagi penulis dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan aplikasi online yang menggunakan sistem *database*.
2. Bagi wisatawan yang ingin mencari tempat wisata dan mendapat pengarahan ke tempat wisata dapat menggunakan aplikasi ini.

3. Bagi kalangan akademisi nantinya penelitian ini dapat dikembangkan lagi dengan mengikuti teknologi yang baru yang dapat mempermudah manusia untuk beraktivitas.

1.6 Metodologi penelitian

Pada tahap ini dilakukan studi literatur tentang permasalahan yang ada melalui perpustakaan dan sumber-sumber yang terkait, diantaranya yaitu:

a. Perancangan software

Pada tahap ini dilakukan penentuan perancangan sistem (*software*) yang akan dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang sudah ditentukan.

b. Implementasi

Tahap ini dilakukan untuk mengimplimentasikan rancangan sistem yang ditentukan dengan menggunakan bahasa pemrograman dan *software*.

c. Pengujian dan kesimpulan

Pada tahap ini melakukan pengujian terhadap *software* yang sudah jadi. Serta mencoba beberapa kasus untuk menguji kinerja *software* tersebut. Setelah *software* berfungsi dengan baik, maka langkah selanjutnya adalah mengambil kesimpulan dan hasil analisis dari masalah yang terjadi.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan proyek akhir ini terdiri atas bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab I ini terdiri dari latar belakang, tujuan penelitian, batasan masalah, rumusan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Bab II ini berisi teori-teori tentang aplikasi penunjang pembuatan aplikasi ini yang dijadikan landasan dan rujukan dalam proses pembuatan proyek akhir ini.

BAB III Perancangan

Bab III ini berisi perancangan aplikasi, penjelasan perencanaan, gambaran tentang tampilan menu, serta realisasi program yang sudah ditentukan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada VI bab ini berisi bagian pengujian dari aplikasi berbasis android, serta menganalisa sistem yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab V ini berisikan mengenai kesimpulan dan saran penulisan proyek akhir ini.

Daftar Pustaka

Pada daftar pustaka ini berisi referensi-referensi yang digunakan dalam proses pembuatan proyek akhir ini.