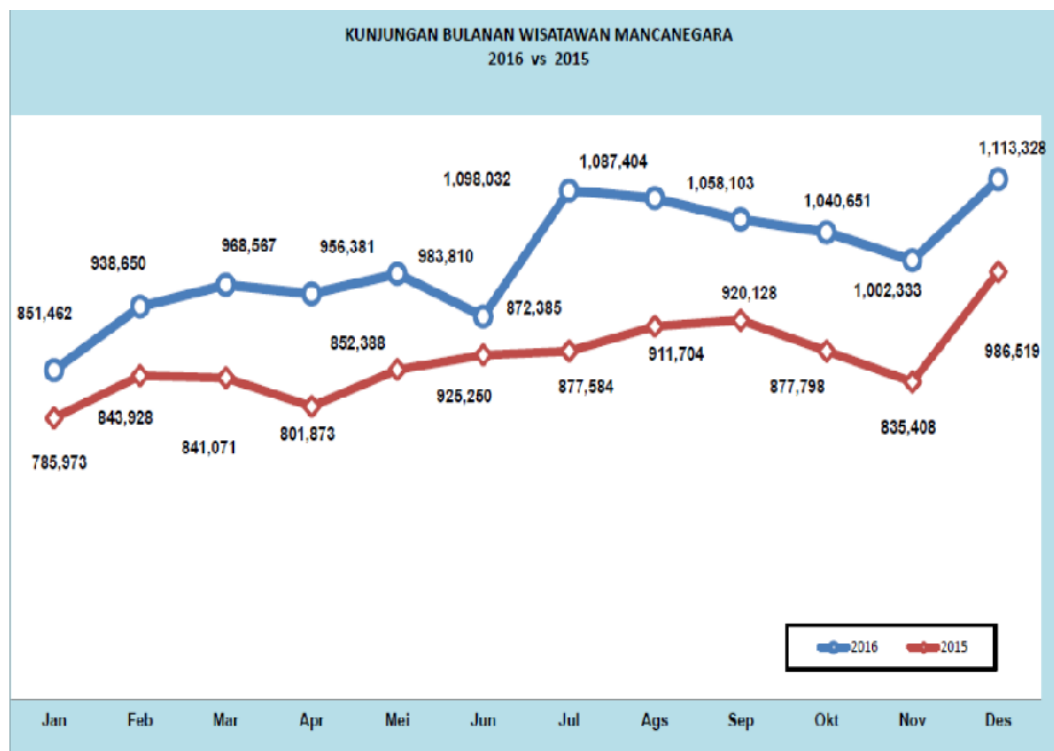


BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara kepulauan yang terletak dibagian wilayah asia tenggara. Dengan jumlah total populasi sekitar 237.556.363 jiwa, yang menempatkan Indonesia pada urutan keempat dunia setelah China, India dan Amerika Serikat. Komposisi budaya yang beragam di Indonesia ini merupakan hasil dari sebagian proses penjajahan yang telah terjadi di Indonesia. Di satu sisi keragaman budaya adalah berkah bagi perekonomian terbesar di Asia tenggara ini. Setiap budaya menawarkan suatu yang menarik dan ini adalah sebabnya jutaan wisatawan asing berkunjung ke Indonesia setiap tahun. (Widiastutik, 2013:1)



Gambar 1.1 Statistik kunjungan wisatawan mancanegara (kemenpar, 2016)

Berdasarkan statistik dari kunjungan wisatawan mancanegara di atas, bahwa angka kunjungan wisatawan mancanegara setiap tahunnya terus mengalami kenaikan. Bahkan pemerintah Indonesia ingin meningkatkan angka dua kali lipat yang semula 4% menjadi 8% dari Produk Domestik Bruto (PDB). Untuk menarik wisatawan yang berkunjung ke Indonesia, pemerintah harus menumbuhkan budaya lokal yang terdapat di masing – masing daerah. (Kurniati, 2017)

Kabupaten Jember adalah salah satu kota besar ekskarisidenan besuki di antaranya, kota bondowoso, situbondo, banyuangi dan jember. Berbagai julukan diberikan kepada kabupaten jember, seperti kota tembakau, kota pendidikan, kota 1000 bukit, kota karnaval, kota suwar – suwir (Handayani, 2013). Jember merupakan kabupaten yang memiliki tempat – tempat yang potensial, seperti disektor pariwisata, pertokoan, budaya, kuliner, pendidikan, perbankan dan lain – lain. Namun adanya kendala yang terdapat di sektor pariwisata dan kendala tersebut, yang pertama kurangnya informasi yang kurang memadai, kedua kurangnya navigasi atau petunjuk yang tepat untuk menuju lokasi. Solusinya pemerintah daerah harus menyediakan dalam bentuk media promosi atau navigasi untuk meningkatkan kabupaten Jember menjadi daerah yang berpotensi tinggi.

Sistem operasi android merupakan generasi baru *platform mobile* dan merupakan *platform* yang memberikan pengembang untuk melakukan sesuai dengan yang diharapkannya. Pengembang aplikasi *Android* diperbolehkan untuk mendistribusikan aplikasi mereka dibawah skema lisensi apapun yang mereka inginkan. Pengembang memiliki beberapa pilihan ketika membuat aplikasi berbasis android. (Nazrudin, 2011:4)



Gambar 1.2 Statistik pengguna *smartphone* Indonesia

Dalam pembuatan aplikasi *mobile* penulis mencoba menggunakan model RAD (Rapid Applications Development). Karena salah satu metode pengembangan suatu sistem informasi dengan waktu yang relatif singkat. Untuk pengembangan suatu sistem informasi yang normal membutuhkan waktu minimal 180 hari, akan tetapi dengan menggunakan metode RAD suatu sistem dapat diselesaikan hanya dalam waktu 30-90 hari. (Kosasi, 2015:2)

Berdasarkan dari uraian permasalahan yang dijelaskan, penulis berusaha membangun suatu media berupa aplikasi navigasi untuk membantu wisatawan mancanegara ataupun wisatawan Jember. Media ini berupa pencarian tempat yang dituju oleh user dan beserta jarak tempuhnya. Penulis mengembangkan aplikasi yang mulanya aplikasi desktop ke aplikasi mobile. Fungsi dari aplikasi ini menyediakan informasi bagi pengguna tentang tempat disekitarnya. Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk mencari rumah sakit, sekolah, pom bensin, dan fasilitas lainnya yang berada disekitar pengguna.

1.2 Rumusan Masalah

Yang menjadi permasalahan dalam latar belakang ini adalah

1. Bagaimana membuat media untuk menampilkan informasi destinasi di kabupaten jember?
2. Bagaimana pengujian aplikasi mobile kepada wisatawan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk pembuatan perangkat lunak ini meliputi :

1. Informasi yang akan disajikan adalah informasi dari Google Maps, yaitu jarak yang ditempuh.
2. Aplikasi ini dirancang dan diterapkan pada *handpone* dengan sistem Android.
3. Aplikasi yang dibangun, digunakan pada telepon genggam yang menggunakan sistem operasi Android minimal 4.0(cream sandwich).

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat media untuk menampilkan informasi destinasi di jember dengan kategori kuliner, hotel, rumah sakit, sekolah, pom bensin, bank, wisata, kantor polisi dan mall.
2. Menguji aplikasi mobile kepada wisatawan dengan menggunakan metode kuesinoer.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari aplikasi dapat memudahkan pengguna *smartphone* untuk mengetahui tempat – tempat yang ada di Jember dan dapat menampilkan jarak tempuh dari titik pengguna *smartphone*.
2. Mengetahui kelebihan dan kekurangan model RAD.