

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Provinsi Sumatera Selatan memiliki 17 wilayah pemerintahan terdiri dari 13 kabupaten dan 4 kotamadya. Salah satunya kabupaten Muara Enim, kabupaten Muara Enim berdasarkan letak geografisnya terletak antara 4° sampai 6° Lintang Selatan dan 104° sampai 106° Bujur Timur. Kabupaten Muara Enim merupakan daerah agraris dengan luas wilayah 7.483,06 km², wilayah administrasi Kabupaten Muara Enim terbagi menjadi 20 Kecamatan yang terdiri dari 326 desa atau kelurahan yaitu 310 desa dan 16 kelurahan. Kabupaten Muara Enim memiliki warga masyarakat yang cukup besar yakni dengan jumlah total 609.607 jiwa, yang terdiri dari jenis kelamin laki-laki 310.098 jiwa dan perempuan 299.509 jiwa.

Kabupaten Muara Enim memiliki cukup banyak tempat wisata untuk dikunjungi oleh wisatawan salah satu objek faktor penunjang tempat wisata untuk dikunjungi oleh wisatawan adalah bukit kendi dan danau cinta. Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor yang potensial yang dikembangkan sebagai salah satu sumber pendapatan daerah di kabupaten Muara Enim. Kabupaten Muara Enim merupakan salah satu daerah pemerintahan yang terletak diprovinsi Sumatera Selatan yang memiliki wisata yang cukup banyak untuk dikunjungi.

Menyadari tentang hal tersebut, salah satu misi pemerintah untuk mengangkat wisata yang ada pada kabupaten tersebut berupa upaya untuk mewujudkannya yang dapat menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah Daerah, karena obyek wisata bukan hanya menyangkut fisik tetapi juga yang berhubungan dengan nilai-nilai sejarah dan kebudayaan. Dalam hal ini

pemerintahan ingin memudahkan wisatawan *domestic* maupun asing untuk mencari informasi tentang pariwisata yang ada di kabupaten Muara Enim dengan tujuan untuk menarik wisatawan datang ke kabupaten Muara Enim.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penulis memandang perlu adanya Analisa Dan Perancangan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Berbasis Android Pada Kabupaten Muara Enim penyajian informasi yang disampaikan kepada masyarakat diharapkan menjadi lebih interaktif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam perancangan aplikasi pariwisata berbasis android pada kabupaten Muara Enim:

1. Bagaimana merancang aplikasi android informasi pariwisata Kabupaten Muara Enim yang dapat diakses dengan cepat dan mudah dimengerti dalam penyajian informasi ?
2. Bagaimana meng-implementasikan aplikasi android sebagai media promosi untuk meningkatkan pengunjung?

1.3. Batasan Masalah

Di dalam mengkai suatu permasalahan yang terjadi diperlukan Beberapa pembatasan sehingga penyajiannya lebih terarah dan saling terkait. Adapun batasan masalah tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Menyajikan informasi pariwisata Kabupaten Muara Enim dalam bentuk android agar lebih dikenal oleh masyarakat luas karena dapat diakses melalui aplikasi.
2. Perancangan program hanya pada informasi pariwisata Muara Enim.
3. Modul yang dibangun hanya meliputi modul sekilas, informasi, agenda, banner, searching.

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut :

- a. Membangun *system* informasi pariwisata untuk memudahkan masyarakat untuk mengetahui informasi pada pariwisata Kab Muar Enim.
- b. Membenahi tata kelola informasi pariwisata di dinas Kab Muara Enim.
- c. Merancang *system* informasi pariwisata berbasis perangkat mobile.

1.4.2. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- a. bagi wisatawan, untuk mempermudah wisatawan dalam mencari obyek pariwisata di Kab Muara Enim.
- b. bagi penulis, memperdalam dan meningkatkan keterampilan dalam merencanakan maupun merancang sesuatu.
- c. bagi pemerintahan, membantu dinas pariwisata maupun dinas kebudayaan untuk mengelola data-data yang berkaitan dengan pariwisata.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis dan Sumber Data Penelitian

1. Jenis Data

- a. Data primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari Kantor Dinas Pariwisata Kab Muara Enim baik melalui pengamatan, pencatatan atau penelitian terhadap obyek penelitian.

- b. Data Sekunder

Adalah data yang diperoleh secara tidak langsung yaitu melalui dokumentasi data dari jurnal-jurnal terdahulu mengenai

perancangan tentang pariwisata.

2. Sumber Data

a. Internal

Yaitu data yang diperoleh dari obyek penelitian yang didapatkan dengan cara wawancara dan observasi.

b. Eksternal

Merupakan data yang diperoleh selain dari obyek penelitian baik dari dokumen-dokumen, buku buku maupun informasi-informasi dari pihak lain.

1.5.2 Lokasi dan waktu penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada bulan Desember tahun 2018 sampai dengan maret 2019.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di provinsi Sumatera Selatan pada kabupaten Muara Enim. Agar penelitian ini sesuai dengan apa yang diharapkan maka penulis membatasi ruang lingkup, yaitu pada dinas pariwisata di kabupaten Muara Enim.

1.5.3 Alat dan Bahan

1. Perangkat keras

Perangkan keras yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan program dan penulisan skripsi adalah :

- a. Laptop dengan spesifikasi *Processor Intel Core i3*.
- b. *Hardisk* 500 GB.
- c. RAM 2 GB.
- d. *Mouse*.

2. Perangkat Lunak

- e. Proto.io sebagai desain sistem.
- f. Microsoft office 2010 sebagai penulisan tugas akhir.

- g. Google chrome/mozilla firefox sebagai browser.
- h. Windows 10 sebagai sistem operasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan reliable maka penulis mengumpulkan data dengan cara :

a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian.

b. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

c. Studi Pustaka

Untuk mencari teori/konsep yang dapat digunakan sebagai landasan teori/kerangka dalam penelitian, untuk mencari metodologi yang sesuai dan membandingkan antara teori yang ada dengan fakta yang ada di lapangan.

1.7 Metode Pengembangan Aplikasi

Untuk metode pengembangan Aplikasi pariwisata menggunakan metode prototyping. prototyping merupakan metodologi pengembangan software yang menitik-beratkan pada pendekatan aspek desain, fungsi dan user-interface. Sistem prototyping dapat melakukan analisis, desain, dan tahapan pelaksanaan secara bersamaan agar cepat mengembangkan versi sederhana dari sistem yang diusulkan oleh pengguna dan memberikannya kepada pengguna untuk evaluasi dan pembenahan. Adapun tahapan-tahapan metode prototyping :

a. Pengumpulan Kebutuhan

klien dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format software / perangkat lunak, mengidentifikasi kebutuhan dan sistem yang dibuat.

b. Membangun Prototype/Prototyping

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus penyajian kepada pelanggan (contoh membuat input dan format output).

c. Evaluasi Prototyping

Tahap ini dilakukan oleh pelanggan / klien, apakah prototyping yang dibuat / dibangun, sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pelanggan atau belum. Jika tidak sesuai, prototyping akan direvisi dengan mengulangi langkah-langkah sebelumnya. Tapi jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan dilaksanakan.

d. Mengkodekan System

Di tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu software yang siap pakai, maka software harus di tes dahulu sebelum digunakan. Hal ini bertujuan untuk meminimalisir kesalahan software tersebut. Pengujian dilakukan dengan Black Box, White box, Pengujian arsitektur, Basis path dan lain-lain.

f. Evaluasi Sistem

Di tahap ini pelanggan / klien mengevaluasi sistem yang sudah dibuat sudah sesuai yang diinginkan. Jika tidak, maka pengembang akan mengulangi langkah ke 4 dan 5. Tapi jika iya, maka langkah ke 7 akan dilakukan.

g. Menggunakan Sistem

Prangkat Lunak / Software yang telah diuji dan diterima klien / pelanggan siap digunakan.

1.8. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode perhitungan yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari Penerapan Metode *Prorotype* untuk Aplikasi Pariwisata pada Kabupaten Muara Enim.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.