

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Manado merupakan salah satu kota yang terkenal dengan objek wisata dan sangat terkenal di Indonesia, sehingga dijuluki *Maldiven Van Celeb* karena kota ini terdapat Taman Nasional Bunaken yang indah seperti Maladewa (Maldives). Selain Bunaken, Manado memiliki banyak destinasi menarik yakni monumen-monumen bersejarah yang sangat mengandung nilai-nilai sejarah, baik sejarah Agama, sejarah Budaya, bahkan sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia. Keanekaragaman budaya dan monumen-monumen inilah yang menjadikan Manado sebagai kota yang kaya akan tempat wisata bahkan di tahun 2017 adanya program pemerintah yakni MKPD (Manado Pusat Pariwisata Dunia 2017) sehingga Manado menjadi incaran para wisatawan Internasional maupun Lokal. Berwisata merupakan suatu kebutuhan yang tidak dapat dilepas-pisahkan dari kehidupan masyarakat. Monumen-monumen tersebut sangat dibutuhkan untuk para *tourist* dan pengunjung dalam menjajeki pertualangan berwisata di kota Manado.

Akses layanan informasi yang masih minim dan tidak sebanding dengan banyaknya objek wisata yang tersedia khususnya monumen-monumen di Manado, membuat para wisatawan mengalami kendala dalam menemukan lokasi monumen. Para wisatawan susah mendapat informasi yang terperinci tentang monumen yang ingin dituju, rute terpendek dan aman (bebas dari kemacetan). Sehingga waktu terbuang percuma untuk bisa menuju ke objek wisata tersebut, bahkan para wisatawan tersebut bisa *over budget* untuk menyewa jasa pemandu wisata yang notabene tidak terorganisasi.

Kemajuan teknologi informasi yang ada sekarang khususnya telepon seluler, menjadi hal yang mudah dan dapat dipergunakan sebagai media untuk meningkatkan pelayanan di dalam mengakses data yang dibutuhkan pengunjung maupun *tourist* untuk mengetahui tata letak, jarak, dan deskripsi dari monumen-monumen dikota Manado yang dituju. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi seluler ini adalah lahirnya telepon seluler yang sistem operasinya menggunakan Android. Istilah “Android” berasal dari kata Yunani dengan awalan *-andr* yang berarti “pria atau laki-laki” dan akhiran *-eides* yang berarti “sama atau sejenis”, yang berarti bersama-sama “menjadi manusia”, makna Android adalah sekumpulan software untuk perangkat mobile yang memiliki hubungan antara satu dengan lainnya menjadi satu set program sistem atau satu set aplikasi program yang membentuk sistem yang lengkap (Ojas & Aqil, 2016).

Android dimaksudkan untuk merevolusi pasar ponsel dengan menghadirkan internet ke ponsel dan memungkinkan pengoperasiannya sama seperti menggunakan Personal Computer (PC), sehingga dengan Android, konsumen dimudahkan untuk mendapatkan informasi lewat *smart application* pada ponsel yang digunakan (Ojas & Aqil, 2016). Aplikasi Pengenalan Monumen Bersejarah yang dimaksud dibutuhkan untuk menjadikan solusi pada hal-hal yang menjadi kendala yakni tata letak, jarak dan deskripsi dari monumen-monumen yang disebutkan di atas diperlukan untuk ketepatan dan keakuratan dalam menentukan monumen-monumen mana yang menjadi prioritas dan bisa dikunjungi.

Berdasarkan permasalahan dijabarkan diatas, maka untuk membantu pengunjung dan *tourist* dalam mencari informasi dan lokasi Monumen dikota manado, dibangunlah sebuah aplikasi layanan berbasis *Location Base Service* (LBS).

## 1.2 Rumusan Masalah

Merujuk dari latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini yakni bagaimana membuat aplikasi untuk menampilkan informasi serta merekomendasikan monumen-monumen yang ada di Kota Manado dengan metode *k-NN* dan *Collaborative Filltering* berbasis *android* ?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian pengenalan monumen bersejarah di Kota Manado yakni :

1. Penelitian *MonumentApp* berjalan di handphone dengan sistem operasi berbasis android dengan metode *k-NN* dan *Collaborative Filtering*.
2. Informasi yang ditampilkan oleh aplikasi *MonumentApp* yaitu kategori monumen, rekomendasi dan fasilitas monumen, detail monumen (nama, deskripsi, foto dan alamat) serta map lokasi monumen.
3. *MonumentApp* ini memanfaatkan Google Maps berbasis GPS dengan *software* Android Studio.
4. Aplikasi ini terbatas hanya menampilkan monumen-monumen bersejarah di sekitaran Kota Manado.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Harapan dari penelitian adalah mampu memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Bagi Pengguna

Perangkat lunak mobile *Monumen* dengan Location Based Service dikembangkan agar dapat memberikan informasi mengenai monumen-monumen yang menjadi tujuan wisata di daerah Manado melalui perangkat *mobile* pengguna (*user*).

2. Manfaat Bagi Pemerintah Daerah

- Penelitian ini mampu mensinergikan upaya pemerintah dalam melestarikan alam, budaya, dan wisata di kota Manado melalui pendekatan dibidang pariwisata secara berkelanjutan sebagai sarana yang dapat menunjang keberhasilan pembangunan otonomi daerah.
- Penelitian ini menunjang program pemerintah yakni MKPD (Manado Pusat Pariwisata Dunia 2017) sehingga Manado menjadi incaran para wisatawan Internasional maupun Lokal.

### 3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini akan memberikan berbagai kemudahan bagi masyarakat di kota Manado untuk memanfaatkan sumber daya alam dan budaya dalam rangka mengakselerasi pembangunan pariwisata dan ekonomi.

### 4. Manfaat Bagi Pelaku Bisnis

Penelitian ini bermanfaat dalam memberikan nilai tambah bagi pelaku bisnis yang mana usahanya dibidang pariwisata untuk menyediakan fasilitas penunjang yang dibutuhkan wisatawan.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menerapkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* sebagai alat bantu dalam memberikan informasi tentang pariwisata khususnya Monumen di kota Manado.
2. Memperkenalkan nilai-nilai sejarah monumen di kota Manado, dari perangkat mobile yang tentunya bisa diakses oleh siapa saja dengan perangkat mobile yang digunakan.
3. Memanfaatkan metode *k-NN* dan *Collaborative Filtering* dalam membuat sistem rekomendasi untuk pengenalan monumen bersejarah di kota manado berbasis *mobile* dengan *Location Based Service* (LBS) sebagai tools layanan berbasis lokasi.

## **1.6 Keaslian Penelitian**

Penelitian yang dibuat tentang Pengenalan Monumen Bersejarah di Kota Manado menggunakan perangkat mobile dengan *Location Based Service* (LBS) serta metode *k-NN* dan *Collaborative Filtering* dalam membuat sistem rekomendasi yang dirancang penulis; adalah benar milik dan hak cipta dari penulis sendiri, dan belum pernah dilakukan oleh peneliti lain.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk ketentuan sistematika penulisan dalam penelitian dibuat sesuai dengan ketentuan-ketentuan dan urutan penjabarannya yaitu seperti berikut :

### Bab I. Pendahuluan

Bagian ini, bahasan didalamnya mengarah pada beberapa bagian berkaitan dengan pendahuluan. Adapun pokok bahasan dari pendahuluan yang akan dibahas meliputi hal yang melatarbelakangi masalah, masalah yang dirumuskan, batasan yang terdapat pada masalah, keaslian pada penelitian, manfaat yang diperoleh dari penelitian, dan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian, dan deskripsi mengenai sistematika dalam penulisan laporan.

### Bab II. Tinjauan Pustaka

Bagian ini, bahasan didalamnya menjelaskan keterkaitan topik penelitian dengan sejumlah topik dari tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian terdahulu. Perbandingan topik penelitian terdahulu dilakukan dengan mengkaji inti bahasan yang terdapat didalamnya.

### Bab III. Landasan Teori

Bagian ini, bahasan didalamnya menguraikan landasan dari teori yang dijadikan acuan untuk mengarahkan dan mendukung pemahaman terhadap topik penelitian. Sumber dari beberapa teori

yang digunakan sesuai dengan referensi berupa buku dan hasil karya ilmiah lainnya, baik berupa jurnal maupun paper yang telah dipublikasikan.

#### Bab IV. Metodologi Penelitian

Bagian ini, bahasan didalamnya menjelaskan metode penelitian yang meliputi bahan dan alat penelitian, serta skema penelitian untuk menunjukkan gambaran alur penelitian.

#### Bab V. Hasil dan Pembahasan

Bagian ini, bahasan didalamnya menjelaskan hasil penelitian secara keseluruhan, mulai dari analisis, implementasi hingga pengujian sistem dari pengembangan perangkat lunak.

#### Bab VI. Penutup

Bagian ini, bahasan di dalamnya mengenai kesimpulan yang berdasarkan hasil akhir dari penelitian dan saran untuk pengembangan pada tahap yang berikutnya.

#### Daftar Pustaka

Bagian ini, bahasan di dalamnya menguraikan daftar pustaka atau referensi yang bermanfaat untuk penulisan dalam penelitian.