

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi menuntut manusia untuk lebih menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang dan semakin kompleks. Dengan adanya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, masalah-masalah yang timbul di sekitarnya dapat dipermudah dan diatasi terutama kebutuhan untuk mendapatkan sebuah informasi umum yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat.

*Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi yang bekerja dengan perangkat lunak sistem operasi. *Smartphone* yang paling banyak diminati karena memiliki sistem operasi yang optimal dan fitur yang lengkap adalah Android. Saat ini hampir sebagian masyarakat menggunakan *smartphone* Android dikarenakan pengguna lebih merasa efisien apabila menggunakan *smartphone* untuk mengakses informasi yang dibutuhkan secara cepat dan mempermudah penggunanya saling terhubung satu sama lain secara *online*.

Sistem Informasi Geografis (SIG) dalam penyelesaian masalah keruangan (Spasial) di Indonesia sangat dibutuhkan, dimana peran sertanya dengan berbagai fasilitas dan kelebihan yang dimiliki dapat menyelesaikan masalah tersebut khususnya masalah yang berkaitan dengan masalah keruangan. Keberadaan SIG sebagai suatu teknologi dibidang pemetaan mempunyai berbagai macam kelebihan yang dapat menunjang atau membantu proses pemetaan di suatu wilayah tertentu.

Tempat ibadah merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk kegiatan keagamaan yang ada di kota bandar lampung. sarana tempat ibadah tersebut di bangun untuk memenuhi kebutuhan spiritual setiap umat beragama dalam melaksanakan kewajiban yang beribadah kepada tuhan yang maha esa.

Lokasi tempat ibadah salah satu kebutuhan untuk masyarakat yang cukup penting untuk menambah wawasan yang lebih luas terhadap agamanya. media pencarian informasi tempat ibadah yang masih bertemu dengan tatap muka dan keterangan yang didapatkan hanya sebatas nama jalan. Sedangkan kejelasan dimana lokasi tempat ibadah tersebut berada, tidak terpetakan secara baik.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, teknologi SIG (Sistem Informasi Geografis) yang berbasis mobile dapat membantu pengguna atau masyarakat untuk melihat informasi dengan mudah dan cepat yaitu melalui pemetaan *online*. Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti akan membuat “Sistem Informasi Geografis Tempat Ibadah di Kota Bandar Lampung Berbasis *mobile*”.Diharapkan sistem ini dapat membantu masyarakat untuk mengetahui lokasi dan informasi tempat ibadah, serta menunjukkan arah atau rute yang dapat di lalui untuk sampai di tempat ibadah yang dituju.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dari permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi geografis Tempat Ibadah di kota Bandar Lampung.

## **1.3 Ruang Lingkup Penelitian**

Penelitian dilakukan di Dinas Kementrian Agama Kota Bandar Lampung, dengan batasan penelitian sebagai berikut :

- a. tempat ibadah yang dibangun hanya berada di Bandar Lampung.
- b. peneliti mengambil sampel tempat ibadah yang ada di jalur utama di kota bandar lampung
- c. sistem informasi hanya menampilkan 2 agama sebagai sampel.
- d. sistem informasi tempat ibadah yang dibangun juga dilengkapi dengan layanan panduan *direction* dan jenis transportasi untuk sampai tempat ibadah.
- e. sistem informasi tempat ibadah dibangun berbasiskan android, dengan menggunakan editor Android Studio dan *database* SQLite.
- f. sistem yang dibangun dapat mencari rute terdekat dari posisi pengguna.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi lokasi tempat ibadah Bandar Lampung berbasis Android.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini diharapkan agar masyarakat yang datang ke Bandar Lampung dapat menghemat waktu lebih efisien dan lebih cepat dalam menemukan tempat ibadah.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan laporan data penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini memuat tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini berisi metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah OOAD (*Object Oriented Analysis Design*) menggunakan USDP (*Unified Software Development Process*).

##### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang dilakukan berikut dengan pembahasannya.

##### **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan kesimpulan serta memberi saran sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.