

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah salah satu sektor yang dapat diandalkan untuk menjadi penunjang pertumbuhan perekonomian di daerah tertentu. Kota Semarang memiliki ragam sektor pariwisata yang cukup potensial untuk menunjang pertumbuhan perekonomian daerahnya. Pada tahun 2019 pertumbuhan wisatawan meningkat cukup signifikan yaitu 3,2 juta wisatawan baik domestik maupun mancanegara, dari perhitungan itu pula di dapati peningkatan kunjungan wisatawan mancanegara sekitar 20% ke Kota Semarang. Sektor pariwisata di kota semarang pada tahun ini berkembang pesat terbukti dari munculnya wisata-wisata baru yang menarik minat wisatawan di antaranya adalah kampung pelangi yang bertempat di jalan Dr. Sutomo Kecamatan Semarang Selatan. Bukan hanya sektor wisata baru, di sektor wisata lamapun (Kota Lama) di rombak sedemikian rupa sehingga menarik rasa penasaran para wisatawan.

Seiring dengan perkembangan ilmu dan teknologi, muncul suatu perkembangan teknologi yaitu *GPS*. Yang bertujuan untuk mengetahui letak tempat yang akan dituju dan mengetahui keberadaan pengguna dengan bantuan sinyal satelit. *GPS* dapat memberikan informasi yang tepat dan akurat mengenai posisi, kecepatan, arah dan waktu.

LBS (location based service) adalah layanan informasi yang dapat diakses melalui *mobile device* dengan memanfaatkan teknologi *GPS*, sistem *LBS* ini dapat mengetahui posisi berdasarkan titik *geografis* dari lokasi pengguna dan lokasi yang akan dituju. Dengan sistem ini tentunya dapat mempermudah para wisatawan untuk menemukan sektor pariwisata yang ingin di tuju dan sesuai dengan minat para wisatawan.

Dalam upaya memudahkan wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mencari lokasi tempat wisata di Kota Semarang, oleh karna itu penulis membuat sistem perancangan aplikasi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Location Based Service* untuk Informasi dan Pencarian Lokasi Wisata di Kota Semarang”. Dengan adanya aplikasi tersebut, pengguna nantinya dapat mencari secara langsung letak tempat wisata kapanpun dan dimanapun di sekitar Kota Semarang. Di dalam pengembangan aplikasi tersebut nantinya penulis akan menambahkan info-info yang dapat mempermudah para calon wisatawan untuk mengetahui sektor wisata yang akan di tuju, seperti foto tempat wisata, deskripsi tempat wisata dan informasi yang berkaitan dengan tempat wisata yang akan di tuju.

Selain itu dengan penerapan *User Generated Content (UGC)* yang membantu pengguna untuk menambahkan informasi mengenai berita wisata, acara di tempat wisata, serta *review* tempat wisata. Untuk wisatawan yang berasal dari luar Kota Semarang, aplikasi ini dapat membantu untuk mempermudah menemukan rute

perjalanan antara wisata satu dengan lainnya yang akan dikunjungi, sehingga efisiensi waktu dapat terpenuhi.

Dengan di kembangkannya aplikasi ini diharapkan dapat menunjang sektor pariwisata di Kota Semarang, sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan perekonomian masyarakat pada sektor pariwisata di Kota Semarang.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil suatu perumusan masalah sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi *mobile smartphone* dengan fasilitas *Api Maps* dengan *location based service* yang dapat mengetahui peta dan estimasi jarak tempuh sebelum mengunjungi wisata wisata di Semarang.
2. Aplikasi ini dapat memberikan segala informasi yang berkaitan dengan obyek wisata yaitu informasi tentang *event* dan acara yang akan berlangsung di tempat wisata tersebut, dengan menggunakan metode *User Generated Content*.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian dengan mempertimbangkan terbatasnya waktu, penulis membatasi masalah meliputi:

1. Pembangunan aplikasi menggunakan *VS Code*.

2. Aplikasi ini dapat menampilkan gambar dan artikel tentang wisata.
3. Di rancang pada *platform PC* dengan sistem operasi *windows*.
4. Aplikasi ini menggunakan *platform* Android, sehingga hanya dapat dijalankan pada perangkat bergerak berbasis Android.
5. Aplikasi ini membutuhkan kuota internet untuk dapat mengakses *Google Maps*.
6. Menggunakan data *based Firebase*.
7. *Tools* yang digunakan untuk pembangunan sistem adalah *UML*.

1.4 Tujuan

Tujuan dari di buatnya aplikasi ini adalah untuk memberikan informasi rute jalan yang dapat di tempuh ke tempat wisata di Kota Semarang serta memberikan segala informasi yang berkaitan tentang tempat wisata yang akan di kunjungi, sehingga para wisatawan dipermudah dengan adanya aplikasi ini.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan sistem ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Aplikasi yang dibuat nantinya mampu membantu wisatawan untuk menemukan informasi serta rute lokasi tempat wisata yang akan di kunjungi.

2. Bagi Unisbank Semarang

Sebagai tambahan literatur perpustakaan Kampus Unisbank untuk menjadi referensi penelitian selanjutnya.

3. Bagi Penulis

Sebagai media pembelajaran dan bentuk pengabdian serta kepedulian terhadap kemajuan sektor pariwisata di Kota Semarang.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari lokasi pariwisata melalui pengamatan lapangan.

b. Data Sekunder

Adalah data yang dilakukan secara langsung melalui dokumentasi data diri buku *literature* yang berkaitan.

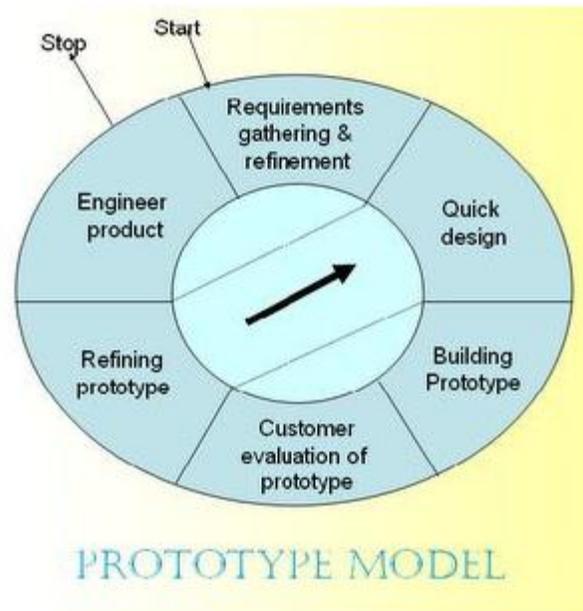
1.6.2 Metode Penyusunan Penelitian

Teknik yang digunakan untuk menyusun Penelitian ini adalah :

- a. Observasi (Pengamatan langsung). Suatu metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan dokumentasi.
- b. Studi Pustaka.
- c. Mempelajari buku-buku *literature* dan hasil dari penelitian yang berkaitan.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metodelogi yang digunakan untuk memmbangun sistem ini adalah Model *Prototype*. Metode ini dimulai dengan tahap *Reqirment Gathering and Refinemen, Quick Design, Building Prototype, Evaluation, Refining Prototype and Engineer Product*. (Pressman 2012)



Gambar 1. 1 Tahap-tahap prototype.

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari *Prototype* dapat dilihat pada gambar berikut :

Berikut adalah penjelasan tahapan dalam metode *prototype* :

1. *Reqirment Gathering and Refinemen* (Komunikasi dan pengumpulan data awal), yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. *Quick Design* (Desain Cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk dikembangkan kembali.
3. *Building Prototype* (Pembentukan *Prototype*), yaitu pembuatan perangkat *prototype* termasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. *Evaluation* (Evaluasi terhadap *prototype*), yaitu mengevaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
5. *Refining Prototype* (Perbaikan *Prototype*), yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi *prototype*.
6. *Engineer Product* (Produksi Akhir), yaitu perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

1.6.4 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan Tugas Akhir ini disajikan ke dalam bentuk terstruktur dan sistematis, sehingga mempermudah pembaca untuk memahami Tugas Akhir ini. Adapun Sistematika Penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menguraikan latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan menghubungkan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti dan fakta-fakta yang dikemukakan sejauh mungkin dari sumber aslinya.

BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan dan diuraikan tentang analisa deskripsi dan perancangan sistem terperinci yang berupa *UML*. Perancangan database, perancangan struktur program, perancangan struktur tampilan, dan desain konseptual. Sehingga dapat membangun dan merancang sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini membahas tentang proses pembuatan program, cara kerja program, dan implementasi program.

BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menerangkan hasil dari suatu sistem yang di uji coba terlebih dahulu, untuk mengetahui kekurangan dan perbaikan sistem nantinya.

BAB VI KESIMPULAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya dan membantu para pembaca untuk memberikan saran yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi sistem guna mencapai tujuan yang akan dicapai.