

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi, (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Menurut UU No.10/2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah. Berdasarkan dua pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa pariwisata merupakan kegiatan wisata atau rekreasi yang didukung oleh berbagai macam fasilitas dan layanan.

Kabupaten Tegal adalah salah satu Kabupaten di Jawa Tengah yang sedang berkembang saat ini, wilayah geografis yang mendukung menjadikan daerah ini kaya akan wisata alam dan tempat-tempat lain yang menjadi destinasi wisata. Perkembangan teknologi yang cepat memaksa semua sistem yang ada di pemerintahan harus menggunakan sistem digital. Namun dalam pemanfaatan teknologi yang ada dalam hal memberi informasi pariwisata masih belum efektif dan akses informasi pariwisata di Kabupaten Tegal yang masih kurang.

Oleh sebab itu penulis membuat aplikasi pariwisata untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Tegal. Dengan demikian nantinya wisatawan akan dengan mudah menentukan tempat mana yang akan dikunjungi. Untuk ini penulis membuat judul skripsi “Rancang

Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Berbasis Android Menggunakan Firebase Realtime Database “.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan di atas maka dapat disimpulkan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu aplikasi pemandu wisata berbasis *android* menggunakan *realtime database*.

## **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat terbatasnya waktu yang ada untuk melakukan penelitian maka penulis membatasi masalah yang ada didalam penelitian ini yaitu sistem yang nantinya dibuat hanya menampilkan informasi tentang pariwisata dan fasilitas olahraga yang ada di Kabupaten Tegal baik itu berupa foto maupun panduan berwisata ditempat tersebut.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai pada tugas akhir ini adalah merancang aplikasi *android* yang akan memberikan informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Tegal.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari pembuatan sistem ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Dapat memudahkan wisatawan dalam mencari informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Tegal. Serta diharapkan dapat meningkatnya pendapatan Kabupaten Tegal dari sektor pariwisata.

## 2. Bagi Unisbank Semarang

Sebagai tambahan literatur perpustakaan Kampus Unisbank untuk menjadi referensi penelitian selanjutnya. Khususnya dibidang *android*.

## 3. Bagi Penulis

Sebagai tambahan portofolio nanti didunia kerja. Serta dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan yang didapatkan dari perkuliahan.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah lokasi pariwisata di Kabupaten Tegal.

### **1.6.2. Jenis Data yang Digunakan**

Menurut cara memperolehnya, jenis data dapat dibagi menjadi :

#### 1. Data Primer

Data yang didapatkan langsung dari sumber, seperti data lokasi wisata, harga tiket serta informasi lainnya terkait wisata tersebut.

#### 2. Data Sekunder

Data yang diperoleh tidak langsung dari sumber seperti, ulasan ulasan dari pihak yang telah melakukan wisata ketempat tersebut.

### 1.6.3. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap dalam penyusunan skripsi peneliti menggunakan metode pengumpulan data yaitu :

1. Wawancara

Suatu metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pemilik ataupun pihak yang terkait dengan wisata tersebut.

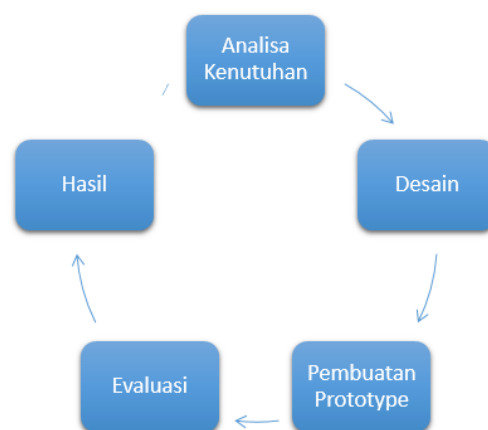
2. Survey

Suatu metode yang dilakukan untuk memperoleh data dengan cara mengamati para wisatawan yang ada ditempat pariwisata tersebut.

3. Penelitian Kepustakaan

Penelitian terhadap dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sistem yang dibuat, seperti : tiket pariwisata tersebut dan sejarah pariwisata tersebut.

### 1.6.4. Metode Pengembangan Sistem



### Gambar 1.1 Prototype

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype. Prototype adalah pembuatan metode dari perangkat lunak yang akan dibuat atau dikerjakan sehingga pemakai dapat menyetujui hasil yang akan didapat (Purnomo, 2017). Tahapan-tahapan yang dilakukan ketika melakukan metode pengembangan prototype adalah :

#### 1. Analisa kebutuhan

Pada tahapan ini yang dilakukan adalah mencari kebutuhan yang diperlukan dalam melakukan perancangan, meliputi :

- a. Mempelajari dan mendalami sistem yang akan dibuat.
- b. Mengumpulkan dan menganalisa semua kebutuhan sistem yang akan dibuat.

#### 2. Desain

Pada tahapan ini dilakukan pengembangan lebih detail dari tahapan sebelumnya, meliputi :

- a. Membuat flowchat sistem.
- b. Membuat desain tampilan pada sistem yang akan dibuat.
- c. Mengumpulkan data- data yang akan diproses.

#### 3. Pembuatan Prototype

Pada tahapan ini dilakukan pembuatan sistem berdasarkan desain yang telah dibuat secara keseluruhan.

#### 4. Evaluasi

Pada tahapan ini melakukan evaluasi dari sistem yang telah dibuat. Meliputi :

- a. Menguji sistem yang sudah dibuat.
- b. Menilai dan menimbang apakah sistem yang telah dibuat telah layak untuk digunakan.

#### 5. Hasil

Pada tahapan ini sistem telah dibuat dan siap digunakan oleh *user*.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

#### BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini memuat uraian secara sistematis hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dan mengkomparasikannya kepada penelitian saat ini.

#### BAB III Analisa dan Perancangan Sistem

Pada bagian ini menjelaskan analisa dan kebutuhan perancangan sistem yang sangat penting untuk dalam melakukan penyusunan sistem yang akan dibuat.

#### BAB IV Implementasi Sistem

Pada bagian ini membuat sistem berdasarkan analisa dan perancangan yang telah telah dibuat. Mengimplementasikan sistem yang telah dibuat serta memperbaiki dan meningkatkan sistem menjadi lebih baik lagi.

#### BAB V Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini berisi hasil dari implementasi yang telah dilakukan sebelumnya. Menjelaskan dan menguraikan hasil pengujian dari implementasi sistem.

#### BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini berisi kesimpulan dan saran yang membangun untuk memperbaiki sistem menjadi lebih baik berdasarkan permasalahan yang telah dibahas.