

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kabupaten Tapanuli Tengah merupakan salah satu dari 33 kabupaten/kota di provinsi Sumatera Utara, yang wilayahnya berada di kawasan pantai barat Provinsi Sumatera Utara, dengan jarak tempuh sekitar delapan jam menggunakan jalur darat. Kabupaten Tapanuli Tengah memiliki hamparan gunung, pantai, laut, dan sungai yang dikenal dengan sebutan GUPALA. Kabupaten Tapanuli Tengah juga terkenal akan keindahan pariwisatanya diantaranya pulau putri, pulau mursala, pantai binasi dan masih banyak lagi. Tidak heran pemerintah daerah memberikan selogan "Negeri wisata sejuta pesona".

Pariwisata merupakan perjalanan dari satu tempat ke tempat lain, yang bersifat sementara yang dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam, dan ilmu. Pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah dapat memicu wisatawan untuk berkunjung sehingga dapat menambah pendapatan pemerintah daerah dan masyarakat sekitar. Salah satu tempat wisata yang menjadi andalan Kabupaten Tapanuli Tengah adalah Pulau Mursala, pulau ini memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan yakni kita dapat melihat air terjun yang langsung jatuh ke laut. Kurangnya media promosi dalam mempromosikan potensi pariwisata Kabupaten Tapanuli Tengah mengakibatkan para wisatawan yang ingin

berkunjung mengalami kesulitan untuk mengakses layanan informasi seperti tempat - tempat wisata yang ada dan transportasi yang digunakan.

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, begitu juga kebutuhan akan informasi-informasi juga harus lengkap. Multimedia adalah salah satu perkembangan dari teknologi. Multimedia merupakan kombinasi dari dua atau lebih komponen media, yaitu teks, gambar, suara, animasi, dan video yang mempunyai peran dalam penyampaian informasi. Penggunaan multimedia seringkali diterapkan dalam kehidupan, misalnya dalam bidang pendidikan sebagai media bantu belajar dan mengajar. Selain itu penggunaan multimedia juga dapat diterapkan dalam bidang pariwisata untuk mempromosikan tempat- tempat wisata ataupun budaya dari suatu daerah.

Berdasarkan uraian diatas penulis ingin membangun aplikasi pengenalan pariwisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Tengah kepada wisatawan, yang diimplementasikan pada perangkat mobile berbasis android dengan teknologi multimedia. Konten dri aplikasi ini terdiri dari foto, video tempat wisata, maupun keterangan tentang tempat pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Tapanuli Tengah dan juga sebagai media promosi sehingga dapat meningkatkan wisatawan yang ingin berkunjung ke Kabupaten Tapanuli Tengah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang masalah diatas maka penulis dapat membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah yang mampu memberikan informasi secara jelas kepada wisatawan lokal?
2. Bagaimana membangun suatu sistem multimedia yang menarik dan interaktif agar pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah lebih dikenal oleh masyarakat umum?

## **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membuat batasan masalah yang akan dijadikan pedoman dalam pembuatan aplikasi, yaitu :

1. Aplikasi ini hanya menampilkan tempat-tempat wisata yang berada di Kabupaten Tapanuli Tengah.
2. Aplikasi ini berjalan pada perangkat smartphome yang memiliki sistem operasi *Android*.
3. Aplikasi ini diperuntukan untuk masyarakat umum yang ingin mengetahui pariwisata di tapanuli tengah

## **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah yang mampu memberikan informasi secara jelas kepada wisatawan lokal.

2. Membangun suatu sistem multimedia yang menarik dan interaktif agar pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah lebih dikenal oleh masyarakat umum.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah kepada wisatawan lokal maupun mancanegara sehingga dapat mengembangkan sektor pariwisata di Indonesia.

### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Studi Pustaka**

Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari teori-teori literatur dari buku, jurnal, skripsi ataupun media lain yang memiliki topik serupa dengan aplikasi multimedia.

#### **2. Studi Pembangunan Perangkat Lunak**

##### **a. Analisis**

Analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasil analisis berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

##### **b. Perancangan**

Perancangan sistem dilakukan dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektur perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan

berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak Implementasi (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi adalah proses *coding* (pengembangan aplikasi dari hasil *design* pada tahap analisis dan perancangan. Aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Tapanuli Tengah akan diimplementasikan dengan menggunakan *desktop* dan *mobile* Android dengan bahasa pemrograman ActionScript dan dibangun menggunakan *tools* Adobe Flash Profesional CC 2015.

d. Pengujian

Pengujian dilakukan pada saat proses implementasi telah selesai. Pengujian akan dilakukan terhadap fungsionalitas yang ada di dalam hasil implementasi dan pengujian terhadap pengguna.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Pada bab ini akan dijelaskan hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan masalah terkait, sesuai dengan topik penelitian tugas akhir ini.

### **Bab III Landasan Teori**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang dasar-dasar teori, pendapat serta sumber lain yang akan digunakan sebagai acuan dalam penulisan tugas akhir ini.

#### **Bab IV Analisis dan Desain Perangkat Lunak**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

#### **Bab V Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak**

Pada bab ini akan dijelaskan tentang hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

#### **Bab VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.