

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Pariwisata adalah salah satu sektor ekonomi yang potensial di Indonesia dan menjadi sektor yang berperan penting dalam pendapatan negara. Sektor pariwisata di Indonesia memiliki peran penting dalam penerimaan devisa untuk negara. Kekayaan alam Indonesia dengan kondisi geografis yang didominasi oleh garis pantai menjadi salah satu favorit wisatawan untuk mengunjungi Indonesia, seperti Pantai Kuta dan Bunaken. Tempat-tempat wisata itu didukung dengan warisan budaya yang kaya yang mencerminkan sejarah dan keberagaman etnis Indonesia yang dinamis dengan berbagai bahasa daerah yang dituturkan di seluruh kepulauan tersebut. Kombinasi antara kekayaan alam dan kekayaan seni yang menjadi komponen penting dalam pariwisata di Indonesia.

Untuk Provinsi Jawa Timur, Wisata Bahari Lamongan atau WBL merupakan salah satu dari sekian banyak pilihan tempat wisata yang ramai dikunjungi oleh wisatawan. Wisata Bahari Lamongan yang terletak di Jalan Raya Paciran, Kabupaten Lamongan. Wisata Bahari Lamongan yang merupakan hasil pengembangan dari tempat wisata Tanjung Kodok ini memiliki lahan sebesar 11 hektar. Objek wisata yang terletak di pesisir utara Pantai Jawa ini menawarkan oase tersendiri bagi wisatawan, yaitu memadukan konsep wisata bahari dan dunia wisata.

Terhubung dengan Tanjung Kodok Beach Resort dan Maharani Zoo & Goa, menjadikan Wisata Bahari Lamongan menjadi salah satu tempat wisata yang diminati oleh wisatawan. Dengan banyak pilihan tempat wisata dengan jarak yang dekat membuat wisatawan lebih meminati untuk berlibur di Wisata Bahari Lamongan. Wisata Bahari Lamongan memberikan beberapa peningkatan pelayanan demi kepuasan para pengunjungnya. Salah satu pelayanan yang selalu ditingkatkan oleh pihak pengelola tempat wisata adalah panduan wisata yang diberikan kepada pengunjungnya.

Panduan wisata berisikan hal-hal yang dapat memandu pengunjung dalam penjelajahan keseluruhan area tempat wisata dan pemberian informasi seputar wahana. Panduan wisata dinilai penting karena menjadi referensi utama bagi pengunjung dalam berwisata di tempat wisata tersebut. Media yang digunakan sebagai panduan wisata saat ini adalah brosur yang dibagikan saat berada di Wisata Bahari Lamongan dan website resmi Wisata Bahari Lamongan.

## BAB I PENDAHULUAN

---

### 1.2. IDENTIFIKASI PERMASALAHAN

Ada banyak cara untuk meningkatkan pelayanan kepada para pengunjung, salah satunya adalah panduan wisata. Media yang telah digunakan sebagai panduan wisata oleh pihak pengelola Wisata Bahari Lamongan adalah brosur dan website resmi. Brosur panduan wisata hanya dibagikan kepada para pengunjung saat akan memasuki area wisata. Namun saat berada diluar area wisata, pengunjung dapat mengakses website resmi untuk mendapatkan informasi seputar Wisata Bahari Lamongan. Website resmi hanya dapat diakses apabila calon pengunjung mempunyai akses untuk terhubung dengan internet.

Panduan arah yang terletak dalam area wisata yang berfungsi sebagai panduan dalam menjelajah area wisata dirasa kurang lengkap. Panduan arah yang hanya terletak pada beberapa spot tertentu dapat membuat bingung pengunjung saat memilih jalan yang akan dilewati untuk menuju suatu wahana.

Selain panduan mengenai tempat wisata, panduan mengenai arah menuju Wisata Bahari Lamongan selama perjalanan juga dirasa kurang lengkap. Hal ini dapat dilihat dari minimnya petunjuk arah menuju Wisata Bahari Lamongan yang berupa papan penunjuk arah ataupun papan penunjuk jarak yang terpasang selama perjalanan, sehingga para pengunjung merasa bingung mengenai arah menuju Wisata Bahari Lamongan, khususnya bagi para pengunjung yang belum pernah mengunjungi Lamongan sebelumnya.

### 1.3. TUJUAN

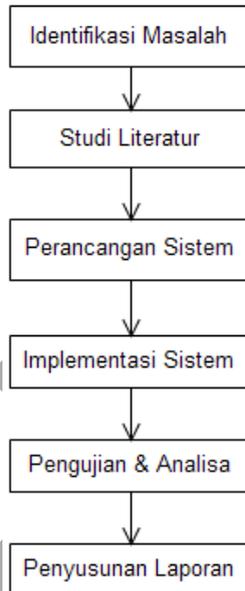
Tujuan dari penelitian ini adalah mengajukan alternatif baru yaitu berupa aplikasi pemandu wisata untuk tempat wisata Wisata Bahari Lamongan berbasis *mobile*. Aplikasi pemandu wisata ini menggabungkan teknologi *Indoor Map* dengan Android *smartphone*, sehingga menghasilkan sistem navigasi yang terintegrasi dengan area Wisata Bahari Lamongan.

### 1.4. MANFAAT

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini diharapkan dapat membantu wisatawan yang akan berlibur di Wisata Bahari Lamongan untuk mendapatkan informasi terlebih dahulu. Dan juga hasil dari Proyek Akhir ini diharapkan dapat membantu pihak Wisata Bahari Lamongan dalam masalah promosi di kalangan wisatawan.

### 1.5. METODOLOGI

Dalam pengerjaan penelitian ini, penulis menggunakan langkah-langkah sebagai berikut ini:



**Gambar 1.1** Diagram Metodologi

**Gambar 1.1** menjelaskan langkah-langkah dalam proses pengerjaan penelitian ini.

#### **Identifikasi Masalah**

Tahap ini adalah menentukan masalah-masalah yang akan dibahas dan diselesaikan pada penelitian.

#### **Studi Literatur**

Tahap ini adalah mencari informasi tentang konsep dan metode yang dibutuhkan dalam pengerjaan penelitian ini. Seperti mempelajari pembuatan *Indoor Map*, mempelajari pembuatan aplikasi berbasis Android, dan mempelajari penggunaan *software* Eclipse dan Java Open Street Map.



## BAB I PENDAHULUAN

---

### **Perancangan Sistem**

Tahap ini adalah tahap perancangan desain program aplikasi pemandu wisata untuk Wisata Bahari Lamongan berbasis Android.

### **Implementasi Sistem**

Tahap ini adalah tahap pembuatan sistem dari rancangan sistem yang telah ada. Hasil dari implementasi program adalah aplikasi yang berformat .apk ditampilkan pada *gadget* Android.

### **Pengujian & Analisa**

Tahap ini adalah tahap pengujian sukses atau tidaknya aplikasi yang telah dibuat oleh penulis, sehingga muncul analisa dan evaluasi untuk sistem aplikasi penelitian ini. Dengan analisa dan evaluasi yang ada dapat memperbaiki dan mengembangkan sistem aplikasi yang telah dibangun.

### **Pengujian Laporan**

Tahap ini adalah tahap pembuatan dokumentasi dari semua tahapan proses diatas berupa laporan yang berisi tentang dasar teori, hasil penelitian, hasil analisa, saran dan kesimpulan.

## **1.6. SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika pembahasan dari penyusunan penelitian ini tersusun sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, identifikasi permasalahan, tujuan, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan dari penelitian ini.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini membahas tentang teori – teori penunjang yang memuat uraian mengenai landasan teori yang mendukung pendekatan dan pemecahan masalah, serta menjelaskan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

### **BAB III PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas tentang perancangan dan pembuatan sistem yang meliputi perancangan dan pembuatan program, serta perancangan dan pembuatan *user interface*.

---



**BAB IV UJI COBA DAN ANALISA**

Bab ini memperlihatkan hasil uji coba sistem yang telah dibuat, serta analisa – analisa dari hasil yang didapat.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil uji coba sistem yang telah dilakukan, saran untuk perbaikan, dan pengembangan sistem yang telah dibuat.

PENS



**Halaman ini sengaja dikosongkan**

PENS