

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Perangkat *internet* dan *mobile* dalam beberapa tahun belakangan ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini disebabkan karena kebutuhan manusia terhadap informasi yang meningkat. Untuk mengatasi hal tersebut, para pengembang perangkat *mobile* dan *internet* pun semakin gencar dalam menghasilkan produk yang dapat menghasilkan informasi sesuai dengan kebutuhan *user*. Produk yang diciptakan tersebut berupa *hardware* dan *software* yang dapat berguna dalam melakukan pekerjaan.

Android merupakan sistem operasi *Smartphone* yang paling banyak diminati saat ini. Hal ini sangat berkesan untuk para pengguna *Android*, mengingat banyaknya manfaat yang bisa di dapatkan dari aplikasi-aplikasi tersebut, hanya tergantung pada pengguna *Android* saja memilih aplikasi apa yang sesuai kebutuhan mereka. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan saat ini dan sangat bermanfaat adalah aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG). Sistem Informasi Geografis adalah alat dengan sistem komputer yang digunakan untuk memetakan kondisi dan peristiwa yang terjadi dimuka bumi [1]. Kemampuan dasar SIG yaitu mengintegrasikan berbagai operasi, menganalisisnya serta menampilkannya dalam bentuk pemetaan berdasarkan letak geografisnya.

Tempat penginapan Di Kabupaten Kerinci mengalami perkembangan yang pesat, dapat ditunjukkan dengan tersebarnya tempat-tempat penginapan di berbagai tempat dengan kualitas, pelayanan maupun harganya yang berbeda-beda. Perkembangan tempat penginapan banyak didukung oleh kebutuhan masyarakat pendatang ataupun wisatawan dari luar daerah kerinci.

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan penulis, dalam bentuk kuesioner menggunakan *google form* yang dibagikan melalui *social media*, terdapat 58,2% dari 134 responden yang menyatakan merasa kesulitan untuk menemukan lokasi tempat penginapan di Kabupaten Kerinci, dan 60,4% diantaranya bukan berasal atau tidak tinggal di Kabupaten Kerinci. Berdasarkan pernyataan tersebut permasalahannya adalah seringkali masyarakat terutama yang bukan berasal dari Kabupaten Kerinci merasa kesulitan untuk menemukan lokasi tempat penginapan, karena kurangnya informasi lokasi serta pelayanan yang ada tempat Penginapan di Kabupaten Kerinci, maka dari itu disini penulis mencoba membantu mengatasi masalah tersebut dengan cara membuat sebuah aplikasi berbasis android.

Penerapan Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis android merupakan salah satu langkah atau cara untuk membantu masyarakat dalam mengakses tempat tempat penginapan di Kabupaten Kerinci. Sistem ini nantinya akan dirancang agar pengguna dapat mengakses informasi dan memperoleh navigasi rute tempat-tempat penginapan di Kabupaten Kerinci, melalui perangkat android

Dengan permasalahan di atas maka disini penulis tertarik untuk membuat suatu aplikasi yang menampilkan informasi dari tempat penginapan di Kabupaten Kerinci. Oleh sebab itu penulis akan memaparkan perencanaan pembuatan aplikasi tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS (SIG) TEMPAT PENGINAPAN DI KABUPATEN KERINCI BERBASIS ANDROID”**

1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menghasilkan sistem informasi penelusuran lokasi tempat penginapan Di Kabupaten Kerinci.
2. Bagaimana menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Geografis tempat penginapan berbasis android.

1.3 BATASAN MASALAH

Aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian ini tentu saja memiliki batasan-batasan untuk memudahkan pengerjaan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang hanya untuk menampilkan lokasi, tempat penginapan khusus di kabupaten Kerinci.

2. Aplikasi menampilkan informasi berupa gambar, alamat, nomor telfon, serta fasilitas yang disediakan, serta rute menuju tempat penginapan di Kabupaten Kerinci.
3. Aplikasi yang akan digunakan *user* dan *admin* di rancang secara terpisah.
4. Aplikasi memiliki fitur penambahan komentar dan rating.
5. Aplikasi ini dapat berjalan pada *Smartphone Android* dengan versi minimal 5.0 Lollipop atau versi yang lebih tinggi.
6. Perancangan aplikasi menggunakan *Android Studio* dan *database Google Firebase*.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan semua uraian di atas kemudian muncul tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis sistem pencarian lokasi tempat penginapan Di Kabupaten Kerinci yang saat ini sedang berjalan.
2. Merancang dan menghasilkan Sistem Informasi geografis lokasi tempat penginapan Di Kabupaten Kerinci menggunakan *android studio* dan *google firebase*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui permasalahan yang terjadi pada sistem pencarian lokasi tempat penginapan Di Kabupaten Kerinci yang saat ini sedang berjalan.
2. Bagi pengguna aplikasi, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah para pengguna dalam mengetahui informasi lokasi tempat penginapan yang ada Di Kabupaten Kerinci dengan lebih praktis dan efisien.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai *Sistem Infomasi Geografis*.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi antara lain : Latar belakang masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian ini, dimana pembahasan diambil dari buku-buku, laporan, jurnal penelitian, dan artikel-artikel dari internet dengan tujuan untuk memperkuat isi penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, serta tools (alat bantu) yang digunakan.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari identifikasi masalah, analisis dan solusi alternative yang diusulkan, analisis kebutuhan sistem atau aplikasi yang akan digambarkan pada *Use Case Diagram, Activity Diagram*.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan di uji coba terhadap sistem yang dirancang, hal-hal yang ditonjolkan yang merupakan kelebihan dan kekurangan dari sistem ini, cara menjalankannya, serta analisis hasil yang dicapai.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang menjawab permasalahan serta saran yang berisi alternatif dalam penyelesaian masalah untuk pengembangan lebih lanjut.

