

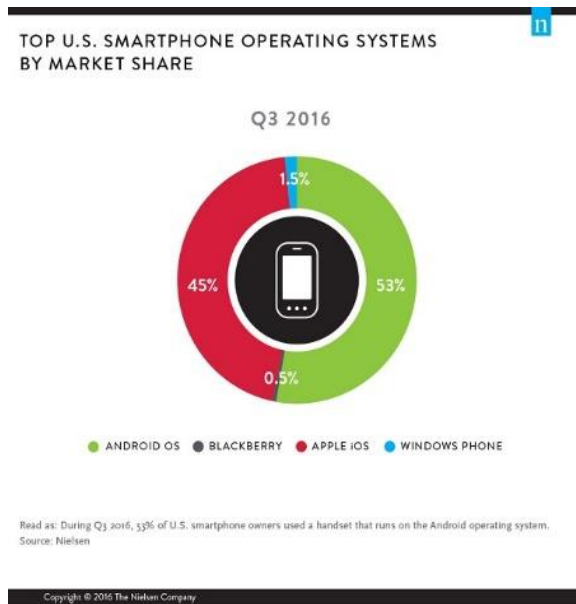
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Hotel adalah suatu tempat dimana disediakan penginapan, makanan, dan minuman, serta pelayanan lainnya, untuk disewakan bagi para tamu atau orang-orang yang tinggal untuk sementara waktu. (Sulastiyono, 2008). Kabupaten Kuningan sebagai salah satu kota wisata yang berada diujung Timur Jawa Barat memiliki beberapa hotel yang biasanya dikunjungi oleh wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Kuningan. Adapun beberapa hotel yang berada di kota Kuningan yang tercantum di inventaris Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan diantaranya Hotel Grand Purnama, Hotel Purnama Prima, Horison Tirta Sanita Hotel, Montana Hotel Kuningan dan hotel lainnya. Hotel menjadi sebuah kebutuhan bagi wisatawan yang berkunjung ke Kuningan apalagi bagi wisatawan yang akan menginap untuk beberapa hari.

Saat ini pengguna *smartphone* OS Android semakin marak, hal ini dibuktikan oleh adanya penelitian terbaru yang dilakukan oleh Nielsen Company pada tahun 2016 yang menyatakan bahwa pengguna *smartphone* OS Android memiliki persentasi mencapai 53% lebih besar dibandingkan pengguna *smartphone* OS lainnya. Hasil persentasi sistem operasi *smartphone* tersebut dapat dilihat pada gambar 1.1 (Nielsen. Company, 2016)



Gambar 1.1 Persentasi sistem operasi *smartphone*

Namun salah satu kendala bagi wisatawan maupun masyarakat Kuningan kurang mengetahui beberapa lokasi hotel yang tersebar di Kabupaten Kuningan. Adapun rekomendasi hotel Kabupaten Kuningan biasanya diperoleh dari mulut ke mulut, media massa, browsing, dan media sosial lainnya. Hal tersebut tentunya membutuhkan waktu bahkan wisatawan dan masyarakat kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai lokasi hotel yang ada di Kabupaten Kuningan serta tidak semua informasi hotel dapat ditemukan.

*LBS (Location Based Service)* adalah layanan informasi yang dapat diakses melalui *mobile device* dengan menggunakan jaringan (Safaat, 2013). *Location Based Service* ini diterapkan dalam sebuah *platform android*. *Android* adalah sistem operasi bergerak (*mobile operating system*) yang mengadopsi sistem operasi *Linux*, namun telah dimodifikasi. (Suprianto, dkk. 2012).

Dengan adanya metode *Location Based Service* ini dapat diimplementasikan untuk mencari informasi dan juga rute mengenai penginapan hotel yang ada di Kabupaten Kuningan.

Dari uraian di atas, Penulis perlu untuk mengangkat masalah ini guna mengambil solusi dalam upaya implementasi *Location Based Service* pada aplikasi Android sebagai panduan tujuan mencari hotel sekaligus media promosi dalam bidang pariwisata di Kabupaten Kuningan. Oleh karena itu, penulis mengambil judul **“Implementasi Metode *Location Based Service* pada Aplikasi Lokasi Penginapan Hotel yang ada di Kabupaten Kuningan Berbasis Android”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membuat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi lokasi penginapan hotel berbasis Android?
2. Bagaimana mengimplementasikan *Location Based Service* dalam aplikasi lokasi penginapan hotel di Kabupaten Kuningan?

## **1.3 Batasan Masalah**

Melihat dari objek penelitian serta judul yang diambil oleh penulis, maka penulis membutuhkan pembatasan masalah. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat menampilkan posisi pengguna pada peta dan menunjukkan rute menuju lokasi hotel yang dituju di Kabupaten Kuningan.

2. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi hotel seperti spesifikasi hotel, alamat, jumlah kamar, kelas kamar dan juga harga kamar.
3. Informasi hotel pada aplikasi ini hanya yang terdaftar di Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan.
4. Peta lokasi pada aplikasi ini dikustomisasi dengan menggunakan *Google Maps*.
5. Aplikasi lokasi penginapan hotel Kabupaten Kuningan diimplementasikan menggunakan metode *Location Based Service (LBS)*.
6. Aplikasi lokasi penginapan hotel Kabupaten Kuningan yang dibuat berbasis Android dengan menggunakan Android Studio, Android SDK dan *database MySQL*.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat**

Penelitian ini memiliki tujuan dan manfaat diantaranya :

##### **1.4.1 Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi penginapan hotel di atas *platform Android*.
2. Mengimplementasikan metode *Location Based Service (LBS)* pada proses pencarian informasi dan lokasi hotel.

## **1.4.2 Manfaat**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

### **1.4.2.1 Manfaat Bagi Penulis**

Adapun manfaat bagi penulis dalam penelitian ini adalah :

1. Dapat mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama menempuh Pendidikan di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Kuningan dengan membuat penelitian secara ilmiah dan sistematis.
2. Menambah wawasan dan kemampuan berfikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian yang sebenarnya.
3. Memahami lebih dalam mengenai metode *Location Based Service (LBS)* dan penerapannya.

### **1.4.2.2 Manfaat Bagi Pihak Lain**

Manfaat penelitian ini bagi pihak lain, yaitu :

1. Sebagai referensi bagi pihak lain yang akan melakukan penelitian lebih lanjut mengenai topik ini.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan untuk mencari informasi dan lokasi penginapan hotel yang ada di Kabupaten Kuningan.

3. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi wisatawan dan masyarakat untuk mengetahui informasi dan rute hotel serta mendukung Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kuningan guna mengembangkan sektor pariwisata di Kuningan.

## **1.5 Metode Penelitian**

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan atau menyelesaikan sesuatu. Berikut ini metodologi penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi ini, antara lain :

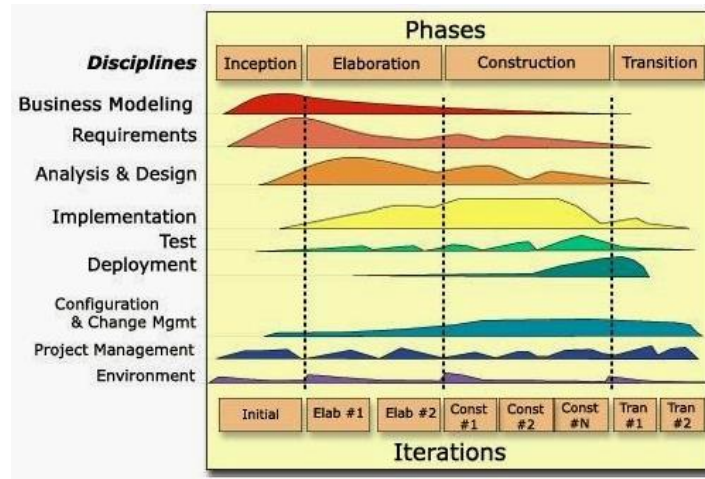
### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Teknik untuk pengumpulan data menggunakan tiga cara, yaitu :

- a. Observasi dengan melakukan pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap hotel yang terdapat di Kabupaten Kuningan dan sudah terdaftar di Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata.
- b. Wawancara, melakukan pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan pihak yang terkait dalam hal ini bagian yang mengurus hotel di Dinas Pemuda, Olahraga dan Pariwisata.
- c. Studi Pustaka adalah Teknik pengumpulan data dengan cara pengumpulan informasi yang relevan yang diperoleh dari buku atau dari jurnal.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode *Rational Unified Process (RUP)*. Pada gambar 1.2 menunjukkan secara keseluruhan arsitektur yang dimiliki RUP :



Gambar 1.2 Arsitektur keseluruhan RUP (Suryana, 2007)

Dalam metode ini, terdapat empat buah tahap pengembangan perangkat lunak, yaitu :

#### 1. *Inception* (permulaan)

Model yang digunakan oleh peneliti dalam *Business Modelling* yaitu *Business Use Case Model* yang menggambarkan interaksi sistem dengan pihak luar yang akan terkait dengan aplikasi.

*Requirement* pada aplikasi ini menggambarkan sistem apa yang harus dilakukan. *Use Case* diidentifikasi untuk mewakili perilaku sistem, *Use Case diagram* ini menggambarkan fungsional yang diharapkan dari *mobile hotel* wisatawan dengan sistem. Wisatawan maupun masyarakat mampu mencari informasi hotel kemudian setelah itu menuju lokasi hotel setelah

memilih hotel yang terdaftar, menggunakan layanan berbasis lokasi dalam mencari lokasi hotel yang akan dituju.

## 2. *Elaboration* (perluasan/perencanaan)

Pada tahap ini merupakan tahap lanjutan dari *inception*, pada tahap ini penulis akan melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan hasil tahapan *inception*. Perancangan dalam tahapan ini meliputi pembuatan diagram *UML(Unified Modeling Language)*, pembuatan rancangan *database*, pembuatan *mock-up* dari tampilan aplikasi, fase *elaboration* ini digambarkan menggunakan dokumen SKPL, untuk melakukan tahapan ini akan menggunakan sebuah dokumen yaitu spesifikasi kebutuhan perangkat lunak (SKPL).

Aplikasi penginapan hotel sendiri nantinya akan digunakan secara khusus untuk membantu masyarakat dan wisatawan di Kuningan. Berikut aktivitas yang akan ditangani oleh aplikasi penginapan hotel yaitu :

- a. Mencari informasi hotel yang berada di Kabupaten Kuningan.
- b. Mencari lokasi kemudian menunjukkan rute ke hotel yang akan dituju.

## 3. *Contruction* (kontruksi)

Tahap ini penulis melakukan pembuatan aplikasi (*coding*) setelah tahap sebelumnya selesai. Pada tahap ini akan mengacu kepada dokumen SKPL yang telah selesai. Pembuatan aplikasi ini menggunakan database MySQL dan Bahasa pemrograman Java. Pemilihan database MySQL dikarenakan



merupakan database *open source* sehingga memudahkan untuk menggunakannya, serta jumlah data yang dapat disimpan relatif besar.

#### 4. *Transition* (transisi)

Keluaran pada tahap ini peneliti melakukan instalasi aplikasi agar dapat digunakan oleh *user*. Aktifitas pada tahap ini juga termasuk pada pelatihan *user* jika diperlukan, pemeliharaan dan pengujian aplikasi apakah sudah memenuhi harapan *user*. (A. S. Rosa, M. Salahuddin, 2013)

### 1.6 Sistematika Penulisan

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Berisi landasan teori yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dibahas, alat bantu pemodelan dan bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem.

#### **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Berisi uraian tentang analisis kebutuhan, perancangan sistem, perancangan database dan perancangan antarmuka (*interface*).

#### **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini berisikan data hasil dari pembangunan sistem aplikasi dan pengukuran uji sistem aplikasi penentuan hotel seperti yang dijelaskan pada BAB III.

#### **BAB V : PENUTUP**

Dalam bab ini akan dibuat kesimpulan dari skripsi serta saran untuk perbaikan dan pengembangan program di masa yang akan datang, yang menjelaskan penyelesaian rumusan masalah serta pendapat dan usulan yang berkaitan dengan pembangunan sistem aplikasi yang dibangun oleh penulis.