

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi terpenting di Indonesia dan menempati urutan ketiga dalam hal penerimaan devisa negara. Kekayaan alam dan budaya merupakan komponen penting dalam pariwisata Indonesia. Kekayaan alam dan budaya yang tersebar diseluruh pulau Indonesia merupakan faktor utama penarik minat wisatawan asing dan lokal untuk berkunjung ke Indonesia. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) jumlah wisatawan yang berkunjung ke Indonesia setiap tahunnya terus mengalami peningkatan. Tahun 2013 Kemenparekraf menargetkan jumlah kunjungan wisatawan asing ke Indonesia mencapai 9 juta. Dari Sabang sampai Merauke, tersebar banyak destinasi wisata. Mulai dari wisata alam, budaya, sejarah, hingga kuliner dapat ditemukan di berbagai daerah. Oleh sebab itu, Kemenparekraf berambisi untuk mendatangkan 9 juta wisatawan asing di tahun 2013.

Wisata sejarah adalah salah satu tujuan wisatawan asing saat berkunjung ke Indonesia. Pada umumnya tempat wisata di Indonesia didukung dengan warisan budaya yang kaya dan mencerminkan sejarah dan keberagaman etnis Indonesia. Candi Prambanan, Candi Borobudur, Toraja, Yogyakarta, Minangkabau, dan Bali merupakan tujuan wisata sejarah yang memiliki nilai budaya yang tinggi. Warisan budaya yang unik dan beraneka ragam tersebut harus diekspose agar wisatawan dengan mudah mendapatkan informasi mengenai tempat wisata yang akan wisatawan kunjungi.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah aplikasi wisata sejarah Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mencari objek wisata menggunakan *augmented reality*?
2. Bagaimana mencari rute antara posisi wisatawan dan lokasi objek wisata?

### **1.3 Tujuan Pembahasan**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari aplikasi wisata sejarah Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah aplikasi berbasis android yang dapat mencari objek wisata menggunakan *augmented reality*.
2. Mengintegrasikan aplikasi wisata sejarah Indonesia dengan google maps untuk mencari rute antara posisi wisatawan dan lokasi objek wisata.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Dalam membuat aplikasi ini, adapun beberapa batasan masalah yang dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Menggunakan aplikasi Google maps untuk pencarian rute dan jarak.
2. Aplikasi dijalankan pada *device* android API 14
3. Aplikasi tidak menangani backup data.
4. Aplikasi hanya menampilkan tiga dimensi objek wisata yang tersedia.
5. *User* harus memiliki koneksi internet

#### **1.5 Sistematika Pembahasan.**

Sistematika penulisan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

##### **Bab I**

###### **Pendahuluan**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah penulis mengambil judul aplikasi wisata sejarah Indonesia. Latar belakang berisi tentang hal yang menjadi acuan dan alasan penulis mengambil judul aplikasi wisata sejarah Indonesia. Rumusan masalah berisi hal hal yang akan dikembangkan dalam pembuatan aplikasi. Tujuan yang berisi jawaban dari rumusan masalah pembuatan aplikasi atau tujuan mengapa aplikasi ini dibuat. Batasan masalah yang berisi hal hal yang tidak ditangani oleh aplikasi wisata sejarah Indonesia.

##### **Bab II**

###### **Dasar Teori**

Bab ini berisi tentang teori dan prinsip-prinsip yang digunakan sebagai bahan referensi penulis dalam penyelesaian aplikasi ini. Bahan bahan referensi mengacu kepada teori dan langkah langkah dalam pembuatan aplikasi wisata sejarah Indonesia. Teori dan digunakan merupakan teori tentang perancangan yang menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) untuk perancangan sistem dan *crows foot* untuk perancangan *database* sedangkan untuk implementasi menggunakan teori android.

### BAB III

#### Analisis Dan Pemodelan

Bab ini berisi tentang penggambaran proses bisnis dari aplikasi wisata sejarah Indonesia. Penulis merancang antarmuka dan entitas dari aplikasi yang akan dibuat. Tujuan perancangan adalah untuk memberikan gambaran tentang aplikasi wisata sejarah Indonesia. Perancangan *user interface* aplikasi dirancang menggunakan aplikasi mockup.

### BAB IV

#### Tahap Implementasi

Bab ini berisi tentang pembuatan web service dan aplikasi wisata sejarah Indonesia berbasis android. Aplikasi dibuat berdasarkan perancangan pada bab iii. Pada tahap ini pemodelan diterjemahkan ke bahasa pemrograman dan erd di implementasikan menjadi *database*. *Tools* pembuatan aplikasi menggunakan eclipse dan plugin sdk android, sedangkan untuk *web service* menggunakan netbeans. *Database* aplikasi menggunakan MySQL dan *server* Apache.

### Bab V

#### Pengujian

Pada bab ini berisi tentang pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat dengan tujuan untuk mengetahui keberhasilan dan keuratan pembuatan aplikasi wisata sejarah Indonesia. Pengujian dibuat untuk mengetahui apakah hasil implementasi sesuai dengan yang diharapkan atau terdapat beberapa hasil yang tidak sesuai dengan harapan. Pengujian aplikasi wisata sejarah Indonesia menggunakan metode pengujian *black box*.

### Bab VI

#### Simpulan dan Saran

Bab ini berisi simpulan dan saran yang diambil dari hasil analisis, implementasi dan pengujian aplikasi wisata sejarah Indonesia berbasis android. Simpulan berisi jawaban dari tujuan pembahasan pada bab 1 sedangkan saran berisi tentang hasil peninjauan dari implementasi aplikasi untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi lebih lanjut.