

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Jember mencakup area seluas 3.293,34 Km², dengan karakter topografi dataran ngarai yang subur pada bagian tengah dan selatan dan dikelilingi pegunungan yang memanjang batas barat dan timur [1]. Kabupaten Jember juga berada pada jalur yang sering dilalui oleh wisatawan yang akan berwisata dari Surabaya ke Bali dan juga sebaliknya, sehingga banyak wisatawan yang menjadikan Kabupaten Jember alternatif wisata kunjungan ketika sedang melakukan perjalanan wisata. Kegiatan atau event pariwisata juga salah satu faktor yang memikat wisatawan berkunjung ke Jember, salah satu kegiatan atau event pariwisata yang sudah terkenal hingga internasional yaitu JFC (*Jember Fashion Carnaval*), namun tidak hanya JFC saja masih banyak kegiatan pariwisata di Jember seperti penobatan Gus Ning Jember, TAJEM (Tanggul Jember) dan BBJ (Bulan Berkunjung ke Jember).

Penyebaran informasi kegiatan atau event pariwisata yang akan berlangsung masih rendah, hasil dari kuesioner yang disebar pada awal bulan September 2017 dengan total responden 130 orang yang disebar kepada wisatawan yang pernah berkunjung ke Jember, menyatakan 61,9% wisatawan tidak selalu mendapatkan informasi tentang kegiatan pariwisata di Jember. Hal tersebut mengakibatkan wisatawan yang ingin berkunjung ke Jember untuk kegiatan pariwisata ini terlambat mendapatkan informasi, sedangkan kegiatan atau event pariwisata juga merupakan pengaruh besar untuk meningkatkan kunjungan wisata ke Jember.

Berdasarkan hasil kuesioner menyatakan bahwa 63,4% wisatawan kesulitan dalam mendapatkan informasi lengkap tempat wisata di Jember. Kurangnya informasi tempat wisata di Jember menjadi salah satu permasalahan untuk wisatawan yang berkunjung ke Jember. Berdasarkan hasil kuesioner menyatakan bahwa 82,8 % wisatawan hanya mengetahui beberapa objek wisata di Jember, dari

hasil kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa informasi objek wisata di Jember kurang maksimal sehingga hanya beberapa tempat wisata saja yang selalu ramai oleh wisatawan.

Berdasarkan hasil kuesioner 61,9% wisatawan hanya mengetahui jalur transportasi umum untuk menuju tempat wisata di jember dan 21,6% tidak mengetahui jalur transportasi umum untuk menuju tempat wisata di jember. Berdasarkan kuesioner tersebut dapat disimpulkan masih banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk menuju ke tempat wisata ketika ingin menggunakan transportasi umum, hal ini dikarenakan kurangnya informasi transportasi umum yang ada di Jember. Transportasi umum memiliki peranan penting dalam sector pariwisata di Jember, adanya informasi lengkap tentang transportasi umum untuk menuju ke tempat wisata juga sangat diperlukan untuk membantu wisatawan untuk berkunjung ke tempat wisata di Jember.

Wisatawan yang akan berlibur dan ingin lebih praktis untuk mempersiapkan perjalanan wisatanya banyak yang memilih jasa biro perjalanan sebagai alternatif untuk membantu perjalananan wisata mulai dari transportasi hingga paket wisata yang menarik yang ditawarkan oleh biro perjalanan. Dalam menentukan biro perjalanan yang sesuai dengan keinginan, wisatawan harus mendatangi kantor setiap biro perjalanan untuk mendapatkan informasi paket dan harga yang nantinya akan dibandingkan dengan biro perjalanan yang lainnya. Berdasarkan hasil kuesioner 63% mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi biro perjalanan yang melayani wisata di Jember.

Penelitian yang dilakukan oleh Uswah Hasanah, Novi Safriadi, Tursina [2] yang membahas mengenai aplikasi yang dapat memberikan jalur menuju masjid menggunakan android, informasi nama masjid, gambar, alamat, jamaah shalat jumat dan sejarah. Jalur peta masjid memanfaatkan google directions api. Algoritma dijkstra menjadi acuan perhitungan untuk menentukan jalur terpendek menuju masjid. Aplikasi juga menunjukkan jalur terpendek menuju masjid yang melalui jalan utama di Kota Pontianak. Penelitian ini masih ada kekurangannya yaitu dari hasil pengujian jalur terpendek menunjukkan bahwa jalur terpendek yang

ditampilkan oleh aplikasi ini masih kurang akurat jika dibandingkan jalur terpendek yang ditampilkan oleh google directions.

Berdasarkan uraian diatas maka judul penelitian adalah “Pembangunan Aplikasi Perencanaan Dan Panduan Wisata Berbasis Android Untuk Wilayah Kabupaten Jember” yang dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi kegiatan pariwisata, lokasi tempat wisata, angkutan umum untuk menuju tempat wisata, rekomendasi perjalanan wisata dan informasi biro perjalanan. Aplikasi ini juga diharapkan dapat membantu wisatawan yang akan merencanakan wisatanya ke Jember dan wisatawan juga dapat dipermudah untuk memperoleh dan menuju tempat wisata yang ingin dikunjungi dan juga dapat mendukung pariwisata di Kabupaten Jember agar semakin berkembang dan banyak dikenal sehingga meningkatkan kunjungan wisatawan. Laporan Data yang disusun oleh biro marketing bernama Waiwai Marketing, Indonesia tercatat total pengguna android sebanyak 41 juta pengguna atau pangsa pasarnya 94%, sementara pengguna ios sebanyak 2,8 juta pengguna atau pangsa pasarnya hanya 6% [3].

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, dapat diuraikan identifikasi masalah yang terkado sebagai berikut:

1. Sulitnya wisatawan untuk memperoleh informasi kegiatan pariwisata di Kabupaten Jember.
2. Sulitnya wisatawan untuk memperoleh informasi lengkap tentang semua tempat wisata yang ada di Kabupaten.
3. Sulitnya wisatawan untuk memperoleh informasi rute angkutan yang memalui atau menuju tempat-tempat wisata di Kabupaten Jember.
4. Sulitnya wisatawan untuk memperoleh informasi biro perjalanan yang melayani wisata di Jember.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mendukung perkembangan Kabupaten Jember dalam bidang pariwisata dan membantu wisatawan dalam

merencanakan, dan melakukan kegiatan wisata di Jember. Dengan maksud tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi terbaru kegiatan pariwisata yang akan berlangsung di Jember sehingga dapat menjadi acuan untuk merencanakan kunjungan wisata ke Jember.
2. Memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi lengkap tempat wisata, rekomendasi tempat wisata di Jember, rekomendasi penginapan dan rekomendasi waktu kunjungan.
3. Memudahkan wisatawan yang akan menggunakan angkutan umum untuk menuju tempat wisata, dimana wisatawan akan mendapatkan notifikasi atau informasi dimana harus naik dan angkutan apa yang harus digunakan, dimana harus turun dan ganti juga ganti angkutan umum lainnya beserta biaya angkutan umum.
4. Memudahkan wisatawan yang akan menggunakan biro perjalanan untuk mendapatkan informasi mulai dari pelayanan hingga harga secara langsung, sehingga mempermudah untuk membandingkan penawaran satu biro dengan biro perjalanan lainnya.

1.4. Batasan Masalah

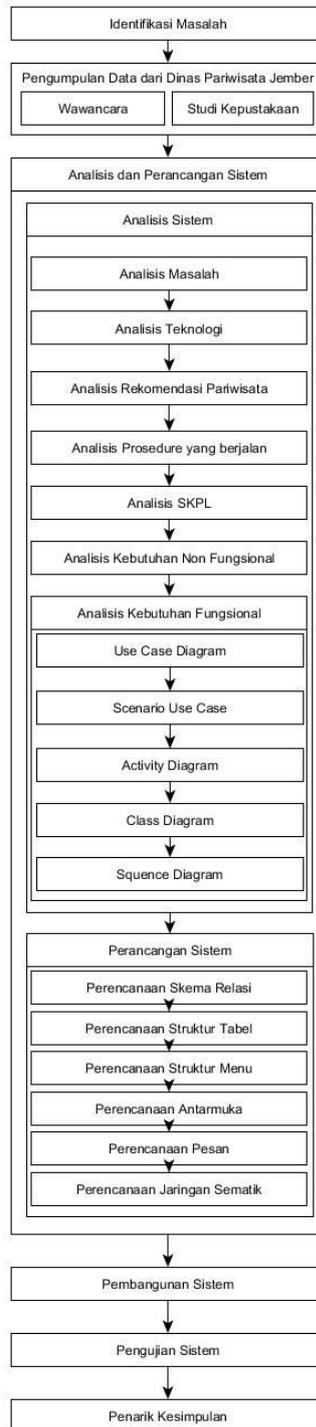
Adapun batasan-batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Pengguna hanya mendapatkan informasi kegiatan yang berkaitan dengan pariwisata dan untuk wilayah Kabupaten Jember saja.
2. Pengguna hanya dapat mengetahui rute angkutan umum untuk menuju ke lokasi wisata di Kota Jember saja.
3. Rekomendasi dan perencanaan hanya melibatkan biaya tiket wisata, biaya fasilitas wisata, biaya bahan bakar kendaraan, dan harga angkutan umum.
4. Total biaya bahan bakar kendaraan dihitung berdasarkan total jarak dari lokasi berangkat ke tempat tujuan sesuai rute yang telah ditentukan sistem, tidak termasuk estimasi biaya bahan bakar ketika pengguna keluar dari rute.

5. Perhitungan biaya bahan bakar didasarkan pada jenis bahan bakar yang digunakan yaitu pertamax, pertalite dan solar.
6. Sistem hanya memperkirakan total biaya bahan bakar kendaraan berdasarkan konsumsi liter per jarak.
7. Biro perjalanan hanya melayani perjalanan wisata di kabupaten Jember.
8. Wilayah dalam aplikasi adalah wilayah Kabupaten Jember.
9. Aplikasi untuk pengguna dibangun berbasis android dengan menggunakan Bahasa pemrograman *Java*.
10. Aplikasi untuk administrator dibangun berbasis web menggunakan Bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS dan *Javascript*.
11. Aplikasi dibangun dengan menggunakan IDE Android Studio.
12. *Database* yang digunakan adalah MySQL.
13. Pemodelan sistem yang digunakan adalah UML.
14. Pengguna sebagai admin adalah Bapak. Andhika dari Dinas Pariwisata Jember.

1.5. Metode Penelitian

Berikut adalah metodologi penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini :



Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah, peneliti merumuskan hal-hal yang menjadi kendala dan hambatan dalam perencanaan atau kegiatan pariwisata yang dilakukan wisatawan yang sedang atau akan berwisata di Kabupaten Jember.

2. Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data, peneliti melakukan pencarian dan pengumpulan data yang dibutuhkan serta teori-teori yang dibutuhkan dalam membantu proses penelitian. Pengumpulan data terdapat dua bagian, yaitu:

2.1. Wawancara

Pengumpulan data dengan bertanya langsung kepada pengelola wisata di Jember yaitu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Jember.

2.2. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dengan mencari sumber-sumber seperti buku, jurnal, atau artikel yang berkaitan dengan penelitian.

3. Analisis dan Perancangan Sistem

Tahap analisis dan perancangan sistem, peneliti melakukan analisis dan perancangan sistem yang akan dibangun pada aplikasi yang berdasarkan dari permasalahan dan data yang telah diperoleh sehingga tercapai suatu tujuan dari penelitian ini. Pada tahap ini terdapat dua bagian, yaitu:

3.1. Analisis Sistem

Proses analisis pada sistem yang akan dibangun, berikut adalah cakupan dalam tahap ini :

1. Analisis masalah
2. Analisis Teknologi
3. Analisis Rekomendasi Pariwisata
4. Analisis prosedur yang berjalan
5. Analisis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak
6. Analisis kebutuhan non-fungsional
7. Analisis kebutuhan fungsional

- a. *Use case Diagram*
- b. *Skenario Use case*
- c. *Activity diagram*
- d. *Class diagram*
- e. *Sequence diagram*

3.2. Perancangan Sistem

Proses perancangan alur, database dan tampilan antarmuka dari sistem yang akan dibangun, berikut adalah cakupan dalam tahap ini :

1. Perancangan skema relasi
2. Perancangan struktur tabel
3. Perancangan struktur menu
4. Perancangan antarmuka
5. Perancangan pesan
6. Perancangan jaringan semantik

4. Pembangunan Sistem

Tahap pembangunan sistem, peneliti melakukan pembangunan sistem berdasarkan analisis dan rancangan yang telah dibuat.

5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem, peneliti melakukan pengujian terhadap sistem yang sedang atau telah dibangun, dan pengguna akhir yaitu sebagai wisatawan dan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kabupaten Jember juga melakukan uji coba terhadap sistem untuk memberikan masukan guna pembenahan sistem.

6. Penarik Kesimpulan

Tahap penarik kesimpulan, peneliti memberi kesimpulan terhadap sistem yang telah dibangun, apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan tujuan awal penelitian.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi bahasan untuk dapat memahami mengenai teori dasar dan konsep terhadap penelitian yang akan dibangun

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun sistem yang diusulkan. Terdapat 2 bagian pada bab ini yaitu analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem akan menjabarkan bagaimana sistem yang dibangun membutuhkan beberapa analisis terlebih dahulu agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Sementara itu bagian perancangan sistem akan menggambarkan hasil analisis yang telah dibuat sebelumnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Hasil implementasi tersebut kemudian dilakukan pengujian sistem apakah implementasi sistem sudah sesuai dengan analisis dan perancangan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisi 2 bagian yaitu kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian apakah hasil penelitian sudah sesuai tujuan awal penelitian serta saran mengenai pengembangan aplikasi dimasa yang akan datang.

