

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang Masalah**

Tapanuli Tengah merupakan sebuah kabupaten di Sumatera Utara yang mana ibu kota nya adalah Pandan. Tapanuli Tengah memiliki penduduk yang sangat banyak dan terdiri dari berbagai suku bangsa. Tapanuli Tengah juga memiliki tempat-tempat wisata yang dapat dikunjungi bagi wisatawan lokal maupun pendatang seperti wisata bahari, wisata rohani, wisata alam yang berada di desa maupun di kota.

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara yang di lakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha dalam mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan.

Walaupun objek-objek wisata tersebut menarik dan potensial untuk dikembangkan sayangnya banyak wisatawan lokal maupun pendatang di luar daerah banyak tidak mengetahui objek wisata tersebut. Itulah sebabnya mengapa dari segi pengelolaannya disebut masih kurang baik, hal ini dapat dilihat dari pengelolaan fasilitas wisata yang telah ada, sarana prasarana di dalamnya, pengembangan objek wisata ke depan maupun promosi yang dilakukan.

Pada masalah diatas penulis merancang aplikasi Objek Wisata Di Tapanuli Tengah Berbasis Android, dimana selama ini pencarian lokasi objek wisata ini masih di lakukan secara manual yaitu dengan cara bertanya secara langsung kepada masyarakat yang ada di tapanuli tengah untuk mendapatkan informasi objek

wisatanya. Namun informasi dan lokasi objek wisata yang didapat tersebut tentunya masih sangat menyulitkan bagi wisatawan terutama bagi orang dari luar daerah untuk menemukan lokasi objek wisata.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis berinisiatif untuk mengangkat judul “**Membangun Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android**”.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dengan latar belakang masalah diatas masalah-masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Belum banyak wisatawan yang mengetahui objek wisata yang ada di tapanuli tengah.
2. Wisatawan masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang lokasi objek wisata yang ada di tapanuli tengah.

### **I.2.2. Rumusan Masalah**

Dari ulasan singkat mengenai latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti akan merumuskan suatu rumusan masalah yang akan menjadi panduan pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana membangun suatu aplikasi objek wisata di Tapanuli Tengah berbasis android ?
2. Bagaimana memberikan informasi lokasi objek wisata dari pengguna ke lokasi objek wisata?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi Objek Wisata Tapanuli Tengah menggunakan metode LBS dibuat menggunakan aplikasi pemrograman Android Studio dan pembuatan database menggunakan xampp.
2. Aplikasi yang dirancang hanya memberikan informasi objek wisata di daerah Tapanuli Tengah saja.
3. Aplikasi Objek Wisata Tapanuli Tengah menggunakan peta google maps sebagai maps nya.
4. Untuk menjalankan sistem ini harus terkoneksi ke internet.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Tujuan penelitian ini secara umum sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi yang bertujuan untuk memberikan informasi tempat-tempat wisata yang ada di Tapanuli Tengah.
2. Menerapkan metode location based service pada aplikasi android pencarian tempat wisata di Tapanuli Tengah.

### **I.3.2. Manfaat**

Manfaat penelitian secara umum sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi yang bermanfaat untuk menemukan lokasi objek wisata melalui *Smartphone android*.
2. Mempermudah dalam mencari arah menuju lokasi objek wisata , sesuai dengan akurasi dengan memanfaatkan *Google Maps* dan internet.
3. Merancang system yang mudah digunakan sehingga dapat diakses, serta tidak mempunyai batasan waktu dan tempat.

### **I.4. Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian adapun beberapa cara untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian ini. Berikut ini adalah beberapa metode-metode yang digunakan oleh penulis dalam mengumpulkan data adalah :

#### *a. Metode Interview*

Metode *interview* merupakan teknik wawancara atau tanya jawab langsung dengan pihak-pihak terkait dalam hal ini, guna mendapatkan informasi informasi untuk perancangan sesuai dengan tujuan semula.

#### *a. Studi Kepustakaan (Library Research)*

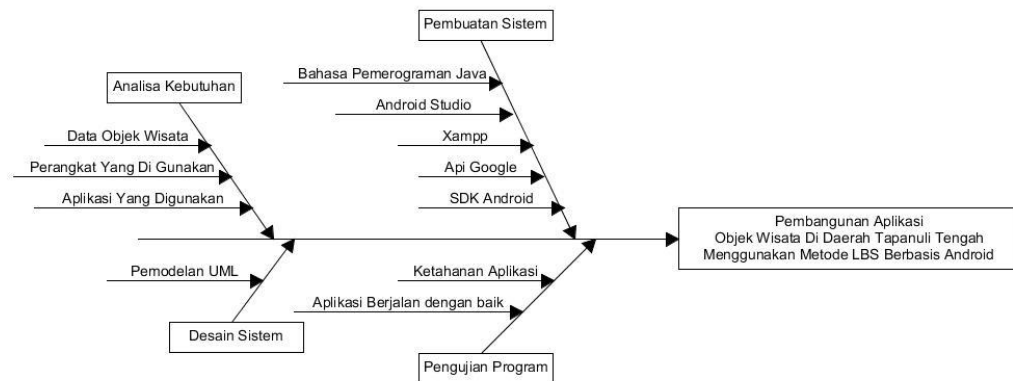
Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data-data teoritis dari jurnal-jurnal yang dapat mendukung proposal skripsi ini, termasuk pula proposal skripsi yang telah ada dengan tujuan dan maksud memperoleh

masukan dan referensi yang jelas dari apa yang telah dilakukan untuk menyusun penelitian ini.

b. Studi Literatur

Pada ada tahap ini akan dilaksanakan studi literatur untuk mengetahui bagaimana aplikasi ini bisa mengetahui lokasi sekarang dan dapat menunjukkan tempat yang akan dituju. Sehingga digunakan sebuah teknologi *Located BasedServices* (LBS) untuk mendapatkan lokasi sekarang dan menggunakan teknologi *Global Positioning System* (GPS) pada mobile *Android*. Selanjutnya aplikasi akan menerima koordinat bumi. Kemudian untuk mendapatkan peta dan rute, system menggunakan *Google Map API* dengan memberikan parameter koordinat bumi yang diterima tadi.

Prosedur rancangan merupakan tata cara dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan yang dilakukan agar dapat dilakukan dengan sukses. Berikut adalah skema dalam malaksanakan penelitian dapat dilihat pada gambar I.1 berikut :



**Gambar I.1. Fishbone Diagram**

Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan diatas seperti terlihat pada alur prosedur perancangan yaitu:

### 1. Analisis Kebutuhan

Untuk dapat mencapai penyelesaian dalam merancang aplikasi ini penulis melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan untuk menjadi sumber bahasan dari permasalahan yang diangkat, perangkat yang digunakan adalah laptop dan aplikasi yang digunakan untuk membuat Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android adalah Android Studio.

### 2. Desain

Desain adalah suatu perencanaan dalam pembuatan sebuah objek atau sistem yang terstruktur. Adapun desain dari *system* yang dirancang menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dimana didalamnya terdapat beberapa diagram seperti *Use Case*, *Class Sequence* dan *Activity*

### 3. Pembuatan Sistem

Pada tahap ini, pembuatan aplikasi dituangkan ke dalam bahasa pemrograman java dan mulai dibangun menggunakan perangkat lunak Android Studio untuk menghasilkan sebuah aplikasi sesuai dengan yang dirancangakan. Seluruh fungsi dan antarmuka yang terdapat pada perancangan akan disesuaikan dengan aplikasi yang akan dihasilkan nantinya.

### 4. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan pengujian Perancangan Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android, yaitu meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan aplikasi. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui bahwa perancangan aplikasi Perancangan Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis Android telah berjalan dengan baik sesuai dengan yang dirancangkan sebelumnya. Pengujian ketahanan merupakan kemampuan aplikasi untuk berjalan dengan baik pada spesifikasi minimum komputer serta android.

Spesifikasi minimum *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah:

#### 1) Hardware

- a. *Processor intel core i5 (PC), Processor dual core 1.0 Ghz (Android).*
- b. *Harddisk 500 GB (PC), 50MB (Android).*
- c. *RAM 8GB (PC), 1GB (Android).*

d. Jaringan (*Network*)

2) Software

- 1) Sistem operasi PC : *Windows* 7, 8, 10
- 2) Sistem operasi *Android* : Jelly Beans (4.2)
- 3) *Android Studio*
- 4) *Xampp*

Tahap selanjutnya Implementasi atau uji coba terhadap aplikasi yang telah selesai dibuat. Hal ini dilakukan untuk pengujian atau perbaikan pada aplikasi tersebut apakah sudah bekerja sesuai dengan rancangan

5. Hasil

Pada tahap ini akan diambil kesimpulan bahwa dari Perancangan Aplikasi Objek Wisata Di Daerah Tapanuli Tengah Menggunakan Metode LBS Berbasis *Android*, seperti apa saja kelebihan dan kekurangan dari perancangan aplikasi. Sehingga dapat disimpulkan dalam menambahkan beberapa fungsi-fungsi tersebut tentu harus disesuaikan dengan kebutuhan yang dimiliki aplikasi.

### **I.5. Kontribusi Penelitian**

Kontribusi yang dapat diberikan pada pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan suatu aplikasi yang dapat membantu wisatawan dalam mencari lokasi objek wisata yang ada di Tapanuli Tengah.

2. Menciptakan sebuah aplikasi yang dapat di gunakan secara mobile dimanapun dan kapanpun.
3. Di harapkan nantinya penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian yang akan datang.

## **I.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang penulisan judul, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, kontribusi penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini merupakan bagian yang menjadi landasan teori yang digunakan dalam memecahkan masalah dan membahas masalah yang ada. Bab ini membahas konsep sistem informasi, konsep pengolahan informasi, serta sejumlah teori mengenai metode analisi dan metode perencanaan yang digunakan. ‘

### **BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini akan dibahas perancangan sistem yang merupakan tindak lanjut dari sejumlah tahapan analisis, termasuk didalamnya sejumlah pemodelan data dan proses yang dibangun berdasarkan pendekatan terstruktur.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi tentang pembahasan dari penelitian serta menampilkan hasil perancangannya.

**BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisikan kesimpulan apa saja yang telah dikerjakan kemudian di akhiri dengan saran–saran untuk perbaikan dimasa yang akan datang.