

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mendaki gunung merupakan suatu olahraga ekstrim yang penuh petualangan dan kegiatan ini membutuhkan keterampilan, kecerdasan, kekuatan, dan daya juang yang tinggi. Bahaya dan tantangan seakan hendak mengguguli merupakan daya tarik dari kegiatan ini. Pada hakekatnya bahaya dan tantangan tersebut adalah untuk menguji kemampuan diri dan untuk bisa menyatu dengan alam. Keberhasilan suatu pendakian yang sukar berarti keunggulan terhadap rasa takut dan kemenangan terhadap perjuangan melawan diri sendiri.

Olahraga mendaki gunung mempunyai nilai positif untuk menyalurkan minat dan bakat generasi muda yang senantiasa menginginkan hal-hal baru. Melalui olahraga mendaki gunung ini generasi muda akan berkembang secara spontan dan dapat dipacu untuk memberikan rangsangan kepada jiwa muda yang suka akan tantangan, keuletan dan ketangkasan serta kemampuan untuk menghadapi tantangan melalui kegiatan yang positif.

Dikarenakan mendaki gunung merupakan salah satu olahraga yang ekstrim maka dibutuhkan persiapan yang matang untuk melakukan suatu pendakian. Seperti butuhunya suatu informasi dari gunung yang akan didaki dan juga manajemen peralatan yang baik untuk meminimalisirkan kecelakaan yang mungkin saja bisa terjadi pada saat melakukan pendakian

Karena informasi yang tersedia disitus *website* sangat kurang lengkap dalam memberikan informasi mengenai gunung yang akan didaki maka membuat para pendaki kesulitan untuk mendapatkan informasi gunung yang akan mereka daki. Keadaan inilah yang peneliti manfaatkan untuk membuat sebuah aplikasi panduan mendaki gunung berbasis Android untuk mempermudah pada pendaki pemula maupun pendaki yang sudah berpengalaman mengakses informasinya dengan mudah dan tidak terlalu sulit.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah adalah kurangnya informasi terkait dengan persiapan mendaki gunung yang akan dilakukan oleh seorang pendaki.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulis ini lebih berfokus dan terarah maka akan di berikan batasan terhadap aplikasi yang telah di buat sebagai berikut :

1. "Aplikasi Panduan Mendaki Gunung Berbasis Android" hanya akan tersedia dalam Bahasa Indonesia.
2. Aplikasi panduan mendaki gunung hanya bisa dijalankan di sistem oprasi Android 5.0 .
3. Informasi yang diberikan adalah nama gunung, ketinggian, estimasi waktu pendakian, lokasi gunung, suhu, jenis gunung, tempat istirahat atau tempat pendirian tenda, dan juga manajemen hitung peralatan selama pendakian

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah aplikasi penyediaan informasi panduan mendaki gunung berbasis Android yang berisi tentang hal-hal yang dibutuhkan oleh seorang pendaki seperti informasi gunung, informasi peralatan, informasi persiapan, kompas dan manajemen hitung peralatan selama pendakian.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pendaki mengetahui lebih tentang informasi gunung-gunung yang ada di indonesia.
2. Menambah nilai promosi pariwisata lokal gunung-gunung di Indonesia.

1.6 Sistematika Penelitian

Penelitian skripsi ini dibagi menjadi lima bab secara berurutan, mulai dari pendahuluan, tinjauan pustaka dan landasan teori, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan dengan beberapa sub pokok bahasan. Adapun sistematika penelitian dari skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan tema, identifikasi masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat serta sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan kajian pustaka dan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam penelitian yaitu definisi sistem informasi, arsitektur

aplikasi, pengertian aplikasi, cara kerja aplikasi, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan topik penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem yang sesuai harapan dengan mengacu pada teori-teori penunjang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab VI menjelaskan mengenai hasil dan pembahasan sistem yang telah dibuat untuk aplikasi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

bab V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah hasil akhir dari penelitian, sedangkan saran berisi masukan pengembangan lanjut.