

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan UU No. 10 tahun 2009 tentang Pariwisata bahwa pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha dan pemerintah daerah. Setiap Pemerintah berusaha untuk meningkatkan pariwisata dan sarana publik di wilayahnya dengan meningkatkan pembangunan daerah yang memiliki potensi pariwisata, memperbaiki akses baik dari dan ke daerah yang memiliki daya tarik wisata, membangun sarana publik agar masyarakat memiliki minat pariwisata dan dapat berperan dalam meningkatkan sumber pariwisata di daerahnya. Pariwisata baik yang alami atau pun buatan tidak jarang menjadi salah satu *icon* dari suatu kabupaten, dimana pariwisata tersebut sudah dikenal baik masyarakat asli tersebut masyarakat yang berada di luar daerah tersebut.

Data dari BPS Nasional, terdapat sebelas daerah di Indonesia sering dikunjungi oleh para wisatawan dari dalam maupun luar negeri seperti Bali, Jawa Tengah, Jawa Timur, Jakarta, Sumatera Utara, Lampung, Sulawesi Selatan, Banten, Sumatera Selatan, dan Sumatera Barat. Wisatawan 60 % berkunjung untuk tujuan berlibur dan 40 % sisanya untuk tujuan usaha atau bisnis. Sumatera Selatan merupakan salah satu daerah yang menjadi tujuan wisatawan untuk berlibur. Kabupaten di provinsi Sumatera Selatan yaitu Musi Banyuasin yang mempunyai wisata buatan, wisata budaya maupun wisata alam.

Luas daerah kabupaten Musi Banyuasin 14.265,96 KM² serta jumlah penduduk yaitu 587.325 Jiwa (Sumber : BPS MUBA, 2012) dengan 14 kecamatan antara lain Babat Toman, Sekayu, Plakat Tinggi, Keluang, Batanghari Leko, Bayung Lincir, Sanga Desa, Lalan, Sungai Keruh, Lawang Wetan, Lais, Babat Supat, Tunggkal Jaya dan Sungai Lilin.

Potensi pariwisata yang ada di kabupaten Musi Banyuasin antara lain wisata budaya, wisata alam serta wisata buatan. Wisata Alam merupakan wisata yang mengutamakan keindahan, fenomena dan keaslian panorama alam seperti pantai, gunung, sungai, taman laut air terjun dan lainnya. Wisata Budaya adalah wisata yang memiliki sisi kegiatan budaya masyarakat, hasil karya peninggalan sejarah, pusat seni budaya, permukiman tradisional, festival budaya yang diselenggarakan daerah tujuan wisata. wisata buatan adalah wisata yang mengandalkan buatan manusia seperti gedung-gedung, *icon* kota serta gedung fasilitas olahraga dan lain sebagainya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka rumusan masalah pada penelitian ini “Bagaimana implementasi metode Haversine dalam pemberian rekomendasi tempat pariwisata dan sarana publik di Kabupaten Musi Banyuasin berbasis *Android* ?”.

1.3 Batasan Masalah

Supaya permasalahan tidak menyimpang, maka ruang lingkup dari permasalahan yang dibahas hanya sebatas membangun perangkat lunak Pariwisata dan Sarana Publik pada Kabupaten Musi Banyuasin menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan metode *Haversine*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun perangkat lunak yang digunakan untuk informasi tempat pariwisata dan sarana publik di Kabupaten Musi Banyuasin,
2. Mengimplementasikan perangkat lunak destinasi pariwisata dan sarana publik berbasis android,
3. Melakukan pengujian apakah implementasi perangkat lunak pariwisata dan sarana publik ini berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengguna (Wisatawan) mendapat kemudahan informasi tentang tempat wisata dan sarana publik yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin,
2. Sebagai media publikasi melalui aplikasi yang diakses pengguna.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian skripsi ini dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2018/2019, yaitu antara bulan Maret 2019 sampai dengan bulan Agustus 2019. Penelitian bertempat di kantor Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin yang beralamat di Jl. Kol. Wahid Udin Lk.1 Kelurahan Kayuara Kota Sekayu.

1.6.2 Data Penelitian

Data penelitian dengan judul Destinasi Pariwisata dan Sarana Publik Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Haversine* Pada Kabupaten Musi Banyuasin adalah sebagai berikut :

1. Tempat-tempat Pariwisata di Kabupaten Musi Banyuasin,
2. Data Sarana Publik atau Fasilitas Publik Kabupaten Musi Banyuasin.

1.6.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Metode penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif merupakan salah penelitian terhadap fenomena atau populasi tertentu yang diperoleh oleh peneliti dari subjek berupa individu, prganiasional, industry atau perspeksif yang lain. Menurut Sugiyono (2012) “Penelitian Deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memberikan atau menjabarkan suatu keadaan atau fenomena yang terjadi saat ini dengan menggunakan prosedur ilmiah untuk menjawab masalah secara aktual”.

1.6.4 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis sebagai berikut :

1. Observasi (Pengamatan)

Metode ini merupakan metode dimana penulis melakukan pengamatan melalui beberapa sumber dan objek yang ada, yaitu data tentang destinasi pariwisata dan sarana publik yang ada di Kabupaten Musi Banyuasin.

2. Studi Pustaka

Metode studi pustaka dilakukan penulis dengan mengumpulkan data dan informasi berupa buku, situs internet, *ebook*, jurnal, literatur dan sumber bacaan lain yang dijadikan sebagai bahan acuan atau pedoman

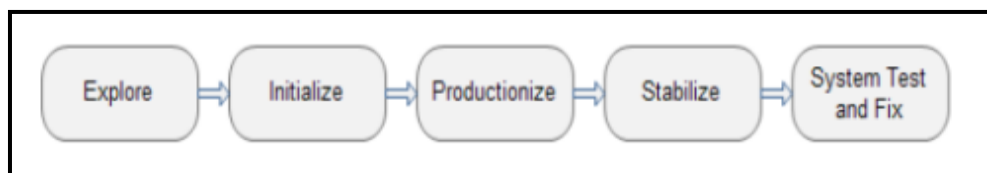
dalam merancang dan membangun aplikasi Destinasi Pariwisata dan Sarana Publik Berbasis *Android* Menggunakan Metode *Haversine*.

3. *Interview* (Wawancara)

Wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara mencari keterangan dan informasi dari pihak-pihak yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

1.6.5 Metode Pengembangan Sistem

Metode *Mobile-D* adalah salah satu metode yang cocok untuk pengembangan aplikasi *mobile* karena bersifat tangkas (*agile*) dan fleksibel. *Mobile-D* merupakan pengembangan dari beberapa *framework* yaitu *Extreme Programming*, *Crystal* dan *Rationale Unified Process*. Banyak alasan mengapa untuk pengembangan *mobile* membutuhkan metode tangkas, metode tangkas memiliki karakteristik yang cocok untuk pengembangan *mobile* seperti dapat berjalan pada lingkungan sistem yang sering berubah, jumlah tim yang kecil, mampu mengidentifikasi pengguna, lingkungan sistem berorientasi objek, aman, berada pada level aplikasi, sistem yang dibangun kecil dan waktu pengembangan yang relatif pendek (Abrahamsson et al, 2004). Berikut merupakan siklus dari *Mobile-D* :



Gambar 1.1. Tahapan *Mobile-D*

1. *Explore*

Tahap ini merupakan tahap untuk menentukan *platform* yang akan dipakai, pengguna yang akan menggunakan aplikasi, infrastruktur, bahasa pemrograman, kebutuhan aplikasi.

2. *Initialize*

Melakukan penyiapan sebelum tahap produksi, hal yang harus dilakukan adalah menentukan kebutuhan, *product backlog*, dan *sprint planning*.

3. *Productionize*

Tahap pengembangan aplikasi yang terdiri dari 3 tahap, hari perencanaan, hari kerja dan hari rilis aplikasi.

4. *Stabilize*

Memastikan bahwa aplikasi stabil di perangkat dan sistem operasi.

5. *System Test and Fix*

Melakukan tahap testing sebelum rilis, mulai dari pengujian internal dan pengujian external.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan Skripsi ini, penulis membuat suatu sistematika penulisan yang terdiri dari:

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori-teori singkat tentang hal-hal yang berhubungan dengan judul, pembahasan bahasa pemrograman dan lain sebagainya.

BAB 3 : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisa kebutuhan untuk perancangan aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan metode pengembangan sistem yang digunakan. Selain itu bab ini juga berisi perancangan struktur antar muka untuk perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil implementasi analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem untuk mengetahui apakah perancangan aplikasi yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan.

BAB 5 : PENUTUP

Bab terakhir akan menguraikan beberapa kesimpulan dari uraian proses perancangan aplikasi serta saran-saran guna pengembangan perancangan aplikasi di masa yang akan datang.