

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan salah satu kota bersejarah di Indonesia, banyak peristiwa-peristiwa bersejarah yang terjadi pada tempat-tempat bersejarah di kota Bandung. Banyak tempat-tempat bersejarah yang menjadi saksi bisu peristiwa-peristiwa penting bersejarah. Di antaranya banyak tempat bersejarah yang sudah dibuka untuk umum dan ada pula yang belum. Para pengunjung Bandung banyak diantaranya mengunjungi tempat-tempat bersejarah di Bandung, namun mereka tidak tahu tempat mana saja yang telah dibuka untuk umum ataupun belum.

Berdasarkan wawancara dengan petugas yang berada di pendopo kota Bandung, masih banyak wisatawan luar Bandung yang tidak tahu bahwa pendopo kota Bandung sekarang sudah dibuka untuk umum, dikarenakan kurangnya media informasi khusus mengenai wisata tempat bersejarah. Sama halnya dengan Goa Jepang, menurut petugas yang bekerja di Goa Jepang dikarenakan kurangnya fasilitas dan pelayanan yang diberikan oleh pihak pengurus Goa Jepang, banyak wisatawan yang datang ialah wisatawan lokal dari Bandung dan Jawa Barat, dan banyak wisatawan luar Jawa Barat tidak tertarik mengunjungi tempat ini. Fasilitas dan pelayanan yang dimaksud ialah fasilitas informasi dari Goa Jepang tersebut. Dari 20 pengunjung tempat bersejarah yang diambil secara acak dari beberapa tempat bersejarah, 90% dari mereka menyatakan bahwa kesulitan akan mendapatkan informasi mengenai tempat wisata bersejarah di Bandung, malu bertanya ke petugas maupun masyarakat sekitar Bandung dan banyak masyarakat Bandung sendiri tidak dapat memberikan jawaban dari pertanyaan pengunjung.

Meskipun tidak mudah bagi pengunjung luar kota, pengunjung dapat bertanya langsung ke pihak Dinas Pariwisata dan Budaya dengan mendatangi kantor dan bertanya mengenai tempat bersejarah yang pengunjung ingin tahu, akan tetapi dengan

mendatangi kantor tersebut, pengunjung harus menyisihkan sebagian waktunya untuk pergi mendatangi kantor. Pada website Dinas Pariwisata dan Budaya, pengunjung dapat mendapatkan informasi singkat mengenai Gedung bersejarah yang pengunjung akan kunjungi dan bertanya pada website pada kolom *send us message* di pojok kanan bawah, akan tetapi *message* atau surat tersebut jarang terbalas oleh pihak Dinas. Tiap bulannya terdapat lebih dari 350 pesan. Dan terdapat setidaknya 50 pesan mengenai Gedung bersejarah, dan banyak diantaranya bagaimana isi Gedung bersejarah tersebut untuk dijadikan karya wisata sekolah-sekolah luar kota. Diambil dari data statistik website Dinas Pariwisata dan Budaya[1], terdapat 5.887 pendatang baru dari negara Indonesia yang mendatangi website Dinas Pariwisata dan Budaya. Dan 2.553 pendatang baru dari asia yang membutuhkan informasi dari website Dinas tersebut.

Berdasarkan penelitian Elizabet Nila S.C.P.[2] diperoleh bahwa dengan bantuan chatbot pada website dapat membantu memberikan informasi mengenai objek wisata sehingga pencarian informasi menjadi lebih cepat akan tetapi pada aplikasi tersebut tidak memberikan informasi gambaran objek wisata tersebut. Sedangkan pada penelitian Xenna Raming [3] diperoleh bahwa Aplikasi Maengket360 dengan gambar 360nya dapat membantu melestarikan nilai budaya yang berada di Sulawesi Utara akan tetapi kurang nya informasi mengenai penjelasan gambar tersebut. Dilihat dari penelitian sebelumnya belum ada yang menerapkan sistem multimedia chatbot dan gambar 360, maka dibangunlah sebuah aplikasi chatbot Bandung Historical Guide yang diharap dapat memberikan solusi dari permasalahan yang ada.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang sebelumnya, maka didapatkan masalah, yaitu:

1. Pengunjung Kurang tertarik dalam mengunjungi beberapa tempat bersejarah.
2. Pengunjung luar kota kesulitan mencari informasi mengenai tempat bersejarah.

1.3 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ialah membangun sebuah aplikasi informasi interaktif mengenai gedung bersejarah di kota Bandung berbasis android dengan fitur chatbot bot dan gambar 360. Sedangkan untuk tujuan dalam penelitian ini ialah:

1. Menambah ketertarikan pengunjung dalam mengunjungi tempat bersejarah.
2. Mempermudah pengunjung dalam maupun luar kota dalam mencari informasi mengenai tempat bersejarah

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan dalam pembangunan sistem ini adalah:

1. Berbasis *mobile*.
2. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan pendekatan model OOAD(*Object Oriented analysis and design*).
3. Dapat menampilkan gambar 360 gedung bersejarah tersebut.
4. Gambaran 360 aplikasi ini baru berisikan 3 tempat yang kurang minat dikunjungi pengunjung, yaitu:
 - a. Pendopo Kota Bandung
 - b. Goa Jepang
 - c. Vila Isola
5. Pertanyaan harus baku

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini dimulai dengan pengumpulan data dengan cara mewawancarai dan mengambil kuesioner terhadap para pengunjung tempat bersejarah di Bandung lalu dilanjutkan dengan menganalisis hasil kuesioner tersebut dan menganalisis chatbot yang akan dibuat, setelah menganalisis data yang akan dibuat dilanjutkan dengan mengidentifikasi masalah dari hasil analisis yang telah dikerjakan. Tahapan selanjutnya ialah tahapan pembangunan aplikasi, setelah aplikasi selesai dibuat maka, lanjut ketahapan pengujian, penelitian akan di uji apakah sudah sesuai dengan tujuan penelitian ataupun belum. Dari hasil pengujian tersebut maka akan diambil suatu kesimpulan apakah penelitian yang dilakukan apakah

sesuai dengan tujuan penelitian ataupun belum. Menurut Hanhan Maulana DKK[4] terdapat tahapan-tahapan dalam penelitian antara lain, perumusan permasalahan, pengumpulan data, pengolahan dan analisis data, perancangan solusi dan kesimpulan. dari tahapan-tahapan diatas diubahnya perancangan solusi menjadi 2 tahapan yaitu identifikasi masalah dan penmbangunan dan ditambahkan pengujian, maka Tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini dijelaskan pada Gambar 1.1 sebagai berikut:



Gambar 1.1 Alur Metodologi Penelitian

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap ini, dilakukan pengambilan data untuk pembuatan aplikasi dari konsep yang telah dibentuk, dengan pengumpulan data awal yang masalahnya telah

diidentifikasi agar membantu dalam membatasi masalah yang ada, dan mempermudah pembangunan aplikasi. Adapun teknik pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pegawai dinas pariwisata dan budaya Bandung dan beberapa pengunjung Bandung mengenai hal-hal yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Seperti berapa banyak pengunjung yang datang dan apasaja yang biasanya pengunjung tanyakan.

2. Observasi

Mengumpulkan data materi mengenai bagaimana cara pengunjung mendapatkan informasi mengenai tempat bersejarah, mengumpulkan data materi dari website Dinas Pariwisata dan Budaya, mengumpulkan data informasi mengenai gedung-gedung bersejarah yang terdapat di kota Bandung. Serta penghitungan jumlah sumberdaya manusia yang mendukung pemberian informasi mengenai tempat bersejarah

3. Kajian Pustaka

Mempelajari dasar teori berbagai literatur mengenai dasar dari, chatbot, gedung sejarah, serta aplikasi *virtual 360*. Pencarian informasi berupa referensi dari internet, buku, serta artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.5.2 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini analisis data yang telah diterima diolah baik itu berupa wawancara, kuesioner, maupun konsep serta teori yang didapat pada tahapan sebelumnya guna mempermudah untuk memasuki tahapan selanjutnya.

1.5.3 Tahap Identifikasi Masalah

Tahap identifikasi masalah adalah tindakan untuk mengetahui inti dari penyebab permasalahan yang didapati oleh dinas dan pengunjung yang dihasilkan dari data yang di dapat pada saat observasi, agar dapat memfokuskan penelitian ketahap selanjutnya.

1.5.4 Tahapan Pembangunan

Perincian dalam pembangunan aplikasi ini yaitu tahap metode penelitian. Adapun metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah metode luther sutopo, metode ini terdiri dari:

1. Tahap Konsep

Tahap konsep adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan tahapan berikutnya yaitu tahapan *design*. Selain itu, tahap ini juga akan memnentukan jenis aplikasi (presentasi, interaktif atau lainnya). Dasar aturan untuk perancangan juga ditentukan pada tahap ini, misalnya ukuran apliasi, target dan lain-lain. Output dari tahap ini biasanya berupa dokumen yang bersifat naratif untuk mengungkapkan tujuan proyek yang ingin dicapai.

2. Tahap Design

Perancangan dari *design* aplikasi ini akan dibuat sesuai dengan target yang menggunakan, dan dapat menarik untuk target dari aplikasi ini. Spesifikasi dan kebutuhan material akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan target pengguna, tampilan dan gaya dari design akan dibuat semenarik mungkin untuk target aplikasi ini, semua itu dibuat cukup rinci agar tahapan selanjutnya (*collecting* dan *assembly*) diusahakan tidak terbentuk keputusan baru.

3. Tahap Material Collecting

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yangdikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap assembly. Namun, pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly akan dikerjakan secara linear dan tidak paralel.

4. Tahap *Assembly*

Pada tahap ini dimana semua *object* serta bahan multimedia. Pembuatan aplikasi berdasarkan pada tahap design seperti storyboard, bagan alur atau struktur navigasi dari data yang telah dikumpulkan.

5. Tahap *Testing*

Pada tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan. Tahap pertama pada tahap ini disebut tahap pengujian alpha yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatannya sendiri. Setelah lolos dari alpha pengujian beta yang melibatkan pengguna akhir dilakukan.

6. Tahap *Distribution*

Aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan akan dilakukan pada tahap ini. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai masukan untuk tahap *concept* pada pembangunan produk selanjutnya, atau pengembangan dari produk aplikasi ini.

1.5.5 Tahap Pengujian

Pengujian nantinya akan dilakukan dengan melihat maksud dan tujuan. Pada tahap ini, akan menghitung tingkatan kesuksesan dengan cara melakukan pengujian blackbox, pengujian UAT, serta pengujian Chatbot itu tersendiri agar dapat melihat apakah penelitian yang dilakukan mendapatkan hasil berupa tujuan dari penelitian.

1.5.6 Tahap Pengambilan Kesimpulan

Pengambilan Kesimpulan ialah tahapan penilaian. Dimana apakah penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil berupa tujuan yang di inginkan atau tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, Metodologi penelitian dan sistematika penulisan. Bab ini berikan semua penjelasan pokok-pokok pembahasan yang nantinya akan digunakan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menguraikan teori-teori yang mendukung penelitian, yang menjadi dasar bagi pemecahan masalah pada proses pengembangan sistem dan aplikasi. Tinjauan pustaka terbagi menjadi dua yaitu teori umum dan khusus. Dimana umum berisikan teori-teori yang biasa digunakan untuk penelitian dan perancangan suatu aplikasi, sedangkan khusus berisikan teori-teori yang secara khusus digunakan untuk penelitian. Diantaranya adalah teori mengenai Android.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan perancangan sistem. Bagian analisis sistem yaitu deskripsi masalah, analisis masalah, analisis kebutuhan, menguraikan cara pemecahan masalah, selain itu terdapat perancangan sistem yang terbagi menjadi perancangan komponen, perancangan terstruktur dan perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Menjelaskan implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat ke dalam bentuk aplikasi pemograman, kemudian dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibangun untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan secara efektif sesuai yang diinginkan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyampaikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.