# BAB 1
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kepulauan Nias yang yang terletak di sebelah barat pulau sumatera dan secara administratif berada dalam wilayah di Provinsi Sumatera Utara dengan total luas 284,78 $km^2$ dan mempunyai 4 kabupaten dan 1 kota yaitu Kabupaten Nias, Kabupaten Nias Selatan, Kabupaten Nias Barat, Kabupaten Nias Utara dan Kota Gunungsitoli. Kepulauan Nias sangat terkenal dengan keindahan pantai nya yang eksotis sehingga menarik daya tarik para calon wisatawan lokal maupun luar. Sektor penunjang dari tempat wisata alam tersebut juga terdapat penunjang nya seperti wisata kuliner (restoran), penginapan (hotel) transportasi, ATM dan SPBU. Sektor pariwisata sangat membantu dalam membantu perkembangan suatu daerah baik dalam pendapatan suatu daerah hingga lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Menteri Pariwisata Arief Yahya mengatakan, Nias memiliki potensi besar di sektor pariwisata berupa alam (*nature*), budaya (*culture*) dan buatan manusia (*man made*) antara lain lokasi *surfing* kelas dunia, panorama bahari yang menawarkan pantai berpasir putih, serta keunikan atraksi budaya lompat batu di Desa Bawomataluo, Kecamatan Fanayama, Nias Selatan. Namun, semua potensi yang dimiliki ini belum dikembangkan secara maksimal terlihat dari jumlah kunjungan wisman (wisataman mancanegara) dan wisnus (wisatawan nusantara) ke Nias per tahun masih kurang dari 25.000 dan kontribusi sektor pariwisata terhadap PDB daerah kurang dari 5% dan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dari 4 kabupaten dan 1 kota hanya sekitar Rp 50 miliar[1]. Setelah dilakukan kuesioer dari 155 Responden wisatawan/ calon wisata dari kepulauan nias maupun luar kepulauan nias dan didapat sebanyak 67.5% mengatakan sulitnya mencari informasi tentang objek wisata lainnya maupun objek pendukung lainnya seperti rumah makan, rumah ibadah dan rute antar lokasi. Penyampaian informasi tentang promosi pariwisata saat ini di Kepulauan Nias dilakukan melalui media cetak, media elektronik hingga jejaring sosial seperti *facebook* masih belum dapat membantu dalam hal memberikan informasi tentang wisata kepulauan Nias. Sehingga dibutuhkan suatu

aplikasi yang dapat membantu masyarakat luas dalam memudahkan mengakses informasi dalam menentukan perencanaan perjalanan wisata yang ada di Kepulauan Nias. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan Aplikasi Pariwisata diharapkan dapat membantu calon wisatawan dalam menentukan rencana perjalanan wisata.

Di *smartphone,* sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna yaitu Android, dan di prediksi di masa yang akan datang semakin banyak vendor *smarphone* yang akan menggunakan Android sebagai sistem operasi nya sehingga pemanfaatan teknologi android lebih leluasa.siste. Dalam hal ini penulis menggunakan aplikasi *Mobile* dengan menggunakan *Android* dan fasilitas jaringan internet untuk dapat mengakses aplikasi. Aplikasi dalam bentuk mobile android merupakan solusi yang tepat dalam menjawab kekurang sistem yang sudah ada. Hampir semua kalangan memliki perangkat tersebut sehingga sangat mudah dalam penyampaian informasi yang dibutuhkan.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik mengkaji lebih dalam permasalahan yang telah ada dan ditunagkan dalam bentuk penulisan Tugas Akhir dengan judul "**Pembangunan Aplikasi Pariwisata Kepulauan Nias Berbasis Android"**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah ditulis, maka penulis memberikan identifikasi masalah yang akan dijadikan bahan penelitian sebagai berikut :

1. Informasi tentang pariwisata Kepulauan Nias saat ini masih kurang.
2. Para wisatawan cenderung mengunjungi tempat wisata yang sudah dikenal sehingga tempat wisata lain kurang pengunjung wisatawan karena kurangnya informasi.
3. Berdasarkan kuesioner yang telah disebarkan ke 155 responden, terdapat 67,5% mengatakan kurang nya informasi tentang sektor penunjang wisata seperti rumah makan, rumah sakit, rumah ibadah, SPBU sehingga pengunjung menanyakan ke warga sekitar

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Dari permasalahan yang telah diidentifikasi, maka maksud dari penelitian skripsi adalah Pembangunan Aplikasi Pariwisata Kepulauan Nias berbasis Android dengan pemanfaatan teknologi pada *smartphone.*

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu calon wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata nya ke kepulauan Nias.
2. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu wisatawan dalam melakukan perjalanan wisata seperti rute antar lokasi, mengetahui objek objek wisata lainnya dan mengetahui sektor penunjang wisata seperti rumah ibadah, rumah sakit, spbu.
3. Memudahkan dalam menyampaikan setiap informasi event dan acara kepada masyarakat dengan cepat.

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini. Terdapat batasan masalah dalam pembahasan dan pengerjaanya, diantaranya :

1. Batasan area aplikasi ini hanya menampilkan pariwisata di kepulauan Nias, tanpa wilayah sekitarnya.
2. Aplikasi menampilkan lokasi user, letak kategori sektor pariwisata beserta *map* ke kategori pariwisata yang dikehendaki.
3. Kategori yang ditawarkan antara lain tempat wisata, hotel, restoran atau wisata kuliner, dan transportasi.
4. Aplikasi yang dibangun berbasis android.
5. *Database* yang digunakan adalah *database* MySQL.
6. User pada Android yaitu Wisatawan maupun Calon Wisatawan.
7. Untuk Admin menggelola data menggunakan berbasis Web.

## 1.5 Metodologi Penelitian

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

a. Tahap Studi Literatur

Studi literatur ini dengan pencarian data dan pengumpulan artikel, jurnal, tutorial dan sumber lain dalam mendukung proses pendalaman konsep pembangunan aplikasi.

b. Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data salah satu hal penting dalam pembuatan tugas akhir ini. Data-data seperti tempat wisata, hotel, restoran, dan transportasi akan dikumpulan secara langsung di Kepulauan Nias dan penulis akan bekera sama dengan instansi pemerintah terkait dalam ini Dinas Pariwisata Kota Gunungsitoli, Dinas Pariwisata Kabupaten Nias, Dinas Pariwisata Kabupaten Nias Selatan, Dinas Pariwisata Kabupaten Nias Selatan, Dinas Pariwisata Kabupaten Nias Utara.

c. Tahap Perancangan Aplikasi

Pada tahapan ini, melakukan perancangan aplikasi Pariwisata Kepulauan Nias berdasarkan referensi yang di dapatkan dari studi literatur serta data – data yang telah didapatkan.

## 1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang akan dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data antara lain :

a. Kuesioner

Pada penelitian ini dilakukan penyebaran kuesioner sesuai data-data yang diperlukan kepada wisatawan/calon wisatawan baik dari kepulauan Nias/ maupun luar kepulauan nias. Kuesioner dilakukan untuk menganalisis kebutuhan responden terhadap aplikasi yang akan dibuat.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu cara pengumpulan data dengan cara sesi tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait seperti pada pengusaha pengusaha pengelola tempat wisata tersebut.

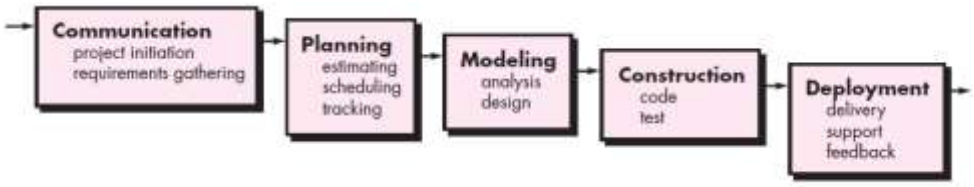
c. Observasi

Observasi adalah pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung dengan pihak instansi pemerintah terkait dengan penelitian.

## 1.7 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah “Linear Sequential Model”. Model ini sering disebut juga dengan “classic life cycle” atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan [2].

Fase-fase dalam Waterfall Model menurut referensi Pressman




**Gambar 1. 1 Waterfall Model**

1. Communication (Project Initiation & Requirements Gathering) Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis, sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai. Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek, seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan, serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi software. Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal, artikel, dan internet.
2. Planning (Estimating, Scheduling, Tracking) Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan, resikoresiko yang dapat terjadi, sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem, produk kerja yang ingin dihasilkan, penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan, dan tracking proses pengerjaan sistem.
3. Modeling (Analysis & Design) Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data,

arsitektur software, tampilan interface, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

4. Construction (Code & Test) Tahapan Construction ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk/bahasa yang dapat dibaca oleh mesin. Setelah pengkodean selesai, dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat. Tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.
5. Deployment (Delivery, Support, Feedback) Tahapan Deployment merupakan tahapan implementasi software ke customer, pemeliharaan software secara berkala, perbaikan software, evaluasi software, dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

**BAB 1 PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas uraian mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini membahas mengenai tinjauan umum mengenai Pariwiasata di Kepulauan Nias dan pembahasan berbagai konsep dasar mengenai Pembangunan Aplikasi Pariwisata dan teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak.

**BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

**BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini membahas implementasi dalam bahasa pemograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

**BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.