

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era globalisasi dan kemajuan teknologi informasi saat ini, akses cepat dan mudah terhadap informasi telah menjadi kebutuhan utama bagi banyak orang. Salah satu bidang yang semakin mendapatkan perhatian adalah industri pariwisata, di mana informasi yang akurat dan terkini sangat penting bagi wisatawan untuk merencanakan perjalanan mereka dengan efektif. Dengan semakin populernya perangkat *mobile*, aplikasi berbasis Android telah menjadi salah satu solusi utama untuk menyediakan informasi dengan cara yang cepat, praktis, dan interaktif.

Indonesia, sebagai negara kepulauan dengan keanekaragaman budaya dan destinasi wisata yang sangat luas, menawarkan berbagai pilihan destinasi menarik bagi wisatawan lokal maupun internasional. Namun, tantangan yang sering dihadapi oleh wisatawan adalah mencari informasi yang lengkap dan terpercaya mengenai tempat-tempat wisata yang ingin mereka kunjungi. Informasi yang tersebar di berbagai sumber *online* sering kali tidak terorganisir dengan baik dan sulit diakses dalam satu *platform* terintegrasi.

Untuk mengatasi masalah ini, pengembangan aplikasi ensiklopedia wisata berbasis Android menjadi sangat relevan. Aplikasi ini diharapkan dapat menyediakan informasi yang komprehensif mengenai berbagai destinasi wisata, termasuk deskripsi, lokasi dalam satu platform yang mudah diakses dari perangkat *mobile*. Dengan fitur-fitur seperti peta interaktif dan sistem pencarian yang efisien, aplikasi ini akan memungkinkan pengguna untuk merencanakan perjalanan mereka

dengan lebih baik dan memanfaatkan waktu mereka selama liburan secara maksimal.

Selain itu, pengembangan aplikasi ini bertujuan untuk memanfaatkan teknologi terkini dalam perangkat Android untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Dengan antarmuka yang *user-friendly*, sistem manajemen data yang efisien, dan integrasi fitur navigasi, aplikasi ini akan menjadi alat yang berguna bagi wisatawan dalam menjelajahi berbagai destinasi dan atraksi wisata.

Namun, meskipun ada banyak aplikasi wisata yang tersedia di pasaran, tidak semua aplikasi dapat memenuhi kebutuhan spesifik pengguna dengan cara yang memadai. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk mengembangkan aplikasi yang tidak hanya menyediakan informasi yang akurat dan terkini, tetapi juga menawarkan pengalaman pengguna yang intuitif dan menyenangkan.

Dari permasalahan diatas maka dalam penelitian ini judul yang diambil adalah APLIKASI ENSIKLOPEDIA WISATA TASIKMALAYA BERBASIS ANDROID.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini dirumuskan beberapa pokok permasalahan antara lain :

1. Bagaimana merancang aplikasi ensiklopedia wisata berbasis android?
2. Bagaimana membangun sebuah aplikasi dalam bentuk ensiklopedia wisata berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa hal yang menjadi batasan dan dasar dalam tugas akhir ini yaitu meliputi :

1. Aplikasi hanya akan mencakup informasi tentang destinasi wisata di Kabupaten Tasikmalaya
2. Aplikasi akan fokus pada jenis informasi wisata seperti, nama lokasi wisata, alamat, deskripsi dan peta lokasi wisata
3. Aplikasi hanya bisa berjalan pada *Platform* Android versi 4 ke atas

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat rancangan aplikasi ensiklopedia wisata berbasis android
2. Membangun aplikasi ensiklopedia wisata berbasis android untuk memberikan informasi seputar tempat atau obyek wisata di kabupaten Tasikmalaya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi pengguna dapat mendapatkan informasi tempat-tempat wisata yang berada di Kabupaten Tasikmalaya
2. Sebagai alternative untuk mendapatkan informasi tempat wisata di Kabupaten Tasikmalaya.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini adalah metode rekayasa perangkat lunak *Microsoft Solutions Framework* (MSF).

Tahapannya adalah sebagai berikut :

1. *Evisioning Phase*

Langkah ini membantu pengembang dalam memperoleh solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah.

2. *Planning Phase*

Pada fase *planning* ini dilakukan analisis sistem dan membuat perancangan aplikasi yang ingin dibuat agar aplikasi atau sistem sesuai dengan tujuan dan batasan yang telah ditentukan.

3. *Developing Phase*

Dalam fase ini, solusi dibuat sesuai dengan rencana dan rancangan yang telah ditetapkan pada fase *Planning*.

4. *Stabilizing Phase*

Pada fase ini dilakukan proses pengujian setelah menyelesaikan tahapan-tahapan sebelumnya agar tidak hanya memenuhi syarat-syarat fungsional, namun juga syarat-syarat kualitas dan kinerja.

5. *Deploying Phase*

Setelah tahapan pengujian atau *Stabilizing Phase* dilakukan maka tahap terakhir yang dilakukan adalah *Deploying Phase*, yaitu tahap implementasi terhadap aplikasi atau sistem yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan Laporan

Laporan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab dan sub bab, penjelasan dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembahasan, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ensiklopedia wisata berbasis android.

BAB III METODOLOGI

Bab ini berisi uraian metode yang digunakan dalam penelitian serta langkah-langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian tugas akhir dan pengumpulan data sebagai bahan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi dari produk multimedia berupa aplikasi ensiklopedia berbasis android yang dibangun berdasarkan tahapan penyelesaian masalah pada bab yang sebelumnya. Pada bab ini juga terdapat penjelasan mengenai cara penggunaan dan keterangan dari setiap menu atau tampilan pada aplikasi ensiklopedia, dan juga membahas tentang pengujian serta kelebihan dan kekurangan pada produk yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup dari penjelasan yang berisi tentang kesimpulan dan saran.