

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Jambi adalah Provinsi Indonesia yang terletak dipesisir timur, bagian tengah pulau Sumatera. Sebagian besar daerah ini berada di aliran Sungai Batanghari. Jambi juga merupakan nama sebuah kota provinsi, yang merupakan Ibu Kota Provinsi.

Provinsi Jambi dibagi menjadi 11 Kabupaten, yaitu Batanghari, Bungo, Kerinci, Merangin, Muaro Jambi, Sarolangun, Tanjung Jabung Barat, Tanjung Jabung Timur, Tebo, Kota Jambi, dan Kota Sungai Penuh. Provinsi Jambi juga memiliki banyak kelebihan yaitu tempat wisata, rumah adat, tarian, makanan, dan senjata tradisional. Banyaknya tempat – tempat wisata yang masih terbilang kental dengan adat budaya Jambi menjadi daya tarik bagi wisatawan. Hal ini menjadikan Provinsi Jambi dapat dilirik oleh masyarakat Indonesia untuk dijadikan Provinsi tujuan wisata.

Menurut I Putu Sudana (2013 : 13) mendefinisikan bahwa : “Pariwisata adalah suatu aktifitas yang kompleks yang dapat dipandang sebagai suatu sistem yang besar, yang mempunyai berbagai komponen seperti ekonomi, ekologi, sosial, budaya dan seterusnya”

Dengan majunya perkembangan dan pertukaran informasi secara cepat, membuat pertukaran informasi antar bangsa menjadi sangat mudah dilakukan dan diterima. Pertukaran informasi budaya membuat kita lebih memilih dan

mempelajari budaya lain (asing) dibanding mempelajari budaya sendiri, sehingga membuat sebagian masyarakat Indonesia melupakan budaya dan kesenian yang ada.

Menurut Saliyo (2012 : 26), mendefinisikan bahwa “Kebudayaan adalah segala hal yang dimiliki oleh manusia yang hanya diperoleh dengan belajar dan menggunakan akalnyanya”.

Adapun permasalahan yang di temukan pada perancangan aplikasi pengenalan kebudayaan dan tempat wisata di Provinsi Jambi berbasis android adalah kurangnya pengetahuan masyarakat Jambi dengan kebudayaan daerahnya sendiri sehingga perlunya aplikasi yang dapat memperkenalkan kebudayaan Jambi serta tempat – tempat wisata yang terbilang baru yang belum ada informasi dan lokasi yang jelasnya maka dari itu penulis ingin merancang aplikasi yang dapat membantu masyarakat Jambi untuk mengenal kebudayaan dan wisata yang ada.

Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, informasi mengenai kebudayaan, sejarah ataupun informasi tentang kebudayaan mulai merambah kemediia digital baik berupa aplikasi tertentu. Salah satu media digital yang dapat digunakan untuk membuat informasi tentang kebudayaan adalah media dengan teknologi *mobile*. Ponsel merupakan perangkat *mobile* yang hampir dimiliki oleh semua kalangan usia, baik orang tua, remaja, hingga anak-anak. Perangkat *mobile* yang sekarang ini telah berkembang dengan pesat salah satunya yaitu perangkat *mobile* yang memiliki sistem operasi android.

Sistem operasi android bersifat *opensource* sehingga dapat membuka peluang kepada para pengembang untuk membuat aplikasi sesuai dengan

kebutuhan mereka, seperti pada penelitian yang disusun oleh **Doly Sendita** dengan judul **“Perancangan Aplikasi Kebudayaan Di Jambi Berbasis Android”** aplikasi yang dibuat belum dapat menunjukkan lokasi tempat wisata Provinsi Jambi secara langsung dan juga pengenalan kebudayaan Jambinya masih terbilang terbatas, pada penelitian ini penulis menambahkan fitur yang bisa lebih mempermudah pengguna aplikasi dalam mencari tempat wisata dengan menggunakan aplikasi *Google Maps* dan juga dapat mempelajari tentang kebudayaan yang ada di Jambi secara lebih mendalam.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas penulis tertarik merancang dan juga mengembangkan aplikasi yang sebelumnya telah ada, aplikasi ini nantinya bertujuan untuk memberikan informasi tentang kebudayaan dan lokasi tempat wisata yang ada di Provinsi Jambi secara luas yang akan dipaparkan dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERANCANGAN APLIKASI PENGENALAN KEBUDAYAAN DAN TEMPAT WISATA DI PROVINSI JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah “Aplikasi pengenalan kebudayaan dan tempat wisata di Provinsi Jambi berbasis android ?”

1.3 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pembahasan di luar judul penelitian, maka penulis melakukan pembahasan yang lebih spesifik, berdasarkan judul tersebut. Adapun batasan masalahnya mencakup:

1. Pengenalan kebudayaan Jambi yang dibahas dalam penelitian ini adalah upacara adat Jambi, tempat wisata khas Jambi, pakaian adat, suku yang ada di Jambi, rumah adat, tarian, dan senjata tradisional Jambi.
2. Aplikasi ini hanya mencakup pengenalan kebudayaan di Jambi dan tempat wisatanya. Pada menu budaya akan ditambahkan video sebagai sarana pengenalan budaya yang lebih jelas.
3. Pada aplikasi ini nantinya akan ditambahkan fitur yang dapat merutekan pengguna aplikasi yang ingin mengunjungi tempat wisata yang ada di Jambi.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan aplikasi android sebagai software dan emulator android sebagai media simulasi serta menggunakan MYSQL untuk penyimpanan data.

1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada masalah yang telah didefinisikan diatas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang suatu aplikasi yang nantinya dapat menjadi alternatif bagi penggunanya untuk mengetahui dan juga memperdalam pengetahuan mereka tentang kebudayaan yang ada di Jambi.
2. Aplikasi yang akan dibuat nantinya dapat mempermudah penggunanya untuk mencari lokasi tempat wisata yang ada di Provinsi Jambi.
3. Aplikasi dirancang dapat terhubung dengan aplikasi *Google Maps* agar para penggunanya mudah dalam pengoperasian aplikasinya sehingga dalam proses pencarian tempat wisata yang ada di Provinsi Jambi lebih cepat dan mudah.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

1. Memberikan informasi terkait tentang kebudayaan yang ada di Jambi
2. Aplikasi yang dapat membantu masyarakat dalam mengenal Jambi dapat menggunakan aplikasi ini dan aplikasi yang akan lebih mudah dan dapat diakses oleh semua kalangan dimanapun saja..
3. Memanfaatkan aplikasi ini sebagai media pendukung dari luar maupun dalam Provinsi Jambi untuk menambah pengetahuan bagaimana kebudayaan Jambi itu sendiri.

4. Aplikasi ini dapat dijadikan sebagai petunjuk untuk mencari daerah tempat wisata yang akan dimuat dalam aplikasi ini, sehingga pengguna tidak sulit dalam pencarian tempat wisata yang dimaksud dalam aplikasi ini.

1.5 SISTEMATIKA PENELITIAN

Secara garis besar penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab. Gambaran umum dari penulisan ilmiah dapat dilihat dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori dasar yang mendukung penelitian, dikutip dari buku, jurnal dan lain lain.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi uraian secara rinci tahapan penelitian dan metode pengembangan perangkat serta alat bantu penelitian.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat mengenai analisa sistem yang telah ada dan analisa terhadap sistem yang baru yang akan didapat dari hasil penelitian,

selain itu dalam bab ini juga menjelaskan analisa, use case diagram dan perancangan sistem.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi dari rancangan sistem yang telah dibangun dan hasil yang dicapai dari sistem tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan penutup dari penelitian ilmiah ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan dalam penelitian ilmiah ini.