

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pada era globalisasi saat ini, teknologi terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu teknologi yang berkembang saat ini adalah mobile phone. Dahulu mobile phone digunakan hanya untuk berkomunikasi antar suara, tetapi saat ini mobile phone dapat digunakan layaknya komputer dengan kemampuan-kemampuan canggih lainnya. Yang biasa dikenal dengan nama smartphone. Salah satu sistem operasi yang digunakan pada smartphone adalah android.

Android adalah sebuah sistem operasi berbasis linux. Android mempunyai keunggulan salah satunya bersifat *open source code* sehingga bagi pengguna dapat mengkustomasi fitur-fitur yang belum ada sesuai dengan keinginan mereka. Android membuat segala pekerjaan yang dilakukan oleh komputer dapat dikerjakan secara mobile.

Dari perkembangan mobile phone tersebut, penulis ingin memanfaatkan teknologi tersebut dalam hal menyusun skripsi dengan judul "Sistem Informasi Wisata Kota Pagar Alam Berbasis Smartphone".

Kota Pagar Alam itu sendiri belum terlalu banyak di kenal oleh masyarakat luas, jika di bandingkan dengan kota Yogyakarta atau pulau Bali yang mempunyai obyek wisata yang banyak. Di karenakan kota ini belum terlalu banyak orang yang mengenal dan mengetahuinya. Oleh karena itu Penulis sebagai anak daerah Pagar alam berkeinginan, ingin mengenalkan obyek-objek wisata dan tempat-tempat penting lainnya yang ada di kota Pagar Alam yang tidak kalah indahnya dengan kota-kota lain yang ada di Indonesia.

Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu para pengunjung obyek wisata yang ada di Pagar Alam, dalam memandu mengetahui letak lokasi melalui GPS (Global Positioning System) berserta profil wisata tersebut. Melalui smartphone yang berbasis android ini, pengunjungpun dapat dengan mudah mengakses lokasi dan tempat-tempat penting yang ada di kota Pagar Alam.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana cara memudahkan pengunjung dalam menemukan letak lokasi obyek wisata dan tempat-tempat penting lainnya.

2. Bagaimana cara membantu pengunjung dalam mengetahui mengenai profil dari wisata tersebut.
3. Bagaimana membuat aplikasi mobile tentang Sistem informasi obyek wisata pada smartphone android.
4. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat menampilkan latitude dan longitude serta jarak ke tempat tujuan wisata dan tempat-tempat penting lainnya.

### **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dari program aplikasi panduan wisata yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya bisa berjalan pada smartphone dengan bersistem operasi android.
2. Aplikasi ini di buat dengan IDE Eclipse dan bahasa pemograman yang di pakai adalah java.
3. Sistem yang dibangun dapat memberikan deskripsi tentang obyek wisata yang ada di Pagar Alam.
4. Sistem ini juga dapat memberikan deskripsi tentang tempat-tempat penting lainnya. Seperti pom bensin, masjid, dan bank.
5. Aplikasi ini akan mengakses google maps secara online untuk melihat tempat wisata, jarak dan posisi pengguna.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah supaya untuk memudahkan pengunjung mengetahui letak dari lokasi dan memberikan informasi mengenai profil dari obyek wisata beserta tempat-tempat penting lainnya seperti masjid, bank, dan pom bensin yang ada di kota Pagar Alam.