

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batam merupakan salah satu dari provinsi Kepulauan Riau yang berbatasan dengan Malaysia dan Singapura, uniknya Batam dibagi menjadi tiga pulau yaitu pulau Batam, pulau Galang dan pulau Rempang. Otorita Batam membangun Batam pada tahun 1970-an dan penghuninya kisaran enam ribu penduduk hingga dalam tempo empat puluh tahun berkembang mencapai 158 kali lipat dan sekarang Batam dikenal sebagai kota industri yang ramai dikunjungi, selain industri Batam terkenal akan jembatan Barelang yang dibangun bapak Habibie pada tahun 1992 (Dzikri & Tri, 2018).

Batam terkenal dengan perkembangan pesat dalam bidang pariwisata. Setiap pekannya di kota Batam, banyak wisatawan yang berdatangan dan salah satu hal wajib yang dibutuhkan para wisatawan ketika berkunjung ke suatu tempat adalah *Tour Guide* atau yang biasa disebut dengan pemandu wisata, walaupun masih ada juga para wisatawan yang berkunjung tanpa pemandu wisata tetapi hasilnya pasti akan jauh berbeda.

Rata-rata wisatawan yang berkunjung ke Batam banyak mengunjungi pusat perbelanjaan untuk membeli produk dan dibawa pulang ke negaranya sendiri karena harga yang lebih terjangkau, maka dari itu wisatawan yang berkunjung tanpa *Tour Guide* akan menghabiskan banyak waktu dalam mencari pusat – pusat

perbelanjaan rekomendasi yang menjual kebutuhan sesuai yang diinginkan. Hal ini disebabkan oleh minimnya informasi yang diperoleh para wisatawan ada juga wisatawan yang menggunakan *Tour Guide* banyak yang merasa tidak puas karena destinasi yang dituju tidak sesuai dengan destinasi yang diinginkan. Selain itu para wisatawan juga kesulitan mencari *Tour Guide* yang dapat dipercaya agar mereka dapat menikmati wisata mereka dengan maksimal dan untuk wisatawan yang berkunjung tanpa *Tour Guide* tidak mengetahui kata kunci yang dapat digunakan dalam pencarian nama pusat perbelanjaan di kota Batam.

Perkembangan Teknologi Informasi sudah banyak merubah kehidupan sehari-hari manusia, salah satunya adalah perkembangan dalam bidang *Software Development* atau yang biasa disebut pengembang perangkat lunak. Dengan adanya perangkat lunak komputer bisa melakukan berbagai tugas yang dapat mempermudah kehidupan manusia, perangkat lunak sendiri merupakan program komputer ataupun data yang tersimpan secara digital dan dapat dibaca maupun ditulis informasinya oleh komputer. Untuk saat ini sistem operasi yang digunakan pada perangkat *mobile* adalah Android, operasi Android berkembang dengan sangat pesat dan karena memiliki banyak fitur yang lengkap sehingga menarik banyak peminat untuk menggunakan sistem operasi Android.

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah sebuah aplikasi yang dapat dijadikan sebagai wadah informasi para wisatawan yang ingin berkunjung ke pusat perbelanjaan yang ada di kota Batam.

Berdasarkan uraian diatas maka diangkatlah penelitian dengan judul:
**“PERANCANGAN SISTEM TERINTEGRASI PUSAT PERBELANJAAN
DI KOTA BATAM BERBASIS ANDROID”.**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian pada latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penanganan efektivitas waktu untuk wisatawan yang berkunjung ke Batam tanpa *Tour Guide*.
2. Minimnya informasi pusat perbelanjaan di kota Batam.
3. Ketidakpuasan wisatawan karena destinasi yang dituju tidak sesuai dengan keinginannya.
4. Maraknya *Tour Guide* abal-abal di Batam yang menyebabkan sulitnya para wisatawan dalam mencari *Tour Guide* yang dapat di percaya.
5. Tidak tahunya kata kunci yang digunakan dalam proses pencarian nama pusat perbelanjaan.

1.3 Batasan Masalah

Agar sasaran penulis dapat mencapai tujuan, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Pusat perbelanjaan dibatasi menjadi 6 pusat perbelanjaan terkenal yang ada di Batam yaitu: *Grand Batam*, *Nagoya Hill*, *Batam City Square*, *Kepri Mall*, *Mall Botania 2* dan *Harbour Bay*.

2. Integrasi pada penelitian ini adalah integrasi pada sistem aplikasi penelitian bukan pada sistem pusat perbelanjaan.
3. Metode perancangan yang digunakan adalah metode *Waterfall*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Java Android dan *UML*.
5. *Software* yang dipakai adalah Android Studio.
6. *Database* yang digunakan adalah *Firebase*.
7. Bahasa yang dapat digunakan dalam kamus adalah semua bahasa tetapi yang didaftarkan peneliti ke aplikasinya untuk pendeteksian bahasa asal adalah bahasa Inggris, Jepang dan China.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Bagaimana merancang suatu aplikasi objek wisata khusus pusat perbelanjaan di kota Batam berbasis Android agar dapat menampilkan pendapat orang lain mengenai suatu pusat perbelanjaan.
2. Bagaimana membangun suatu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai penunjuk jalan ke destinasi dan mendapatkan informasi mengenai suatu pusat perbelanjaan.
3. Bagaimana implementasi aplikasi perancangan sistem terintegrasi dengan variabel pusat perbelanjaan yang membantu wisatawan untuk menemukan pusat perbelanjaan sesuai dengan kebutuhan.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu:

1. Merancang aplikasi yang dapat memberikan informasi suatu pusat perbelanjaan yang ada di kota Batam menggunakan metode *Waterfall*.
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu pengguna untuk menuju tempat destinasi yang diinginkan.
3. Mengimplementasi aplikasi perancangan sistem terintegrasi pusat perbelanjaan yang dapat membantu wisatawan mencari pusat perbelanjaan yang diinginkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Secara teoritis manfaat yang didapatkan adalah menambah wawasan wisatawan mengenai lokasi dan informasi suatu pusat perbelanjaan.

1.6.2 Manfaat Penelitian Secara Praktis

Secara praktis manfaat yang didapatkan adalah menghemat waktu wisatawan dalam mencari suatu lokasi pusat perbelanjaan tanpa *Tour Guide*.

Manfaat penelitian secara praktis terbagi menjadi tiga yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Akademik

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan oleh peneliti dimasa yang akan datang untuk menambah referensi sebagai bahan untuk melakukan penelitian lanjutan.

2. Manfaat bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah kemahiran peneliti dalam merancang sebuah aplikasi yang menampilkan informasi pusat perbelanjaan berbasis Android.

3. Manfaat bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengetahui lokasi, informasi suatu pusat perbelanjaan menurut pandangan orang lain yang ada di Batam dan sekaligus dapat membantu pengguna untuk mencapai destinasi yang diinginkan.