

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah. Dengan luas sekitar 373,70 Km<sup>2</sup>, Kota Semarang dapat digolongkan sebagai kota metropolitan di Provinsi Jawa Tengah. Sebagai ibukota provinsi tentu Kota Semarang menjadi parameter kemajuan bagi kota-kota lain di Provinsi Jawa Tengah. Dengan status sebagai kota metropolitan yang di penuhi oleh berbagai fasilitas dan objek wisata menarik, Kota Semarang menjadi salah satu tujuan wisata dari wisatawan lokal maupun asing. Maka dari itu sudah seharusnya Kota Semarang memiliki fasilitas pendukung berupa panduan mengenai objek wisata, sehingga dapat memudahkan para wisatawan lokal dan asing yang akan berkunjung.

Pariwisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. (H Kodhyat, 1983). Dengan begitu kebutuhan akan informasi objek wisata tentu sangat diperlukan oleh wisatawan, tentunya juga dengan berbagai info fasilitas unggulan yang ditawarkan. Hal ini diperlukan kerana tidak semua wisatawan mengetahui semua potensi wisata yang ada di daerah tujuan mereka.

Informasi mengenai objek wisata ini menuntut akan ketersediaan sistem informasi yang tepat, baik itu mengenai informasi alamat, biaya, jenis hiburan, dan fasilitas lainnya. Sistem pengelolaan informasi objek wisata juga dibuat untuk memudahkan objek wisata tersebut dalam memberikan informasi kepada setiap calon pengunjung.

Dalam pencarian suatu lokasi tentu membutuhkan letak atau suatu posisi. Begitu juga dalam penyampaian mengenai informasi posisi geografis dari suatu objek wisata. Saat ini peta *online* yang paling banyak dikenal adalah *Google Maps*. *Google Maps* pun sudah dapat diakses dengan mudah melalui berbagai

jenis sistem informasi berbasis *web* maupun *mobile*. Nantinya sistem informasi ini akan dipadukan dengan informasi geografis suatu tempat. Sistem informasi Geografis ini dikenal dengan SIG atau dalam istilah lain GIS (*Geographic Information System*). Pemanfaatan SIG meliputi berbagai bidang salah satunya dalam bidang pariwisata. Pada pemanfaatan SIG di bidang pariwisata khususnya Kota Semarang, terdapat sebuah aplikasi *mobile* GIS mengenai objek wisata Kota Semarang, namun pada aplikasi tersebut jumlah objek wisata yang ditampilkan masih terbilang sedikit dan informasi yang ada pada aplikasi pun masih terbatas. Untuk itu penulis membuat aplikasi persebaran objek wisata di Kota Semarang dengan jumlah data yang lebih banyak serta tambahan fitur-fitur didalamnya.

Internet merupakan salah satu media yang mulai dimanfaatkan oleh masyarakat luas baik melalui *desktop* maupun *mobile*. Dengan semakin berkembangnya teknologi internet, tentunya sangat membantu dalam pengembangan Sistem Informasi Geografis. Karena itu dengan memadukan hal-hal diatas diharapkan akan menghasilkan suatu aplikasi *mobile* GIS yang dapat mempermudah para wisatawan dalam menentukan tempat tujuan wisata yang diinginkan. Berdasarkan latar belakang tersebut penulis mengambil judul **“Aplikasi Persebaran Objek Wisata Di Kota Semarang Berbasis *Mobile* GIS Memanfaatkan *Smartphone* Android”**.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada bagian latar belakang dapat diambil suatu rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi *mobile* sebagai media untuk mendapatkan informasi mengenai objek wisata unggulan yang tersebar di Kota Semarang.
2. Bagaimana mengkombinasikan teknologi *Location Based Service*, *GPS* dan *mobile internet* dalam memberikan informasi berbasis lokasi pada *Google Maps* melalui perangkat *smartphone* Android.

### **I.3 Ruang Lingkup**

Penulis menjabarkan ruang lingkup agar masalah yang dibahas tidak menyimpang dari maksud dan tujuan sebenarnya mengingat luasnya permasalahan dan keterbatasan waktu. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Daerah penelitian adalah Kota Semarang Provinsi Jawa Tengah.
2. Objek penelitian adalah objek wisata unggulan yang tersebar di Kota Semarang.
3. Peta yang digunakan dalam aplikasi memanfaatkan *Google Maps*.
4. Menggunakan akses internet, Wi-Fi dan 3G dalam mengakses informasi yang tersedia pada aplikasi.
5. Penerapan aplikasi ini difokuskan pada pengguna *smartphone* bersistem operasi Android yang memiliki spesifikasi akses *internet*, fitur GPS, *Location Based Service*.
6. Pembuatan Sistem Informasi Geografis Persebaran Objek Wisata Di Kota Semarang Berbasis *Mobile GIS* ini menggunakan *software Google Maps, App Inventor, Paket App Engine Java SDK, Paket Google App Engine*.
7. Fitur yang terdapat pada aplikasi antara lain navigasi, deskripsi objek wisata, galeri (foto/ video), dan data informasi lainnya yang sesuai dengan kebutuhan aplikasi.

### **I.4 Maksud dan Tujuan**

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk menyajikan suatu sistem informasi geografis tentang persebaran objek wisata unggulan yang ada di Kota Semarang berbasis *Mobile GIS* sehingga dapat memudahkan setiap wisatawan khususnya pengguna *smartphone* Android untuk mendapatkan informasi spasial maupun non-spasial mengenai lokasi objek wisata unggulan yang ada di Kota Semarang.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah setiap orang yang membutuhkan informasi mengenai lokasi objek wisata yang ada di Kota Semarang, terutama para pengguna *smartphone* Android dapat dimudahkan dan dapat merasa terbantu.

## **I.6 Metodologi Penelitian**

Dalam melaksanakan penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif yang nantinya akan menghasilkan data deskriptif.

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kota Semarang, Jawa Tengah.

### **1.6.2 Objek Survei**

Objek yang dikaji dalam penelitian ini adalah mengenai objek wisata unggulan yang ada di Kota Semarang. Diantaranya informasi dari objek wisata yang bersangkutan yaitu meliputi posisi, deskripsi, dan galeri, serta hal pendukung lainnya yang berkaitan dengan informasi objek wisata.

### **1.6.3 Tahapan Penelitian**

#### **1) Persiapan**

Persiapan ini meliputi kegiatan-kegiatan antara lain seperti studi literatur, Analisis kebutuhan, aliran data dan pengumpulan data. Studi literatur diperlukan untuk mendapatkan dan mempelajari teori dari berbagai sumber referensi seperti buku dan internet yang terkait dengan topik penelitian ini. Analisis kebutuhan, aliran data dan pengumpulan data diperlukan untuk menentukan apa dan bagaimana data-data yang diperoleh dapat digunakan dan disajikan sebagaimana mestinya.

#### **2) Pengumpulan Data**

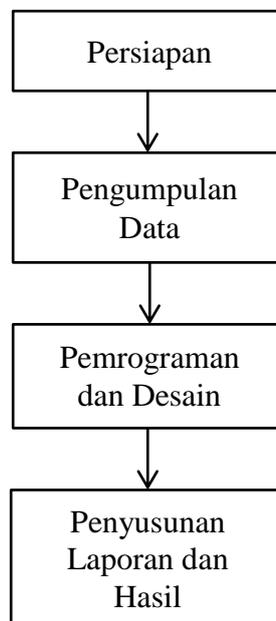
Pengumpulan data dimaksudkan agar dilakukan pembuatan basis data yang memiliki struktur yang terorganisir dan tertata dengan baik. Basis data yang dibuat dapat terintegrasi melalui internet atau berada dalam sistem aplikasi.

3) Pemrograman dan Desain

Pemrograman dan desain ini untuk menampilkan atau menyajikan data spasial maupun data nonspasial melalui media internet dan *smartphone*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *visual block programming*, sehingga nantinya diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi *mobile GIS* yang mudah dipahami dan digunakan.

4) Penyusunan Laporan dan Hasil

Penyusunan Laporan dan Hasil ini merupakan tahap akhir dalam penelitian setelah dilakukannya uji coba terhadap aplikasi.



**Gambar 1.1** Diagram Alir Penelitian