

# BAB I

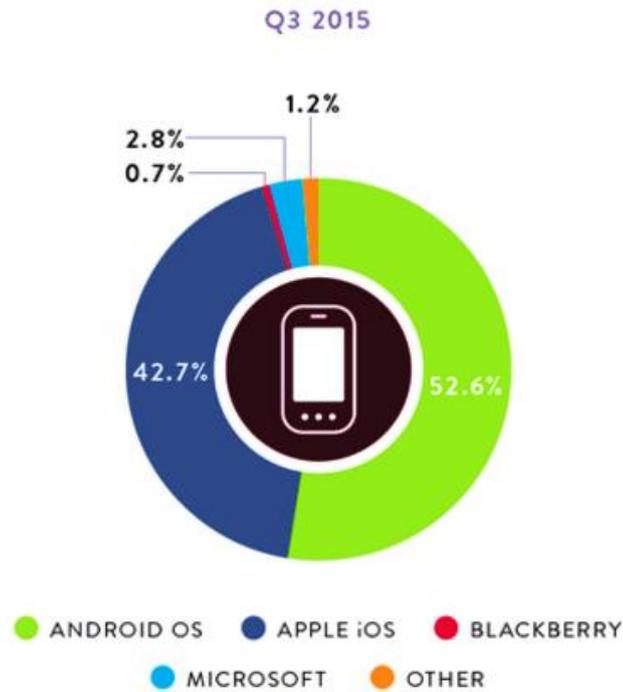
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu terus berkembang dengan pesat. Perkembangan teknologi membawa banyak perubahan dan pengaruh terhadap kemajuan teknologi dan informasi disemua bidang dan aspek kehidupan manusia. Dari perkembangan teknologi ini lahirlah sebuah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas manusia yang menggunakan teknologi tersebut untuk mendukung operasi dan manajemen yang kita kenal saat ini dengan nama Sistem Informasi (SI). Tujuan dari pembentukan sistem informasi ini tidak lain adalah untuk menghasilkan informasi yang dapat berguna bagi manusia dan tentunya harus didukung oleh tiga pilar yaitu tepat kepada orangnya (*relevan*), tepat waktu (*timeliness*) dan tepat nilainya atau akurat (*accurate*). Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (*garbage*).

Salah satu inovasi dari teknologi informasi adalah *smartphone*. Seperti yang kita ketahui *smartphone* telah dikenal dan digunakan oleh masyarakat diseluruh dunia. Ada beberapa sistem operasi dari *smartphone* itu sendiri yang kita ketahui seperti *Android OS*, *Apple iOS*, *Blackberry*, *Microsoft* dan lain-lain. Di Indonesia, Android merajai pasar ponsel. Kita bisa melihat penggunaan *smartphone* Android dimana-mana. Penggunaan Android itu sendiri tidak hanya merajai pasar ponsel Indonesia tetapi hampir seluruh dunia tak terkecuali negara Amerika. Penelitian baru yang dirilis oleh Nielsen pada kuartal ketiga 2015 mengatakan bahwa 52,6 persen pemilik *smartphone* di Amerika menggunakan sistem operasi Android. Padahal seperti yang kita ketahui bahwa Amerika memiliki sistem operasi *smartphone* sendiri yaitu iOS. Namun persentase penggunaan iOS di Amerika hanya sebesar 42,7 persen saja. Jumlah ini tentunya dibawah dari persentase penggunaan

Android OS (<http://www.merdeka.com>). Persentase penggunaan *smartphone* berbasis *Android OS* dengan sistem operasi *smartphone* lainnya dapat kita lihat dari Gambar berikut ini:



**Gambar 1.1**

**Top U.S Smartphone Operating System by Market Share**

Dari Gambar 1.1 diatas dapat kita lihat bahwa persentase penggunaan *Android OS* sebesar 52,6%, *Apple iOS* sebesar 42,7%, *Blackberry* sebesar 0,7%, *Microsoft* sebesar 2,8% dan sistem operasi lainnya sebesar 1,2%. Hal ini menunjukkan bahwa ternyata *Android* ini menjadi sistem operasi *smartphone* paling populer tidak hanya di Indonesia dan Amerika, tetapi juga di dunia.

Salah satu bentuk pemanfaatan sistem operasi *Android OS* ini adalah untuk keperluan eksplorasi kebudayaan dan potensi alam suatu wilayah. Provinsi Lampung merupakan salah satu daerah yang banyak memiliki kebudayaan dan potensi alam yang patut untuk dieksplor dan diperkenalkan kepada masyarakat luas. Hal ini dikarenakan meskipun perkembangan teknologi

informasi kini semakin maju dan pesat, namun masih banyak masyarakat yang belum mengenal kebudayaan dan potensi alam di wilayah Lampung. Padahal banyak sekali kebudayaan dan potensi alam Lampung yang dapat kita eksplorasi. Beberapa kebudayaan Lampung dapat kita lihat dari rumah adat, pakaian adat, tari-tarian budaya, senjata tradisional, makanan khas dan lagu daerahnya. Sedangkan potensi alam Lampung dapat kita lihat dari pertanian, perkebunan, perikanan, peternakan, pertambangan, pariwisata, sampai kehutanan. Kebudayaan dan potensi alam inilah yang harus kita eksplorasi agar masyarakat luas tahu ternyata Lampung juga memiliki kebudayaan dan potensi alam yang tidak kalah menariknya dengan daerah-daerah lain.

Pada era teknologi berbasis mobile ini dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat umum maupun wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai kebudayaan dan potensi alam daerah Lampung, cukup dengan melalui *smartphone* saja. Oleh karena itu peneliti ingin membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang didalamnya memuat ensiklopedia mengenai kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung.

Berdasarkan latar belakang inilah maka peneliti berkeinginan untuk mengangkat permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian dengan judul **“SISTEM INFORMASI ENSIKLOPEDIA KEBUDAYAAN DAN POTENSI ALAM PROVINSI LAMPUNG BERBASIS ANDROID”**.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana merancang sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung berbasis Android?"

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### a. Ruang Lingkup Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah Provinsi Lampung yaitu pada pengeksplorasian kebudayaan dan potensi alam Lampung melalui Dinas Pariwisata Provinsi Lampung, dengan batasan penelitian sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun terdiri dari dua sub sistem, yaitu sub sistem ensiklopedia kebudayaan dan sub sistem potensi alam yang diambil dari dua kabupaten, yaitu Way Kanan (Pepadun) dan Pesisir Barat (Pesisir).
2. Sistem informasi yang dibangun berbasis android dengan berisikan informasi mengenai tulisan, gambar/video ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam.
3. Spesifikasi minimum sistem operasi android yang dapat digunakan untuk mengakses sistem informasi ini adalah versi 5.0 Lollipop dengan database MySQL.

### b. Ruang Lingkup Waktu

Ruang lingkup waktu penelitian ini adalah dimulai dari bulan Mei 2018 sampai dengan Juni 2018.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi ensiklopedia kebudayaan dan potensi alam Provinsi Lampung berbasis Android”.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

##### 1. Bagi Masyarakat

- a. Melalui sistem informasi berbasis Android, masyarakat dapat merasa dengan mudah dan terbantu dalam mengetahui informasi mengenai kebudayaan dan potensi alam Lampung hanya dengan melalui *smartphone* atau *tablet*.
- b. Melalui sistem ensiklopedia ini diharapkan seluruh masyarakat khususnya masyarakat Lampung lebih mencintai kebudayaan dan potensi alam daerahnya.
- c. Sebagai sarana untuk melestarikan kebudayaan daerah dan pengolahan serta pemanfaatan potensi alam Lampung.

##### 2. Bagi Instansi Pemerintah

- a. Membantu Dinas Pariwisata Provinsi Lampung dalam melakukan pembendaharaan bagian informasi tentang kebudayaan dan potensi alam Lampung.
- b. Dapat membantu Dinas Pariwisata Provinsi Lampung dalam mempromosikan kebudayaan dan mensinergikan destinasi wisata daerah Lampung.
- c. Dapat meningkatkan kunjungan wisata daerah sehingga nantinya akan berdampak kepada peningkatan pendapatan daerah Lampung.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Secara garis besar penelitian ini terdiri dari 5 bab yang disertai dengan beberapa sub bab. Agar mendapat gambaran tentang apa yang tertulis, maka adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini tercantum latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi teori-teori yang berkaitan dan mendukung penelitian serta penulisan proposal skripsi ini.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini dijelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan dan pendekatan-pendekatan yang dilakukan untuk mendukung penelitian.

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

Pada bab ini akan dibahas tentang hasil penelitian yang berupa perangkat untuk penerapan aplikasi termasuk cara pengoperasiannya.

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

Bab ini berisikan kesimpulan dari seluruh hasil pembahasan dan saran yang diperlukan untuk perbaikan di masa yang akan datang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**