

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kabupaten Banyumas merupakan Kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Banyumas berbatasan dengan Kabupaten Brebes di sebelah utara, Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Banjarnegara, dan Kabupaten Kebumen di sebelah timur, serta Kabupaten Cilacap di sebelah selatan dan barat. Gunung Slamet, gunung tertinggi di Jawa Tengah terdapat di ujung utara wilayah kabupaten Banyumas. Menurut data yang diambil dari <http://jatengprov.gov.id>, luas wilayah Kabupaten Banyumas adalah 132.758 hektare, terdiri dari 27 kecamatan dan 301 desa dan 30 kelurahan. Jumlah Penduduk Kabupaten Banyumas berdasarkan sensus penduduk tahun 2010 berjumlah 1.554.527 jiwa. Banyumas mempunyai lokasi strategis yang menjadikannya salah satu sudut segitiga emas Jawa Tengah disamping Semarang dan Solo (Semarang-Solo-Purwokerto).

Dengan luas daerah Kabupaten Banyumas, banyaknya penduduk, dan lokasi yang strategis, menuntut pemerintah Kabupaten Banyumas untuk terus bisa berfikir kreatif agar bisa memenuhi kebutuhan hidup masyarakatnya, seperti kebutuhan rekreasi. Sampai saat ini sudah banyak tempat rekreasi atau wisata yang terdaftar di Dinas Pemuda dan Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, baik itu dikelola oleh pihak swasta maupun dikelola oleh Pemerintah Kabupaten/Pemerintah Desa setempat.

Selain untuk memenuhi kebutuhan hidup masyarakatnya akan rekreasi, tempat rekreasi/wisata juga bisa menjadi salah satu pendapatan daerah, dan secara tidak langsung juga akan merubah cara hidup masyarakat disekitar lokasi wisata. Banyak masyarakat sekitar lokasi wisata yang akan terkena dampak positif dari adanya tempat wisata di daerahnya. Mulai dari berjualan jajanan, berjualan pakaian/oleh-oleh khas tempat wisata, menjadi juru foto, menjadi pemandu wisata, dan sampai investor skala besar yang akan membuka penginapan/hotel, atau biro perjalanan wisata sebagai penunjang tempat wisata tersebut. Ini seperti *efek domino* dari kegiatan pembangunan wisata oleh pemerintah.

Dengan banyaknya keuntungan yang akan diperoleh dari sektor pariwisata, membuat sektor pariwisata tidak bisa dibiarkan begitu saja. Sektor pariwisata bisa menjadi industri yang menguntungkan bagi banyak pihak. Tentunya untuk bisa mencapai tahap industri pariwisata, banyak hal yang harus dilakukan seperti perbaikan akses menuju tempat wisata, fasilitas ditempat wisata, dan juga promosi/iklan kepada masyarakat untuk mengunjungi tempat wisata. Akhir – akhir ini berbagai buku, artikel, dan berita tentang obyek wisata banyak diterbitkan sebagai salah satu metode untuk memberikan informasi atau sebagai promosi kepada masyarakat untuk bisa mendatangi dan menjelajah tempat wisata. Namun cara konvensional seperti itu belum cukup efektif. Karena informasi yang diberikan pada buku, artikel, dan berita cenderung monoton, dan berlaku hanya jangka waktu tertentu saja, Tidak bisa mengikuti bagaimana perkembangan tempat wisata

tersebut untuk waktu yang akan datang. Mungkin hanya *website* saja yang dirasa cukup efektif, tetapi itupun belum bisa menjawab tantangan zaman karena aktivitas manusia yang sudah sangat *mobile*, dan berdiam diri didepan monitor hanya untuk mencari informasi tentang wisata dirasa membuang – buang waktu. Dengan mobilitas yang tinggi, masyarakat cenderung memilih untuk mengakses informasi melalui perangkat *mobile*, seperti *smartphone android*.

Dalam era digital dan teknologi seperti sekarang ini, penggunaan *smartphone* atau telepon pintar sebagai salah satu alat teknologi komunikasi dan informasi sangat dibutuhkan keberadaanya hampir disetiap aspek kehidupan masyarakat. Banyaknya pengembang teknologi *smartphone* menjadikan teknologi *smartphone* cepat berkembang. Fungsi *smartphone* saat ini sudah bisa mewakili atau bahkan menggantikan fungsi dari komputer, televisi, pemutar musik digital, kamera digital, dan video digital. Teknologi yang disediakan *smartphone* memang memungkinkan berbagai fungsi terkumpul dalam sebuah perangkat. Dengan pertumbuhan penjualan *smartphone* yang terus naik dari tahun – ke tahun, tentulah *smartphone* bisa menjadi cara berbagi informasi yang efektif. Salah satunya sebagai sarana promosi bidang pariwisata daerah, dalam hal ini Kabupaten Banyumas.

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, dapat diidentifikasi rumusan permasalahan sebagai berikut : Bagaimana

merancang dan membangun sebuah aplikasi *smartphone* dalam bentuk aplikasi berbasis *android* dengan layanan berbasis lokasi yang mampu memberikan informasi yang dibutuhkan masyarakat selaku pengguna tentang tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Banyumas secara mudah.

C. BATASAN MASALAH

Dalam merancang dan membangun aplikasi wisata Kabupaten Banyumas ini dilakukan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi yang disajikan dalam aplikasi ini meliputi lokasi wisata, gambar-gambar tentang tempat wisata, *event* yang berkaitan dengan kegiatan wisata di Kabupaten Banyumas, informasi pendukung wisata seperti hotel, tempat kuliner, tempat oleh-oleh, SPBU.
2. Jenis perangkat lunak yang dibentuk merupakan jenis aplikasi *smartphone* dan sistem operasi yang digunakan adalah *android*, khususnya *android* versi 4.0 (*Jelly Bean*) atau versi setelahnya.
3. Format pertukaran data antara *website* sebagai *server* dan aplikasi *android* sebagai *client* menggunakan format *Java Script Object Notation* (JSON).