

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Salah satu kota yang memiliki banyak tempat wisata adalah Tapanuli yang berada di Sumatera Utara. Tapanuli memiliki berbagai macam destinasi wisata mulai dari wisata sejarah, wisata alam, wisata kuliner, *serta wisata rohani*.

Tetapi masih banyak masyarakat atau wisatawan yang belum tahu tentang informasi tempat-tempat wisata yang ada di Tapanuli Sumatera Utara, sehingga banyak wisatawan tidak tau bahwasannya Tapanuli memiliki wisata-wisata yang indah dan ini menyebabkan pendapatan daerah tidak meningkat. Rancang Bangun Aplikasi Wisata Indah Tapanuli Berbasis Android merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan tentang minimnya informasi pariwisata atau wisata di Tapanuli. Rancang Bangun Aplikasi Wisata Indah Tapanuli Berbasis Android adalah aplikasi yang berisi informasi *obyek* wisata di Tapanuli yang dilengkapi dengan gambar. Perangkat lunak yang dapat membantu mengenalkan potensi wisata yang terdapat di Tapanuli Sumatera Utara, Dengan media aplikasi pengenalan tersebut maka dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui seluruh tempat wisata di setiap kota di Tapanuli, karena memanfaatkan teknologi yang terpopuler dan di dalam aplikasi juga terdapat deskripsi singkat tentang objek wisata di setiap kota yang ada di Tapanuli Sumatera Utara.

Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “*Perancangan Aplikasi Pengenalan Wisata Indah Di Wilayah Tapanuli Sumatera Utara Berbasis Android*”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Ruang lingkup merupakan hal yang sangat penting untuk ditentukan terlebih dahulu sebelum pada tahap pembahasan selanjutnya. Adapun ruang lingkup permasalahan yang mencakup.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun yang menjadi permasalahan dalam penelitian yang dilakukan pada aplikasi media pengenalan wisata indah tapanuli sumatera utara berbasis android adalah:

1. Pengaruh pendapatan daerah melalui pariwisata daerah belum tercapai.
2. Masih kurangnya pengetahuan masyarakat atau wisatawan mengetahui informasi objek wisata indah di Tapanuli Sumatera Utara Berbasis Android.
3. Belum terdapat suatu media pengenalan objek wisata indah Tapanuli di Sumatera Utara, khususnya pada masyarakat Tapanuli Utara dan calon wisatawan yang ingin berkunjung.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana strategi Pemerintah Daerah untuk meningkatkan pendapatan daerah Tapanuli Utara?
2. Bagaimana meningkatkan minat wisatawan yang ingin berkunjung dengan memanfaatkan teknologi?
3. Bagaimana membangun sebuah aplikasi wisata indah Tapanuli Sumatera Utara dengan menggunakan *Android*?

I.2.3. Batasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan dalam beberapa hal yaitu :

1. Input data yang dibutuhkan adalah Input Data Wisata Alam, Wisata Rohani, Wisata Sejarah dan Wisata Kuliner di Tapanuli Utara.
2. Output yang dihasilkan oleh sistem adalah pengenalan objek wisata yang menyajikan sebuah informasi berupa Wisata Alam, Wisata Rohani, Wisata Sejarah dan Wisata Kuliner pada Tapanuli Utara.
3. Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi *Android Studio* dan *Firestore Realtime Database*.
4. Aplikasi yang dibangun hanya sebagai media informasi dan media pengenalan yang mempermudah wisatawan dan masyarakat umum dalam mengetahui objek wisata indah yang ada di Tapanuli Utara.
5. Aplikasi android yang dirancang dijalankan secara *online*.

6. Aplikasi yang dibangun hanya membahas wisata yang ada di daerah Tapanuli Utara Sumatera Utara Saja.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

1. Membuat edukasi pengenalan objek wisata indah Sumatera Utara khususnya daerah Tapanuli Utara dengan menggunakan berbasis Android sebagai media untuk pengenalan objek wisata indah.
2. Membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan pemahaman dengan menggunakan media pengenalan wisata Tapanuli Sumatera Utara berbasis Android kepada calon wisata yang ingin berkunjung ke daerah Tapanuli Sumatera Utara tentang pengenalan yang lebih mudah dimengerti dan dipahami oleh calon wisatawan dan kalangan umum dengan cepat serta sebagai sarana atau media yang lebih menyenangkan.
3. Hasil dari penelitian ini kiranya dapat digunakan sebagai tambahan sebuah informasi dalam meningkatkan *output* wisata indah yang ingin berkunjung khususnya di kalangan calon wisatawan.

I.3.2. Manfaat Penelitian.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat atau wisatawan lokal dan asing dalam mencari sebuah informasi wisata indah yang ada di Tapanuli Sumatera Utara.

2. Diharapkan dapat memberikan manfaat berupa sumber ilmu pengetahuan dikalangan umum.
3. Diharapkan mampu membantu masyarakat dan Pemerintah Daerah dalam meningkatkan perekonomian pendapatan di Tapanuli Utara.

I.4. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan 2 metode yaitu metode tahap pengumpulan data dan metode pengembangan sistem.

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

- a. Studi *Literatur*, dengan cara mempelajari jurnal-jurnal acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi.
- b. Web *Browsing*, yaitu penulis mencari data-data yang mendukung penulisan skripsi melalui internet.
- c. Studi Kepustakaan, yaitu pengumpulan data-data yang didapat dari buku-buku atau referensi dalam penulisan skripsi.
- d. Observasi, yaitu pengumpulan data lewat pengamatan secara langsung.

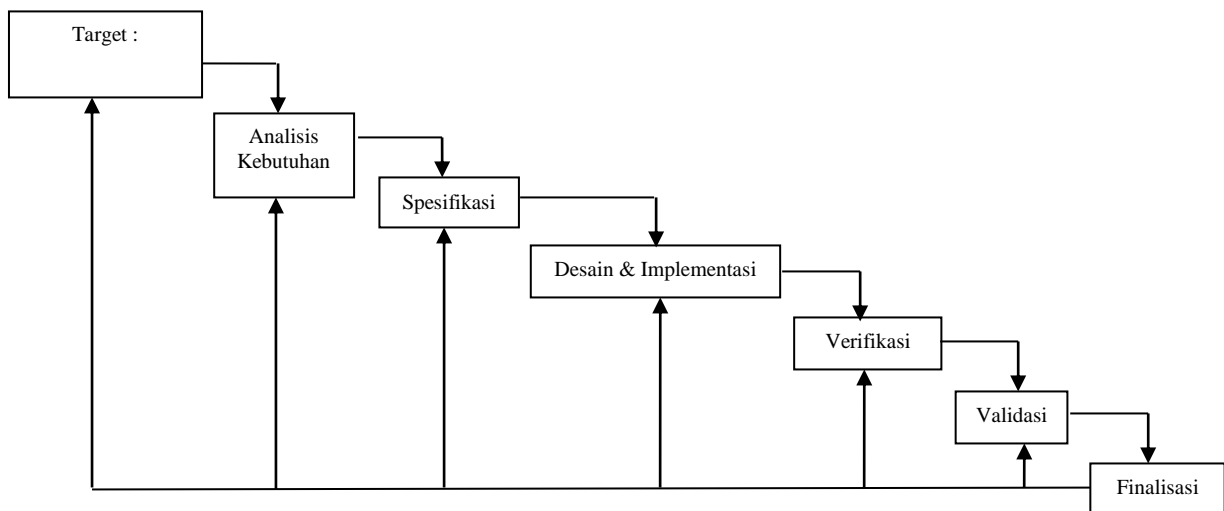
I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Dalam pelaksanaan penelitian ini aktivitas yang dilakukan didalamnya

yaitu mengadakan studi terhadap Perancangan Aplikasi Pengenalan Wisata Indah Tapanuli Sumatera Utara Berbasis Android yang akan digunakan.

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model pengembangan perangkat lunak yang alur kerjanya dilakukan secara sekuensial (terurut). Berikut ini adalah tahapan dari model *waterfall* :

Gambar I.1 : Model Waterfall



Gambar I.1 : Model Waterfall

Sumber : (Rinandi Awan Sagita, dkk; 2016: 52)

Keterangan :

a. Target/Tujuan Penelitian

Target penelitian dilakukan untuk membuat suatu perangkat lunak dalam media pengenalan wisata alam serta menghasilkan informasi yang lebih baik.

b. Analisis Kebutuhan

Berisi tentang hal-hal yang harus ada pada hasil perancangan agar mampu

menyelesaikan masalah yang ada sesuai tujuan. Pengutipan yang dilakukan dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan ataupun buku diktat yang dipergunakan selama kuliah untuk menunjang perancangan program.

c. Spesifikasi dan Desain

Perancangan sistem menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *platform Android Studio dengan database Firebase Realtime Database*. Spesifikasi komputer yang digunakan minimal *Core I3, RAM 4 Gb* serta *Sistem Operasi Windows 10*.

d. Implementasi dan Verifikasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan alat serta tahapan-tahapan pengujian yang yang dirancang.

1. Menganalisis beberapa kesalahan yang ada pada sistem yang lama.
2. Melakukan pengujian aplikasi yang baru untuk meminimalisir kesalahan.
3. Melakukan perawatan sistem yang baru apabila terjadi kesalahan.

e. Validasi

Berisi langkah-langkah yang dilakukan saat pengujian peralatan secara keseluruhan, besaran-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah alat sudah bekerja dengan baik sesuai spesifikasi.

1. Setelah aplikasi dibuat maka selanjutnya akan dijalankan pada gadget apakah telah sesuai dan berjalan dengan baik.
2. Menjalankan perangkat lunak yang baru untuk di uji pada sistem yang lama serta melakukan perawatan sistem.

3. Melihat hasil informasi dari perangkat lunak yang dibuat dengan spesifikasi gadget yang digunakan.

f. Finalisasi

Pada tahapan ini adalah tahapan hasil dari sistem yang sudah dirancang dan berjalan dengan rencana.

I.5. Kontribusi Penelitian

1. Menghasilkan aplikasi yang bermamfaat dalam menyajikan informasi mengenai wisata di Tapanuli Sumatera Utara.
2. Sebagai bahan referensi bentuk penelitian selanjutnya.

I.6. Lokasi Riset

Lokasi riset berada di Kantor Dinas Pariwisata Tapanuli Utara yaitu di Jl.Guru Mangaloksa No.18 Simanungkalit Sipoholon, Kabupaten Tapanuli Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan ini terdiri dari beberapa bagian yang utama sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang landasan teori atau konseptual yang berhubungan dengan pembahasan pengenalan objek wisata indah Tapanuli Sumatera Utara berbasis android.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisa sistem yang dirancang sehingga menghasilkan aplikasi yang biasa digunakan untuk pengenalan objek wisata indah Tapanuli Sumatera Utara berbasis android serta merancang setiap berjalannya analisis menggunakan *flowchart* dan *UML*.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Berisi tentang hasil tampilan sistem yang dirancang, pembahasan serta kelebihan dan kekurangan media pengenalan objek wisata indah Tapanuli Sumatera Utara berbasis android.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi hasil akhir dari pemecahan masalah dan juga memberikan masukan atau saran untuk kesempurnaan hasil penelitian dimasa yang akan datang.

