

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karimunjawa adalah tempat wisata yang sudah cukup populer di kalangan masyarakat. Apalagi ketika membahas keindahan yang ditawarkan sungguh tiada tara. Karimunjawa adalah kepulauan di laut Jawa yang termasuk dalam kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Dengan luas daratan kurang lebih 1.500 hektare dan perairan kurang lebih 110.000 hektare, Karimunjawa kini dikembangkan menjadi pesona wisata Taman laut yang mulai banyak digemari wisatawan lokal maupun wisata mancanegara[7]. Adapun laporan kunjungan wisatawan tahun 2016 terakhir dari sebagai berikut [11]:

Tabel 1.1 Laporan Kunjungan Wisatawan

LAPORAN KUNJUNGAN WISATAWAN				
TAHUN 2016				
NO	NAMA DAYA TARIK WISATA	WISMAN	WISNUS	JUMLAH
	WISATA ALAM			
1	Pantai Kartini	3.589	250.334	253.923
2	Pantai Bandengan	4.600	311.126	315.726
3	Songgolangit	22	10.990	11.012
4	BENTENG PORT.	134	100.795	100.929
5	Karimunjawa(Wisma)	7.317	110.984	118.301

Karimunjawa mempunyai potensi unggulan seperti wisata alam, wisata religi, wisata kuliner dan beberapa oleh-oleh khas Karimunjawa yaitu , adapun kepulauan Karimunjawa memiliki julukan diantara lainnya seperti Pulau Liburan, *The Paradise Of Java* dan *Caribbean Van Java* [8]. Hal ini menyebabkan banyak wisatawan yang tertarik mengunjungi Karimunjawa untuk melihat dan merasakan pariwisata di kepulauan Karimunjawa. Pemanfaatan potensi wisata di Karimunjawa tersebut dibagi menjadi beberapa kategori, yakni sebagai berikut[10] :

- 1) Wisata Alam

Wisata alam di Karimunjawa merupakan salah satu kepulauan yang terletak di wilayah Jepara yang keindahan alam dan lautnya sangat mempesona dan menarik dikunjungi. Berikut beberapa tempat wisata alam, yaitu :

- a. Wisata Kolam Hiu di Pulau Menjangan Besar.
- b. Wisata Bukit Love di Dusun Jatikerep.
- c. Wisata Bukit Joko Tuo di Pulau Karimunjawa.
- d. Wisata Hutan Mangrove di Desa Kemojan Dukuh Karanglawang.
- e. Wisata Pulau Menjangan Kecil.
- f. Wisata Jati Kerep.

2) Wisata Kuliner

Pulau Karimunjawa memiliki beberapa tempat wisata kuliner diantara lainnya, yaitu :

- a. The Happinezz Restaurant & Café
- b. Amore Café
- c. Eat & Meet Restaurant

3) Wisata Religi

Pulau Karimunjawa memiliki tempat wisata religi diantara lainnya, yaitu makam Sunan Nyamplungan di desa Karimunjawa.

Wisatawan lokal maupun mancanegara sangat membutuhkan informasi tentang lokasi yang akan dikunjungi. Untuk dapat mengetahui lokasi wisata yang akan dikunjungi, wisatawan dapat dengan mudah mencari dengan mengakses internet. Karena informasi lokasi wisata saat ini sudah tersedia diberbagai website, baik website perorangan, organisasi atau pemerintah. Namun untuk mencari lokasi wisata ini masih tersebar diberbagai website, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk mengetahui informasi wisata tersebut dengan cepat dan tepat. Karena seorang wisatawan bila pergi berwisata lebih sering menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan PC/Laptop. Sementara website pariwisata mengandung konten gambar yang sangat banyak, hal ini tentunya akan terasa berat bila dibuka dengan menggunakan *browser* mobile [1].

Pemanfaatan kemajuan teknologi *smartphone* merupakan salah satu solusi dari permasalahan ini. Oleh karena itu peneliti menerapkan sebuah aplikasi *mobile* informasi yang berbasis android yang mana aplikasi ini nantinya memberikan informasi potensi pariwisata yang ada di pulau Karimunjawa, peta, *favorit*, jarak lokasi wisata dan *review* untuk wisatawan di aplikasi tersebut. Wisatawan dapat memakai ponsel android minimal menggunakan versi 4.4 (*Kitkat*) dalam proses pemakaian aplikasi *mobile* ini. Aplikasi ini peneliti bernama KARIMUN GUIDE JEPARA.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, dapat kita rumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pemanfaatan aplikasi android dalam memberikan informasi potensi Karimunjawa dibandingkan dengan menggunakan *website*.
2. Bagaimana wisatawan asing dan lokal dapat dengan mudah mengakses informasi tentang potensi yang ada di Karimunjawa.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan judul yang digunakan dalam judul proposal, batasan masalah yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Hanya membahas potensi pariwisata di Karimunjawa.
2. Aplikasi informasi potensi pariwisata Karimunjawa ini berbasis android *mobile*.
3. Aplikasi *mobile* ini bisa di akses oleh semua pengguna / *user mobile* Android minimal versi 4.4 (*kitkat*).
4. Aplikasi *Mobile* ini mempunyai peta untuk pulau Karimunjawa.
5. Aplikasi *Mobile* ini dalam pengolahan data menggunakan firebase.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Memberikan informasi tentang potensi di Karimunjawa Kabupaten Jepara.

2. Mempermudah dalam mencari informasi tentang potensi yang ada di Karimunjawa Kabupaten Jepara.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi Peneliti :

1. Sebagai sarana menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan aplikasi berbasis android.
2. Mampu mengembangkan penelitian sehingga bisa jadi konsumsi publik yang bermanfaat.
3. Sebagai proses pengembangan dalam hal ilmu penelitian.

Bagi Masyarakat :

1. Wisatawan asing maupun lokal dapat mengetahui informasi potensi di Karimunjawa kabupaten jepara.
2. Aplikasi *mobile* informasi potensi karimun jawa ini mudah digunakan oleh semua lapisan masyarakat.
3. Mempercepat pencarian informasi.

Bagi Pemerintah :

1. Dapat menjadi bahan promosi untuk pariwisata di pulau Karimunjawa kabupaten Jepara.
2. Dapat menjadi bahan evaluasi peluang – peluang yang menguntungkan untuk kabupaten Jepara.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan laporan ini dapat terarah sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang masing – masing dijelaskan pada tiap bab.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang pengertian dan teori – teori yang digunakan sebagai landasan atau dasar dari penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas hasil penelitian tentang Penerapan Aplikasi Mobile Information Island Karimun Menggunakan Ionic Framework Untuk Pengenalan Potensi Karimun Jawa Kabupaten Jepara.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini disertai saran untuk pengembangan lebih lanjut.

