

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kota Batam adalah salah satu Kota besar di Provinsi Kepulauan Riau, yang dikelilingi oleh Selat Singapura dan Selat Malaka. Kota Batam terdiri dari beberapa pulau yang dihubungkan oleh beberapa jembatan, yakni jembatan BARELANG (Batam-Rempang-Galang). Batam merupakan salah satu Kota dengan letak yang sangat strategis. Selain berada di jalur pelayaran Internasional, Kota ini juga memiliki jarak yang sangat dekat dan berbatasan langsung dengan Singapura dan Malaysia.

Masyarakat Kota Batam terdiri dari beragam suku dan golongan. Suku yang dominan antara lain Melayu, Jawa, Padang, Batak, Bugis, dan Tionghoa. Dengan berpayungkan Budaya Melayu dan menjunjung tinggi *Bhinneka Tunggal Ika*, maka dari itu Batam menjadi kondusif dalam menggerakkan kegiatan ekonomi, sosial politik serta budaya dalam masyarakat.

Tempat Pariwisata yang ada dari setiap daerah di Kota Batam semakin berkembang dan bervariasi. mulai dari pantai, kebun binatang, jembatan ikonik, alun-alun kota, wisata religi, wisata kuliner, dan masih banyak lagi yang bersifat tradisional hingga yang bersifat modern. Tempat pariwisata tersebut juga dapat

menarik perhatian para wisatawan yang sedang berkunjung ke Kota Batam. Akan tetapi, karena kurangnya informasi tentang daftar lokasi tempat pariwisata membuat wisatawan mengalami kesulitan untuk menentukan tempat yang ingin mereka kunjungi.

Banyak tempat pariwisata di Kota Batam yang baru didirikan dengan kelebihan dan keunikan masing-masing. Beragam fasilitas ditawarkan mulai dari tempat penginapan, tempat rekreasi keluarga, tempat bermain anak, kebun binatang, pantai, *outbound*, *restorant* makanan khas daerah, wisata sejarah suatu daerah, kebudayaan suatu daerah, dan masih banyak lagi. Untuk penduduk lokal mungkin hal tersebut sudah biasa, tetapi lain halnya dengan penduduk pendatang atau wisatawan.

Wisatawan lokal maupun mancanegara sangat membutuhkan informasi tentang lokasi yang akan dikunjungi. Untuk dapat mengetahui lokasi wisata yang akan dikunjungi, wisatawan dapat dengan mudah mencari dengan mengakses internet. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia diberbagai *website*, baik *website* perorangan, organisasi, atau pemerintahan. Namun untuk mencari informasi lokasi wisata ini masih tersebar di berbagai *website*, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui informasi wisata tersebut dengan cepat dan lengkap.

Sebenarnya informasi objek wisata di Kota Batam sudah tersedia dalam bentuk *website*, namun hal ini masih memiliki kendala jika dilihat dari sisi penggunaannya. Karena seorang wisatawan bila pergi berwisata lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan PC/Laptop. Sementara *website* pariwisata

mengandung konten gambar yang sangat banyak, hal ini tentunya akan terasa berat bila dibuka dengan menggunakan *browser android*.

Seiring dengan bertambahnya berbagai jenis tempat pariwisata di Kota Batam, perkembangan teknologi tentang sistem informasi pariwisata juga ikut berkembang dari mulai *website* pariwisata milik pemerintah, *website* milik pengelola pariwisata tersebut, dan *website* milik pihak ketiga contohnya perusahaan penyedia paket *travel* atau media elektronik. Namun informasi tersebut tidak diikuti dengan berkembangnya teknologi *mobile* yang sangat pesat pada saat ini. Bahkan informasi yang selama ini ada di *website* kebanyakan tidak *update* tentang informasi pariwisata tersebut.

Awalnya *mobile phone* hanya digunakan untuk mengirim pesan singkat atau melakukan panggilan saja. Akan tetapi, sekarang *mobile phone* dapat digunakan untuk memutar musik, memutar video, melakukan akses internet, mengirim *e-mail*, dan masih banyak yang lainnya, dengan kelebihan yang dimiliki perangkat ini biasa dikenal dengan nama *smartphone*.

Perubahan gaya hidup masyarakat juga telah terjadi semenjak *smartphone* memasuki pasar Indonesia sangat pesat. Saat ini *smartphone* telah menjadi perangkat yang banyak digunakan. Salah satu sistem operasi yang banyak digunakan adalah *android*. Pada sistem operasi *android* tersebut menyediakan berbagai macam teknologi dari *Google*, salah satu teknologi yang sering digunakan untuk mencari lokasi pariwisata oleh wisatawan maupun masyarakat lokal adalah *Google Maps*. Yang mana *Google Maps* dapat menunjukkan lokasi dari suatu

tempat pariwisata yang ingin dituju, namun *Google Maps* tidak menampilkan banyak informasi tentang tempat pariwisata yang ada pada Kota Batam.

Pemanfaatan kemajuan teknologi *smartphone* merupakan salah satu solusi dari permasalahan ini. Oleh Karena itu dibutuhkan sebuah sistem berbasis *android* yang dapat memberikan informasi pariwisata kepada calon pengunjung atau wisatawan. Diharapkan melalui sistem ini wisatawan mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan cepat dan *realtime*. Sistem yang dikembangkan menggunakan sistem operasi *android* pada *smartphone*, yang mana perkembangan *android* sudah semakin canggih, sehingga banyak yang dapat menggunakan sistem ini pada *smartphone android*.

Android merupakan suatu sistem operasi yang berbasis *linux* yang digunakan untuk *smartphone* dan komputer tablet. *Android* memiliki berbagai keunggulan sebagai sistem operasi yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna dapat bebas membuat aplikasi baru tanpa harus terbentur lisensi. Dengan melihat kelebihan *android*, dapat dipastikan *android* dapat membantu solusi dari permasalahan ini.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis merasa perlu untuk merancang aplikasi yang diharapkan dapat membantu wisatawan maupun masyarakat lokal yang ingin berkunjung dan berlibur di Kota Batam. Dan disusunlah skripsi dengan Judul **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS ANDROID DI KOTA BATAM”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih terbatasnya informasi tentang tempat pariwisata berbasis *android* di Kota Batam.
2. Aplikasi *android* yang ada saat ini kebanyakan tidak memperbarui aplikasinya Karena masih kurangnya fitur/menu pendukung untuk informasi pariwisata berbasis *android*.

1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang aplikasi pariwisata berbasis *android* di Kota Batam untuk mengetahui informasi letak, gambar, dan fasilitas yang ada pada tempat wisata menggunakan perangkat *mobile*.

1.4. Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini, ada beberapa batasan dan permasalahan yang ditemukan, diantaranya:

1. Sistem informasi yang dirancang khusus tempat wisata alam di Kota Batam.
2. Fitur dalam aplikasi hanya mengenai informasi berupa deskripsi, letak, gambar, fasilitas, bukan pemesanan tempat.

3. Sistem informasi dalam aplikasi hanya berisi beberapa kecamatan yang mempunyai potensi tempat wisata.
4. Penulis mengambil satu *sample* per kecamatan yang mempunyai potensi pariwisata.

1.5. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian pada perancangan aplikasi ini yaitu:

1. Membangun aplikasi pariwisata berbasis *android* khususnya di Kota Batam yang dapat menampilkan informasi letak, gambar, dan fasilitas dari suatu tempat wisata.
2. Membantu *user* dalam mengumpulkan berbagai informasi tentang tempat wisata di sekitar Batam.
3. Membangun aplikasi dengan menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah aplikasi.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian pada perancangan aplikasi ini yaitu:

1. Mempermudah masyarakat lokal, khususnya wisatawan untuk mengetahui informasi dari suatu tempat wisata yang ingin dikunjungi.
2. Meningkatkan daya saing para pengelola untuk mengembangkan tempat pariwisata.

3. Memberikan kemudahan pada *user* dalam mengakses lokasi wisata yang akan mereka kunjungi.
4. Memberikan informasi yang dibutuhkan dengan didukung oleh data visual yang ada seperti foto tempat wisata dan informasinya.