

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia adalah negara kepulauan yang terletak di antara dua benua, yaitu Asia dan Australia, serta dua samudra, yaitu Samudra Hindia dan Samudera Pasifik, dengan luas daratan 1/3 bagian dan luas lautan 2/3 bagian. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai negara dengan luas wilayah terluas ketujuh di dunia dan negara kepulauan terbesar di dunia. Potensi wisata alam Indonesia sangat besar dan beragam, karena terdiri dari berbagai macam bentang alam, seperti pegunungan, hutan, pantai, dan laut (Abdillah, 2016).

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2023, terdapat 12 provinsi di Indonesia yang menjadi tujuan wisata nusantara paling populer. Provinsi-provinsi tersebut adalah Jawa Timur, Jawa Barat, Jawa Tengah, DKI Jakarta, Banten, DI Yogyakarta, Sumatera Utara, Sulawesi Selatan, Bali, Sumatera Barat, Sulawesi Tenggara, dan Lampung (Epalapiza & Mirza, 2019).

Provinsi Lampung, yang terletak di ujung selatan Pulau Sumatera, berbatasan dengan Sumatera Selatan, Laut Jawa, Selat Sunda, dan Samudera Hindia. Provinsi ini terdiri dari 13 kabupaten dan 2 kota, dengan ibu kota provinsi berlokasi di Kota Bandar Lampung. Secara geografis, Lampung memiliki wilayah yang beragam, mulai dari daerah berbukit-bukit di pantai barat dan selatan, dataran rendah di tengah, hingga perairan yang luas di pantai timur. Karena karakteristik geografis ini, Provinsi Lampung memiliki beragam objek wisata yang menarik, seperti pantai, pegunungan, dan cagar alam (Sapta, 2018).

Pemerintah Provinsi Lampung mengatakan pariwisata adalah sektor yang memiliki potensi besar untuk mendorong pertumbuhan ekonomi di Provinsi Lampung, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) RI

Sandiaga Uno menjelaskan bahwa dengan potensi dan keunggulan sektor pariwisata yang dimiliki, sudah sepatutnya Provinsi Lampung menjadi pilihan utama berwisata bagi masyarakat

Perkembangan teknologi yang pesat telah menjadikan *smartphone* sebagai alat penting dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari komunikasi, hiburan, bisnis, hingga sumber informasi. Android adalah salah satu sistem operasi yang banyak digunakan pada *smartphone*. Dengan kemajuan teknologi ini, permintaan akan akses mudah dan cepat terhadap informasi semakin meningkat. Untuk mendukung perkembangan sektor pariwisata di Provinsi Lampung, teknologi informasi diperlukan untuk meningkatkan informasi pariwisata, yang mencakup data tentang destinasi pariwisata dan lokasi terdekat bagi para wisatawan (Rohmatulloh, Herlambang, & Wibowo, 2022).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, proposal ini mengajukan penelitian dengan judul **“Implementasi Algoritma Haversine pada Aplikasi ADEWA (Aplikasi Destinasi Wisata) Lampung Berbasis Android”**. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan alternatif pencarian lokasi wisata terdekat yang ada di Provinsi Lampung kepada wisatawan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi pada latar belakang, maka rumusan masalah yang menjadi fokus dari penulis adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan algoritma Haversine pada aplikasi ADEWA (Aplikasi Destinasi Wisata) Lampung berbasis Android?
2. Bagaimana membangun sistem dengan tampilan yang responsive dan mudah untuk digunakan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, terdapat tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem yang dapat memberikan informasi lokasi wisata terdekat di Provinsi Lampung.
2. Meningkatkan aksesibilitas dan kualitas informasi pariwisata di Provinsi Lampung.

### **1.4 Ruang Lingkup Permasalahan**

Adapun ruang lingkup permasalahan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian hanya pada algoritma Haversine untuk mencari destinasi wisata terdekat.
2. Penelitian ini hanya terfokus pada Provinsi Lampung sebagai tempat implementasi aplikasi ADEWA
3. Aplikasi ADEWA hanya akan digunakan pada perangkat Android.
4. Penelitian hanya akan dilakukan pada 7 destinasi wisata di Provinsi Lampung.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Aplikasi berbasis android yang dapat memberikan informasi terkait destinasi wisata provinsi lampung terdekat yang ada di sekitar wisatawan atau pengguna
2. Mempermudah wisatawan untuk menemukan destinasi wisata terdekat.
3. Mendorong pertumbuhan ekonomi lokal di sekitar destinasi wisata tersebut

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB I Pendahuluan**

Memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang mendukung penelitian yang akan dilakukan oleh penulis/peneliti.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini berisi tentang metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah pada penelitian yang dilakukan.

### **BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi hasil analisa persoalan yang dibahas dengan berpedoman pada teori-teori yang dikemukakan pada Bab II.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi tentang rangkuman dari pembahasan yang terdiri dari jawaban atas rumusan masalah, tujuan penelitian dan hipotesis. Selain itu berisi tentang saran bagi perusahaan/instansi (objek penelitian) dan saran untuk penelitian selanjutnya sebagai hasil pemikiran penelitian atas keterbatasan penelitian yang dilakukan.