

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Cagar budaya merupakan warisan yang memiliki nilai sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan yang perlu dilestarikan serta dimanfaatkan untuk kepentingan publik (Redi, Fujiyanti, & Pratama, 2024). Peninggalan sejarah ini menjadi bagian dari kekayaan budaya yang tidak hanya berperan dalam menjaga identitas suatu bangsa, tetapi juga memiliki nilai ekonomi sebagai objek wisata dan sarana edukasi. Sulawesi Selatan, khususnya Kota Makassar, merupakan salah satu daerah di Indonesia yang memiliki banyak situs cagar budaya yang masih terjaga hingga saat ini. Keberadaan tempat dan bangunan bersejarah di wilayah ini menjadikannya sebagai destinasi wisata yang penting dalam sektor pariwisata sejarah (Sulfikar, Purnawansyah, & Hayati, 2020).

Makassar, sebagai ibu kota Provinsi Sulawesi Selatan, memiliki nilai historis yang tinggi. Kota ini pernah dikenal dengan nama Ujung Pandang dan memiliki peran strategis dalam sejarah Indonesia, termasuk sebagai ibu kota Negara Indonesia Timur. Selain itu, Makassar juga menjadi pintu gerbang utama menuju wilayah Indonesia bagian timur serta memiliki berbagai objek wisata yang menarik, seperti wisata pantai, sejarah, budaya, dan kuliner. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Makassar, jumlah wisatawan domestik dalam tiga tahun terakhir mencapai 15.337.897 orang, sedangkan wisatawan mancanegara sebanyak 284.778 orang. Pada tahun 2018, terjadi peningkatan signifikan wisatawan mancanegara

menjadi 105.447 orang (Sulfikar, Purnawansyah, & Hayati, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa Makassar memiliki daya tarik wisata yang kuat, termasuk dalam sektor wisata sejarah.

Berbagai metode telah dikembangkan untuk memperkenalkan objek bersejarah kepada masyarakat, salah satunya melalui teknologi berbasis aplikasi Android yang mengintegrasikan layanan peta digital. Salah satu pendekatan yang telah diterapkan adalah penggunaan Google Maps API untuk membantu wisatawan dalam menemukan lokasi objek wisata sejarah serta menyusun rencana perjalanan. Aplikasi yang berbasis Google Maps API memungkinkan pengguna untuk mendeteksi lokasi secara real-time, namun memerlukan koneksi internet yang stabil agar dapat berfungsi secara optimal. Kendala seperti keterbatasan jaringan internet di beberapa daerah serta biaya penggunaan API yang cukup tinggi menjadi tantangan utama dalam implementasi aplikasi berbasis Google Maps (Asmarnim, 2016). Selain itu, Google Maps API memiliki keterbatasan dalam hal kustomisasi tampilan peta serta membutuhkan sumber daya penyimpanan yang cukup besar, yang dapat berdampak pada kinerja aplikasi.

Sebagai alternatif yang lebih fleksibel, Mapbox hadir dengan sejumlah keunggulan dibandingkan Google Maps API. Mapbox memungkinkan tingkat kustomisasi yang lebih tinggi, sehingga pengembang dapat menyesuaikan tampilan peta sesuai dengan kebutuhan aplikasi. Selain itu, Mapbox memiliki API yang lebih terbuka, memungkinkan integrasi dengan fitur tambahan seperti visualisasi data geospasial yang lebih interaktif (Hidayatulloh & Airlangga, 2024). Dari segi efisiensi, Mapbox lebih ringan dibandingkan Google Maps API dalam beberapa

aspek implementasi teknis, sehingga dapat meningkatkan performa aplikasi dan mengurangi konsumsi sumber daya perangkat. Selain itu, Mapbox telah digunakan oleh berbagai platform ternama seperti Foursquare, Pinterest, dan Evernote sejak 2010, yang menunjukkan bahwa teknologi ini memiliki keandalan tinggi dalam menyediakan layanan peta digital (Ahmat Adil, Bambang Krismono Triwijoyo, & I Made Yadi Dharma, 2023).

Dengan keunggulan *Mapbox* yang menawarkan peta yang dapat disesuaikan serta performa yang optimal, khususnya dalam bidang aplikasi berbasis *Android*, terdapat peluang besar untuk mengembangkan aplikasi yang dapat membantu mengenalkan objek-objek bersejarah kepada masyarakat luas. *Mapbox* adalah salah satu penyedia peta kustom terbesar di situs-situs ternama seperti *Foursquare*, *Pinterest*, *Evernote* sejak pada tahun 2010, Mapbox memperbanyak pilihan peta kustomnya untuk mengisi keterbatasan yang dimiliki penyedia peta seperti *google maps*. (Ahmat Adil, Bambang Krismono Triwijoyo, & I Made Yadi Dharma, 2023).

Keunggulan lainnya yang dimiliki oleh *Mapbox* adalah dukungan terhadap pemetaan *offline*, yang memungkinkan wisatawan mengakses peta tanpa memerlukan koneksi internet. Hal ini sangat bermanfaat bagi wisatawan yang berada di daerah dengan keterbatasan jaringan (Putra & Santoso, 2022). Selain itu, *Mapbox* lebih hemat biaya dibandingkan *Google Maps API*, karena struktur penagihannya lebih fleksibel dan memungkinkan penggunaan gratis dalam jumlah yang lebih besar sebelum dikenakan biaya tambahan (Yulianto, 2021). Mapbox juga mendukung pemrosesan data spasial yang lebih cepat, sehingga aplikasi yang

menggunakannya dapat memberikan pengalaman yang lebih responsif bagi pengguna (Rahmadani & Prasetyo, 2023).

Berdasarkan permasalahan dan peluang yang telah diuraikan, penelitian ini mengusulkan pengembangan aplikasi dengan judul "**Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Objek Bersejarah di Kota Makassar Berbasis Android**". Aplikasi ini bertujuan untuk menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses mengenai objek-objek bersejarah di Kota Makassar dengan memanfaatkan teknologi Mapbox sebagai layanan peta digital utama. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan wisatawan dan masyarakat lokal dapat memperoleh informasi yang akurat dan mendalam mengenai sejarah serta budaya Kota Makassar. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya yang ada, sekaligus mendukung sektor pariwisata sejarah di Kota Makassar.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi pengenalan objek wisata yang dapat membantu wisatawan dan masyarakat dalam menyediakan informasi yang lengkap dan mudah diakses tentang objek-objek bersejarah di Makassar.

2. Bagaimana penerapan sistem aplikasi berbasis *android* dapat membantu para wisatawan dan masyarakat lokal yang akan berkunjung ke Makassar.

1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang mencakup permasalahan

1. Aplikasi menampilkan peta lokasi objek bersejarah di kota Makassar.
2. Aplikasi menampilkan informasi tentang objek yang di tentukan.
3. Aplikasi menampilkan daftar rekomendasi wisata dan makanan khas kuliner Makassar.
4. Aplikasi menampilkan rute perjalanan ke tempat wisata dan kuliner.
5. Aplikasi berjalan pada *smartphone* dengan *platfrom* minimal *android* 10.
6. Aplikasi menggunakan Bahasa pemrograman *Kotlin Jetpack Compose*.
7. Pengguna aplikasi ini hanya wisatawan dan admin.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang alur aplikasi pada *platform Android* sehingga mudah dipahami oleh pengguna dan dapat digunakan secara efektif.
2. Membuat aplikasi yang dapat membantu mengenalkan objek wisata dan kuliner yang terbaik dan terpopuler di kota Makassar.
3. Membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi yang jelas tentang objek wisata dan kuliner yang ada di wilayah kota Makassar.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu

1. Membantu masyarakat, khususnya wisatawan, untuk lebih mengenal dan menghargai warisan sejarah kota Makassar.
2. Membantu masyarakat dan wisatawan dalam menyediakan paduan yang mudah digunakan untuk mengeksplorasi objek-objek bersejarah di Makassar.
3. Manfaat untuk penulis adalah untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam pembuatan aplikasi berbasis mobile dengan menggunakan android studio.