

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata kuliner merupakan salah satu destinasi yang gencar dipromosikan oleh Dinas Pariwisata dan Kebudayaan melalui Dinas Koperasi Kabupaten Bandung Barat sesuai dengan Visi dan Misi daerah Jawa Barat yang tertuang di Visi pembangunan Daerah Provinsi Jawa Barat dalam RPJP Daerah Jawa Barat 2005-2025 dalam mengusahakan agar tiap kecamatan dapat mampu memberikan wisata kuliner unggulan yang menjadi ciri khas tersebut. Agar mampu bersaing di semua aspek wisata terutama dibidang kuliner yang menjadi ciri khas tiap kecamatan dan juga sesuai dengan namanya, wisata kuliner berasal dari bahasa asing yaitu *voyages culinaires* (Prancis) atau *culinary travel* (Inggris) yang artinya perjalanan wisata yang berkaitan dengan masak- memasak. Menurut Asosiasi Pariwisata Kuliner Internasional (*International Culinary Tourism Association / ICTA*) wisata kuliner merupakan kegiatan makan dan minum yang unik dilakukan oleh setiap pelancong yang berwisata. Berbeda dengan produk wisata lainnya seperti wisata bahari, wisata budaya dan alam yang dapat dipasarkan sebagai produk wisata utama, tetapi pada wisata kuliner biasanya dipasarkan sebagai produk wisata penunjang.[1].

Berdasarkan hasil *quisioner* dengan jumlah responden 150 orang yang tersebar diberbagai daerah di Indonesia yang ada di Provinsi Jawa Barat, Sumatra Utara, Kalimantan Barat, NTB, Sumatra Barat, Kalimantan Timur, Banten, Jawa Timur, Lampung, DI Yogyakarta, Maluku Utara, Papua, DKI Jakarta, Aceh, Gorontalo dan Sumatra Barat dengan rentan umur rata-rata 15-25 tahun dan jumlah laki-laki sebanyak 62,9% yang menghasilkan sebuah informasi di kalangan masyarakat wisatawan bahwa di Kabupaten Bandung Barat wisata alam masih unggul dalam segi popularitas dengan lebih dari 75% responden yang menjawab dibandingkan dengan wisata kuliner, wisata edukasi, dan wisata seni yang ada di Kabupaten Bandung Barat. Juga di padukan dengan hasil wawancara dengan pemilik toko penjual kuliner khas kabupaten bandung barat, terdapat sebuah

informasi bahwa masih banyak wisatawan yang akan atau telah berkunjung ke Kabupaten Bandung Barat mengalami beberapa kendala diantaranya adalah informasi terkait media promosi yang minim melalui media sosial dan tidak sesuai informasi yang ditampilkan dengan kondisi lapangan, hal ini selaras dengan hasil wawancara dengan Kepala Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif dan dengan *staff* pelaksana di bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif Dinas Pariwisata dan Kebudayaan bahwa promosi yang digunakan sudah sering kali dengan salah satu contohnya mengadakan sebuah pembukaan stand di salah satu pameran pariwisata di pulau Sumatra dan sosialisasi pengenalan wisata Kabupaten Bandung Barat dikancah internasional hanya saja berfokus pada potensi-potensi wisata alamnya dan tidak pada promosi yang hingga pada pemasaran produk wisata kulinernya, juga dalam promosi hanya menggunakan brosur dan sosial media seadanya dengan gambar yang hanya 2D yang kurang efektif karena masih banyak yang menanyakan informasi dari beberapa pihak untuk mengetahui secara detailnya, ditambah data kunjungan pariwisata 2018 sebanyak 6,671,654 pengunjung dengan 4,076,310 diantaranya adalah pengunjung wisata alam dengan sisanya 2,595,344 terbagi ke wisata kuliner, wisata edukasi, wisata seni.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Ade Yuliana pada tahun 2017 hasil penelitian menunjukkan bahwa Virtual Tour mampu menjadi bagian dari media promosi yang lebih interaktif [2]. Setelah itu penelitian sebelumnya oleh Ananda Risyia Triani pada tahun 2018 hasil penelitian menunjukkan bahwa virtual reality dapat memikat wisatawan lokal maupun interlocal dan memudahkan pengguna melihat lokasi tertentu dengan tampilan 360” [3]. Maka berdasarkan hasil penelitian tersebut memutuskan untuk menggunakan konsep Virtual Reality dengan virtual map dan virtual tour 360 derajat untuk media promosi potensi wisata kuliner kabupaten bandung barat kepada wisatawan.

Dengan penggunaan *Virtual Map dan Virtual Tour* ini yang banyak digunakan untuk media promosi ataupun pengenalan suatu lokasi. Beberapa tempat yang menggunakan *Virtual Map dan Virtual Tour* yaitu museum, daerah – daerah pariwisata, sekolah, perguruan tinggi, tempat bersejarah, taman kota, hotel, dan lain – lain. Saat ini untuk menghasilkan *Virtual Map dan Virtual Tour* yang *immersive*

dan *interaktif*, digunakan teknik *VRP (Virtual Reality Photograph)* yang ditambah fitur *hotspot*. *Hotspot* disini merupakan titik atau poin – poin tertentu yang terdapat pada foto yang berfungsi sebagai *hyperlink* untuk menuju ke tampilan foto lainnya. Fitur ini dibuat agar pengguna dapat berpetualang dalam *Virtual Map* atau *Virtual Tour* sehingga menciptakan sensasi *immersive*, seakan – akan berada di tempat ketika foto tersebut diambil.

Dari semua hasil penelitian mengenai potensi wisata dapat dikerucutkan bahwa dampak dari kreatifitas promosi wisata adalah salah satu faktor meningkatnya wisatawan tertarik untuk datang. Dari seluruh permasalahan diatas maka diperlukan adanya suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi wisata kuliner di Kabupaten Bandung Barat. Implementasi *Virtual Map* sebagai media promosi untuk wisata kuliner pada kabupaten Bandung Barat dirasa mampu untuk menjadi solusi sebagai media promosi yang kompleks dengan memberikan informasi terkait wisata kuliner dengan berbasis website dapat mempermudah wisatawan dapat mengakses dari perangkat apapun. Melalui aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi dan dapat diambil kesimpulan sebagai judul yang akan diangkat adalah: **“IMPLEMENTASI VIRTUAL MAP SEBAGAI MEDIA PROMOSI UNTUK WISATA KULINER PADA KABUPATEN BANDUNG BARAT”**.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditemukan diatas, maka masalah yang terjadi di Kabupaten Bandung Barat yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Media promosi yang kurang interaktif dalam mengenalkan secara langsung kepada wisatawan lokasi penjualan dan jenis makanan wisata kuliner pada media resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.
2. Sulitnya wisatawan mendapatkan petunjuk dan informasi Lokasi wisata kuliner khas Kabupaten Bandung Barat.

## **1.3 Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *Virtual Map* Sebagai Media Promosi Untuk Potensi Wisata Kuliner Pada Kabupaten Bandung Barat.

1. Sebagai media promosi yang lebih interaktif dalam mengenalkan secara langsung kepada wisatawan lokasi penjualan dan jenis makanan wisata kuliner pada media resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.
2. Membantu memudahkan wisatawan mendapatkan petunjuk dan informasi lokasi wisata kuliner khas Kabupaten Bandung Barat.

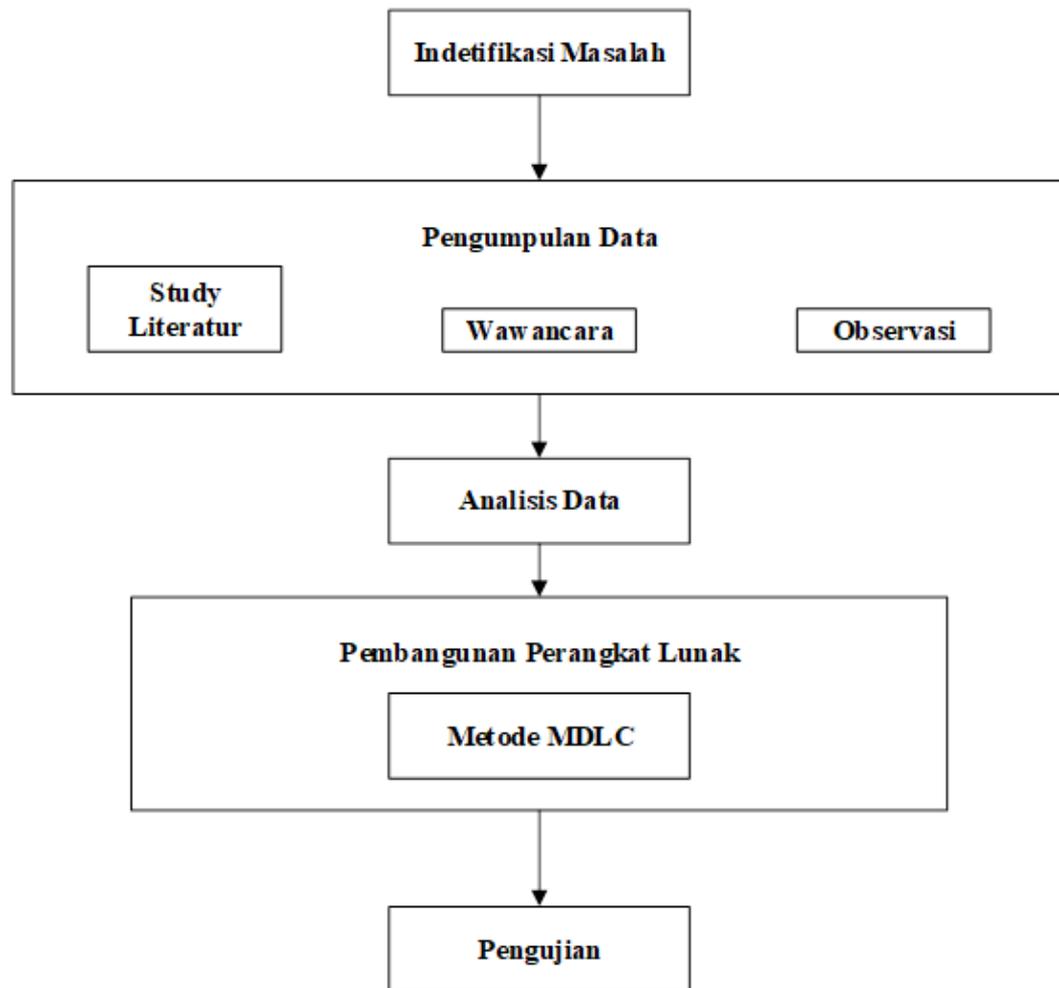
#### **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan-batasan masalah yang ada didalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembangunan aplikasi ini hanya meliputi wisata kuliner di kabupaten bandung barat.
2. Aplikasi media promosi yang dibangun berbasis website menggunakan framework Object Oriented Framework CodeIgniter.
3. Informasi yang disampaikan berupa lokasi wisata kuliner, deskripsi wisata kuliner, informasi objek wisata kuliner dan rekomendasi daftar harga.
4. Wisata Kuliner yang disajikan adalah pengembangan usaha kuliner potensi daerah pada tiap kecamatan di Kabupaten Bandung Barat yang terdata di Dinas Koperasi UMKM.
5. *Tools* yang digunakan membangun aplikasi adalah 3D Vista, Pt GUI.
6. Tampilan website yang di lihat oleh wisatawan adalah *frontend* yang memberi informasi *virtual map* wisata kuliner.

#### **1.5 Metodologi Penelitian**

Metodologi penelitian merupakan suatu proses tahapan yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan dalam penelitian dilihat pada Gambar 1.1.



**Gambar 1.1 Tahapan yang digunakan penelitian**

### **1.5.1 Identifikasi Masalah**

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui inti dari persoalan, penyebab permasalahan yang sedang dihadapi oleh wisatawan kabupaten bandung barat yang didapatkan dari hasil survey, wawancara dan kuisisioner pada wisatawan.

### **1.5.2 Pengumpulan Data**

#### **1.5.2.1 Study Literatur**

Studi literatur merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan hasil literatur, jurnal, buku-buku atau bacaan-bacaan serta internet yang berhubungan dengan objek dan topik penelitian yang diambil.

### **1.5.2.2 Wawancara**

Wawancara yang dilakukan dengan pegawai ASN dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat dan di salah satu tempat wisata kuliner dikabupaten Bandung Barat mengenai informasi-informasi yang berhubungan dengan penelitian.

### **1.5.2.3 Observasi**

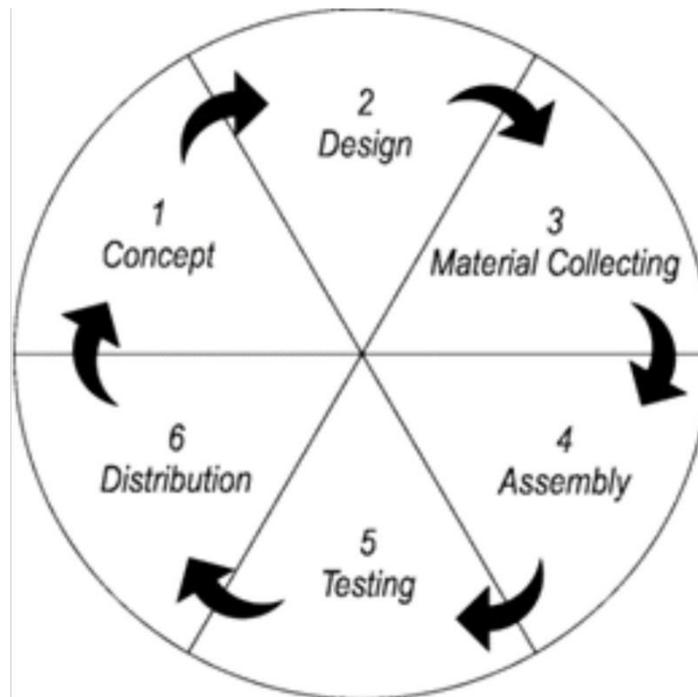
Mengumpulkan data mengenai informasi detail lokasi-lokasi wisata kuliner yang ada di Kabupaten Bandung Barat dengan melakukan langsung ke tiap lokasi yang ada dikabupaten Bandung Barat.

### **1.5.3 Analisis**

Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis mulai dari analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan dan analisa terhadap kebutuhan sistem, Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, seperti observasi, kuisisioner dan wawancara guna mengumpulkan dan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna yaitu wisatawan Kabupaten Bandung Barat untuk membantu penulis didalam pembuatan sistem.

### **1.5.4 Pembangunan Perangkat Lunak**

Pada Tahap ini pembangunan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). metode multimedia ini dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu concept (pengonsepan), design (perancangan), material collecting (pengumpulan bahan), assembly (pembuatan), testing (pengujian), dan distribution (pendistribusian). Menurut Luther dalam Binanto[4], keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan. Gambar 1.2 adalah gambar tahapan metode MDLC.



**Gambar 1.2 Tahapan Metode MDLC**

Langkah-langkah pada metode penelitian ini adalah sebagai berikut:

**1. *Concept* (Pengonsepan)**

Tahap ini adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens). Tujuan dan penggunaan akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Pada tahap ini, peneliti melakukan pengonsepan antara lain untuk:

1. Menentukan tujuan dan manfaat aplikasi virtual map sebagai media promosi.
2. Menentukan siapa saja pengguna aplikasi virtual map sebagai media promosi.
3. Mendeskripsikan konsep aplikasi virtual map sebagai media promoasi yang akan dibangun.

**2. *Design* (Perancangan)**

Pada tahap ini pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material / bahan untuk program. Desain yang akan dibuat

menggunakan desain interface dari tampilan menu aplikasi. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang interface adalah Balsamiq Mockup.

### **3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)**

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut antara adalah, foto dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangannya. Tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly.

### **4. Assembly (Pembuatan)**

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap desain, bagian alir dan atau struktur navigasi.

### **5. Testing (Pengujian)**

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi / program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap pertama pada tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri. Setelah lolos dari pengujian alpha, pengujian beta yang melibatkan akhir yang dilakukan

### **6. Distribution (Pendistribusian)**

Tahap ini aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

#### **1.5.5 Pengujian**

Tahap pengujian disini adalah pengujian sistem dan penelitian ini secara keseluruhan untuk menjamin hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan yang dilakukan dalam penelitian.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan untuk laporan akhir penelitian ini disusun agar dapat memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan oleh peneliti. Sistematika penulisan laporan akhir penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang urutan pemahaman dalam menyajikan laporan akhir penelitian ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan peneliti untuk menganalisa masalah dan teori apa saja yang akan dipakai dalam data penelitian yaitu teori mengenai Virtual Map, wisata kuliner, Kabupaten Bandung Barat dan teori – teori yang mendukung lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian untuk membangun perangkat lunak.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang penjelasan analisis dan perancangan sistem dalam membangun aplikasi ini, seperti analisis sistem yang sedang berjalan sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan peneliti, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisis yang dibuat.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang implementasi dari hasil aplikasi yang sudah dibuat. Implementasi dilakukan dalam bahasa pemrograman yang meliputi implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.