

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam Laporan Akhir ini penulis membuat suatu program berbasis Android dengan judul “Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kota Palembang Berbasis Android”. Alat yang akan dihasilkan berupa aplikasi yang ada pada handphone berbasis android, aplikasi tersebut akan menampilkan sebuah informasi pariwisata untuk wisatawan yang akan berwisata di Kota Palembang dengan tampilan yang praktis dan efisien dengan memanfaatkan Sistem Informasi Geografis (SIG).

Perkembangan teknologi informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan tingkat kecerdasan manusia. Saat ini telah banyak sistem informasi yang digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan. Sistem informasi diharapkan dapat meningkatkan kinerja dari suatu organisasi ataupun instansi agar lebih efektif dan efisien serta mudah dalam penerimaan informasi yang ingin disampaikan. Begitu juga dalam bidang Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System (GIS)* yaitu teknologi yang menjadi alat bantu dan sangat esensial untuk menyimpan, memanipulasi, menganalisis, dan menampilkan kembali kondisi-kondisi alam dengan bantuan data atribut dan keruangan.

Sistem Informasi Geografis (SIG) dalam perkembangannya dapat diimplementasikan dalam beberapa bidang salah satunya dalam bidang pariwisata. Dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* Android, SIG pariwisata dapat dirancang dan dikembangkan sebagai sebuah sistem informasi.

Kota Palembang adalah ibu kota provinsi Sumatera Selatan. Palembang adalah kota terbesar kedua di Sumatera setelah Medan. Kota Palembang memiliki luas wilayah 358,55 km² yang dihuni 1,8 juta orang dengan kepadatan penduduk 4.800 per km².

Palembang atau biasa dikenal juga dengan nama Kota Pempek memiliki keberagaman dan keunikan dalam sektor pariwisata. Akan tetapi, informasi pariwisata masih terbatas pada media cetak (koran, spanduk, majalah, dan poster),

radio, dan *website*. Untuk memudahkan para wisatawan yang akan berwisata di Kota Palembang dibutuhkan media informasi yang lebih mudah di akses.

Dengan memanfaatkan alat perkembangan teknologi berupa *smartphone* Android dan aplikasi android diharapkan dapat menjadi solusi dalam memberikan informasi dan mengenalkan pariwisata Kota Palembang untuk wisatawan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya maka didapatkan perumusan masalah adalah membuat sebuah program Android yang dapat digunakan sebagai media informasi pariwisata di Kota Palembang berbasis Sistem Informasi Geografis (SIG) dengan visual seperti pada *mapping*.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, maka dalam penulisan laporan akhir ini penulis akan membahas mengenai hal-hal sebagai berikut :

1. Sistem berbasis *platform* android v4. Jelly Bean sehingga hanya dapat dijalankan pada *mobile device* yang menggunakan android v4. Jelly Bean keatas.
2. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses GPS, Google Maps dan mengakses data dari *server*.
3. Sistem memberikan informasi objek wisata yang ada di Kota Palembang yang meliputi nama, alamat, deskripsi, peta, serta memberikan informasi lainnya seperti harga tiket masuk objek wisata tersebut jika ada.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang akan dicapai dalam pembuatan program pada laporan akhir ini adalah:

Bagi Mahasiswa / Penulis :

1. Membangun sebuah Sistem Informasi Geografis pariwisata Kota Palembang yang dapat menampilkan rute dan jarak serta estimasi waktu yang dibutuhkan dari lokasi pengguna ke objek wisata.
2. Mengembangkan suatu Sistem Informasi Geografis pariwisata yang membantu dan memudahkan wisatawan untuk mencari objek wisata yang ada di Kota Palembang berbasis android.

Bagi Masyarakat :

1. Masyarakat dapat menggunakan program yang dihasilkan mahasiswa sebagai media informasi untuk memudahkan dalam mencari dan mengetahui tempat-tempat pariwisata di Kota Palembang baik dengan deskripsi sejarahnya maupun rute perjalanannya.
2. Masyarakat dapat mengenal dan memanfaatkan GPS, SIG, dan Android sebagai media informasi.

Bagi Institusi :

1. Menghasilkan sumber daya manusia yang memahami dan mampu memanfaatkan kemajuan dibidang IPTEK.
2. Menghasilkan sumber daya manusia yang dapat memberikan solusi yang ada dalam kehidupan bermasyarakat.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh apabila tujuan dalam pembuatan Laporan Akhir ini tercapai adalah :

Bagi Mahasiswa / Penulis :

1. Mampu menciptakan program sebagai solusi dari masalah yang ada di dalam kehidupan bermasyarakat.
2. Mampu membuat aplikasi pariwisata yang berbasis Sistem Informasi Geografis.
3. Sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan DIII Teknik Telekomunikasi Politeknik Negeri Sriwijaya.

Bagi Masyarakat :

1. Dengan dimilikinya aplikasi android ini dapat memudahkan dalam mencari dan mendapatkan informasi tentang objek wisata di Kota Palembang dalam satu aplikasi.
2. Membantu mengenalkan pariwisata yang ada di Kota Palembang kepada masyarakat luas.
3. Dapat membantu wisatawan dalam mencari Meningkatkan pengetahuan masyarakat di bidang IPTEK terutama mengenai memanfaatkan GPS, SIG, dan Android.

Bagi Institusi :

1. Dengan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas sehingga berperan dalam memajukan bangsa dan negara Indonesia menjadi lebih baik.

1.6 Metode Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dalam penyusunan laporan akhir maka penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1.6.1 Metode Studi Pustaka

Yaitu merupakan metode pengumpulan data mengenai aplikasi yang berbasis Sistem Informasi Geografis (GIS) yang bersumber dari buku, internet, artikel dan lain-lain.

1.6.2 Metode Observasi

Yaitu merupakan metode pengamatan terhadap aplikasi yang dibuat sebagai acuan pengambilan informasi.

1.6.3 Metode Wawancara

Yaitu metode yang di lakukan dengan cara wawancara atau konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai Proyek Akhir penulis.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam penyusunan laporan akhir yang lebih jelas dan sistematis maka penulis membaginya dalam sistematika penulisan yang terdiri dari 5 BAB pembahasan dengan urutan sebagai berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini mengutarakan latar belakang dan alasan pemilihan judul, tujuan penulisan, pembatasan masalah, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang mendukung dan mendasari cara kerja dari aplikasi yang akan digunakan.

BAB III. RANCANG BANGUN APLIKASI

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuatan aplikasi seperti perancangan dan tahap-tahap perancangan, blok-blok diagram, langkah kerja dan prinsip kerja aplikasi.

BAB IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang pembahasan masalah sesuai dengan pokok bahasan yang dipilih.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Merupakan bagian akhir dari laporan yang berisi tentang kesimpulan dan saran-saran dari penulis.