

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kabupaten Banyumas, terletak di bawah kaki Gunung Slamet, merupakan sebuah daerah yang kaya dengan potensi pariwisata. Berbatasan dengan Kabupaten Brebes di Utara, Kabupaten Purbalingga, Kabupaten Banjarnegara, dan Kabupaten Kebumen di Timur, serta Kabupaten Cilacap di Selatan, wilayah dataran tinggi ini menyajikan berbagai objek wisata menarik, termasuk wisata alam, kuliner, dan budaya[1]. Salah satu contoh objek wisata yang terkenal adalah Baturraden yang berada di kaki Gunung Slamet, yang hingga saat ini masih terjaga dengan baik[2].

Meskipun memiliki potensi wisata yang melimpah, pengelolaan dan manajemen pariwisata di Kabupaten Banyumas masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu masalah yang dihadapi adalah kurangnya informasi pariwisata yang disebarakan melalui aplikasi yang bisa diakses kapan saja, seperti lokasi, kondisi, dan daya tarik objek wisata. Pentingnya penyebaran informasi pariwisata secara optimal menjadi kunci untuk menarik minat wisatawan untuk mengunjungi Kabupaten Banyumas dan menikmati segala pesonanya[3][4].

Untuk mengatasi permasalahan ini, penting untuk melakukan optimalisasi penyebaran informasi pariwisata melalui media digital. Pemetaan titik-titik objek wisata, baik yang sudah umum dikenal maupun yang masih kurang dikenal[5], menjadi krusial dalam menyusun aplikasi yang menyediakan informasi lengkap mengenai objek wisata di Kabupaten Banyumas.

Dalam konteks ini, *Android Studio* menjadi pilihan perangkat lunak pengembangan aplikasi (SDK) yang cocok, karena merupakan sumber terbuka (*open source*) dan dapat mengurangi biaya serta mempercepat proses pembuatan aplikasi[6]. Dari dua bahasa pemrograman utama yang digunakan dalam pengembangan *Android Studio*, yaitu *Java* dan *Kotlin*, penggunaan bahasa pemrograman *Kotlin* dipilih sebagai bahasa pemrograman utama. Hal ini karena

Google, selaku pengembang dari Bahasa Pemrograman Kotlin & Java menganjurkan penggunaan Kotlin sebagai bahasa yang ekspresif dan ringkas, sehingga dapat mengurangi kesalahan yang sering terjadi[7].

Dalam pengerjaannya, pengembangan aplikasi informasi pariwisata di Kabupaten Banyumas menggunakan kerangka kerja *Scrum Solo*. *Scrum Solo* dipilih karena aplikasi penelitian ini dikembangkan seorang diri dan kerangka kerja *Scrum Solo* yang masih mengambil prinsip kerja *Scrum* namun dengan skala yang diperkecil dimana pengembang mengambil semua peranan *Scrum* dan mendesain media perantara seperti *product backlog* dan *sprint backlog*[8].

Potensi pasar yang luas pada perangkat *mobile* juga menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan aplikasi pariwisata. Dengan pengguna perangkat *mobile* yang mencapai 90,54% rumah tangga di Indonesia[9], peluang pengembangan aplikasi *mobile* sangat besar dan menjanjikan.

Dalam konteks tersebut, pengembangan aplikasi informasi pariwisata Banyumas menjadi sebuah langkah tepat dalam memanfaatkan potensi teknologi digital untuk meningkatkan sektor pariwisata dan kesejahteraan masyarakat setempat.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, penelitian ini merumuskan tujuan penelitian dalam skripsi ini, yaitu "**Pengembangan Aplikasi Informasi Pariwisata Kabupaten Banyumas Menggunakan *Android Studio* Berbasis Kerangka Kerja *Scrum***".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah perlunya pengoptimalan penyebaran informasi pariwisata Kabupaten Banyumas melalui pengembangan aplikasi berbasis *Android* menggunakan *Android Studio* dengan kerangka kerja *Scrum Solo*.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diuraikan, pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana cara mengoptimalkan penyebaran informasi pariwisata Kabupaten Banyumas melalui pengembangan aplikasi berbasis *Android* menggunakan *Android Studio* dan penerapan kerangka kerja *Scrum Agile*?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian di atas maka penelitian ini memiliki tujuan untuk mengoptimalkan penyebaran informasi pariwisata Kabupaten Banyumas melalui pengembangan aplikasi berbasis *Android* menggunakan *Android Studio* dan penerapan kerangka kerja *Scrum Solo*, sehingga dapat membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai objek wisata di Kabupaten Banyumas.

### 1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini memiliki batasan penelitian tertentu antara lain:

1. Hanya mencakup kabupaten Banyumas.
2. Hanya tersedia untuk perangkat *Mobile*.
3. Hanya tersedia untuk sistem operasi *mobile* berbasis *Android*.
4. Pengembangan aplikasi menggunakan *Android Studio Dolphin* | 2021.3.1 Patch 1.
5. Menggunakan *BlackBox Testing* untuk pengujiannya.
6. Sifat aplikasi yang dihasilkan adalah MVP (*Minimum Viable Product*) yang memiliki fungsi dasar saja terlebih dahulu.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Pemanfaatan Hasil dari penelitian ini memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan. Bagi ilmuwan, penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang aplikasi teknologi informasi dalam sektor pariwisata. Bagi para praktisi dan profesi akademik,

aplikasi yang dikembangkan dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan aplikasi pariwisata berbasis *Android* dan penerapan kerangka kerja *Scrum Solo*.

Selain itu, manfaat penelitian ini juga bisa dirasakan oleh masyarakat Kabupaten Banyumas dan para wisatawan. Aplikasi yang telah dikembangkan dapat membantu wisatawan dalam melakukan navigasi dan mendapatkan informasi yang lengkap tentang objek wisata di Kabupaten Banyumas. Hal ini meningkatkan pengalaman dan kepuasan wisatawan saat berkunjung ke daerah tersebut. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu mempromosikan pariwisata Kabupaten Banyumas dan meningkatkan kunjungan wisatawan, sehingga berpotensi berdampak positif pada perkembangan sektor pariwisata dan ekonomi lokal.