

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Tanah Laut merupakan salah satu kabupaten di provinsi Kalimantan Selatan, Indonesia. Ibu kota kabupaten terletak di Pelaihari yang merupakan pusat kegiatan di Kabupaten Tanah Laut. Kabupaten Tanah Laut memiliki luas wilayah 3.631,35 km² dan berpenduduk sebanyak 324.283 jiwa (2016). Pada saat ini, banyaknya informasi, dan masyarakat yang semakin terbatas waktunya, energi untuk membaca informasi yang disampaikan sangatlah terbatas. Infografis dengan kekuatan visual yang menarik dan berbasis data akan memudahkan pemahaman masyarakat terhadap informasi yang ingin disampaikan. Sebagai upaya untuk mendukung percepatan dan pengembangan di bidang TIK, diperlukan konsep-konsep dan strategi dalam meningkatkan kemampuan berbasis TIK. Sebagai salah satu solusi di dalam program *e-government* didalamnya meliputi infrastruktur, aplikasi, hingga layanan berbasis TIK, diharapkan dapat mempercepat proses implementasi program tersebut. Adapun beberapa dasar hukum yang menjadi acuan adalah Instruksi Presiden No. 3 Tahun 2003 tentang Kebijakan dan Strategi Nasional Pengembangan *e-government*, dan Undang-Undang Republik Indonesia No.14 Th.2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (UU KIP).

Berdasar Peraturan Presiden Nomor 81 Tahun 2010 tentang *Grand Design* Reformasi Birokrasi, pemerintahan berkelas dunia diharapkan tercapai di tahun 2025. Salah satu penopang utamanya adalah implementasi *e-government* melalui pembentukan *Smart City*. *Smart City* berarti kota cerdas, jika diumpamakan seperti manusia, seakan kota itu dapat merasakan, berpikir dan bertindak. Kota cerdas didefinisikan sebagai sebuah konsep pengembangan dan pengelolaan kota dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menghubungkan, memonitor, dan mengendalikan berbagai sumber daya yang ada di dalam kota dengan lebih efektif dan efisien untuk memaksimalkan pelayanan kepada warganya serta mendukung pembangunan yang berkelanjutan.

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi salah satu ujung tombak pengaplikasian konsep *smart city*. Dengan pemanfaatan TIK akan memberikan kenyamanan dan kemudahan kepada masyarakat, baik warga lokal maupun pendatang. Terkadang saat pergi ke kota tertentu, sering terjadi kesulitan dalam mencari informasi mengenai kota tersebut. Sulit mencari dimana tempat makanan yang nikmat, objek wisata yang populer dll. Terbatasnya media informasi yang bisa diakses adalah penyebab utamanya. Kota yang pintar adalah kota yang mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk memecahkan masalah tersebut. Konsep *smart city* tidak bisa lepas dari aplikasi *mobile*. Menurut data GFK (2016), membuktikan bahwa penetrasi *smartphone* dan proses digitalisasi terus terjadi dengan sangat pesat di Indonesia. Sehingga tercatat ada lebih dari 88 juta pengguna

internet di Tanah Air, dan 9 dari 10 pengguna *internet* tersebut (93%) ternyata mengakses *internet* melalui *smartphone* mereka. Artinya, *smartphone* merupakan lini yang sangat strategis sebagai ‘alat’, media, dan sumber informasi. Pengembangan sebuah aplikasi *smart city* pada *mobile smartphone* akan dirasa sangat diperlukan. Aplikasi berbasis *mobile* ini, akan menjadi media informasi yang akan dapat mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun, sehingga benar-benar menjadi sebuah solusi untuk warga lokal maupun warga pendatang khususnya di kota Pelaihari untuk dapat menelusuri informasi lokasi kota, seperti tempat wisata, kuliner, pasar, bank, ATM, perkantoran, dan beberapa titik lainnya seperti informasi tempat kesehatan . Penerapan aplikasi berbasis *mobile* ini dirasa akan sangat cocok untuk kota Pelaihari sebagai ibukota dari Kabupaten Tanah Laut, untuk melebarkan sayapnya sebagai salah satu pelopor *smart city* di Indonesia. Aplikasi *mobile* ini akan didampingi OS Android. Persentase dari *International Data Corporation* (IDC) menunjukkan bahwa Android memiliki 82,8 persen pangsa pasar di seluruh dunia , hingga akhir tahun 2016, jumlah pengguna OS android mencapai hingga 2 miliar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna dapat mengetahui informasi tempat wisata dan fasilitas umum seperti tempat kuliner, pasar, bank, ATM, perkantoran, sekolah, SPBU, tempat ibadah dan tempat kesehatan di kota Pelaihari.
- b. Pengguna dapat melihat tempat wisata alam yang dipilih di kota Pelaihari dengan *VR view* untuk menampilkan foto panorama 360 derajat.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup batasan yang dicapai pada aplikasi ini adalah :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah java.
2. Aplikasi dapat melakukan pencarian tempat wisata dan fasilitas umum seperti pasar, bank, ATM, perkantoran, sekolah, SPBU, tempat ibadah dan tempat kesehatan di kota Pelaihari.
3. Aplikasi ini akan terintegrasi dengan *Google Maps* yang akan memberikan petunjuk arah kepada pengguna.
4. Aplikasi ini menggunakan *VR view* untuk melihat *view* foto panorama 360 derajat pada lokasi wisata alam yang dipilih.
5. Perubahan data akan ditambah pada database oleh admin menggunakan *web service*.
6. Aplikasi harus terhubung *internet*.

1.4 Tujuan

Aplikasi ini dibangun dengan tujuan sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat digunakan masyarakat Pelaihari maupun pendatang / wisatawan luar daerah untuk mencari tempat wisata dan fasilitas umum seperti, pasar, bank, ATM, perkantoran, sekolah, SPBU, tempat ibadah dan tempat kesehatan.
2. Aplikasi dapat menjadi layanan publik melalui pemanfaatan Teknologi berbasis mobile sebagai sumber informasi dan sarana promosi kota Pelaihari.

1.5 Manfaat

Manfaat dari aplikasi ini adalah untuk dapat digunakan masyarakat Pelaihari maupun pendatang / wisatawan luar daerah untuk mengetahui lokasi-lokasi tempat wisata dan fasilitas umum seperti pasar, bank, ATM, perkantoran, sekolah, SPBU, tempat ibadah dan tempat kesehatan, dan mengetahui *route* yang akan dilewati agar dapat sampai ke tempat tujuan serta mendapatkan informasi umum tentang tempat wisata yang ditujunya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini terbagi menjadi lima bab yang tersusun sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan dijelaskan mengenai latar belakang pemilihan kota Pelaihari sebagai objek penelitian, rumusan masalah yang ingin diteliti di kota Pelaihari, ruang lingkup, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang dilakukan di kota Pelaihari , serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori

Pada bagian ini akan diuraikan tentang tinjauan pustaka mengenai penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya atau terdahulu dan sekarang, dasar teori yang berisi tentang uraian, penjelasan, definisi, pengertian, dan istilah, serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi.

Bab III Metode Penelitian

Pada bagian ini membahas langkah-langkah yang dilaksanakan dalam proses penelitian, yaitu bahan yang diperlukan, peralatan, yang digunakan pada saat penelitian, prosedur dan pengumpulan data, analisis sistem, analisis kebutuhan, pemodelan yang digunakan, perancangan basis data, dan perancangan tampilan.

Bab IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bagian ini akan diuraikan mengenai implementasi dan uji coba sistem, menjelaskan tentang pembahasan yang berisi mengenai gambaran umum tempat wisata dan fasilitas umum di kota Pelaihari beserta potongan kode programnya.

Bab V Penutup

Pada bagian kesimpulan dan saran ini dikemukakan kesimpulan penelitian sesuai dengan hasil yang ditemukan dari pembahasan serta saran yang diharapkan berguna untuk promosi kota Pelaihari yang lebih baik kedepannya.