

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan zaman 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.

Kota Bandar Lampung adalah sebuah kota di Indonesia sekaligus ibu kota dan kota terbesar di Provinsi Lampung. Secara geografis, wilayah Kota Bandar Lampung berada antara 50°20'-50°30' LS dan 105°28'-105°37' BT dengan luas wilayah 192.96 km<sup>2</sup>. Kota ini menjadi pintu gerbang utama pulau Sumatera, tepatnya kurang lebih 165 km sebelah barat laut Jakarta, memiliki andil penting dalam jalur transportasi darat dan aktivitas pendistribusian logistik dari Jawa menuju Sumatera maupun sebaliknya. Saat ini, kota Bandar Lampung merupakan

pusat jasa, perdagangan dan perekonomian di provinsi Lampung. Potensi investasi unggulan Provinsi Lampung salah satunya adalah dari sektor pariwisata.

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan (wikipedia). Pariwisata memiliki banyak jenis, salah satu diantaranya adalah wisata kuliner. Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah.

Bandar Lampung sebagai salah satu kota yang banyak kedatangan wisatawan lokal atau asing juga memiliki wisata kuliner yang tidak kalah nikmat dan beragam dengan daerah-daerah lain di Lampung. Selain rumah makan yang menawarkan kuliner khas Lampung, banyak juga rumah makan yang menawarkan kuliner-kuliner khas dari luar daerah Lampung. Media pemberitahuan informasi kuliner di Bandar Lampung melalui pamflet, brosur, koran dan informasi *face to face*. Jika ada wisatawan yang datang mengunjungi Bandar Lampung, wisatawan tersebut sulit mendapatkan informasi mengenai wisata kuliner yang terdapat di Bandar Lampung disebabkan kurangnya wawasan wisatawan mengenai daerah Bandar Lampung. Namun seringkali ketika wisatawan membicarakan dan meminta penduduk lokal menunjukkan letak suatu lokasi kuliner atau rumah makan, keterangan yang didapat terkadang terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya saja. Sedangkan kejelasan dimana lokasi rumah makan tersebut berada, tidak terpetakan secara baik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dibutuhkan suatu sistem informasi yang menyajikan suatu lokasi rumah makan beserta informasi rumah makan tersebut dengan menggunakan media *smartphone* android.

## 1.2 Perumusan Masalah

Dari permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan masalah bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemetaan lokasi wisata kuliner Bandar Lampung?

## 1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Pemerintah Kota Bandar Lampung, dengan batasan penelitian sebagai berikut :

- a. Lokasi wisata kuliner yang dibangun hanya berada di Bandar Lampung.
- b. Sistem informasi wisata kuliner yang dibangun berisikan informasi mengenai lokasi rumah makan (*restaurant dan kafe*) beserta informasi menu dan harga. Warung makan atau lesehan pinggir jalan diabaikan.
- c. Sistem informasi wisata kuliner yang dibangun juga dilengkapi dengan layanan *booking* tempat pada rumah makan tersebut.
- d. Sistem informasi wisata kuliner dibangun berbasis android, dengan menggunakan editor Android Studio dan *database* MySQL.
- e. Sistem yang dibangun dapat mencari rute terdekat dari posisi pengguna.

## 1.4 Tujuan

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

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan agar wisatawan yang datang ke Bandar Lampung dapat menikmati wisata kuliner dengan mudah sesuai dengan keinginan wisatawan, karena adanya sistem informasi lokasi wisata kuliner ini. Manfaat penelitian bagi pihak rumah makan, restoran dan kafe diharapkan dapat menaikkan pendapatan nilai ekonominya.

## **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 RUP (*Rational Unified 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.