

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Polewali mandar merupakan salah satu dari enam kabupaten yang ada di provinsi sulawesi barat yang terletak di sepanjang garis pantai barat pulau sulawesi dan berbatasan dengan kabupaten majene dengan kondisi fisik pegunungan. Sebagai salah satu kota kecil di provinsi sulawesi barat, kabupaten polewali mandar memiliki potensi yang besar dibandingkan daerah lainnya pada sektor pariwisata yang mempunyai peluang cukup besar untuk dikembangkan, karena objek wisata yang ada cukup beragam. Sektor pariwisata tersebut meliputi wisata bahari, wisata alam, wisata budaya dan kerajinan yang tersebar di beberapa kecamatan. Meskipun pemerintah daerah telah banyak melakukan usaha promosi agar menarik para wisatawan, namun masih diperlukan lagi cara promosi lainnya yang lebih baik untuk menarik minat para wisatawan berkunjung ke objek-objek wisata yang ada di kabupaten polewali mandar.

Wisatawan merupakan orang yang mengunjungi suatu tempat di luar tempat tinggalnya yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Tempat wisata yang ada di kabupaten polewali mandar dapat menarik wisatawan untuk berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan pemerintah daerah dan masyarakat sekitar. Banyak masyarakat di luar wilayah polewali mandar belum banyak mengetahui tentang potensi pariwisata yang dimiliki karena jika ditelusuri lebih dalam, wilayah ini mempunyai destinasi wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi.

Kurangnya media untuk mempromosikan objek-objek wisata yang ada di kabupaten polewali mandar mengakibatkan para wisatawan yang ingin mengunjungi objek wisata yang ada mengalami kesulitan dalam mengakses layanan informasi mengenai objek wisata apa saja yang ada di kabupaten polewali mandar. Semakin pesatnya perkembangan teknologi dan membuat kebutuhan masyarakat akan informasi-informasi yang lengkap juga meningkat.

Saat ini smartphone menjadi benda yang tidak bisa dipisahkan dari manusia, salah satu jenis smartphone yang paling banyak digunakan yaitu android. Dengan sebuah android kita dapat berkomunikasi melalui sms dan telepon. Jika pada sebuah android tersebut dilengkapi dengan koneksi internet, maka android tersebut juga dapat digunakan untuk berkomunikasi menggunakan email atau membuka halaman sebuah website. Selain itu, android juga dapat digunakan untuk menjalankan sebuah aplikasi khusus yang memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya. Android juga dapat digunakan sebagai media promosi dengan membuat sebuah aplikasi khususnya di bidang pariwisata.

Location based services (LBS) adalah layanan berbasis lokasi atau istilah umum yang sering digunakan untuk menggambarkan teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang pengguna gunakan. Location-Based Services (LBS) fitur utama dalam penggunaan teknologi telepon seluler (ponsel), sehingga menawarkan banyak keuntungan bagi penggunanya. Kepopuleran smartphone sekarang-sekarang ini telah membawa perubahan besar pada fitur layanan tersebut, dan sebagai akibatnya aplikasi LBS muncul sebagai generasi 'killer apps' (Faizal, I. 2015). Fitur LBS inilah yang akan digunakan oleh user untuk

mengetahui lokasi objek wisata yang ada di kabupaten polewali mandar.

Berdasarkan uraian diatas akan di kembangkan aplikasi pengenalan pariwisata yang ada di kabupaten polewali mandar kepada wisatawan, yang diimplementasikan pada aplikasi berbasis android. Aplikasi ini menggunakan layanan peta dari google maps. Aplikasi ini berisi informasi mengenai objek-objek wisata yang ada kabupaten polewali mandar, dimana informasi ini seperti nama, kategori dan foto objek wisata beserta lokasi dan juga rute menuju ke tempat wisata dan detail mengenai objek wisata tersebut. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di kabupaten polewali mandar dan juga dapat dijadikan sebagai media promosi sehingga objek-objek wisata yang ada tersebut dapat dikenal oleh masyarakat luas dan meningkatkan lebih banyak wisatawan yang ingin berkunjung ke kabupaten polewali mandar.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membuat aplikasi berbasis android menggunakan framework flutter, sebagai media informasi pariwisata yang ada di kabupaten polewali mandar dengan menggunakan *metode location base service* (LBS) untuk menampilkan rute.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Berikut ruang lingkup batasan masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berbasis android.
2. Aplikasi ini dibangun khusus Smartphone dengan *API level* minimum 20, yaitu android 4.4W (*KitKat Wear*).
3. Informasi objek wisata yang ditampilkan hanya mencakup objek yang ada

di kabupaten polewali mandar

4. Sistem ini di bangun dengan menggunakan *framework flutter* dengan bahasa pemrograman *dart* dan menggunakan *state management GetX*.
5. Aplikasi ini mempunyai tiga *role* login, yaitu sebagai berikut:
  - a. Login sebagai pengelola IT atau *administrator*, adalah orang yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem hanya satu orang yang memiliki *role* ini.
  - b. Login sebagai pengisi konten atau *editor*, adalah perwakilan dari setiap kecamatan yang ditugaskan untuk mengelola data tempat wisata di setiap kecamatan yang ada di kabupaten polewali mandar, hak aksesnya dalam sistem adalah menambah, mengedit dan menghapus data wisata pada aplikasi. Role ini hanya bisa diperoleh dari akun yang sudah didaftarkan oleh *administrator* sebagai *editor* pada aplikasi.
  - c. Login sebagai pengunjung atau *visitor*, semua orang bisa memilikinya dengan melakukan pendaftaran di aplikasi otomatis akan mendapatkan role visitor. Hak aksesnya terbatas hanya dapat mengubah data pribadi dan melihat informasi wisata pada aplikasi
6. Aplikasi ini menampilkan informasi wisata dalam bentuk *marker* pada maps.
7. Pengguna aplikasi wajib melakukan login dan verifikasi email, jika belum punya akun bisa mendaftar terlebih dahulu pada aplikasi.
8. Layanan map menggunakan google maps.
9. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur *direction* untuk mendapatkan rute

menuju ke tempat wisata mirip dengan *google root*.

10. Mobile Backend as a Service (*MBaaS*) Menggunakan layanan dari *firebase*.

11. Perubahan data objek wisata pada aplikasi hanya dapat dilakukan oleh user dengan role *administrator* dan *editor*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah aplikasi dengan menggunakan metode *Location Based Service* (LBS) yang menyediakan informasi terkait nama tempat, foto, alamat, kategori dan deskripsi wisata, yang ada di kabupaten polewali mandar dan digunakan sebagai media promosi objek wisata untuk menarik lebih banyak pengunjung.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna, dengan adanya sistem informasi pariwisata ini dapat dijadikan sebagai media promosi tempat wisata yang ada di kabupaten polewali mandar dan khususnya buat pengunjung diharapkan dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan informasi terkait informasi wisata yang ada di kabupaten polewali mandar.
2. Bagi peneliti, sebagai sarana untuk mengimplementasikan teori dan konsep yang telah diperoleh di masa perkuliahan maupun dari luar perkuliahan.
3. Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pembuatan sistem informasi pariwisata dengan menggunakan metode *location based service* (LBS) yang lebih baik lagi, sekaligus dijadikan sebagai salah satu sumber pustaka serta masukan untuk peneliti berikutnya yang melakukan

penelitian serupa secara lebih mendalam lagi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “IMPLEMENTASI FRAMEWORK FLUTTER SISTEM INFORMASI PARIWISATA DI KABUPATEN POLEWALI MANDAR DENGAN METODE LOCATION BASED SERVICE (LBS)” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

### **1.6.1 Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

### **1.6.2 Bab II Tinjauan Pustaka Dan Dasar Teori**

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka dengan mengacu pada penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

### **1.6.3 Bab III Metode Penelitian**

Pada bab ini menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari merancang sistem dari segi analisis kebutuhan bahan/data, terdiri dari kebutuhan

masukan, proses dan keluaran serta peralatan yang digunakan, terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Selanjutnya berisi prosedur pengumpulan data dan analisis perancangan sistem, terdiri dari analisis sistem, arsitektur sistem, use case, activity diagram, class diagram dan rancangan desain tampilan aplikasi yang akan dibuat.

#### **1.6.4 Bab IV Implementasi Dan Pembahasan**

Pada bab ini berisi Implementasi dan Uji coba sistem yang membahas implementasi yang dirancang pada bab sebelumnya dan pembahasan kajian/bahasan tentang hasil pengujian yang sudah dibuat apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian

#### **1.6.5 Bab V Penutup**

Pada bab ini berisi kesimpulan serta menjawab pokok permasalahan yang yang diteliti sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang, serta hasil dari implementasi diikuti pengujian telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi.