BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Objek wisata merupakan sebuah daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Indonesia termasuk dalam salah satu negara yang mempunyai banyak wisata baik wisata alam maupun wisata bersejarah. Dimana tempat wisata tersebut banyak didatangi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara.

Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta) adalah ibu kota negara dan termasuk salah satu kota terbesar di Indonesia. Jakarta merupakan satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat provinsi. Jakarta memiliki luas sekitar 661,52 km² (lautan: 6.977,5 km²), dengan penduduk berjumlah 10.374.235 jiwa (2017). Jakarta mempunyai tempat destinasi wisata yang cukup baik di Indonesia. Untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Jakarta, Jakarta mempunyai objek wisata yang tersebar dibeberapa daerah dan tidak kalah menarik contohnya seperti wisata bersejarah dan beredukasi. Dimana kita bisa mendapatkan liburan dengan harga yang murah meriah sekaligus berlibur sambil mempelajari pengetahuan tentang sejarah dimasa lampau. Kita bisa datang bersama keluarga, teman, bahkan sanak saudara kita. Permasalahan saat ini adalah sebagian wisatawan atau masyarakat yang ingin berlibur kemuseum kurangnya informasi museum tersebut membuat masyarakat hanya mengetahui beberapa tempat musuem yang terkenal saja. Padahal Jakarta mempunyai cukup banyak museum dan menarik untuk didatangi. Banyaknya jumlah museum yang tersebar

di DKI Jakarta sebanyak 64 museum. Dimana wisatawan hanya mengetahui museum yang terkenal saja seperti museum sejarah Jakarta atau bisa disebut dengan museum fatahillah dan museum seni rupa yang ramai dikunjungi bahkah pertahun sekitar 798.139 kunjungan. Sedangkan masih ada museum yang masih orang belum mengetahuinya seperti museum bahari dan museum Museum M.H. Thamrin dimana masih sedikit kunjungan oleh wisatawan asing maupun lokal, dimana museum tersebut bisa diperkirakan pertahun hanya mendapatkan kunjungan sekitar 35.000 pengunjung.

Dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada seperti sistem informasi geografis berbasis android, dimana aplikasi tersebut dapat memberikan informasi objek wisata museum secara lengkap kepada wisatawan lokal atau wisatawan mancanegara yang ingin datang ketempat museum yang telah ada. Dengan adanya sistem informasi geografis yang diharapkan menjadi salah satu solusi dalam mengetahui lokasi, informasi museum dan mempromosikan museum yang ada di Jakarta. Beberapa deskripsi tersebut yang mendasari dibuatnya Perancangan **"Sitem Informasi Geografis Museum di DKI Jakarta Berbasis Android".**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diurauikan, maka rumusan masalah tersebut adalah Bagaimana cara merancang aplikasi sistem informasi geografis museum di DKI Jakarta berbasis android.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

C. Ruang Lingkup

Adapun masalah yang ditemukan dalam Perancangan Sistem Informasi Geografis Museum di DKI Jakarta. Dengan ini penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut.

1) Objek penelitian adalah museum yang didaerah DKI Jakarta
2) Aplikasi ini hanya membahas tentang sejarah singkat, lokasi museum, nomor telpon, jam buka, harga masuk dan fasilitas umum.
3) Program yang digunakan berbasis android
4) Metode yang digunakan sistem informasi geografis (GIS)

D. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penlitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah aplikasi sistem informasi geografis museum di DKI Jakarta bisa berguna untuk wisatawan yang ingin berlibur sambil belajar tetapi tidak tahu informasi tentang tempat museum tersebut dan bisa membantu mempromosikan atau memperkenalkan museum yang ada di Jakarta sendiri.

2. Manfaat Penelitian

a) Wisatawan dipermudah dengan adanya aplikasi ini, karena mereka bisa mengetahui lokasi dan informasi museum tersebut.

b) Membantu pihak museum untuk memberikan informasi tentang tempat tersebut terhadap wisatawan atau masyarakat yang hendak berkunjung ketempat tersebut sambil belajar

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah dalam penyusunan skripsi ini maka perlu ditentukan sistematika penulisan yang baik.Sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis mengemukakan metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi.

BAB IV ANALISA HASIL DAN HASIL PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan hasil dan pembahsan dari penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan teori yang sesuai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan sara mengenai apa saja yang sudah dihasilkan dan didapat.

UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
YAYASAN ABDI KARYA