

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Berwisata merupakan kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia keluar daerah ataupun keluar negeri entah itu perorangan ataupun kelompok untuk mengunjungi suatu destinasi tertentu dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan daerah dan mengunjungi suatu tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan wisata. Tempat wisata dapat berupa tempat wisata alam, kuliner (makanan), rumah adat dll.

Dalam melakukan suatu perjalanan wisata ke suatu tempat, terkadang wisatawan bingung mencari tempat wisata ataupun tempat kuliner di daerah tersebut dan kurang tahu akan daerah yang dikunjungi, mungkin saja di daerah tersebut banyak sekali tempat wisata, misalnya pulau lombok. Pulau lombok merupakan salah satu pulau yang jumlah penduduk pada tahun 2017 : 3.352.988 jiwa adalah sebuah pulau sunda kecil atau nusa tenggara barat yang dipisahkan oleh selat lombok dan bali di sebelah barat dan selat alas disebelah timur dari sumbawa. Pulau lombok memang layak dikunjungi, pulau dengan luas 5.435 km<sup>2</sup> pulau yang berada di Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pulau lombok adalah salah satu pulau yang mempunyai banyak kekayaan entah itu alam, bangunan ataupun kuliner dll.

Dalam jurnal yang dibuat oleh Arlianto Zai (2013:1) merancang sebuah aplikasi mobile toure system (MTS) berbasis android. Ia berpendapat bahwa untuk meningkatkan sektor pariwisata, diperlukan sebuah dukungan baik dari segi keamanan, infrastruktur dan juga fasilitas informasi pariwisata agar mempermudah para wisatawan mengakses informasi. Melihat App Store terdapat beberapa aplikasi serupa, contohnya adalah aplikasi pemandu wisata

kebun binatang surabaya. Kekurangan aplikasi ini adalah tidak dapat menentukan posisi pengguna secara otomatis .

Berdasarkan jurnal refrensi dan kondisi masyarakat, dimana kurangnya pengetahuan masyarakat pendatang dari luar daerah atupun luar negeri tentang tempat wisata dan segala macam jenis keanekaragaman alam, kuliner dll, oleh karena itu penulis berkeinginan untuk membuat suatu aplikasi pemandu wisata lombok yang berbasis *Mobile Smartphone* berbasis android.

Sehubungan dengan latar belakang diatas, maka penulis membuat skripsi dengan judul “**PERANCANGAN APLIKASI PEMANDU WISATA LOMBOK DENGAN METODE ALGORITMA DIJKSTRA BERBASIS ANDROID**”

## 1.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Bagaimana cara membangun aplikasi pemandu wisata lombok menggunakan bahasa pemrograman java atau eclipse yang berbasis android.
2. Apakah aplikasi pemandu wisata lombok dengan metode dijkstra dapat dibangun berbasis android.
3. Bagaimana cara pencarian tempat wisata ataupun kuliner bisa dengan aplikasi pemandu wisata lombok.
4. Apakah aplikasi pemandu wisata lombok bisa dijalankan di perangkat *mobile* (android).

## 1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penulisan skripsi ini antara lain adalah:

1. Memberikan informasi tentang lokasi wisata lombok entah itu wisata alam, pantai, kuliner dll.
2. Mempermudah para wisatawan lokal maupun asing untuk mencari *destinasi* wisata ataupun kuliner di pulau lombok
3. Menciptakan sebuah aplikasi *mobile* berbasis android yang dapat membantu para turis lokal maupun asing dalam liburan di pulau lombok NTB.

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk melengkapi salah satu syarat yang telah ditentukan dalam mencapai kelulusan Program Strata Satu (S1) Program Studi Teknik Informatika pada STMIK Nusa Mandiri Jakarta.

## 1.4. Metode Penelitian

### 1.4.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian kegiatan atau cara untuk mendapatkan data atau informasi dari objek yang diteliti. Disini penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data diantaranya :

1. Observasi

Metode dilakukan untuk mengetahui permasalahan dan menentukan kebijakan untuk menangani masalah yang sedang terjadi.

2. Metode Wawancara

Metode yang dimana penulis melakukan wawancara dengan penduduk lokal setempat yang berada di pulau lombok.

3. Metode Studi Pustaka

Penulis dalam hal pembuatan skripsi ini ditunjang dengan beberapa buku beberapa refrensi lainnya dan literatur yang beerkaitan dengan materi dalam penyusunan skripsi.

### 1.4.2. Metode Pengembangan Aplikasi

1. Analisa Kebutuhan *Software*

Ada beberapa *software* tambahan yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi pemandu wisata lombok ini antara lain:

- a. Eclipse
- b. ADT (*Aandroid Develoment Kit*) Plugin
- c. Android SDK (*Standar Develoment Kit*)
- d. JDK (*Java Develoment Kit*)

- e. Adobe Dreamweaver
- f. Xampp
- g. Nox Emulator

## 2. *Design*

Untuk *desain* aplikasi yang akan dibuat, penulis menggunakan *editor* eclipse karena merupakan *editor* yang disarankan oleh Google dan *Open Hedset Allince* dan dapat langsung di *download* pada situs resmi android *developer*.

## 3. *Code Generation*

Tahap pembuatan program:

- a. Perancangan dan analisis
- b. Desain aplikasi
- c. Pengkodean (*Coding*)
- d. Implementasi dan pengujian (*Testing*)
- e. Operasional dan pemeliharaan

## 4. *Testing*

Pengujian yang di lakukan penulis pada aplikasi oemandu wisata lombok dengan metode algoritma *Dijkstra* berbasis android ini adalah menggunakan metode *black box* untuk pengujiannya.

Dalam pembuatan program ini penulis menggunakan aplikasi program Eclipse berbasis bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP) yaitu java.

## 1.5. Ruang Lingkup

Ruang lingkup digunakan sebagai batasan pembuatan skripsi skripsi, atau sebagai pembahasan yang di fokuskan oleh penulis yang nantinya digunakan sebagai pembatas pemecahan masalah didalam pembuatan aplikasi ini. Untuk itu penulis membatasi ruang lingkup pembuatan skripsi ini sebagai berikut.

Penulis dalam hal ini membatasi operasional pada *mobile android*, diantaranya: *menu maps wisata, menu home, menu komentar, menu wisata, menu galeri dll.*