

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kota Bengkulu merupakan salah satu kota yang terletak di pesisir barat pulau Sumatera. Kota Bengkulu memiliki objek wisata yang beragam, baik wisata alam, budaya maupun sejarah. Dengan beragamnya objek wisata yang ada di Kota Bengkulu, berpotensi mendatangkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Namun dalam hal ini kurangnya sarana informasi pariwisata yang ada di Kota Bengkulu berpengaruh terhadap jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Bengkulu.

Karena dari pihak Dinas Pariwisata Bengkulu hanya menyediakan sejumlah katalog, data kunjungan wisatawan domestika maupun mancanegara serta peta wisata saja maka itu sangat berpengaruh pada kunjungan para wisatawan ke Kota Bengkulu. Untuk melengkapi informasi wisata maka diperlukan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, informasi jarak yang akan ditempuh apabila menggunakan kendaraan atau jalan kaki untuk mencapai daerah tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis ingin membangun sebuah Ensiklopedia Berbasis Android yang bertujuan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi mengenai Kota Bengkulu. Dan informasi yang didapat oleh pemakai (*user*) yaitu wisatawan lebih akurat sehingga mereka dapat mengetahui lebih jauh tentang Kota Bengkulu dan tertarik berwisata ke Kota Bengkulu.

Android adalah sistem operasi yang biasanya digunakan di tablet PC atau *smartphone* yang berbasis Linux. Android sendiri adalah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google Inc. Sistem operasi berplatform terbuka ini memungkinkan pengembang perangkat lunak dapat menciptakan aplikasi untuk keperluan apapun.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dalam pelaksanaan penelitian ini terdapat beberapa permasalahan yang menjadi titik utama pembahasan, yaitu bagaimana membangun aplikasi ensiklopedia obyek wisata Kota Bengkulu berbasis Android ini sehingga memberikan kepada wisatawan untuk mendapatkan wawasan serta informasi tentang obyek wisata di Kota Bengkulu.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar aplikasi yang akan dibangun tidak menyimpang dari apa yang telah direncanakan di awal, maka diperlakukan batasan-batasan masalah agar tujuan semula dapat tercapai dengan baik. Batasan masalah yang mencangkup didalam aplikasi ini antara lain :

1. menggunakan 2 bahasa ,yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
2. Sistem ini menampilkan tempat objek wisata yang ingin dikunjungi yang dapat dilihat dari fitur peta.
3. Didalam pilihan objek wisata menampilkan gambar, keterangan, informasi sejarah, informasi penginapan, informasi travel, informasi kuliner dan peta objek wisata tersebut didalamnya.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi berbasis multimedia yang digunakan sebagai petunjuk tentang objek-objek yang ada di kota Bengkulu.
2. Menghasilkan mediu alternatif untuk mengetahui seluk beluk objek wisata kota Bengkulu.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Hadirnya ensiklopedia objek wisata kota Bengkulu berbasis android ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat agar wisatawan yang berkunjung di kota Bengkulu dapat lebih mudah dalam mengetahui seluk beluk objek wisata yang

ingin dikunjungi dan dapat langsung mengetahui informasi penginapan, informasi travel, dan informasi kuliner didalamnya.

2. Membantu para wisatawan menambah wawasan dan informasi mengenai objek-objek wisata yang terdapat di Kota Bengkulu.

## 1.6 Review Penelitian

Sejumlah penelitian telah mencoba mengangkat issue tentang metode yang digunakan dalam pembuatan animasi menggunakan Adobe Flash. Mita (2006) telah melakukan penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Metode *Tiling Game* Flash Untuk Pengenalan Kampus UIH terpadu” dimana terdapat dua metode untuk membuat sebuah rentetan animasi dalam Flash, yaitu Animasi Frame by Frame dengan cara kerja klasik yang membuat secara berbeda gambar-gambar dalam tiap frame, dan Animasi Tweened (*tweened animation*) yang cara penggunaannya hanya membuat frame awal dan frame akhir kemudian membiarkan Flash membuat frame-frame diantara keduanya flash akan membuat besar kecilnya ukuran, rotasi, warna, atau atribut-atribut objek lainnya secara merata diantara frame awal dan frame akhir untuk membuat penampilan gerakannya

Selain itu, Altesa (2006) mengungkapkan tentang pariwisata Bengkulu dalam penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata di Provinsi Bengkulu”. Yang menjelaskan bahwa Provinsi Bengkulu khususnya di Kota Bengkulu memiliki begitu banyak objek wisata yang berpotensi mendatangkan wisatawan baik domestik maupun mancanegara. Karena di dalam ini kurangnya sarana informasi pariwisata yang ada di Bengkulu berpengaruh terhadap wisatawan yang berkunjung ke sana. Dari hasil pantauan penulis di lapangan, pihak Dinas Pariwisata Bengkulu hanya menyediakan sejumlah katalog, data kunjungan wisatawan domestika maupun mancanegara serta peta wisata saja.

Untuk melengkapi tujuan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata, obyek wisata yang menarik, sarana yang tersedia seperti transportasi untuk mencapai daerah tujuan wisata, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya.

## 1.7 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan sistem

### 1.7.1. Tahap Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian dengan menggunakan metode literatur. Metode literatur merupakan metode dengan cara mengadakan pengumpulan data melalui literatur untuk memperoleh informasi mengenai landasan teori, sistematika penulisan dan kerangka berfikir ilmiah dari literatur dan buku acuan untuk memecahkan masalah.

### 1.7.2. Tahap Pengembangan Sistem

Metode pembuatan sistem disusun berdasarkan hasil dari data yang sudah diperoleh. Metode ini meliputi :

a. Analisis Kebutuhan Sistem

Merupakan tahap untuk mengetahui kebutuhan dari sistem yang akan dibuat. Mulai dari input, analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan output, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis kebutuhan antar muka.

b. Perancangan Sistem

Merupakan tahap dimana sistem akan dibuat dengan mendefinisikan kebutuhan yang ada, menggambarkan bagaimana sistem itu dibentuk. Perancangan sistem ini meliputi perancangan *Diagram HIPO*, perancangan sistem aplikasi, perancangan animasi dan perancangan antar muka.

c. Implementasi Sistem

Merupakan tahap dimana perancangan yang dibuat diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan, yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Actionscript* pada adobe Flash.

d. **Pengujian Sistem**

Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan kebutuhan sistem.

## **1.8 Sistematika Penulisan**

Sistematika ini bertujuan untuk mempermudah dalam memahami isi laporan tugas akhir ini. Dalam laporan ini terdapat 5 bab yang berisi hasil dari penelitian tugas akhir mengenai ensiklopedia objek wisata kota Bengkulu berbasis android.

Bab-bab dalam laporan ini adalah :

1. **BAB I Pendahuluan**

Bab ini berisikan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

2. **BAB II**

Bab ini berisikan pembahasan teori yang digunakan dalam penggalian bahan serta digunakan sebagai acuan dan pembuatan. Pengertian sistem serta istilah-istilah dalam pembuatan Ensiklopedia Objek-objek Wisata Kota Bengkulu Berbasis Android.

3. **BAB III**

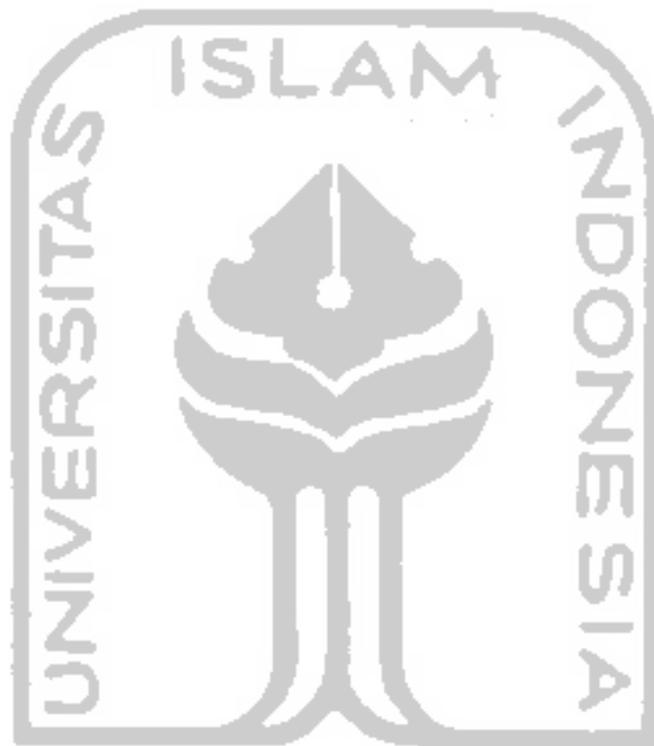
Bab ini berisikan uraian langkah-langkah penyelesaian masalah dalam penelitian, baik dalam pencarian kosakata, pembuatan visualisasi maupun mengintegrasikan komponen-komponen sistem.

4. **BAB IV**

Bab ini memuat uraian hasil penelitian dan pembahasan dari setiap aktifitas dan bagian-bagian yang dilakukan dalam pembuatan sistem. Selain itu juga membahas kelebihan serta kelemahan sistem dalam penerapan hasil yang dicapai.

## 5. BAB V

Memuat kesimpulan dan saran dari seluruh proses dalam penyelesaian tugas akhir. Kesimpulan dan saran yang dijabarkan dapat digunakan oleh pihak yang berkepentingan untuk memperbaiki kekurangan dan keterbatasan pada penelitian ini.



الجامعة الإسلامية في إندونيسيا