

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di zaman yang serba modern dan canggih ini khususnya dalam bidang teknologi informasi, terlihat perkembangan yang begitu drastis mulai dari *hardware* maupun *software*, sebagai contoh adalah perkembangan dari *smartphone* yang mengusung sistem operasi android yang baru – baru ini menjadi sistem operasi yang banyak dipakai karena beragam fitur yang dapat ditampilkan untuk memenuhi kebutuhan dan daya tarik tersendiri bagi para penggunanya. Dengan segala kelebihan yang dimiliki sistem operasi android sehingga banyak vendor *handphone* yang menanamkan android sebagai sistem operasinya, seperti : Samsung, Sony Ericsson, Asus, LG dan HTC.

Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Objek wisata dapat berupa wisata alam seperti *gunung, danau, sungai, pantai, laut*, atau berupa objek bangunan seperti museum, benteng, situs peninggalan sejarah, dan lain-lain.

Nabire adalah salah satu kabupaten di provinsi Papua, Indonesia. Nabire memiliki 14 Distrik dan terletak di Teluk Cendrawasih. Nabire memiliki pantai, gunung, sungai yang indah dan sering di jadikan sebagai objek wisata bagi para turis maupun masyarakat setempat.

Menurut Kusuma (2013:1) Aplikasi peta wisata TMII ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Google Maps, Android Development Tools, SQLite*, dan *Eclipse IDE Java* sebagai *framework*-nya. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah *java, XML* dan *SQL*.

Berdasarkan kendala dan masalah tersebut diatas, menarik perhatian penulis untuk membuat skripsi tentang *Location Based Service (LBS)* wisata yang ada di Nabire secara *mobile*

dengan membuat aplikasi berbasis android dan mencoba mengusulkan judul : **“Aplikasi Pencarian Lokasi Objek Wisata Di Nabire Berbasis Android Dengan Algoritma String Matching”**.

1.2. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulis mengambil Pemetakan Objek wisata di kota Nabire berbasis android antara lain;

1. Mempermudah masyarakat yang ingin berlibur ke daerah Nabire.
2. Karena di Nabire belum ada maps berbasis android yang lebih mempermudah pengguna dalam menjelajahi kota Nabire.
3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa membantu pencarian lokasi wisata yang akan di tuju oleh pengguna.

Sedangkan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan pada program Strata I (S1) pada Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STIMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.3. Metode Penelitian

Untuk memperoleh keterangan sebagai bahan pokok dalam penulisan skripsi ini maka penulis melakukan beberapa cara untuk mendapatkan data yang dibutuhkan,yaitu dengan:

1.3.1. Analisa Penelitian

1. Analisa Kebutuhan

Tahap awal ini penulis melakukan analisa permasalahan sehingga muncul analisa kebutuhan, penulis membutuhkan Program Android Studio untuk membantu proses pembuatan aplikasi berbasis android.

2. Desain

Setelah tahap analisa kebutuhan dilakukan, maka akan di dapat data-data dan informasi sebagai bahan untuk mendesain aplikasi yang akan dirancang di Android Studio. Karena di aplikasi ini akan di Marker tempat-tempat wisata yang sering di tuju oleh masyarakat daerah Nabire Maupun Para Turis.

3. Testing

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk memastikan aplikasi yang dibuat sesuai dengan desainya pada tahap sebelumnya yang akan diterapkan. Tahap ini dapat dilakukan dalam bentuk simulasi dengan bantuan *tools* khusus aplikasi emulator atau bisa di lakukan dengan cara *debugging*.

4. Implementasi

Merupakan tahapan setelah melakukan analisa, desain dan testing pada siklus rekayasa perangkat lunak, dimana aplikasi siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya. Sehingga dari sini akan diketahui apakah aplikasi benar-benar dapat menghasilkan *output* yang sesuai dengan yang diinginkan.

1.3.2. Metode Pengumpulan Data

Pada metode penelitian ini penulis mengumpulkan data-data dengan menggunakan 3(tiga) metode,yaitu:

1. Observasi

Dalam metode observasi, penulis mengamati objek penelitian secara langsung di lapangan baik pada saat *system* berjalan ataupun tidak. Dengan cara mengamati langsung perangkat yang ada di lapangan.

2. Wawancara

Dalam metode ini dilakukan wawancara sejumlah narasumber mengenai aplikasi yang akan penulis buat, yang membahas tentang Aplikasi pencarian objek wisata di daerah Nabire.

3. Studi Pustaka

Untuk menambah kelengkapan dalam penyusunan skripsi ini, penulis mengambil bahan-bahan referensi pendukung dari beberapa buku-buku, jurnal, maupun literature *online* dan *offline* yang sesuai dengan tema penulisan skripsi ini.

1.4. Ruang Lingkup

Agar ruang lingkup sesuai dengan tujuan dan tidak menyimpang, maka dibutuhkan beberapa batasan masalah, adapun batasan masalah yang akan dibahas tentang pencarian lokasi wisata di daerah Nabire yang perlu dilakukan di dalam aplikasi berbasis android dalam bentuk Menu utama yang berisikan peta wisata, pencarian wisata, dan keluar.

Peta wisata berisikan daerah-daerah tempat lokasi wisata berada yang sudah di kategorikan, pencarian wisata berisikan bagaimana cara menampilkan posisi *user* berada dan mencari direction ke posisi yang di cari tersebut, keluar berisikan pilihan apakah *user* ingin menutup aplikasi.