

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Lombok Barat memiliki potensi pariwisata yang sangat menarik dan beragam mulai dari wisata seperti pantai ataupun bukit yang memiliki pemandangan yang cukup memikat mata [1]. Sehingga sangat cocok untuk menjadi daerah wisata yang harus dituju, namun minimnya media informasi yang menyediakan informasi yang berkaitan dengan lokasi dari objek wisata yang terletak di kabupaten Lombok Barat yang menyebabkan minimnya pengunjung[1]. Pembangunan aplikasi mobile pariwisata menggunakan letak geografis adalah aplikasi *mobile* yang di khususkan untuk perangkat *mobile* yang memiliki operasi sistem *Android* [2].

Pembangunan aplikasi *mobile* pariwisata Lombok Barat adalah suatu aplikasi pariwisata yang akan menampilkan lokasi geografis daerah wisata yang terletak pada kabupaten Lombok Barat dengan menggunakan layanan *location base service* yang disediakan oleh Google, sehingga nantinya aplikasi ini dapat menampilkan lokasi geografis suatu tempat berdasarkan lokasi yang sudah ada pada *Google Maps* dan ditampilkan pada sistem informasi [3]. Untuk data yang akan ditampilkan, nantinya aplikasi ini akan menampilkan lokasi pariwisata berdasarkan data *longitude* dan *latitude* daerah wisata dengan data yang berasal dari data pariwisata kabupaten Lombok Barat. Sistem ini adalah sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi dan dapat berjalan pada aplikasi *mobile* dengan sistem operasi dasar berbasis *Android* dan terdapat didalamnya perangkat keras berupa GPS agar aplikasi dapat menjalankan *Google Maps service* secara maksimal [4].

Pembangunan aplikasi *mobile* pariwisata Lombok Barat menggunakan lokasi geografis dengan layanan *Google Maps* pada aplikasi *Android*, didasari karna minimnya media informasi yang membahas daerah wisata yang terdapat pada Kabupaten Lombok Barat dan penurunan jumlah wisatawan yang

mengunjungi daerah wisata Lombok yang terbukti dengan penurunan jumlah wisatawan Nusa Tenggara Barat yang pada tahun 2018 sebesar 1.932.236 wisatawan menjadi 1.450.830 wisatawan pada tahun 2019 menurut data kunjungan wisatawan per triwulan 2 yang dikeluarkan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan NTB, sehingga dibutuhkannya sebuah sitem informasi yang dapat mewadahi informasi wisata Lombok serta memudahkan penyebaran informasi destinasi wisata yang terdapat di daerah Lombok

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas dapat disimpulkan bagaimana membuat aplikasi mobile yang menyediakan informasi pariwisata dengan lokasi geografis lokasi wisata yang ada.

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan aplikasi ini hanya untuk perangkat mobile yang memiliki operasi sistem *Android*.
2. Aplikasi ini hanya akan menyediakan data daerah pariwisata yang terletak pada kabupaten Lombok Barat.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi mobile yang menyediakan informasi seputaran daerah yang menjadi lokasi pariwisata pada kabupaten

Lombok Barat, dan mempermudah penyampaian informasi bagi wisatawan yang menggunakan Aplikasi Gumi Lombok.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Dalam proses pengumpulan data penulis mempergunakan referensi berupa jurnal, buku dan media online yang berkaitan dengan aplikasi yang akan dibuat.

2. Metode Wawancara

Pada tahap ini penulis melakukan proses wawancara untuk mengumpulkan data lokasi objek wisata dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada masyarakat yang berasal dari Kabupaten Lombok Barat berkaitan dengan Lokasi Pariwisata yang terdapat pada Kabupaten Lombok Barat.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Analisis Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan Bahasa pemrograman yang mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

1.6. Metodologi Penelitian

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini laporan akan membahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistem penyajian.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan permasalahan yang dijadikan topik dalam Tugas Akhir ini.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian dasar teori yang digunakan untuk merancang dan membuat program sehingga bisa menjadi pembandingan dan acuan pada pembahasan masalah.

BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan analisis kebutuhan perangkat lunak dan juga membahas rancangan perangkat lunak yang dibangun.

BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dan gambaran umum perangkat lunak.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi penutup yang memuat kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan Tugas Akhir ini.