

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pada era modern saat ini, perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Hampir semua kalangan masyarakat mengenal sistem operasi Android yang merupakan sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat selular layar sentuh seperti smartphone dan tablet. Semakin banyak aplikasi yang dihasilkan merupakan bukti dan berkembangnya sistem operasi Android ini. Banyak aplikasi yang membahas tentang adat dan budaya maupun wisata di Indonesia. (Ana Fitria Ummawati : 2020)

Istilah pariwisata berasal dari kata pari dan wisata. Pari berarti berulang-ulang atau berkali-kali, sedangkan pariwisata berarti perjalanan atau berpergian. Jadi pariwisata berarti Pariwisata adalah suatu aktivitas perubahan tempat tinggal sementara dari seseorang, di luar tempat tinggal sehari-hari dengan suatu alasan apapun selain melakukan kegiatan yang bisa menghasilkan upah atau gaji. Selain itu, pariwisata merupakan aktivitas, pelayanan dan produk hasil industri pariwisata yang mampu menciptakan pengalaman perjalanan bagi wisatawan. (Rahma Farah Ningrum : 2017)

Daerah Kuala Simpang merupakan daerah yang memiliki beberapa objek wisata. Objek wisata merupakan suatu tempat atau area yang memiliki beberapa hal menarik yang dapat berupa atraksi wisata, wahana, dan benda bersejarah, yang dapat mengajak wisatawan untuk menikmati objek wisata tersebut (Fani Andi :

2018). Sektor pariwisata sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah negara, terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan adanya daya tarik wisata cukup besar, banyaknya keindahan alam, aneka warisan sejarah budaya dan kehidupan masyarakat. Selain itu, objek wisata merupakan salah satu kekayaan alam yang patut di banggakan, dimana setiap daerah mempunyai keunikan tersendiri dari segi keindahan tempatnya sehingga menarik minat wisatawan untuk mengunjunginya salah satunya objek wisata yang ada di Daerah Kuala Simpang.

Pada saat ini Daerah Kuala Simpang memiliki Objek wisata di tiap daerah tersebut tidak banyak yang diketahui oleh masyarakat kita umumnya, hanya beberapa saja itupun karena mereka berdekatan dengan lokasi wisata ataupun yang sudah pernah melakukan perjalanan ke kawasan wisata tersebut.

1. Kurangnya informasi mengenai referensi daerah wisata tersebut.
2. Sedikitnya promosi, itulah yang menyebabkan beberapa objek wisata masih sepi akan pengunjung.

Maka dari itu perlu dibuat sesuatu yang baru agar masyarakat dapat mengetahui objek wisata apa saja yang ada di Daerah Kuala Simpang, salah satunya dengan pembuatan aplikasi pengenalan objek wisata Daerah Kuala Simpang yang dapat digunakan pada perangkat android. Pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah para wisatawan khususnya pengguna android ketika melakukan perjalanan wisata ke suatu daerah, khususnya kota Daerah Kuala Simpang. Selain menampilkan daftar objek wisata yang tersedia, aplikasi ini juga

menampilkan gambar, teks, audio dan juga suara pada objek wisata yang sudah ditentukan. *Android* merupakan sistem operasi *mobile*. *Android* tidak membedakan antara aplikasi inti dengan aplikasi pihak ketiga. *Application Programming Interface* (API) yang disediakan menawarkan akses ke *hardware*, maupun data data ponsel sekalipun, atau data sistem sendiri (Ni Kadek Ceryna : 2018). Untuk membangun sebuah sistem operasi *Android* dapat menggunakan Mac, *Windows* PC, ataupun *Linux*. *Tools* yang dibutuhkan gratis dan dapat di *download* dari *web* (Muhamad Zaelani ; 2017).

Berdasarkan pemaparan dilatar belakang yang ada maka penulis ingin mengangkatnya dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Daerah Kuala Simpang Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun hal-hal yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya informasi mengenai referensi Daerah Kuala Simpang.
2. Belum maksimalnya pengembangan aplikasi terhadap pengenalan Daerah Kuala Simpang khususnya objek wisata yang ada saat ini.
3. Proses promosi daerah kuala simpang masih dilakukan secara sederhana yaitu melalui mulut ke mulut.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, ada beberapa hal yang menjadi rumusan masalah, yaitu :

1. Bagaimana Memberikan Media pengenalan daerah kuala simpang kepada masyarakat ?
2. Bagaimana Membuat Aplikasi pengenalan daerah kuala simpang Berbasis Android?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah sebagai berikut :

1. Perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*)
2. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu, PHP, Java dan database Mysql
3. Aplikasi ini hanya menjelaskan informasi seperti nama objek wisata, alamat wisata, jadwal masuk wisata, fasilitas wisata, dan daya tarik wisata.
4. Objek wisata yang akan ditampilkan pada aplikasi ini sebanyak 8 wisata yang ada di daerah kuala simpang.
5. Aplikasi yang dibuat hanya berisi pengenalan daerah khususnya objek wisata di daerah kuala simpang.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk membuat aplikasi Media pengenalan daerah kuala simpang berbasis *Android*.
2. Untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam objek pengenalan daerah kuala simpang.

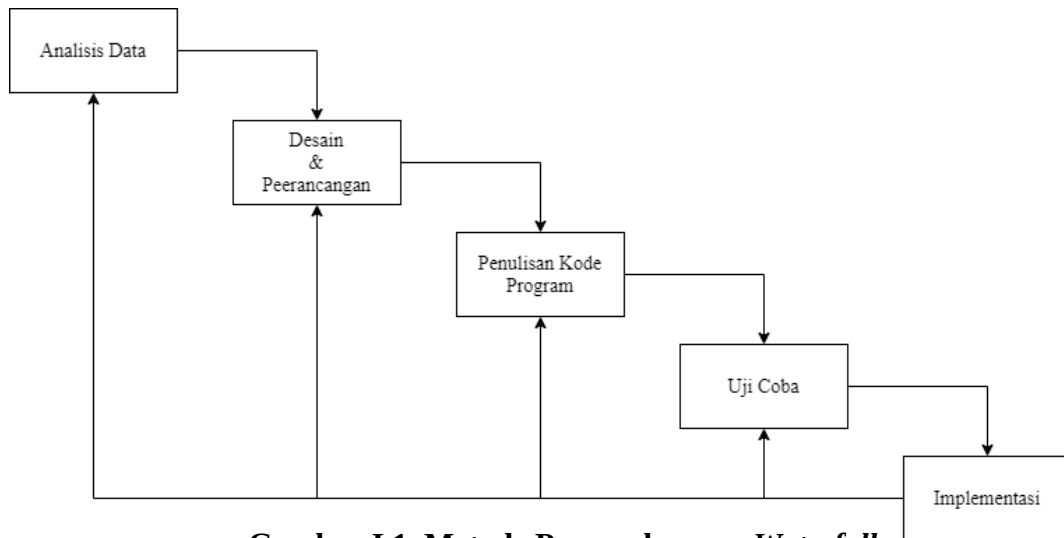
I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membantu masyarakat agar dapat mengetahui objek wisata dan pasar pada daerah kuala simpang.
2. Terciptanya aplikasi pengenalan daerah kuala simpang berbasis *Android*.
3. Untuk menambah wawasan bagi penulis dalam merancang aplikasi berbasis *Android*.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun prosedur pembangunan aplikasi yang saya lakukan adalah menggunakan metode *waterfall* seperti yang terlihat pada gambar berikut :



Gambar I.1. Metode Pengembangan *Waterfall*

- a. **Analisis Data**, pada tahap ini dilakukan proses pemecahan masalah yang sedang diteliti, dan solusi yang ditawarkan berdasarkan data yang ada. Pada tahap ini Penulis Mencari data Melalui Jurnal Jurnal Agar Dapat Menentukan Desain Dan standart yang tepat Untuk Membuat Suatu Aplikasi. Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Yaitu dengan melakukan pengamatan terhadap pengenalan daerah kuala simpang.

b. Wawancara

Teknik ini secara langsung bertatap muka dengan pihak bersangkutan untuk mendapatkan penjelasan dari masalah-masalah yang sebelumnya kurang jelas yaitu tentang mekanisme sistem yang digunakan pada perusahaan dan juga untuk meyakinkan bahwa data yang diperoleh dikumpulkan benar-benar akurat. Dan mengajukan pertanyaan kepada bagian pembelian dengan Ibu Pertiwi Damayanti.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan penulisan skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti buku atau jurnal yang membahas tentang konsep pengenalan daerah kuala simpang.

3. *Sampling*

Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini. Adapun data yang didapat oleh peneliti adalah yaitu data daerah kuala simpang.

- b. **Desain dan Perancangan**, pada tahap ini penulis melakukan perancangan dasar pada aplikasi yang akan dibangun yaitu dengan menggunakan UML, UML yang digunakan untuk merancang aplikasi ini yaitu, *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*, dan juga melakukan *Desain User Interface*.

- c. **Penulisan Kode Program**, pada tahap ini dilakukan proses penulisan kode program untuk menjalankan algoritma pada aplikasi nantinya. Karena aplikasi ini dijalankan di *android*, maka tools yang penulis gunakan untuk menuliskan kode program yaitu, *Eclipse* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
- d. **Uji Coba**, pada tahap ini setelah aplikasi selesai dirancang dan dibangun, aplikasi ini akan diuji coba dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode *Black Box* merupakan metode pengujian aplikasi yang dilakukan dengan mengecek apakah aplikasi sudah berjalan sesuai dengan yang diinginkan atau belum.
- e. **Implementasi**, pada tahap ini aplikasi telah selesai dirancang, diuji coba, dan siap digunakan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Berdasarkan penelitian dari Adika May Sari (2018) dengan judul “Pengenalan Objek Wisata di Pulau Jawa Menggunakan Perangkat Mobile” Pulau Jawa salah satu pulau di Indonesia dan juga merupakan pulau terbanyak yang memiliki tempat wisata di Indonesia. Tentunya kita sudah sangat mengetahui bahwa pulau Jawa memiliki potensi-potensi wisata yang sangat besar terbukti dari terus meningkatnya wisatawan yang datang tiap tahunnya. Kekayaan alam di pulau Jawa yang sangat terkenal adalah pegunungan, lautan, dan ada juga tempat-tempat bersejarah lainnya. Keindahannya menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung untuk liburan atau melepas kejenuhan.

Kontribusi penelitian dari penelitian yang dilakukan oleh penulis Muhammad Daud (2022) adalah sebagai aplikasi yang sudah berbasis android dimana aplikasi ini mampu membantu dalam memberikan informasi mengenai pengenalan daerah kuala Simpang khususnya objek wisata yang ada pada kuala simpang serta menjadikan media promosi sekaligus pengenalan pada objek wisata. Dengan adanya aplikasi daerah kuala Simpang ini dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi tentang objek wisata yang ada di daerah kuala Simpang. Aplikasi ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Fitur yang di gunakan dalam sistem yang akan di rancang adalah menu login, registrasi, menu promosi, lokasi wisata, data pengunjung dan detail info wisata.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan aplikasi yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan aplikasi yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk perancangan pengenalan daerah kuala Simpang Berbasis Android agar bisa menjadi lebih baik lagi.