

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas mengenai pendahuluan penelitian. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini adalah latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan tugas akhir.

#### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi sangatlah pesat di Indonesia. Penggunaan teknologi informasi saat ini telah banyak digunakan untuk menunjang dan menyelesaikan suatu permasalahan yang biasanya timbul dalam suatu organisasi, perusahaan atau perorangan. Teknologi informasi juga sangat membantu dalam memberikan informasi, terutama di bagian pariwisata. Menurut Multazam, Kepala Bagian Humas dan Sekeretariat Daerah Kotawaringin Timur, mulai tahun 2017 ini diarahkan sebagai tahun kunjungan wisata di Kabupaten Kotawaringin Timur, potensi pariwisata Kotawaringin Timur cukup lengkap, mulai dari wisata alam, budaya, religi dan lainnya. Namun diakui, potensi - potensi tersebut belum tergarap maksimal karena berbagai keterbatasan, terutama dalam bidang promosi wisata. Promosi wisata dilakukan melalui media cetak, media *online*, dan media sosial. Kebanyakan para wisatawan merasa bingung dimana tempat wisata yang bagus, serta bagaimana caranya

menuju tempat wisata tersebut dikarenakan masih banyak tempat wisata yang belum tercakup *Google Maps*.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka pada penelitian ini, promosi wisata juga dapat dilakukan dengan membangun sebuah aplikasi informasi lokasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kotawaringin Timur yang diberi nama Bejalanan. Aplikasi ini digunakan untuk memudahkan dan memberikan informasi lebih lanjut kepada para pengguna dalam mencari informasi mengenai lokasi pariwisata yang ada di Kabupaten Kotawaringin Timur. Aplikasi ini menggunakan metode *Location Based Service (LBS)* yang menggunakan fitur GPS sebagai penyedia lokasi untuk memudahkan layanan pencarian lokasi pariwisata oleh pengguna.

Aplikasi ini dikembangkan menggunakan metode SDLC yaitu *Software Development Life Cycle* yang meliputi tahap analisa, perancangan, pengembangan, pengujian, implementasi serta pemeliharaan sistem. Aplikasi dikembangkan menggunakan platform Android, sejak Android diambil alih oleh Google pada tahun 2005, sistem operasi Android menjadi sistem operasi yang paling laris dan populer untuk perangkat *mobile*. Dikarenakan perangkat dengan aplikasi Android sangat mudah digunakan, serta harganya terjangkau.

Keunggulan aplikasi ini tidak hanya memberikan informasi lokasi objek wisata, tetapi aplikasi juga akan memberikan informasi sejarah objek wisata tersebut, serta memberikan informasi mengenai *event* / kegiatan apa yang akan terjadi di Kabupaten Kotawaringin Timur dengan

memberikan notifikasi kepada pengguna jika pengguna dekat dengan lokasi objek wisata tersebut.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur berbasis lokasi?

### **1.3. Batasan Masalah**

Aplikasi pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur berbasis lokasi ini memiliki beberapa batasan antara lain:

1. Aplikasi ini menggunakan perangkat *mobile* dengan sistem operasi Android dengan minimum sdk versi 4.1 Jelly Bean.
2. Aplikasi hanya dapat berjalan dengan menggunakan koneksi *internet*.
3. Aplikasi menyediakan informasi lokasi objek wisata yang diambil dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian tugas akhir ini untuk membangun aplikasi pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur berbasis lokasi.

### **1.5. Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Metode Studi Pustaka / Literatur

Metode penelitian kepustakaan digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak atau aplikasi yang akan dikembangkan dan untuk membantu mempertegas teori-teori yang ada, serta memperoleh data yang sesungguhnya. Literatur dapat berupa jurnal atau aplikasi yang dikembangkan.

b. Metode Analisis

Metode analisis digunakan untuk mengetahui proses bisnis pada perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan. Analisis ini diperlukan untuk memahami cara penerapan proses bisnis tersebut agar dapat mengetahui kelemahan dan kelebihan dari perangkat lunak atau aplikasi yang berkaitan agar dapat dikembangkan lebih baik.

c. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

1. Perancangan, yaitu untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, antarmuka, data, dan prosedural.

2. Pembuatan Program, yaitu proses penerjemahan dari desain yang telah dibuat ke bahasa pemrograman.

d. Metode Evaluasi

Melakukan evaluasi hasil-hasil yang telah dikerjakan, analisa yang telah dilakukan akan dievaluasi untuk kelayakan dari hasil yang didapat sehingga hasil dari analisa menghasilkan data yang valid.

## **1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya Aplikasi Pariwisata Kabupaten Kotawaringin Timur Berbasis Lokasi, batasan - batasan serta metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

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

Bab ini berisi tentang uraian singkat mengenai hasil penelitian yang dilakukan terdahulu yang berhubungan dengan permasalahan yang ditinjau oleh penulis sesuai dengan topik penelitian dalam Tugas Akhir ini.

### **BAB III : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas analisis dan perancangan sistem aplikasi, seperti: lingkup masalah, perspektif produk, kebutuhan antarmuka eksternal, kebutuhan fungsionalitas perangkat lunak, ERD, sequence diagram, class diagram,

class diagram specific descriptions, dan deskripsi perancangan antarmuka.

## BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini akan membahas penggunaan aplikasi yang meliputi implementasi dan pengujian perangkat lunak yang akan dibuat. Implementasi digunakan untuk menjabarkan atau mendeskripsikan bagian-bagian dalam aplikasi. Sedangkan pengujian digunakan untuk menganalisis apakah aplikasi yang dibuat sudah memenuhi target yang ingin dicapai.

## BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup, yang berisikan kesimpulan serta saran yang didapatkan selama proses pembuatan Tugas Akhir.

## DAFTAR PUSTAKA

Menguraikan referensi yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir.

Demikian akhir dari pembahasan bab pendahuluan ini, pada bab selanjutnya akan dibahas mengenai tinjauan pustaka yang merupakan uraian singkat mengenai hasil penelitian terdahulu berkaitan dengan topik penelitian dalam tugas akhir ini.