

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Sistem informasi geografis (SIG) adalah salah satu sistem informasi yang dapat digunakan untuk keperluan mengetahui dimana salah satu tempat itu berada. Berbeda dengan sistem informasi yang lain, SIG mempunyai kemampuan analisis spasial, dimana kemampuan ini dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif dibandingkan dengan sistem informasi yang hanya berbasis statistik. Adanya atribut data, komponen spasial dan lokasi pelanggan dapat dilihat kondisinya berdasarkan keberadaan lokasi tersebut[1],[2],[3],[4].

Sistem informasi geografis berguna untuk mengetahui dimana tata letak tempat yang ada pada suatu daerah agar mempermudah untuk mencari tempat tersebut, disini sistem informasi akan digunakan untuk mengetahui tempat wisata yang berada di pulau bintan yang mana ada beberapa tempat wisata tersebut belum diketahui oleh wisatawan.

Pulau Bintan merupakan salah satu pulau yang berada di provinsi Kepulauan Riau di Indonesia yang memiliki satu kota dan satu kabupaten yaitu kota Tanjungpinang dan Kabupaten Bintan. Pulau Bintan saat ini dapat dikategorikan sebagai Pulau Wisata Yang Mana Terdapat banyak Tempat – tempat wisata yang bisa dikunjungi seperti pantai dan resort yang ada dipulau tersebut dan Tidak sedikit

warga negara asing beribur di pulau ini. Hal ini menjadikan Pulau Bintan dapat dilirik oleh masyarakat Indonesia dan Touris untuk dijadikan Pulau tujuan wisata.

Banyaknya tempat-tempat pariwisata di Pulau Bintan, tentunya menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk mengunjunginya. Agar bisa lebih memudahkan wisatawan yang datang dari luar pulau bintan untuk mengunjungi tempat pariwisata pulau bintan. Sistem informasi geografis sangat dibutuhkan dalam memecahkan masalah yang terjadi saat ini agar wisatawan dapat mengunjungi dan memilih tempat pariwisata yang berada dipulau bintan melalu informasi yang telah di sediakan oleh sistem informasi geografis. Informasi yang akurat dan handal membutuhkan sebuah sistem yang dapat mengelola data atau informasi dengan baik, dalam artian data atau informasi yang diperoleh dapat dipanggil kembali dan diperbarui menurut kebutuhan secara konsisten dan berkelanjutan[1].

Perkembangan zaman yang semakin pesat mengiringi perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin kompleks pula. Perkembangan tersebut tentunya menyebabkan seseorang atau instansi-instansi untuk lebih mengembangkan dirinya demi mendapatkan informasi-informasi yang baik. Perkembangan yang sangat pesat ialah perangkat mobile android. Android merupakan salah satu sistem operasi yang sedang berkembang saat ini. Android merupakan generasi baru platform mobile yang memberikan pengembang untuk melakukan pengembangan sesuai yang diharapkan. Aplikasi ini sudah banyak digunakan oleh masyarakat untuk menciptakan aplikasi-aplikasi baru. Aplikasi android dapat dengan mudah dipasarkan di Google Play Store [5].

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Teras Studio dalam hal membangun suatu aplikasi yang dapat melakukan transaksi pembayaran dan mendata penyewaan ruangan musik yang di tuangkan dalam bentuk tugas akhir skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (Sig) Tempat pariwisata Di Pulau Bintan Berbasis Android”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun aplikasi yang berbasis Android untuk informasi pariwisata Pulau Bintan?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan diluar dari tema dan judul tersebut, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifikasi berdasar tema dan judul tersebut, adapun batasan masalahnya antara lain adalah :

1. Penulis hanya mencari lokasi tempat pariwisata yang berada di Pulau Bintan dan Sekitar.
2. Aplikasi yang nanti dibuat akan menampilkan informasi detail dari Tempat Pariwisata yang berada di pulau Bintan.
3. Aplikasi memiliki fitur menampilkan semua koordinat lokasi tempat Pariwisata pada satu Maps.
4. Aplikasi ini hanya dapat berjalan pada sistem Android minimal 4.4 sampai yang terbaru.

5. Pemodelan dilakukan dengan menggunakan UML (Use-Case, Class Diagram, Activity Diagram ).
6. Menggunaka bahasa pemrograman Java dengan aplikasi Android Studio dan MySQL sebagai Database.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membangun suatu aplikasi sistem informasi geografis (SIG) dengan mengolah peta google map yang terhubung melalui internet.
2. Untuk membuat model penyajian informasi pariwisata di wilayah Pulau Bintan dengan menggunakan sistem informasi geografis (SIG).
3. Untuk memberikan informasi pada masyarakat dan wisatawan mengenai keberadaan lokasi obyek wisata yang ada di Pulau Bintan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain yang akan mengambil tugas akhir dalam kajian yang sejenis sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu untuk memilih tempat wisata mana yang ingin dituju oleh user.
2. Sebagai alat promosi terhadap tempat pariwisata yang berada di pulau bintan.
3. Mempermudah wisatawan yang ingin berkunjung ke pulau bintan dengan adanya aplikasi ini.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Adapun sistematika penulisan laporan ini, penulis menguraikan dalam beberapa bab yaitu :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab landasan teori ini membahas tentang teori-teori yang berhubungan dengan perancangan sistem informasi geografis pencarian Tempat Pariwisata di Pulau Bintan berbasis Android mencakup definisi aplikasi, sistem, sistem informasi, sistem informasi geografis serta meliputi tentang alat bantu pemrograman dan pemodelan.

### **BAB III: METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan uraian mengenai bagaimana penelitian ini dilakukan, bagaimana pengumpulan data dilakukan, metode pengembangan sistem serta uraian alat bantu (Tools) yang digunakan untuk merancang aplikasi, baik perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (Software).

### **BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pembahasan pada bab ini adalah tentang tahap-tahap analisa dan perancangan sistem informasi geografis pencarian Tempat Pariwisata di Pulau Bintan berbasis Android. Disamping itu, bab ini juga disertai dengan Use-Case Diagram, perancangan Interface, dan Activity Diagram yang mendeskripsi kondisi dari sistem apabila diberikan aksi oleh pengguna.

## **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dan implementasi dari aplikasi yang dirancang, serta evaluasi terhadap aplikasi berupa pengujian terhadap aplikasi yang telah di implementasikan serta analisa kelebihan dan kekurangan dari aplikasi.

## **BAB VI: PENUTUP**

Bab ini yang berisikan tentang kesimpulan-kesimpulan yang diambil dari hasil perancangan serta saran-saran yang mencakup keseluruhan dari hasil penelitian.