

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bantul, salah satu kabupaten yang memiliki objek wisata alam yang menarik dengan keindahan alamnya. Objek-objek Kabupaten Bantul mempunyai potensi objek wisata yang cukup besar, yang meliputi objek wisata alam, wisata budaya, taman hiburan dan industri kerajinan. Selain itu Kabupaten Bantul merupakan kabupaten yang memiliki desa wisata yang sangat beragam, sehingga kelebihan tersebut juga dapat menarik wisata asing. Dengan keanekaragaman wisata tersebut diharapkan Kabupaten Bantul dapat secara optimal mendukung pengembangan Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata di Indonesia.

Saat ini, seiring dengan perkembangan teknologi informasi, telah dikembangkan perangkat untuk memudahkan akses informasi. Sistem informasi tentang wisata di daerah bantul hingga saat ini masih dikelola dari pihak Dinas Pariwisata Bantul. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi pengenalan yang memanfaatkan perkembangan teknologi mobile berbasis android yang saat ini sedang berkembang pesat.

Aplikasi ini akan membahas tentang objek-objek wisata dan budaya yang ada di daerah Bantul dalam bentuk yang lebih menarik. Oleh karena itu, game pengenalan objek wisata di Bantul ini dinilai lebih menarik bagi wisatawan asing yang sedang berkunjung ke Yogyakarta. Karena selain ada unsur permainannya juga ada unsur edukasinya. Dalam hal ini, saya menggabungkan game dan edukasi yang bertujuan untuk membantu memperkenalkan wisata yang ada di daerah Bantul melalui game atau permainan.

Dengan latar belakang diatas ini, pada skripsi ini solusi yang menjadi tema kali ini yaitu " Game Pengenalan Objek Wisata Di Daerah Bantul

Berbasis Android” dengan objek-objek serta budaya di daerah bantul dan kuis tentang wisata di daerah Bantul.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan bagaimana membuat aplikasi tentang objek wisata di daerah bantul dalam bentuk yang lebih efisien saat digunakan.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka batasan penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini digunakan untuk wisatawan asing
2. Aplikasi ini berisi tentang informasi singkat wisata di daerah Bantul
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan software Construct 2
4. Penelitian ini menggunakan metode mdlc
5. Penelitian ini menggunakan aplikasi Illustrator

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai judul dan latar belakang yang sudah ditemukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi game edukasi untuk memperkenalkan wisata yang ada di daerah Bantul yang dinilai lebih menarik serta mudah digunakan

## 1.5 Manfaat Penelitian

Dalam pelaksanaan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

a) Bagi Pengguna

Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dapat membantu pengguna untuk mengetahui wisata yang ada di daerah bantul dan terdapat kuis tentang keterampilan pengguna terhadap materi yang disajikan

b) Bagi Peneliti

Hasil kajian penelitian tersebut akan menambah perspektif dan wawasan tentang aplikasi mobile

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini, disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

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

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori pokok yang merupakan landasan bagi teori-teori lainnya yang terdapat dalam skripsi ini, beserta penjelasan mengenai penelitian lain yang telah dilakukan, kutipan-kutipan peneliti terdahulu sesuai dengan tema

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan metode penelitian dari objek penelitian, alur penelitian dan rencana pengujian

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini memuat uraian tentang hasil dan bagaimana hasil tersebut dicapai dari setiap aktivitas yang dilakukan selama penelitian. Hasil dapat berupa hasil eksplorasi, rekomendasi perbaikan, pengembangan sistem atau pembuatan perangkat lunak, dan lain-lain. Pembahasan memuat pembahasan hasil aktivitas yang diperoleh selama melakukan penelitian

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran yang diberikan untuk berbagai pihak yang terlibat dalam penelitian

