

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyuwangi adalah kabupaten terluas di Jawa Timur. Luasnya 5.782,50 km² memiliki wilayah cukup beragam, dari dataran rendah hingga pegunungan. Kawasan perbatasan dengan Kabupaten Bondowoso, terdapat rangkaian Dataran Tinggi Ijen dengan puncaknya Gunung Raung (3.282 m) dan Gunung Merapi (2.800 m), keduanya adalah gunung api aktif. (banyuwangikab.go.id)

Secara geografis, Banyuwangi terletak di daerah wisata alam yang masih hijau dan liar layaknya safari di Afrika, di tambah juga dengan lokasinya yang dekat dengan Samudra Hindia. Dengan begitu, terdapat penyatuan lokasi yang bisa dikunjungi yaitu pantai dan daerah pegunungan seperti Taman Nasional Baluran, Kawah Ijen, Taman Wisata Rogojampi dan lainnya. (banyuwangikab.go.id)

Keindahan alam Banyuwangi yang masih belum terjamah salah satunya adalah *Green Bay* atau Teluk Hijau yang masih banyak belum diketahui oleh khayalak luas. Akses yang sulit di jangkau juga menjadi salah satu faktor kurangnya integrasi menuju tempat pariwisata di Banyuwangi. Selain itu banyaknya pariwisata di Banyuwangi tidak diiringi dengan penyebaran informasi yang mamadai, para wisatawan harus mencari sendiri informasi mengenai tempat wisata yang akan di kunjungi sehingga cukup memakan waktu untuk mencari informasi tersebut. Misalnya saja mencari informasi mengenai rute menuju tempat pariwisata, para wisatawan mencari berdasarkan pengalaman dari orang lain yang pernah berkunjung.

Tak hanya potensi alam, dari segi kuliner Banyuwangi juga memiliki makanan khas yang tak kalah menarik seperti rujak soto. Dua

jenis makanan yang sangat berbeda ini ternyata bisa menjadi padu padan makanan baru yang bisa dikreasikan oleh penduduk lokal Banyuwangi. Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) yang menjajakan produksi khas Banyuwangi juga dapat di jadikan sebagai buah tangan para wisatawan yang berkunjung ke Banyuwangi. Kerajinan seperti batik, makanan khas Banyuwangi sampai minuman tradisional yang bisa dibawa pulang. Wisatawan juga dapat melihat proses pembuatan secara langsung dan juga dapat mendorong kemajuan industri kreatif yang ada di Banyuwangi.

Untuk menarik wisatawan berkunjung menikmati keindahan alam di Kabupaten Banyuwangi perlu ditunjang dengan akomodasi yang memadai dengan menyediakan tempat penginapan yang asri dan nyaman yang tersedia di kota Banyuwangi, serta dapat menjadi potensi *Meeting, Incentive, Convention, and Exhibition* (MICE) sehingga penyebaran dalam berbagai pertemuan berskala nasional dan internasional dapat diselenggarakan di Banyuwangi sekaligus memperkenalkan pariwisata dan kebudayaan yang ada di Banyuwangi.

Untuk mengetahui informasi wisata pemerintah daerah menyediakan buku panduan yang dapat dilihat oleh wisatawan untuk berwisata, namun untuk mencari wisata yang sesuai dengan keinginan cukup memakan waktu yang lama karena banyaknya halaman yang ada di dalam buku panduan tersebut. Dalam permasalahan tersebut maka penelitian ini ingin menghadirkan sebuah fitur aplikasi yang praktis serta nyaman untuk digunakan dengan menggunakan teknologi GIS (*Global Information System*). Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang berjudul *Sistem Rekomendasi Destinasi Pariwisata Menggunakan Metode Hibrid Case Based Reasoning dan Location Based Service Sebagai Pemandu Wisatawan di Banyuwangi*, dari Dedy Hidayat

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi yang menyediakan informasi obyek wisata, lokasi, dan rute menuju obyek wisata.
2. Aplikasi bersifat *online* sehingga membutuhkan koneksi internet untuk menjalankan fungsi peta dan gambar.
3. Rute lokasi terbatas hanya untuk rute melalui jalan tol dan hanya menyediakan informasi dengan cakupan 7 (tujuh) kategori meliputi objek budaya, kuliner, pantai, pendidikan, alam, hiburan & rekreasi, penginapan di wilayah Kabupaten Banyuwangi.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Sebagai media informasi yang berkontribusi pada dunia pariwisata dengan memanfaatkan teknologi *Geographic Information System (GIS)* berbasis android.
2. Membangun aplikasi *mobile device* berbasis android untuk membantu menyebarkan informasi destinasi wisata di Kabupaten Banyuwangi dan meningkatkan kunjungan wisatawan berkunjung ke Kabupaten Banyuwangi.
3. Transformasi informasi wisata konvensional dari buku panduan ke dalam bentuk digital dengan konsep *mobile device* berbasis android.

Kusuma dan Moh. Nur Shodiq tahun 2017 yang menghasilkan fitur aplikasi *mobile* untuk menunjang berjalannya akses informasi wisata.

Untuk menunjang semua kegiatan tersebut maka penulis tertarik untuk menyediakan perangkat informasi yang praktis dan menarik juga dapat dijadikan sebagai rekomendasi pariwisata ketika berada di Banyuwangi dengan judul **Rancang Bangun Aplikasi *Mobile* GIS (*Geographic Information System*) Daerah Pariwisata Kabupaten Banyuwangi**. Rancangan pembangunan aplikasi ini berbasiskan android. Teknologi ini diperlukan bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Banyuwangi. Semacam buku panduan untuk menikmati aneka ragam budaya dan keistimewaan yang ada di wilayah Kabupaten Banyuwangi. Dalam aplikasi terdapat berbagai macam tempat berikut dengan informasi dan lokasi. Sistem navigasi dalam aplikasi menggunakan GPS (*Global Positioning System*) sebagai petunjuk arah menuju lokasi wisata tujuan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang tersebut, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana memanfaatkan teknologi informasi khususnya bidang pariwisata di Kabupaten Banyuwangi menggunakan teknologi *Geographic Information System* (GIS) berbasis android.
2. Bagaimana menerapkan teknologi informasi untuk meningkatkan kunjungan wisatawan di Kabupaten Banyuwangi.
3. Bagaimana mengatasi informasi potensi wisata di Banyuwangi yang belum tersebar luas melalui teknologi *Geographic Information System* (GIS) berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi pengguna, memudahkan dalam mencari tujuan wisata beserta informasi penunjang dengan memanfaatkan *mobile device* berbasis android sebagai media informasi digital.
2. Manfaat bagi lembaga pendidikan, berkontribusi dalam dunia pariwisata menggunakan konsep media informasi digital.
3. Manfaat bagi diri sendiri, mampu mengaplikasikan ilmu yang sudah di dapatkan selama mengenyam pendidikan teknologi informasi dan menjadikan sarana untuk meningkatkan kegemaran untuk membuat sistem informasi yang bisa diimplementasikan secara nyata untuk masyarakat luas.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut sistematika penulisan yang disusun dalam pembuatan tugas akhir, terdapat lima bab yang berisi tentang :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul tugas akhir. Menguraikan kajian pustaka dari buku maupun sumber-sumber lain. Membahas teori yang berhubungan yang akan disajikan dalam penelitian melakukan analisis terhadap fakta atau kasus yang sedang di teliti.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai metode penelitian, pengumpulan data dan analisis data. Bab ini menyajikan secara sederhana langkah-langkah penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil identifikasi aplikasi dan proses pengolahan data untuk mencapai hasil yang sesuai dengan tujuan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan dari laporan tugas akhir.