

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar belakang

Perkembangan media elektronik, khususnya computer sangat berkembang dengan pesat saat ini. Komputer telah banyak memberikan kemudahan bagi manusia dalam memenuhi kebutuhan informasi.

Salah satu informasi yang paling sederhana untuk memenuhi kebutuhan manusia khususnya para wisatawan adalah peta. Peta tersebut dapat menyajikan informasi yang dibutuhkan wisatawan yang sedang berkunjung didaerah tersebut contohnya seperti nama tempat wisata, lokasi wisata, sejarah tempat wisata, ataupun informasi lainnya yang tersedia. Salah satu bentuk penerapannya dalam teknologi informasi adalah peta obyek wisata digital. Aplikasi yang disajikan adalah peta dalam bentuk visual, yang nantinya akan digunakan wisatawan untuk mencari obyek wisata.

### 1.2 Rumusan Masalah

Untuk memperoleh informasi mengenai lokasi wisata yang tersebar di Kabupaten Cilacap, masyarakat khususnya wisatawan masih menggunakan metode-metode manual yang tentunya masih kurang modern, maka dibutuhkan suatu aplikasi peta obyek wisata untuk penyediaan informasi yang modern dan canggih agar dapat membantu

pengguna untuk mendapatkan informasi dalam menentukan lokasi obyek wisata yang ingin dikunjungi.

Dari latar belakang tersebut penulis merumuskan masalahnya, Bagaimana membangun aplikasi peta obyek wisata menggunakan multimedia yang menyediakan informasi secara lengkap dan menarik agar menarik para wisatawan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diberikan dalam tugas akhir ini adalah :

1. Perancangan Aplikasi Peta Digital Lokasi Obyek Wisata Kota Cilacap Berbasis Multimedia ini dibuat hanya untuk menginformasikan letak obyek wisata, sejarah tempat wisata dan informasi hotel dan rumah makan.
2. Pencarian Informasi berdasarkan nama obyek wisata yang ditampilkan dalam listbox, dan mengklik nama obyek wisata untuk mengetahui letak obyek wisata tersebut yang ada dalam peta.
3. Penelitian ini hanya mencakup wilayah Kabupaten Cilacap.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

Menyajikan informasi lokasi obyek wisata dalam bentuk perangkat lunak, secara menarik, lengkap dan mudah dimengerti pengguna untuk mendapatkan informasi dalam bentuk peta digital.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan diharapkan dapat memberikan manfaat untuk :

1. Masyarakat umum atau para wisatawan yang sedang berwisata mudah dalam mencari lokasi obyek wisata di Kabupaten Cilacap.
2. Memberikan informasi mengenai obyek wisata di Kabupaten Cilacap.

#### **1.6 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian yang meliputi :

1. **Metode Studi-Pustaka**

Mencari data-data yang dibutuhkan dari buku-buku atau literature yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

2. **Metode observasi**

Yaitu mencari informasi langsung pada instansi-instansi yang terkait, dalam hal ini instansi yang dimaksud adalah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Cilacap.

### **1.6.2 Metode Perancangan Sistem**

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

- a. **Analisis Sistem**

Analisis ini dilakukan untuk mengolah data yang telah diperoleh dan mengelompokkan data sesuai dengan perangkat lunak.

- b. **Perancangan Aplikasi**

Tahap ini mendefinisikan kebutuhan yang ada serta menggambarkan bagaimana aplikasi dibentuk dan persiapan untuk membangun aplikasi.

c. Implementasi Sistem

Tahapan ini adalah penerjemahan rancangan dalam tahap desain ke dalam perangkat lunak yang telah ditentukan.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana jalannya aplikasi, apakah saat dijalankan sudah berjalan dengan normal atau tidak.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan dalam memahami laporan tugas akhir, dikemukakan sistematika penulisan agar menjadi satu kesatuan utuh.

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Landasan teori merupakan pembahasan tentang teori-teori yang digunakan yang sesuai dengan topic tugas akhir ini. Bab ini memuat dasar teori yang menjelaskan tentang dasar Multimedia dan penerapannya terhadap pembuatan peta digital beserta konsep pembangunannya. Disamping itu juga menjelaskan perangkat lunak yang digunakan.

## **BAB III : TINJAUAN UMUM**

Bab ini memuat uraian tentang metode analisis kebutuhan perangkat lunak yang dipakai, serta hasil analisis kebutuhan perangkat lunak. Pada bagian perancangan perangkat lunak membahas tentang metode perancangan yang digunakan dan hasil perancangannya.

## **BAB IV : PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang analisis kerja dari perangkat lunak. Pada Bagian ini mengulas analisis hasil pengujian terhadap sistem yang dibandingkan dengan kebenaran dan kesesuaian dengan kebutuhan perangkat lunak yang telah dituliskan pada bagian yang sebelumnya.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini memuat kesimpulan dan saran yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja pada bagian sebelumnya dan saran yang perlu diperhatikan berdasarkan keterbatasan yang ditemukan dan asumsi- asumsi yang dibuat selama pembuatan sistem ini.

