

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada saat ini penggunaan suatu peta sangatlah penting dalam berbagai aspek kehidupan. Sehingga suatu informasi yang dibutuhkan dapat dengan sangat mudah didapatkan atau diakses melalui peta tersebut. Sebagai salah satu contohnya pemanfaatan peta di bidang sosial, yaitu salah satunya mengunjungi objek wisata yang memiliki beragam destinasi, budaya, dan kuliner di wilayah Indonesia.

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki banyak budaya, destinasi wisata yang di akui dunia, dan juga kuliner yang banyak dicari oleh wisman. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik), jumlah kunjungan wisman (Wisata Mancanegara) ke Indonesia Februari 2019 naik 6.12% dibanding jumlah kunjungan pada Feburuari 2018, yaitu dari 1,20 juta kunjungan menjadi 1,27 juta kunjungan. Begitu pula jika dibandingkan dengan kunjungan wisman pada Februari 2019 naik sebesar 4.80%. sehingga secara komulatif (Januari-Februari 2019), jumlah kunjungan naik mencapai 2,48 juta kunjungan menjadi 8,19 % dari pada tahun 2017 dan 2018 (www.bps.go.id).

Seperti yang kita ketahui Indonesia memiliki banyak destinasi wisata yang indah seperti Bali, Lombok, Pulau Komodo, serta salah satu destinasi baru kebanggaan warga Sumatra barat yaitu objek wisata Mandeh, Pesisir Selatan yang dikenal sebgaai Raja Ampat Sumatra. Namun tak hanya destinasi wisata saja yang

memnbuat Indonesia dikenal wisman, Indonesia juga memiliki hal lain yang patut untuk dibanggakan yaitu kuliner khas dari tiap-tiap daerahnya, salah satunya kuliner khas terbaik dari Indonesia yaitu Nasi Padang. Sumatra Barat yang beribu kota di Padang merupakan salah satu daerah dengan potensi kuliner yang bisa dibbilang banyak diincar oleh wisman, buktinya pada saat ini banyak *youtuber* dari berbagai negara berlomba-lomba dalam membuat *content* youtubenanya dengan tema Nasi Padang. Tidak hanya makanan seperti Nasi Padang saja yang patut dibanggakan makanan lain pun juga kerap diincar oleh para wisman seperti nasi goreng, mi goreng, gorengan, bahkan minuman seperti jus buah pun juga digemari oleh wisman, maka tak heran banyak sekali sekarang tempat makan seperti *cafe* atau warkop yang menyediakan banyak farian menu yang dicari oleh para wisman.

Jika membicarakan kuliner *cafe*, warkop, dan makanan lainnya salah satu daerah yang menarik untuk dibahas adalah kota Solok. Solok memiliki julukan sebagai Kota Beras karena kota Solok merupakan kota penghasil beras terbaik yang ada di Sumatra barat. Kota Solok merupakan kota dengan dengan aneka ragam kulinernya yang enak, kota Solok juga memiliki banyak *cafe* dan warkop yang bisa dibbilang cukup banyak dengan *menu* yang berfarian sehingga dengan hal tersebut bisa menjadi suatu daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung ke kota Solok.

Namun dalam hal berwisata terkadang wisman juga memiliki sedikit masalah, dan masalah itupun merupakan hal yang wajar yang sering kali dihadapi

mulai dari kendala bahasa, kendala dalam mengingat jalan, serta faktor keamanan kita dalam bepergian ke lokasi.

Permasalahan yang terjadi seperti kendala dalam bahasa sering dialami oleh turis asing yang terkadang susah berkomunikasi karena perbedaan bahasa saat menanyakan sesuatu seperti alamat, memesan suatu makanan, dll. Permasalahan yang paling sering juga terjadi yaitu rawannya tindak kejahatan saat memesan makanan apabila di malam hari. Faktor kelupaan juga bisa menjadi masalah bagi wisatawan dalam negeri yang mana mereka sering lupa dengan tempat-tempat yang pernah mereka kunjungi dan untuk mengingatnya pun membutuhkan waktu, terkadang berujung tersesat. Sehingga efek yang diakibatkan oleh permasalahan tersebut berimbas pada pebisnis *cafe* dan warkop, mereka banyak menutup bisnis mereka dikarenakan pelanggan yang lupa dengan jalan/lokasi *cafe* atau warkop dan factor lainnya juga bisa disebabkan karena lokasi *cafe* atau warkop yang tidak terekplor.

Dengan meningkatnya suatu kebutuhan akan informasi berupa peta, *GIS* atau dalam bahasa indonesianya SIG (Sistem Informasi Geografis) adalah sistem informasi khusus yang mengelola data yang memiliki informasi spasial (keruangan), maksudnya GIS merupakan suatu sistem informasi yang berorientasi kepada letak geografis di atas permukaan bumi, berbasis komputer yang mempunyai kemampuan mengolah, memanipulasi serta menampilkan data spasial maupun atribut (Setiawan Iwan, 2011).

Untuk pengolahan data berupa GIS ini seharusnya disesuaikan dengan perkembangan zaman yang mana semua hal dapat kita lakukan dan kita kerjakan

dengan menggunakan *handphone*, *handphone* pada saat ini telah memiliki suatu teknologi baru yang dinamakan *smartphone*.

Keuntungan yang dapat diambil dari perangkat *smartphone* adalah adanya teknologi *GPS (Global Positioning System)* yang sudah terintegrasi langsung dengan satelit. Hal tersebut dapat memudahkan dalam pengembangan suatu pemanfaatan nilai geografis dari teknologi *GPS* yang memberikan suatu titik koordinat untuk pengembangan aplikasi yang berbasis *LBS (Location Based Service)*. Sehingga suatu informasi yang dihasilkan nantinya berupa informasi posisi lokasi objek dan apa saja yang ada di sekitar objek.

Pada saat ini orang lebih memilih suatu hal yang praktis, mudah, dan cepat serta kenyamanan dan hal itulah yang ada pada *android* saat ini, yang merupakan suatu platform dari perangkat *smartphone*. Dengan adanya *android* yang bersifat *open source* dan gratis memungkinkan untuk melakukan suatu pengembangan tanpa ada biaya dalam bentuk apapun.

Dari permasalahan yang dijelaskan diatas, memunculkan suatu ide dan gagasan bagi saya untuk mengangkat permasalahan ini ke dalam skripsi saya karena melihat permasalahan tersebut sangat berefek buruk karena dapat merugikan pebisnis *cafe* dan warkop serta kebingungan wisman yang bisa membuat sensasi berwisata menjadi tidak nyaman. Oleh karena itu saya mengangkat tema **“RANCANG BANGUN APLIKASI LOKASI PETA INDUSTRI KREATIF BERBASIS MOBILE GIS PADA SMARTPHONE ANDROID”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berikut beberapa masalah yang timbul saat sistem ini belum diaplikasikan:

1. Apakah aplikasi yang dirancang dapat memudahkan wisman dalam mencari lokasi terdekat?
2. Apakah sistem ini nanti memiliki kelebihan yang dapat mengeksplor lokasi, berbagi informasi, serta sebagai media promosi nantinya bagi pebisnis ?
3. Apakah sistem ini nantinya akan memberikan suatu dampak perubahan bagi pebisnis *cafe* dan warkop?

1.3 Batasan Masalah

Batasan dari permasalahan yang dijelaskan diatas yaitu sistem hanya memberikan suatu informasi berupa data-data mengenai lokasi dari *cafe* dan warkop, yang mana data didapatkan langsung dari lapangan atau data didapatkan dari hasil wawancara serta *blog* dari beberapa pihak *cafe* dan warkop yang mempunyai, dan untuk penampilan peta itu sendiri agar dapat melihat titik koordinat suatu lokasi harus menggunakan akses internet.

1.4 Hipotesis

Dari perumusan masalah yang dijelaskan diatas, penulis menemukan beberapa hal untuk dijadikan hipotesis yaitu:

1. *GIS (Geographic Information System)* dengan berbasis android diharapkan dapat mempermudah wisman dalam mencari lokasi *cafe* dan warkop terdekat.

2. Dengan aplikasi *android*, penyediaan suatu informasi geografis letak atau posisi dari tempat bisnis *cafe* dan warkop bisa menjadi lebih mudah, praktis, dan efisien.
3. Dengan aplikasi ini setidaknya dapat menyelesaikan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, dan juga dapat memperbaiki perekonomian dari pebisnis sebelumnya.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan tema yang diangkat pada penelitian yang dijelaskan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tersebut yaitu :

1. Memudahkan pelaku bisnis *cafe* dan warkop yang ada di kota Solok dalam *explore* lokasi usahanya.
2. Memaksimalkan penggunaan *smartphone* sebagai alat bantu kerja dan sebagai media promosi.
3. Membantu wisman dalam kenyamanan dalam mendapatkan informasi seputar *cafe* dan warkop dan sebagai pengambilan keputusan dalam menentukan *cafe* atau warkop yang ingin dikunjungi.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini yaitu :

- Penulis, yaitu sebagai sarana untuk menambah pengetahuan dibidang pemograman komputer dan *android* agar dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari.
- *User*, yaitu Sebagai sarana untuk memberi dan mendapatkan informasi serta kemudahan dalam hal menerima layanan dari aplikasi yang nantinya

dapat membantu dan mempermudah dalam berbagi informasi dan menerima informasi.

- Pebisnis *cafe* dan warkop, yaitu sebagai media pembantu promosi mereka agar para pembeli ataupun wisatawan dapat mengetahui seperti apa bentuk menu andalan dari *cafe*/warkop yang ada.