

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia termasuk negara yang memiliki kawasan wisata yang sangat banyak dari Sabang sampai Merauke. Objek wisata yang beraneka ragam mulai dari pemandangan alam gunung, laut, pantai, keraton sampai museum dan gedung bersejarah lainnya.

Sanana adalah ibu kota dari Kabupaten Kepulauan Sula di Maluku Utara, Indonesia. Kota ini adalah hasil pemekaran wilayah yang berdasarkan Surat Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2003. Sanana memiliki banyak objek wisata ditunjang dengan sejumlah objek wisata, baik wisata alam maupun wisata sejarah. Objek wisata alam antara lain Pantai Wai Ipa, Pantai Manaf di Kecamatan Sanana, Taman Laut Pagama di Kecamatan Mangole Utara Timur, Selat Capalulu di Kecamatan Mangole Barat, Pulau Kucing di Kecamatan Sanana Utara dan Pantai Waka di Kecamatan Sulabesi Barat. Sedangkan untuk objek wisata sejarah antara lain meliputi Fat Fina Koa (Batu Nona) di Kecamatan Mangole Utara Timur dan Benteng *Alting/Dever Watching* peninggalan bangsa Portugis di Sanana.

Objek wisata di Sanana tersebut tidak banyak yang diketahui oleh masyarakat umum, kurangnya informasi mengenai referensi daerah wisata di Sanana dan sedikitnya promosi itulah yang menyebabkan beberapa objek wisata di Sanana masih sepi akan pengunjung. Maka dari itu perlu dibuat media promosi agar masyarakat dapat mengetahui tempat wisata dan kebudayaan apa saja yang ada di Sanana, salah satunya dengan pembuatan aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara. Untuk kemudahan dan kepraktisan penggunaan aplikasi ini, ditambah dengan maraknya penggunaan *smartphone* khususnya yang berbasis android, maka akan dibuat aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat android.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penulisan Tugas Akhir ini mengambil judul “Pembuatan Aplikasi Informasi Wisata di Sanana Maluku Utara Berbasis Android”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah adalah sebagai berikut.

1. Daftar tempat wisata yang ditampilkan adalah tempat wisata, hotel, dan kuliner di Sanana Maluku Utara.
2. Informasi yang akan ditampilkan berupa 10 nama tempat wisata, 6 info hotel atau penginapan dan 6 info kuliner yang ada di Sanana.
3. *Tools* atau pengembangan aplikasi menggunakan android studio.
4. Aplikasi tidak menggunakan *database*.
5. Aplikasi informasi wisata ini hanya dapat diakses oleh android minimal versi 5.0.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android yang berguna sebagai media informasi untuk para calon pengunjung wisata di Sanana.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

Penulis dapat menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku perkuliahan untuk dapat membuat aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku utara berbasis android.

b. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

c. Bagi Masyarakat

Membantu masyarakat dan para wisatawan untuk mengenal wisata di Sanana dengan cara yang lebih menarik dan beda pada umumnya, agar wisata di Sanana lebih terkenal di kalangan para masyarakat maupun pendatang.

1.5 Metode Penelitian

Dalam penulisan tugas akhir ini diperlukan metode atau tata cara agar apa yang diinginkan dapat tercapai. Adapun metode dalam penulisan tugas akhir ini antara lain:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung di Sanana serta mendatangi objek wisata disana.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti (pengumpul data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan kepala kantor dinas pariwisata dan kebudayaan yang berhubungan langsung mengenai informasi tentang wisata yang ada di Sanana.

3. Studi literatur

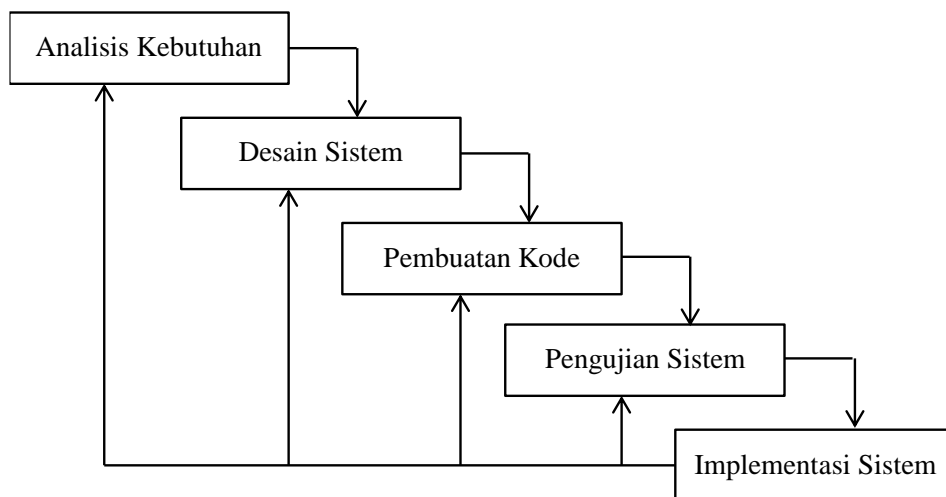
Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap konsep beserta teori, dan *Android programming*.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode ini merupakan metode yang sering digunakan oleh penganalisa sistem pada umumnya. Inti dari metode *waterfall* adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linier. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2,3

dan seterusnya. Secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut: Analisis, *Design*, *Code*, *Testing*, Penerapan, dan Pemeliharaan.

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016), metode *waterfall* adalah model *Systems Development Life Cycle* (SDLC) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall*

Berikut merupakan cakupan aktivitas menggunakan pendekatan model *waterfall*:

1. Analisis kebutuhan

Sebelum sistem dibuat, diperlukan suatu analisis sebagai dasar untuk mengetahui kebutuhan sistem ke depannya. Analisis kebutuhan sistem terdiri dari analisis kebutuhan fungsional yang bertujuan untuk mengetahui kebutuhan fungsi sistem dan analisis kebutuhan *non fungsional* untuk mengetahui perangkat keras menggunakan komputer intel Core i5 dan perangkat lunak yang dibutuhkan adalah *WINDOWS 10*, *Javascript*, *Android Studio*.

2. Desain sistem

Desain sistem adalah suatu langkah yang fokus pada pembuatan desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean dalam desain *interface* ini menggunakan UML, *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Component Diagram*, *Deployment Diagram*.

3. Pembuatan kode

Pembuatan kode merupakan suatu tahap merealisasikan desain sistem. Hasil dari tahap ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan *Javascript*.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem bertujuan untuk mengetahui kelebihan, kelemahan serta mengetahui kelayakan suatu sistem untuk digunakan. Pengujian ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *Five view*.

5. Implementasi sistem

Tahap implementasi ini berarti proses dari pembuatan sistem telah selesai dan sistem dapat digunakan oleh *user* untuk membantu menyelesaikan suatu pekerjaan.

1.6 Sistematika Penulisan

Tujuan pembuatan sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah untuk mempermudah penulisan laporan serta membuat analisis yang lebih terarah. Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan penulisan, tujuan dan manfaat penulisan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan mengenai teori pendukung yang akan digunakan pada pembahasan masalah dalam penelitian ini.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini penulis akan menjelaskan mengenai analisis sistem, analisis sistem yang berjalan saat ini, analisis yang baru dalam pembuatan aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem dan analisis hasil aplikasi informasi wisata di Sanana Maluku Utara berbasis android.

Bab V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang di dalamnya berisi kesimpulan dan rangkuman dari pembahasan, serta berisi saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.