

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi, (Kamus Besar Indonesia). Menurut UU No.10/2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Berdasarkan dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan kegiatan wisata atau rekreasi yang didukung oleh berbagai macam fasilitas dan layanan. (Anjas Ardianto, 2019)

Daerah Berastagi merupakan daerah yang memiliki beberapa objek wisata. 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 Berastagi.

Pada saat ini daerah Berastagi 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. Banyak wisatawan yang kurang mengetahui informasi objek-objek wisata yang ada di berastagi, mengenai referensi daerah wisata tersebut. Dan proses promosi masih dilakukan secara manual yaitu melalui mulut ke mulut sehingga mengakibatkan objek wisata sering mengalami sepi pengunjung.

Maka dari itu perlu dirancang sebuah pengenalan objek wisata daerah berastagi, sehingga mempermudah masyarakat dan wisatawan dalam mengenal objek wisata yang di berastagi, salah satunya dengan pembuatan aplikasi pengenalan objek wisata daerah Berastagi yang dapat digunakan pada perangkat android dan aplikasi yang berisi informasi obyek wisata di berastagi yang dilengkapi gambar. Pembuatan aplikasi ini adalah untuk mempermudah para wisatawan khususnya pengguna android ketika melakukan perjalanan wisata ke suatu daerah, khususnya kota daerah Berastagi. Selain menampilkan daftar objek wisata yang tersedia.

Berdasarkan pemaparan dilatar belakang yang ada maka penulis ingin mengangkatnya dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Berastagi Berbasis Web Mobile”**.

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 objek wisata berastagi.
2. Belum maksimalnya pengembangan aplikasi terhadap pengenalan objek wisata berastagi yang ada saat ini.
3. Proses promosi objek wisata berastagi 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 mempermudah wisatawan untuk mengenal objek wisata yang ada di Berastagi ?
2. Bagaimana merancang dan membuat aplikasi pengenalan objek wisata berastagi berbasis android?
3. Bagaimana melakukan promosi objek wisata Berastagi dengan menggunakan 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 berastagi.
5. Aplikasi yang dibuat hanya berisi pengenalan daerah khususnya objek wisata di objek wisata berastagi.

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 objek wisata Berastagi berbasis *Android*.
2. Untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam mengenal objek wisata Berastagi.
3. Untuk membantu pengelola objek wisata dalam melakukan promosi objek wisata Berastagi.

I.3.2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membantu masyarakat agar dapat mengetahui objek wisata Berastagi.
2. Terciptanya aplikasi pengenalan objek wisata Berastagi berbasis android.
3. Untuk menambah wawasan bagi penulis dalam merancang aplikasi berbasis *android*.

I.4. Metodologi Penelitian

Didalam proses perancangan aplikasi ini diterapkan metode penelitian yang mendukung didalam proses perancangan, diantaranya adalah :

I.4.1.1. Metode Pengumpulan Data

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 objek wisata Berastagi

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

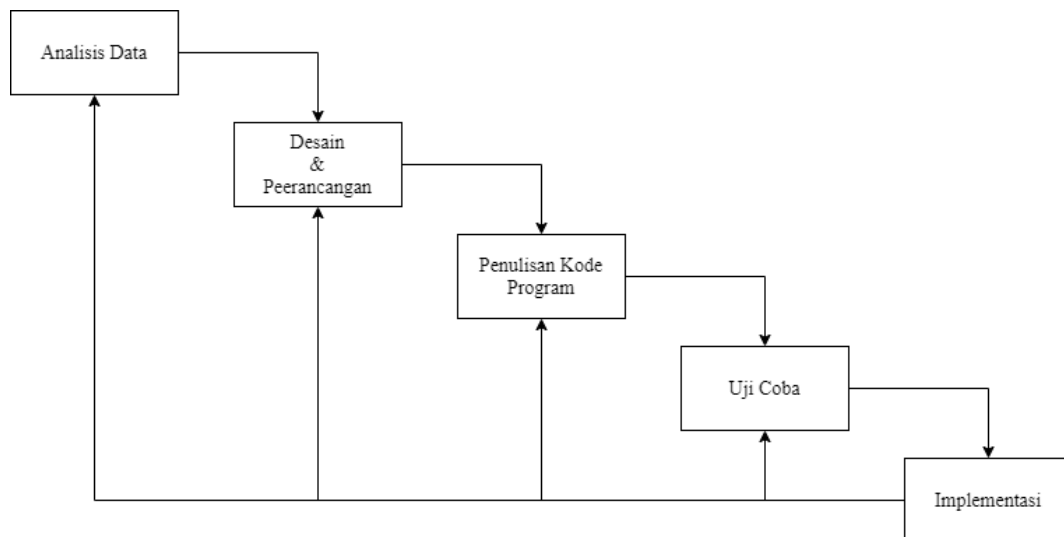
buku atau jurnal yang membahas tentang konsep pengenalan objek wisata Berastagi.

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 objek wisata Berastagi.

I.4.2. Metode Perancangan Aplikasi

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 dan mengenai objek wisata berastagi.

- 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*, *Squence 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, *Android* 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 adalah sebagai aplikasi yang sudah berbasis android dimana aplikasi ini mampu membantu dalam memberikan informasi mengenai pengenalan daerah objek wisata berastagi khususnya objek wisata yang ada pada objek wisata berastagi serta menjadikan media promosi sekaligus pengenalan pada objek wisata berastagi. Dengan adanya aplikasi daerah objek wisata berastagi ini dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi tentang objek wisata yang ada di daerah objek wisata berastagi.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Dinas Pariwisata pada berastagi yang beralamat di Gundaling I, Kec. Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara 22153.

I.7. 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 objek wisata berastagi Berbasis Android agar bisa menjadi lebih baik lagi.