

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Timor Leste adalah negara baru yang diakui secara Internasional dan merdeka pada 20 Mei 2002. Jumlah destinasi atau tempat wisata baru di Asia Tenggara semakin bertambah, termasuk wisata di Timor Leste. Secara teritorial, Negara Timor Leste berada di sebelah utara Australia, dan bagian timur dari pulau NTT (Indonesia). Negara Timor Leste memiliki luas 15.410 km². Timor Leste adalah negara kecil dengan memiliki banyak objek wisata yang perlu dikembangkan dan dilestarikan, baik dari wisata buatan manusia atau pun wisata alami, seperti pegunungan dan pantai. (Jesus, N. L. M. D. (2021). Pemetaan Obyek Wisata Di Timor-Leste Berbasis Web).

Negara Timor Leste memiliki banyak destinasi wisata, namun ada beberapa destinasi wisata di Negara Timor Leste yang belum diekspos dan belum banyak diketahui oleh para wisatawan, yang tinggal dan berdomisili serta wisatawan mancanegara yang singgah di Negara Timor Leste. Maka dari itu, pengembangan informasi wisata sangatlah penting dan berguna bagi wisatawan untuk mengetahui beberapa tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi di Timor Leste.

Aplikasi android adalah salah satu aplikasi yang berkembang untuk mendapatkan informasi dengan mudah tentang wisata yang menarik dan dapat dikunjungi di Negara Timor Leste. Namun ada beberapa kendala, dimana dalam aplikasi ini masih memerlukan estimasi waktu yang cukup lama, dikarenakan masih ada website yang memberikan informasi yang kurang lengkap. Sebab Timor Leste masih kekurangan informasi dan promosi tentang pariwisata.

Oleh karena itu, anda membutuhkan aplikasi berbasis android. Aplikasi mobile berbasis android merupakan solusi yang dapat menghilangkan kekurangan dari sistem yang ada. Aplikasi ini memiliki keunggulan dimana lebih efisien dan tidak memakan banyak waktu dalam pencarian wisata. Aplikasi ini dapat membantu pengguna menemukan beberapa tempat wisata, berita budaya, serta informasi lainnya tentang Timor Leste, dengan menggunakan GPS dan Internet. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul **“Perancangan Aplikasi Mobile Untuk Pencarian Lokasi Objek Pariwisata Di Timor Leste Berbasis Android ”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang dihadapi mengenai informasi pariwisata selama ini, yaitu :

1. Banyak warga lokal mau pun warga asing yang belum mengetahui atau sama sekali tidak mengetahui tempat wisata di 13 kabupaten yang berada di Negara Timor Leste. Hal ini dikarenakan kurangnya informasi tentang destinasi tempat wisata tersebut.
2. Penyampaian informasi tentang pariwisata di Negara Timor Leste yang kurang lengkap dan efisien.
3. Kurangnya media untuk menyebarkan informasi tentang pariwisata di Negara Timor Leste.

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada masalah ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibuat dapat menampilkan dengan mudah objek wisata yang ada di Negara Timor Leste.
2. Aplikasi yang dibuat dapat memberikan informasi dengan efisien tentang tempat wisata di Negara Timor Leste.
3. Aplikasi yang dibuat dapat menampilkan peta dan grafik rute perjalanan ke lokasi objek wisata di Negara Timor Leste.
4. Aplikasi yang dibuat terdiri dari administrator sebagai pengelola website.
5. Aplikasi yang dibuat user, dapat mempermudah pencarian pariwisata serta fasilitas yang disediakan di tempat wisata Negara Timor Leste.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi mobile untuk mempermudah pencarian wisata di Timor Leste berbasis Android.
2. Mengembangkan user interface berbasis mobile yang bersifat interaktif agar dapat memberikan informasi dengan mudah tentang tempat wisata di Timor Leste.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dan jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dengan sebuah Tindakan (*action research*). Subjek dalam penelitian ini adalah para pengguna aplikasi android pencarian peta dan informasi wisata di Negara Timor Leste. Objek dalam penelitian ini adalah hasil tanggapan dan penilaian dari para pengguna aplikasi tersebut.

Data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung dari beberapa sumber-sumber elektronik atau internet yang berkaitan dengan penelitian ini.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode deskripsi dengan jenis kuantitatif, dimana dengan kata lain menyajikan gambaran dari aplikasi pembelajaran media. Analisis ini digunakan untuk menggambarkan karakteristik data di dalam setiap variable. Metode ini akan mempermudah dalam memahami data pada setiap proses. Hasil dari analisis ini akan digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau memperbaiki aplikasi media pembelajaran yang akan dikembangkan.

1.5.1 Teknik Pengumpulan data

Hal ini dilakukan dengan melakukan survey langsung pada lokasi survey, guna mendapatkan dan mengumpulkan data yang lengkap terkait penelitian ini. Data yang diperlukan adalah sebagai berikut :

a) Observasi

Sesuai dengan pengertian dari teori observasi tersebut, di dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dengan observasi, dimana peneliti mengumpulkan data dengan cara mengamati kepuasan dan keefitfan pengguna aplikasi untuk mengakases dan mencari informasi tentang lokasi, jarak tempuh, jam operasional dan biaya tiket wisata di Timor Leste dengan mudah.

Sehingga, peneliti mendapatkan pengumpulan hasil dari mengobservasi para pengguna aplikasi mobile berbasis android untuk pencarian lokasi wisata di Timor Leste secara mudah.

b) Studi Pustaka

Tujuan peneliti menggunakan metode studi Pustaka adalah untuk membantu peneliti mendalami permasalahan penelitian, membantu juga dalam mengkaji kelebihan dan

kekurangan dari penelitian yang dilakukan terdahulu. Sehingga, peneliti selanjutnya dapat menambahkan kekurangan dari penelitian sebelumnya, dimana salah satunya peneliti sebelumnya belum menambahkan secara spesifik deskripsi tempat wisata, seperti jam operasional tempat wisata.

Sehingga setelah mengetahui kekurangan dari penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti selanjutnya dapat menciptakan inovasi terbaru, terutama dalam penelitian pembuatan aplikasi mobile berbasis android untuk tempat wisata dengan menambahkan deskripsi tempat wisata secara lebih spesifik dibanding peneliti sebelumnya.

1.6 Penelitian Sebelumnya

Pada tahun 2019, pernah dilakukan penelitian dengan judul “Aplikasi Panduan Wisata Untuk Kota Medan Berbasis Android” penelitian ini dilakukan oleh Rony Girsang. Dari penelitian tersebut mendapatkan hasil bahwa banyak pengguna aplikasi yang dapat menggunakan untuk mencari titik lokasi sekaligus rute perjalanan menuju tempat wisata tersebut, hanya peneliti sebelumnya tidak mencantumkan secara spesifik pada deskripsi wisata, seperti jam operasional tempat wisata.

Maka dari itu, peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan deskripsi tempat wisata secara lebih spesifik dengan menambahkan jam operasional tempat wisata tersebut. Namun, peneliti selanjutnya ingin melakukan penelitian tempat wisata pada Negara Timor Leste.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang perancangan sistem aplikasi sistem android dan metode pengembangan aplikasi secara garis besar. Identifikasi metode yang digunakan penulis dalam menciptakan aplikasi android.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori pendukung dalam menciptakan aplikasi android beserta tool-tool yang digunakan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan secara terperinci dari analisa kebutuhan untuk perancangan aplikasi android yang akan diciptakan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Bab ini menjelaskan implementasi perancangan software dalam membangun aplikasi *Android*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari proses analisa dan perancangan aplikasi yang diciptakan. Saran untuk menciptakan aplikasi yang lebih baik kedepannya.