

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Karimunjawa merupakan tempat wisata yang sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia. Karimunjawa adalah pulau kecil dari daerah kabupaten Jepara, Jawa Tengah. Dengan pesona keindahan alam yang berlimpah di Karimunjawa yang sangat digemari wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara[1].

Karimunjawa merupakan wisata kepulauan yang terletak di Jepara Jawa Tengah yang menciptakan keindahan alam terutama dari alam bawah lautnya yang sangat indah dan mempesona. Hal ini menjadikan wisatawan tertarik untuk datang langsung di Karimunjawa. Selain wisata alam di Karimunjawa juga terdapat wisata kuliner yang menggugah selera, dan juga ada wisata religi yaitu makam sunan Nyamplungan.

Karimunjawa memiliki luas wilayah kurang lebih 71,2 Km<sup>2</sup>. dengan luasnya Karimunjawa tersebut wisatawan sangat membutuhkan tempat peristirahatan sementara atau biasa disebut *homestay*. Wisatawan terutama bagi anak - anak muda memilih untuk menginap di *homestay* dari pada di hotel, dikarenakan dari segi biaya menginap di *homestay* lebih murah dibandingkan dengan menginap di hotel yang harganya bisa dua kali lipat lebih mahal. Banyaknya wisatawan yang tidak mengetahui informasi *homestay* di Karimunjawa menjadi masalah tersendiri. Kondisi ini bisa dimanfaatkan oleh pemilik rumah yang memiliki kamar kosong sebagai kesempatan untuk membuka usaha sampingan ataupun usaha utama. Namun, ketersediaan *homestay* tidaklah sebanding dengan jumlah wisatawan yang datang terutama pada saat waktu libur panjang. Hal ini menjadikan wisatawan harus mencari informasi *homestay* lebih cepat agar mendapatkan *homestay* yang masih kosong.

Harga penginapan pada umumnya berdasarkan fasilitas dan kondisi. Semakin lengkap dan semakin bagus penginapannya, maka semakin mahal harga sewanya, dan begitupun sebaliknya.[2] Cara yang biasa dilakukan wisatawan untuk mencari *homestay* saat ini dengan cara bertanya langsung kepada masyarakat di Karimun Jawa ataupun melalui *website*.

Dalam penelitian sebelumnya tentang *web sistem informasi pencarian info kostan menggunakan google maps API 3* menggunakan metode *waterfall*. metode ini sudah baik akan tetapi pada penelitian ini menggunakan *website*. Namun, tidak semua orang tahu mana *website* yang selalu *update*. [3]

Pada era globalisasi saat ini, kebutuhan informasi sangat tinggi. Salah satu media yang dapat memberikan informasi secara cepat dan tepat yaitu *internet*. Perkembangan *internet* sangatlah pesat, oleh karena itu banyak produsen *smartphone* memanfaatkan *internet* dengan cara membuat alat komunikasi yang praktis dan juga *fleksibel* yaitu *smartphone*, khususnya berbasis *android*.

Untuk mengatasi masalah pada penelitian sebelumnya, peneliti membuat aplikasi *homestay* berbasis *android* di Karimun Jawa. Metode yang digunakan adalah metode RAD (*Rapid Application Development*), dengan metode ini peneliti dapat mempersingkat waktu pengembangan, selain itu pada perancangan dan implementasi disesuaikan dengan kebutuhan pengguna agar menghasilkan aplikasi yang dapat berfungsi untuk wisatawan lokal maupun mancanegara.

Dengan melalui *smartphone android*, pemilik *homestay* dan pencari *homestay* dapat memasukkan data serta menemukan informasi data secara cepat dan efisien. Tehnologi *smartphone* saat ini sangat digemari, tidak terkecuali anak muda sekarang. [4]

Dengan memanfaatkan kemajuan tehnologi *smartphone* yang sangat pesat ini bisa jadi salah satu solusi untuk memecahkan permasalahan tersebut. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah aplikasi *mobile* informasi yang berbasis *android*, dimana aplikasi ini nantinya akan memberikan informasi tentang *homestay* di Karimun Jawa. Seperti peta, harga, foto, serta *review* untuk wisatawan

pada aplikasi tersebut. Aplikasi ini peneliti beri nama *HOMESTAY KARIMUNJAWA*.

Harapan dari penelitian ini yaitu dapat memudahkan wisatawan mencari informasi *homestay* di Karimunjawa. Nantinya aplikasi *homestay* Karimunjawa akan di rilis di *Playstore*. Aplikasi ini dilengkapi dengan fitur chat dan fitur *booking* dimana fitur chat ini bertujuan untuk memudahkan wisatawan untuk berkomunikasi dengan pemilik *homestay*. Dan fitur *booking* memudahkan wisatawan untuk memesan *homestay*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis diatas, maka dapat kita rumuskan masalah yaitu

1. belum adanya aplikasi *homestay* Karimunjawa berbasis android untuk memberikan informasi kepada wisatawan lokal maupun mancanegara tentang *homestay* di Karimunjawa.
2. Cara yang dilakukan untuk mencari *homestay* saat ini dengan cara bertanya langsung kepada masyarakat di Karimunjawa.

## 1.3 Batasan Masalah

Untuk mengantisipasi masalah agar mencegah kemungkinan meluasnya pembahasan dari yang seharusnya, maka perlu untuk diberikan batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Hanya membahas tentang informasi *homestay* di Karimunjawa.
2. Aplikasi *homestay* di karimunjawa ini berbasis android *mobile*.
3. Aplikasi ini bisa digunakan semua pengguna android minimal versi 4.4 (*Kitkat*).
4. Aplikasi android *mobile* ini menggunakan *firebase* sebagai pengolahan data.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki tujuan yaitu membuat aplikasi *homestay* Karimunjawa berbasis android untuk memberikan informasi dan

kemudahan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara yang ingin mencari *homestay* di Karimunjawa.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Bagi peneliti :

Dari penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peneliti yaitu dapat menerapkan ilmu yang telah di dapat dalam bentuk aplikasi dan bermanfaat bagi lingkungan sekitar.

Bagi masyarakat :

1. Wisatawan lokal maupun asing dapat mengetahui informasi *homestay* di Karimunjawa.
2. Aplikasi informasi *homestay* di Karimunjawa ini nantinya akan dirancang agar mudah digunakan oleh wisatawan.
3. Nantinya aplikasi ini dapat membantu wisatawan mencari *homestay* dengan mengetahui fasilitas, harga, serta jarak terdekat dengan pelabuhan ataupun bandara.

Bagi Pemilik *Homestay* :

1. Sebagai sarana untuk mempromosikan *homestay* di Karimunjawa.
2. Untuk memperlihatkan kualitas pelayanan *homestay* kepada wisatawan.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis supaya penulisan laporan ini dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan, maka penyusunan 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 sudah dijelaskan pada setiap bab.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang pengertian dan teori – teori yang digunakan untuk landasan atau dasar dari penelitian tersebut.

## **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 tentang hasil penelitian mengenai Aplikasi *Homestay* berbasis android di Karimunjawa.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian ini dan disertai saran untuk pengembangan yang lebih lanjut.

