

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Lumajang merupakan salah satu kabupaten yang memiliki banyak tempat pariwisata. Berbagai tempat pariwisata tersebut terdiri dari berbagai tempat wisata alam, wisata buatan dan wisata adat dan budaya. Sektor wisata yang beragam dengan keunikan serta eksotisnya yang didukung oleh berbagai fasilitas yang tersedia dapat menarik wisatawan lokal maupun non lokal.

Untuk menarik minat wisatawan pemerintah kabupaten Lumajang telah melakukan berbagai promosi melalui media *online* maupun *non online* untuk mempromosikan tempat pariwisata di kota Lumajang. Namun promosi yang dilakukan belum maksimal dan belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan kabupaten Lumajang.

Namun, terdapat kekurangan dalam *website* Dinas Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Lumajang kurang jelasnya informasi mengenai letak tempat wisata yang ingin dituju, kurangnya obyek wisata dalam *website* tersebut, kurang nya informasi mengenai jalur terpendek menuju lokasi obyek wisata. Sehingga diperlukan sebuah keberadaan informasi wisata yang dapat mendukung kegiatan para wisatawan dalam menemukan atau mencari informasi yang terkait dengan obyek wisata. Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuat aplikasi untuk mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi wisata di kabupaten Lumajang.

Aplikasi ini dirancang untuk perangkat *mobile* yang menggunakan sistem operasi *android* yaitu perangkat *mobile* yang sudah tidak asing lagi dan sudah memasyarakat sehingga dapat menjadi perangkat yang tepat guna dan terjangkau untuk para wisatawan dalam penggunaan aplikasi. Karena aplikasi ini dapat dioperasikan pada telepon *seluler* yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun wisatawan berada.

Aplikasi yang dibangun tentunya tidak sekedar menampilkan informasi baik dalam bentuk teks maupun gambar tetapi juga terdapat *fitur* tambahan berupa penentuan jarak terpendek menuju lokasi wisata yang diperlukan untuk menuju lokasi wisata tersebut. Dalam aplikasi ini yang di tampilkan bukan hanya letak posisi tempat wisata tetapi juga di tampilkan info wisata, info wisata kuliner, info hotel dan info biro perjalanan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diambil perumusan masalah yaitu sebagai berikut:

- a. Wisatawan lokal maupun *non* lokal belum mengetahui dan kesulitan untuk mendapatkan informasi mengenai obyek wisata di kabupaten Lumajang.
- b. Bagaimana mengetahui letak suatu obyek wisata.
- c. Bagaimana mengimplementasikan algoritma dijkstra untuk menentukan rute terpendek menuju lokasi wisata berdasarkan jarak antar kecamatan.

1.3 Batasan Masalah

Pada Tugas Akhir ini diperlukan batasan–batasan agar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya sehingga tujuan Tugas Akhir ini dapat tercapai. Adapun batasan masalahnya yaitu sebagai berikut:

- a. Pembuatan lokasi wisata kabupaten Lumajang ini mengambil data peta dari *Google Map API*.
- b. Info yang di tampilkan dalam aplikasi ini adalah 21 obyek wisata, 7 info hotel, 11 info wisata kuliner dan 4 info biro perjalanan yang ada di kabupaten Lumajang dan berada di bawah naungan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Lumajang.
- c. Lokasi atau posisi yang disajikan merupakan lokasi untuk pencarian tentang informasi letak obyek wisata.
- d. Menggunakan parameter jarak dengan perbandingan jarak antar kecamatan untuk algoritma dijkstra.

- e. Sistem ini tidak meliputi jalan yang dalam keadaan macet dan siklus alam.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat sebuah aplikasi yang membantu wisatawan dalam mencari informasi mengenai obyek wisata, wisata kuliner, hotel dan biro perjalanan dengan mudah.
- b. Mengetahui letak posisi obyek wisata dengan lebih mudah.
- c. Mengimplementasikan algoritma dijkstra dalam pencarian rute terpendek menuju lokasi obyek wisata.

1.5 Manfaat

Manfaat dari Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai obyek wisata, tempat makan, hotel dan biro perjalanan.
- b. Mempermudah wisatawan dalam mengetahui letak posisi obyek wisata.
- c. Membantu pengguna mencari rute terpendek menuju obyek wisata sehingga diharapkan dapat memberikan rute yang efisien.