BAB 2
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Profil Perusahaan

Tahap profil perusahaan merupakan peninjauan terhadap tempat penelitian yang dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.

1. Tentang Dinas Pariwisata dan Kebudayaan KBB

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Kabupaten Bandung Barat berdiri dari tahun 2007 dengan pengesahan Menteri Dalam Negeri atas nama Presiden Republik Indonesia sekaligus dibentuk Dinas-dinas terkait dengan visi dan misi Rencana Pembangunan Jangka Panjang dan atas Naungan Kementerian Pariwisata Indonesia.

Disparbud Kabupaten Bandung Barat merupakan Lembaga/Instansi Pemerintah yang terletak pada Komplek Pemerintahan Daerah Kabupaten Bandung Barat, lebih tepatnya pada jalan raya Padalarang – Cisarua KM 2 Mekarsari Ngamprah Kabupaten Bandung Barat.

Visi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat adalah :

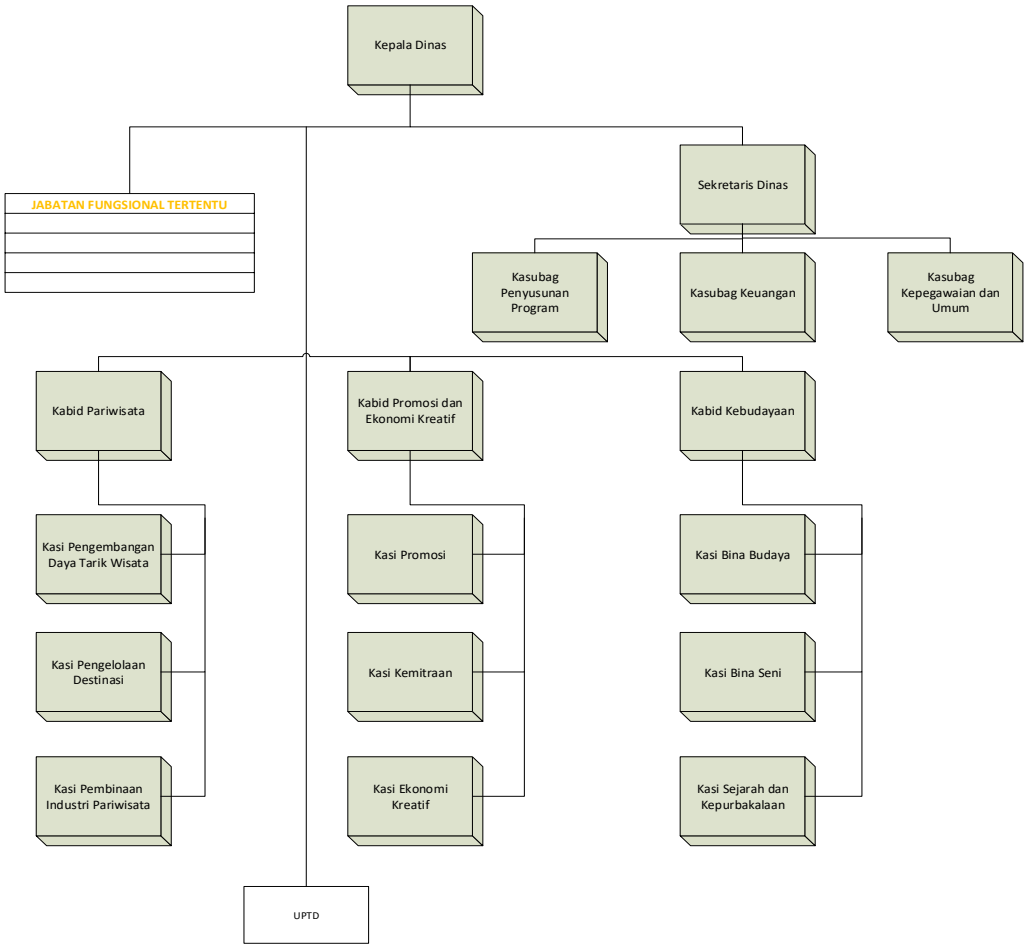
Terwujudnya pengembangan potensi kebudayaan & pariwisata sebagai salah satu sektor andalan dalam mendukung akselerasi pembangunan di kabupaten bandung barat.

Misi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat adalah :

1. Membangun sarana penunjang potensi pariwisata budaya
2. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia aparatur kebudayaan dan pariwisata, pelaku pariwisata budaya serta kelompok penggerak pariwisata dalam rangka pelaksanaan sadar wisata dan sapta pesona
3. Menyusun aspek legalitas operasional pengembangan pariwisata budaya
4. Melaksanakan promosi pariwisata budaya guna peningkatan destinasi pariwisata dan pelestarian kebudayaan
5. Membangun jaringan kerja sama dan koordinasi antar stakeholder pariwisata budaya untuk mencapai sinergitas dalam pengembangan pariwisata budaya

2. Struktur Organisasi DISPARBUD

Struktur organisasi merupakan susunan yang terdiri dari fungsi-fungsi dan hubungan-hubungan yang ada dalam suatu lembaga/instansi yang menyatakan keseluruhan kegiatan untuk mencapai sasaran. Berikut adalah strtuktur oragnisasi Dinas Pariwatan dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat :



Gambar 2.1 Stuktur Organisasi DISPARBUD KBB 2019

Berikut adalah *Job Description /* Deskripsi Pekerjaan Tugas Pokok masing-masing pimpinan / bidang yang telah tercantum sebelumnya pada struktur dinas.

1. Kepala Dinas

A. Kepala Dinas mempunyai tugas merumuskan, menetapkan, mengkoordinasi kan dan membina pelaksanaan kegiatan tugas Dinas.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud ayat (1), Kepala Dinas mempunyai fungsi:

a. perumusan dan penetapan kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang kesekretariatan, kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan, UPT, dan Jabatan fungsional;
b. pengkoordinasian dan pengawasan pelaksanaan kebijakan teknis dan pelayanan umum Dinas; dan
c. pembinaan pelaksanaan tugas Dinas.

C. Kepala Dinas mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
a. mengkoordinasikan perumusan dan menetapkan Rencana Strategis, program kerja, pedoman pelayanan umum, kebijakan teknis, LAKIP, LKPJ dan LPPD Dinas;
b. membina dan mengendalikan pelaksanaan tugas dan fungsi Dinas yang meliputi kesekretariatan, kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan, UPT, Jabatan fungsional;
c. mengkoordinasikan pelaksanaan kebijakan teknis dan pelayanan umum di bidang kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan;
d. merumuskan rencana pembangunan di bidang kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan;
e. memfasilitasi penyelenggaraan program, kesekretariatan, kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan, UPT, Jabatan fungsional;
f. menyampaikan laporan, saran pertimbangan dan rekomendasi kepada Bupati sebagai bahan penetapan kebijakan Pemerintah Daerah di bidang kepariwisataan, promosi dan ekonomi kreatif, dan kebudayaan;
g. melaksanakan koordinasi dan kerjasama dengan instansi dan/atau lembaga terkait lainnya untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Dinas;
h. merumuskan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan;dan i. menyelenggarakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. Sekretariat

A. Sekretariat mempunyai tugas melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis dan koordinasi dengan unit kerja terkait serta penyusunan bahan pengkajian di bidang penyusunan program, pengelolaan keuangan, kepegawaian, dan umum.

B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Sekretariat mempunyai fungsi :
   a. pelaksanaan koordinasi program kerja Dinas;
   b. pelaksanaan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis di bidang penyusunan program, pengelolaan keuangan, kepegawaian dan umum Dinas; dan
   c. pelaksanaan fasilitasi di bidang penyusunan program, keuangan, kepegawaian dan umum.

C. Sekretariat mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
   a. melaksanakan pengkajian program kerja Sekretariat;
   b. melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis kesekretariatan di bidang penyusunan program, keuangan, kepegawaian dan umum;
   c. melaksanakan pengkajian bahan bimbingan teknis di bidang penyusunan program, keuangan, kepegawaian dan umum;
   d. melaksanakan pengendalian administrasi keuangan;
   e. melaksanakan pengkajian rumusan kebijakan anggaran;
   f. melaksanakan pengendalian administrasi kepegawaian;
   g. melaksanakan pengendalian ketatausahaan, kelembagaan dan ketatalaksanaan;
   h. melaksanakan pengelolaan urusan rumah tangga dan perlengkapan;
   i. melaksanakan pengelolaan dokumentasi peraturan perundang-undangan, perpustakaan, protokol dan hubungan masyarakat;
   j. melaksanakan pengelolaan naskah dinas dan kearsipan;
   k. melaksanakan pengkajian bahan pembinaan jabatan fungsional;

l. melaksanakan pengkajian bahan perumusan rencana strategis, LAKIP, LPPD, LKPJ Dinas; m. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan;
m. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
n. melaksanakan pengkajian bahan fasilitasi di bidang penyusunan program, keuangan, kepegawaian dan umum;
o. melaksanakan ketatausahaan Sekretariat; dan
p. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

D. Sekretariat terdiri atas:
   a. Subbagian Penyusunan Program
   b. Subbagian Keuangan; dan
   c. Subbagian Kepegawaian Dan Umum.

3. Subbagian Penyusunan Program:

A. Subbagian Penyusunan Program mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan koordinasi dengan unit kerja tekait serta pelaporan tugas di bidang penyusunan program.

B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Subbagian Penyusunan Program mempunyai fungsi :
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang penyusunan program;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan koordinasi dengan unit kerja terkait di bidang penyusunan program; dan
   c. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan tugas di bidang penyusunan program.

C. Subbagian Penyusunan Program mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
   a. melaksanakan penyusunan program kerja Subbagian Penyusunan Program;
   b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang penyusunan program;
   c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang penyusunan program Dinas;

d. melaksanakan penyusunan bahan perencanaan dan pelaksanaan sistem informasi Dinas ;
e. melaksanakan penyusunan bahan perumusan rencana strategis LAKIP, LPPD, LKPJ Dinas;
f. melaksanakan pemantauan realisasi program Dinas;
g. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang penyusunan program;
h. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang penyusunan program;
i. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
j. melaksanakan tugas operasional di bidang penyusunan progam;
k. melaksanakan ketatausahaan bidang penyusunan program; l. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
l. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang penyusunan program; dan
m. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

4. Subbagian Keuangan:

A. Subbagian Keuangan mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan koordinasi dengan unit kerja tekait serta pelaporan tugas di bidang keuangan.
B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Subbagian Keuangan mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang keuangan;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan koordinasi dengan unit kerja terkait di bidang keuangan; dan
   c. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan tugas di bidang keuangan.
C. Subbagian Keuangan mempunyai rincian tugas sebagai berikut:
   a. melaksanakan penyusunan program kerja Subbagian Keuangan;
   b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang keuangan;

c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang keuangan Dinas;
d. melaksanakan penyusunan bahan dan penyiapan anggaran Dinas;
e. melaksanakan penyusunan pembuatan daftar gaji dan tunjangan daerah serta pembayaran lainnya;
f. melaksanakan perbendaharaan keuangan;
g. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan administrasi keuangan;
h. melaksanakan administrasi anggaran Dinas;
i. melaksanakan verifikasi keuangan;
j. melaksanakan perbendaharaan umum keuangan dan penyiapan bahan pertanggungjawaban keuangan;
k. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang keuangan;
l. melaksanakan monitoring dan evaluasi administrasi keuangan;
m. melaksanakan penyusunan bahan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang keuangan;
n. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
o. melaksanakan tugas operasional di bidang keuangan;
p. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang keuangan;
q. melaksanakan ketatausahaan di bidang keuangan;
r. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
s. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang keuangan; dan
t. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

5. Subbagian Kepegawaian dan Umum:

A. Subbagian Kepegawaian dan Umum mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan koordinasi dengan unit kerja terkait serta pelaporan tugas di bidang kepegawaian dan umum.

B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Subbagian Kepegawaian dan Umum mempunyai fungsi:

a. penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis bidang kepegawaian dan umum;

b. pelaksanaan penyusunan bahan koordinasi dengan unit kerja terkait di bidang kepegawaian dan umum; dan
c. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan tugas di bidang kepegawaian dan umum.

C. Subbagian Kepegawaian dan Umum mempunyai rincian tugas sebagai berikut:
a. melaksanakan penyusunan program kerja Subbagian Kepegawaian dan Umum;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang kepegawaian dan umum;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang kepegawaian dan umum;
d. melaksanakan penyusunan dan pengolahan data kepegawaian;
e. melaksanakan penyusunan bahan peningkatan kesejahteraan pegawai dan jabatan di lingkungan Dinas;
f. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan disiplin pegawai;
g. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi penilaian angka kredit jabatan fungsional; h. melaksanakan penyusunan bahan pengembangan karir dan mutasi serta pemberhentian pegawai; i. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan kepegawaian kepada unit kerja di lingkungan Dinas;
h. melaksanakan penyusunan bahan rancangan dan pendokumentasian peraturan perundang-undangan;
i. melaksanakan penerimaan, pendistribusian dan pengiriman surat surat / naskah dinas dan arsip serta pengelolaan perpustakaan;
j. melaksanakan urusan keprotokolan dan penyiapan rapat-rapat Dinas;
k. melaksanakan penyusunan dan pengendalian administrasi Perjalanan Dinas Pegawai;
l. melaksanakan pengelolaan hubungan masyarakat dan pendokumentasian;

m. melaksanakan penyusunan rencana kebutuhan sarana dan prasarana, pengurusan rumah tangga, pemeliharaan/perawatan lingkungan kantor, kendaraan dan aset lainnya serta ketertiban, keindahan dan keamanan kantor;
n. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan jabatan fungsional;
o. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian analisis jabatan, analisis beban kerja dan evaluasi jabatan lingkup Dinas;
p. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang kepegawaian dan umum;
q. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
r. melaksanakan tugas operasional di bidang kepegawaian dan umum;
s. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang kepegawaian dan umum;
t. melaksanakan ketatausahaan bidang subbagian kepegawaian dan umum;
u. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
v. melaksanakan pelaporan pelaksanan tugas secara rutin dan insidental di bidang kepegawaian dan umum; dan
w. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya

6. Bidang Kepariwisataan :

A. Bidang Kepariwisataan mempunyai tugas melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata.
B. Dalam menyelenggarakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Bidang Kepariwisataan mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;

b. pelaksanaan pengkajian bahan pembinaan di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata; dan
c. pelaksanaan monitoring dan evaluasi laporan di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata.

C. Bidang Kepariwisataan mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
a. melaksanakan pengkajian bahan perumusan program kerja Bidang Kepariwisataan;
b. melaksanakan pengkajian perumusan kebijakan teknis di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
c. melaksanakan pengkajian perumusan pedoman pelayanan umum bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
d. melaksanakan pengkajian bahan koordinasi di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
e. melaksanakan pengkajian bahan pembinaan di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
f. melaksanakan pengendalian pelaksanaan kebijakan teknis, program kerja dan pelayanan umum di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
g. melaksanakan pengkajian bahan kerjasama di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
h. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
i. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;

j. melaksanakan pengkajian bahan fasilitasi di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata;
k. melaksanakan pengendalian ketatausahaan;
l. melaksanakan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program kerja dan tugas di bidang pengembangan daya tarik wisata, pengelolaan destinasi, dan pembinaan industri pariwisata; dan m. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

D. Bidang Kepariwisataan terdiri atas:
a. Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata;
b. Seksi Pengelolaan Destinasi; dan
c. Seksi Pembinaan Industri Pariwisata.

1. Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata

A. Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang pengembangan daya tarik wisata.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata mempunyai fungsi :
a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang pengembangan daya tarik wisata;
b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang pengembangan daya tarik wisata; dan
c. pelaksanaan tugas teknis di bidang pengembangan daya tarik wisata.

C. Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Pengembangan Daya Tarik Wisata;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang pengembangan daya tarik wisata;

c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang pengembangan daya tarik wisata;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang pengembangan daya tarik wisata;
e. melaksanakan penyusunan bahan Pelaksanaan kebijakan nasional, provinsi dan penetapan kebijakan kabupaten dalam pengembangan sistem informasi pariwisata;
f. melaksanakan penyusunan bahan pelaksanaan kebijakan nasional dan provinsi serta penetapan kebijakan kabupaten dalam penerapan;
g. melaksanakan penyusunan inventarisasi daya tarik wisata;
h. melaksanakan tugas operasional di bidang pengembangan daya tarik wisata;
i. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang pengembangan daya tarik wisata;
j. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
k. melaksanakan tugas teknis di bidang pengembangan daya tarik wisata;
l. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang pengembangan daya tarik wisata;
m. melaksanakan ketatausahaan di bidang pengembangan daya tarik wisata;
n. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas.
o. melaksanakan penyusunan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang pengembangan daya tarik wisata; dan
p. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. Seksi Pengelolaan Destinasi :

A. Seksi Pengelolaan Destinasi mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang pengelolaan destinasi.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Pengelolaan Destinasi mempunyai fungsi :
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang pengelolaan destinasi;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang pengelolaan destinasi; dan
   c. pelaksanaan tugas teknis di bidang pengelolaan destinasi.

C. Seksi Pengelolaan Destinasi mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
   a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Pengelolaan Destinasi;
   b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang pengelolaan destinasi;
   c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang pengelolaan destinasi;
   d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang pengelolaan destinasi;
   e. melaksanakan penyusunan bahan pelaksanaan kebijakan nasional dan provinsi serta penetapan pedoman pengembangan destinasi pariwisata skala kabupaten;
   f. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama internasional pengembangan destinasi pariwisata;
   g. melaksanakan penyusunan bahan pengembangan destinasi pariwisata;
   h. melaksanakan penyusunan inventarisasi destinasi wisata;
   i. melaksanakan tugas operasional di bidang pengelolaan destinasi;
   j. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang pengelolaan destinasi;
   k. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang pengelolaan destinasi;
   l. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;

m. melaksanakan tugas teknis di bidang pengelolaan destinasi;
n. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang pengelolaan destinasi;
o. melaksanakan ketatausahaan di bidang pengelolaan destinasi;
p. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas.
q. melaksanakan penyusunan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang pengelolaan destinasi; dan
r. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

3. Seksi Pembinaan Industri Pariwisata

A. Seksi Pembinaan Industri Pariwisata mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang pembinaan industri pariwisata.

B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Pembinaan Industri Pariwisata mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang pembinaan industri pariwisata;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di pembinaan industri pariwisata; dan
   c. pelaksanaan tugas teknis di bidang pembinaan industri pariwisata.

C. Seksi Pembinaan Industri Pariwisata mempunyai rincian tugas sebagai berikut:
   a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Pembinaan Industri Pariwisata;
   b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang pembinaan industri pariwisata;
   c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang pembinaan industri pariwisata;
   d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang pembinaan industri pariwisata;

e. melaksanakan penyusunan bahan kebijakan nasional dan provinsi serta penetapan kebijakan dalam pembinaan usaha dan penyelenggaraan usaha pariwisata skala Kabupaten;
f. melaksanakan penyusunan bahan pendaftaran usaha pariwisata skala Kabupaten;
g. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan usaha dan penyelenggaraan usaha pariwisata;
h. melaksanakan penyusunan bahan pendaftaran usaha pariwisata;
i. melaksanakan tugas operasional di bidang pembinaan industri pariwisata;
j. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang pembinaan industri pariwisata;
k. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang pembinaan industri pariwisata;
l. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
m. melaksanakan tugas teknis di bidang pembinaan industri pariwisata;
n. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang pembinaan industri pariwisata;
o. melaksanakan ketatausahaan di bidang pembinaan industri pariwisata;
p. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
q. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang pembinaan industri pariwisata; dan
r. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

7. Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif :

A. Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif mempunyai tugas melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   b. pelaksanaan pengkajian bahan pembinaan di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif; dan
   c. pelaksanaan monitoring dan evaluasi laporan di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif.

C. Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif mempunyai rincian tugas sebagai berikut:
   a. melaksanakan pengkajian bahan perumusan program kerja Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif;
   b. melaksanakan pengkajian perumusan kebijakan teknis di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   c. melaksanakan pengkajian perumusan pedoman pelayanan umum bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   d. melaksanakan pengkajian bahan koordinasi di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   e. melaksanakan pengkajian bahan pembinaan di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   f. melaksanakan pengendalian pelaksanaan kebijakan teknis, program kerja dan pelayanan umum di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   g. melaksanakan pengkajian bahan kerjasama di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   h. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   i. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
   j. melaksanakan pengkajian bahan fasilitasi di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif;
   k. melaksanakan pengendalian ketatausahaan;

l. melaksanakan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program kerja dan tugas di bidang promosi, kemitraan, dan ekonomi kreatif; dan m. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

D. Bidang Promosi dan Ekonomi Kreatif Terdiri atas;

a. Seksi Promosi;
b. Seksi Kemitraan; dan
c. Seksi Ekonomi Kreatif.

1. Seksi Promosi :

A. Seksi Promosi mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang promosi.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Promosi mempunyai fungsi :

a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang promosi;
b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang promosi; dan
c. pelaksanaan tugas teknis di bidang promosi.

C. Seksi Promosi mempunyai rincian tugas sebagai berikut :

a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Promosi;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang promosi;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang promosi;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang promosi;
e. melaksanakan penyusunan bahan penetapan dan pelaksanaan pedoman perencanaan pemasaran;
f. melaksanakan penyusun bahan kajian pembentukan perwakilan kantor promosi pariwisata di dalam negeri;
g. melaksanakan penyediaan informasi pariwisata ke pusat pelayanan informasi pariwisata provinsi dan pembentukan pusat pelayanan informasi pariwisata skala Kabupaten;

h. melaksanakan penyusunan kajian pelaksanaan event promosi di dalam daerah, luar daerah serta di luar negeri dengan koordinasi pemerintah dan provinsi;
i. melaksanakan pengembangan sistem informasi pemasaran pariwisata;
j. melaksanakan Penerapan branding pariwisata kabupaten dan penetapan tagline pariwisata skala Kabupaten;
k. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang promosi;
l. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang promosi;
m. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
n. melaksanakan tugas operasional di bidang promosi;
o. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang promosi;
p. melaksanakan ketatausahaan di bidang promosi;
q. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
r. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang promosi;
s. melaksanakan penyusunan bahan penetapan dan pelaksanaan pedoman partisipasi dan penyelenggaraan pameran budaya dan pariwisata skala kabupaten; dan
t. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. Seksi Kemitraan :

A. Seksi Kemitraan mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang kemitraan.
B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Kemitraan mempunyai fungsi :
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang kemitraan;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang kemitraan; dan
   c. pelaksanaan tugas teknis di bidang kemitraan.
C. Seksi Kemitraan mempunyai rincian tugas sebagai berikut :

a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Kemitraan;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang kemitraan;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang kemitraan;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang kemitraan;
e. melaksanakan penyusunan bahan penetapan dan pelaksanaan pedoman kerjasama pemasaran;
f. melaksanakan penyusunan dan analsis data bahan pembinaan dan evaluasi kegiatan kemitraan pariwisata;
g. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian perumusan kebijakan teknis bimbingan dan fasilitasi kemitraan pariwisata;
h. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi dan hubungan kerja dengan asosiasi-asosiasi serta lembaga-lembaga pariwisata;
i. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang kemitraan;
j. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang kemitraan;
k. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
l. melaksanakan tugas operasional di bidang kemitraan; m. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang kemitraan;
m. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang kemitraan; dan
n. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

3. Seksi Ekonomi Kreatif :

A. Seksi Ekonomi Kreatif mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang ekonomi kreatif.
B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Ekonomi Kreatif mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang ekonomi kreatif;

b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang ekonomi kreatif; dan
c. pelaksanaan tugas teknis di bidang ekonomi kreatif.

C. Seksi Ekonomi Kreatif mempunyai rincian tugas sebagai berikut:
a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Ekonomi Kreatif;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang ekonomi kreatif;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang ekonomi kreatif;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang ekonomi kreatif;
e. melaksanakan penyusunan bahan pengembangan ekonomi kreatif;
f. melaksanakan penyusunan bahan perumusan pedoman teknis pengawasan pengembangan ekonomi kreatif;
g. melaksanakan pengawasan terhadap pengembangan ekonomi kreatif;
h. melaksanakan penyusunan bahan kebijakan rencana pengadaan ekonomi kreatif;
i. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang ekonomi kreatif;
j. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang ekonomi kreatif;
k. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
l. melaksanakan tugas operasional di bidang ekonomi kreatif;
m. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang ekonomi kreatif;
n. melaksanakan ketatausahaan di bidang ekonomi kreatif;
o. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;

p. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang ekonomi kreatif; dan

q. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

8. Bidang Kebudayaan

A. Bidang Kebudayaan mempunyai tugas melaksanakan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pembinaan serta monitoring dan evaluasi laporan di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud ayat (1), Kebudayaan mempunyai fungsi:

a. pelaksanaan pengkajian bahan perumusan kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

b. pelaksanaan pengkajian bahan pembinaan di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan; dan

c. pelaksanaan monitoring dan evaluasi laporan di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan.

C. Bidang Kebudayaan mempunyai rincian tugas sebagai berikut :

a. melaksanakan pengkajian bahan perumusan program kerja Bidang Kebudayaan;

b. melaksanakan pengkajian perumusan kebijakan teknis di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

c. melaksanakan pengkajian perumusan pedoman pelayanan umum bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

d. melaksanakan pengkajian bahan koordinasi di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

e. melaksanakan pengkajian bahan pembinaan di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

f. melaksanakan pengendalian pelaksanaan kebijakan teknis, program kerja dan pelayanan umum di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;

g. melaksanakan pengkajian bahan kerjasama di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;
h. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;
i. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
j. melaksanakan pengkajian bahan fasilitasi di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan;
k. melaksanakan pengendalian ketatausahaan;
l. melaksanakan monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program kerja dan tugas di bidang bina budaya, bina seni, dan sejarah dan kepurbakalaan; dan
m. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

D. Bidang Kebudayaan terdiri atas :
a. Seksi Bina Budaya;
b. Seksi Bina Seni; dan
c. Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan.

1. Seksi Bina Budaya :

A. Seksi Bina Budaya mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang bina budaya.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Bina Budaya mempunyai fungsi :
a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang bina budaya;
b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang bina budaya; dan c. pelaksanaan tugas teknis di bidang bina budaya.

C. Seksi Bina Budaya mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Bina Budaya;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang bina budaya;

c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang bina budaya, meliputi: perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bidang kebudayaan, kriteria sistem pemberian penghargaan/anugerah bagi insan/lembaga yang berjasa di bidang kebudayaan, kerja sama luar negeri di bidang kebudayaan, penanaman nilai-nilai tradisi, pembinaan karakter dan pekerti bangsa;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang bina budaya;
e. melakukan penyusunan bahan perumusan, koordinasi pelaksanaan kebijakan di bidang bina budaya, meliputi: tradisi, pendaftaran budaya tak benda, dan pembinaan komunitas dan lembaga adat;
f. penyusunan bahan pelestarian tradisi;
g. penyusunan bahan pembinaan di bidang bina budaya, meliputi: tradisi, pendaftaran budaya tak benda, dan pembinaan komunitas dan lembaga adat;
h. penyusunan bahan pemantauan dan evaluasi di bidang bina budaya, meliputi: tradisi, pendaftaran budaya tak benda, dan pembinaan komunitas dan lembaga adat;
i. pelaporan di bidang bina budaya, meliputi: tradisi, pendaftaran budaya tak benda, dan pembinaan komunitas dan lembaga adat;
j. penyusunan bahan perumusan, koordinasi pelaksanaan kebijakan registrasi cagar budaya dan pelestarian cagar budaya;
k. penyusunan bahan pembinaan dan fasilitasi registrasi cagar budaya dan pelestarian cagar budaya;
l. penyusunan bahan penerbitan izin membawa cagar budaya ke luar daerah kabupaten;
m. penyusunan bahan pemantauan dan evaluasi di bidang registrasi cagar budaya dan pelestarian cagar budaya;
n. pelaporan di bidang registrasi cagar budaya dan pelestarian cagar budaya;

o. melaksanakan penyusunan bahan penyelenggaraan perlindungan, pengembangan, dan pemanfaatan kebudayaan, meliputi: penanaman nilai-nilai tradisi serta pembinaan watak dan pekerti bangsa, pembinaan lembaga adat, pengembangan jaringan informasi kebudayaan, peningkatan kemitraan dengan berbagai pihak terkait, lembaga adat dan masyarakat, advokasi lembaga adat;
p. melaksanakan penyusunan bahan rencana induk pengembangan kebudayaan Kabupaten;
q. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang bina budaya;
r. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang bina budaya;
s. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
t. melaksanakan tugas operasional di bidang bina budaya;
u. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang bina budaya;
v. melaksanakan ketatausahaan di bidang bina budaya;
w. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
x. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang bina budaya; dan
y. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2. Seksi Bina Seni :

A. Seksi Bina Seni mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang bina seni.

B. Dalam menyelenggarakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Bina Seni mempunyai fungsi :
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang bina seni;
   b. pelaksanaan penyususunan bahan pelaporan di bidang bina seni; dan
   c. pelaksanaan tugas teknis di bidang bina seni.

C. Seksi Pemberdayaan Bina Seni mempunyai rincian tugas sebagai berikut :
   a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Bina Seni;

b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang bina seni;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang bina seni;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang bina seni;
e. melaksanakan penyusunan bahan perumusan, koordinasi pelaksanaan kebijakan pembinaan kesenian;
f. melaksanakan penyusunan bahan pembinaan kesenian;
g. melaksanakan penyusunan bahan pemantauan dan evaluasi di bidang pembinaan kesenian;
h. melaksanakan pelaporan di bidang pembinaan kesenian.
i. melaksanakan penyusunan bahan penerbitan rekomendasi pengiriman misi kesenian dalam rangka kerjasama luar negeri;
j. melaksanakan penyusunan bahan penetapan kriteria dan prosedur penyelenggaraan festival, pameran dan lomba bidang bina seni;
k. melaksanakan penyusunan bahan pemberian penghargaan kepada seniman berprestasi;
l. melaksanakan penyusunan prosedur perawatan dan pengamanan aset atau benda seni (karya seni);
m. melaksanakan penyusunan bahan perumusan pedoman teknis pengawasan di bidang Bina Seni;
n. melaksanakan pengawasan implementasi Standar Pelayanan Minimal (SPM) Bidang Bina Seni;
o. melaksanakan penyusunan bahan kegiatan pendidikan dan pelatihan kesenian;
p. melaksanakan penyusunan bahan pembentukan dan/atau pengelolaan pusat kegiatan kesenian;
q. melaksanakan penyusunan bahan peningkatan bidang apresiasi seni tradisional dan non tradisional;
r. melaksanakan penyusunan bahan perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan kesenian;

s. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi dan sinkronisasi kebijakan operasional perfilman;
t. melaksanakan penyusunan bahan pemberian ijin pelaksanaan kegiatankegiatan festival film dan pekan film;
u. melaksanakan pengawasan peredaran film dan rekaman video;
v. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi advokasi perfilman;
w. melaksakan tugas operasional di bidang bina seni;
x. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang bina seni;
y. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang bina seni;
z. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
aa. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang bina seni;
bb. melaksanakan ketatausahaan di bidang bina seni;
cc. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;
dd. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang bina seni; dan
ee. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinyamelaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya.

3. Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan

A. Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan mempunyai tugas melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis, pedoman pelayanan umum dan pelaporan serta tugas teknis di bidang sejarah dan kepurbakalaan.
B. Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan mempunyai fungsi:
   a. pelaksanaan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis dan pedoman pelayanan umum di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
   b. pelaksanaan penyusunan bahan pelaporan di bidang sejarah dan kepurbakalaan; dan
   c. pelaksanaan tugas teknis di bidang sejarah dan kepurbakalaan.
C. Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan mempunyai rincian tugas sebagai berikut :

a. melaksanakan penyusunan rencana program kerja Seksi Sejarah dan Kepurbakalaan;
b. melaksanakan penyusunan bahan koordinasi di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
c. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis di bidang sejarah dan kepurbakalaan, meliputi: penulisan sejarah lokal dan sejarah kebudayaan daerah, pemahaman sejarah (nasional, sejarah wilayah, sejarah lokal dan sejarah kebudayaan daerah), inventarisasi/dokumentasi sumber sejarah dan publikasi sejarah, database dan sistem informasi geografi sejarah, pemberian penghargaan tokoh yang berjasa terhadap pengembangan sejarah;
d. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian pedoman pelayanan umum di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
e. melaksanakan penyusunan bahan pedoman sejarah yang meliputi peningkatan pemahaman sejarah dan wawasan kebangsaan, penanaman nilai-nilai sejarah dan kepahlawanan, pemetaan sejarah, ratifikasi konvensi internasional "Cultural Diversity, Protection on Cultural Landscape, Protection on Cultural and Natural Heritage";
f. melaksanakan penyusunan bahan pengkajian kebijakan teknis yang meliputi: perlindungan, pemeliharaan, dan pemanfaatan Benda Cagar Budaya (BCB)/situs, dan pengelolaan museum; penyusunan sejarah lokal;
g. melaksanakan penyusunan bahan penetapan BCB/situs;
h. melaksanakan penyusunan bahan penyusunan pedoman penelitian kepurbakalaan yang meliputi arkeologi, pendirian museum, pengangkatan peninggalan bawah air;
i. melaksanakan penyebarluasan informasi sejarah lokal di Kabupaten;
j. melaksanakan penyusunan bahan pelaksanaan pemberian penghargaan bidang sejarah lokal;
k. melaksanakan penyusunan bahan pelaksanaan kongres sejarah tingkat daerah di Kabupaten;

l. melaksanakan penyusunan bahan pelaksanaan lawatan sejarah tingkat lokal di Kabupaten;
m. melaksanakan penyusunan bahan seminar/lokakarya sejarah lokal dalam perspektif nasional;
n. melaksanakan penyusunan bahan musyawarah kerja daerah bidang sejarah;
o. melaksanakan penyusunan bahan kajian dan penulisan sejarah daerah dan sejarah kebudayaan daerah;
p. melaksanakan pemetaan sejarah;
q. melaksanakan koordinasi dan kemitraan bidang sejarah di kabupaten;
r. melaksanakan penanganan, perlindungan, pemeliharaan, pemanfaatan, registrasi, usulan penetapan, peningkatan peran serta masyarakat, BCB/situs warisan budaya dunia;
s. melaksanakan penyusunan bahan rekomendasi perizinan membawa Benda Cagar Budaya (BCB) ke luar kabupaten dalam satu provinsi;
t. melaksanakan pengembangan dan pemanfaatan museum, registrasi museum dan koleksi, akreditasi museum, serta penambahan dan penyelamatan koleksi museum;
u. melaksanakan rancangan induk penelitian arkeologi nasional oleh kabupaten berkoordinasi dengan Balai Arkeologi;
v. melaksanakan penyusunan bahan kerjasama di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
w. melaksanakan penyusunan telaahan staf sebagai bahan pertimbangan pengambilan kebijakan di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
x. melaksanakan koordinasi dengan unit kerja terkait;
y. melaksanakan tugas operasional di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
z. melaksanakan penyusunan bahan fasilitasi di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
aa. melaksanakan ketatausahaan di bidang sejarah dan kepurbakalaan;
bb. melaksanakan monitoring dan evaluasi pelaksanaan tugas;

cc. melaksanakan penyusunan bahan pelaporan pelaksanaan tugas secara rutin dan insidental di bidang sejarah dan kepurbakalaan; dan

dd. melaksanakan tugas lain sesuai dengan tugas dan fungsinya

2.2 Landasan Teori

Landasan teori merupakan penjelasan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dalam pembangunan Aplikasi Vitual Map sebagai media promosi wisata kuliner di Kabupaten Bandung Barat. Beberapa teori terkait dengan pembangunan sistem ini adalah konsep yang digunakan, perangkat lunak, perangkat keras dan bahasa pemrograman yang dibutuhkan dalam membangun Aplikasi Virtual Map sebagai media promosi wisata kuliner di Kabupaten Bandung Barat.

2.3 Pengertian Promosi

Promosi merupakan salah satu variabel dalam bauran pemasaran yang sangat penting dilaksanakan oleh perusahaan dalam memasarkan produk jasa. Kegiatan promosi bukan saja berfungsi sebagai alat komunikasi antara perusahaan dengan konsumen, melainkan juga sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan keinganan dan kebutuhannya.Tujuan Dan Fungsi Promosi ialah untuk mempengaruhi konsumen dalam mengambil keputusan untuk melakukan pembelian. Promosi tidak hanya sekadar berkomunikasi ataupun menyampaikan informasi, akan tetapi juga menginginkan komunikasi mampu menciptakan suasana/keadaan dimana para pelanggan bersedia memilih dan memiliki produk. [5]

1. Fungsi Promosi

   Adapun fungsi promosi yaitu :

   a) Mencari dan mendapatkan perhatian dari calon pembeli.
   b) Menciptakan dan menumbuhkan ketertarikan pada diri calon pembeli.
   c) Pengembangan rasa ingin tahun calon pembeli yang memiliki barang yang ditawarkan.

2. Tujuan Promosi

   Ada beberapa tujuan yang terdapat dalam promosi yaitu :

a) Modifikasi tingkah laku, maksudnya adalah pasar merupakan tempat pertemuan orang – orang yang hendak melakukan suatu pertukaran dimana orang – orangnya terdiri atas berbagai macam tingkah laku yang satu sama lain saling berbeda.
b) Memberitahu, maksudnya kegiatan promosi yang ditujukan untuk memberikan informasi kepada pasar yang dituju tentang pemasaran perusahaan, mengenai produk tersebut berkaitan dengan harga, kualitas, syarat pembeli, kegunaan, istimewa dan lain sebagainya.
c) Membujuk, maksudnya mengubah persepsi mengenai atribut produk agar diterima oleh pembeli.
d) Mengingatkan, promosi yang bersifat mengingatkan ini dilakukan terutama untuk mempertahankan merk produk di hati masyarakat dan dilakukan selama tahap kedewasaan dalam siklus kehidupan produk.

3. Media Promosi

Media promosi merupakan sarana mengkomunikasikan suatu produk, jasa, brand atau perusahaan dan lainnya agar dapat dikenal masyarakat lebih luas. Media promosi yang paling tua adalah dari mulut ke mulut, media ini memang sangat efektif, tetapi kurang efisien karena kecepatan penyampaiannya kurang bisa diukur dan diperkirakan.[6]

Ada beberapa macam media promosi yang paling umum digunakan yaitu:

1. **Media internet**

   Media promosi terkinn yang bisa gunakan adalah dengan menggunakan media internet. Untuk melakukan promosi menggunakan media ini, bias menggunakan media sosial seperti website, WA, BBM, Facebook maupun Instagram.Untuk melakukannya cukup mudah, hanya perlu memposting foto produk yang akan pasarkan di website ataupun media sosial lainnya. Cara melakukan promosi dengan menggunakan media internet cukup mudah dan tidak perlu membutuhkan biaya yang mahal.

2. **Brosur**

   Media promosi yang pertama adalah brosur. Brosur dicetak dalam jumlah banyak dan dengan kualitas yang bagus. Selain itu, brosur juga bisa diterbitkan secara tidak berkala pada kesempatan tertentu jika dibutuhkan.

   Sebagai contoh apabila mengadakan suatu event tertentu, maka media promosi yang paling praktis untuk menarik masyarakat adalah menggunakan brosur. Brosur yang terdiri dari lembaran satu muka ataupun bolak balik dan memiliki lipatan, biasa disebut dengan leaflet.

3. **Poster**

   Poster merupakan salah satu sarana yang digunakan untk melakukan promosi yang paling umum digunakan dan banyak dijumpai di tempat-tempat umum yang strategis. Dengan ukuran yang relative besar, poster sangat berpotensi menarik perhatian pembaca yang mengarah pada pesan merek. Agar lebih banyak dilihat, poster harus didesain semenarik mungkin.

4. **Banner**

   Banner biasanya dicetak dalam ukuran yang besar dan dipasang pada tempat-tempat yang mudah dilihat orang. Bentuk dan teknik pemasangan banner juga bervariasi. Agar mudah dipindahkan, biasanya banner dipasang pada rangka yang berbentuk X. Banner ini dikenal dengan istilah X-banner.

5. **Televisi**

   Televisi adalah sarana untuk melakukan promosi yang paling banyak menarik banyak pelanggan. Media promosi yang satu ini bisa menampung banyak iklan.

   Namun, karena pembuatan iklan di televisi membutuhkan banyak waktu maka biaya untuk melakukan promosi di televisi juga sangat mahal. Selain itu, durasi iklannya juga maksimal hanya 1 menit, hal itu dikarenakan karena pengiklanannya harus bergantian dengan iklan-iklan yang lain.

6. ***Merchandise***

   Selain media promosi yang sudah disebutkan di atas, masih banyak lagi sebenarnya media yang dapat digunakan untuk memasarkan produk. Kreativitas dan ketepatan segmen pasar menjadi kuncinya.

2.4 Multimedia

Pengertian Multimedia menurut beberapa ahli yaitu, Menurut Vaughan dikutip oleh Iwan Binanto dalam buku Multimedia Digital-Dasar Teori dan Pengembangan, multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. [7]

Selanjutnya, Menurut Turban dikutip oleh Darma, Jarot S, dan Shenia Ananda dalam Buku Pintar Multimedia, multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media *input* atau *output* dari data, di mana media tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar.

Sedangkan, Menurut Hofstetter dikutip oleh M. Suyanto dalam buku Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan bersaing, multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dalam definisi ini terkandung empat komponen penting multimedia. Pertama, harus ada komputer yang mengoordinasikan apa yang dilihat dan didengar, yang berinteraksi. Kedua, harus ada link yang menghubungkan dengan informasi. Ketiga, harus ada alat navigasi yang memandu, menjelajahi jaringan informasi yang saling terhubung. Keempat, multimedia menyediakan tempat untuk mengumpulkan, memproses, dan mengomunikasikan informasi.

Dalam membuat sebuah aplikasi multimedia diperlukan penggabungan dari beberapa objek–objek multimedia. Terdapat beberapa jenis objek multimedia yaitu teks, grafik, suara, animasi dan video. [7]

1. Teks

Teks merupakan elemen multimedia yang paling dekat dengan kita dan yang paling banyak kita lihat. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia yang menyajikan Bahasa kita. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia. Secara umum ada empat macam teks, yaitu:

a. Teks cetak, yaitu teks yang dicetak pada kertas.

b. Teks hasil *scan*, yaitu teks tercetak yang di-scan oleh scanner dan diubah menjadi bentuk yang dapat dibaca oleh komputer.

c. *Hypertext*, yaitu teks elektronik yang mengacu pada teks yangtelah masuk link

2. Gambar

Alasan untuk menggunakan gambar dalam presentasi atau publikasi multimedia adalah karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi kebosanan dibandingkan dengan teks. Gambar dapat meringkas dan menyajikan data kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna. Sering dikatakan bahwa sebuah gambar mampu menyampaikan seribu kata.

a. Gambar Vektor (*Vector Images*) Gambar vektor tidak disimpan dalam sebuah gambar, tetapi tersimpan sebagai serangkaian instruksi yang digunakan untuk membuat gambar yang dinamakan algoritma, yang menentukan bentuk kurva, garis, dan berbagai bangun dengan gambar. Untuk menyimpan image yang tidak mengandung terlalu banyak perubahan warna, *vector images* adalah pilihan yang lebih efisien disbanding bitmap.

b. Gambar Bitmap (*Bitmap Images*)

Gambar bitmap merupakan rekonstruksi dari gambar asli. Gambar bitmap adalah gambar yang tersimpan sebagai serangkaian pixel (titik –titik) yang memenuhi bidang titik –titik di layar komputer. Seluruh informasi gambar dinyatakan dalam pixel. Untuk menampilkan gambar, komputer akan mengatur tiap titik di layar dengan detail warna bitmap.

3. Suara

Suara berarti “perkataan” memiliki makna dalam bahasa apa saja, mulai dari bisikan sampai teriakan [7]. Berdasarkan frekuensi, suara dibagi menjadi:

a. *Infrasound* (0Hz –20 Hz)

b. Pendengaran manusia (20Hz –20 KHz)

c. *Ultrasound* (20 KHz –1 GHz)

d. *Hypersound* (1 GHz –10 THz)

Suara merupakan salah satu objek multimedia yang sangat bermanfaat dalam pembuatan aplikasi yang berbasis multimedia. Beberapa format suara yang umum dan sering digunakan yaitu:

1. *Waveform Audio*, merupakan format file audio yang berbentuk digital, dapat dimanipulasi dengan perangkat lunak PC multimedia. Kualitas produksi *waveform audio* bergantung pada *sampling rate* (banyaknya sampel perdetik). Seperti halnya *video digitizer*, *waveform audio digitizer* juga bisa merekam bunyi apapun yang bisa didengar. Tiap bunyi mempunyai *waveform* (bentuk gelombang) yang menggambarkan frekuensi dan *amplitude*. *Waveform audio digitizer* menangkap bunyi dengan membuatkan sample bentuk gelombang ribuan kali per detik, lalu *sample* bunyi itu disimpan di *harddisk* komputer dengan file yang biasanya memiliki ekstensi .wav, yang berarti *waveform*.
2. *MPEG Audio Layer 3* (MP3), merupakan *format file audio* yang menggunakan suatu *code* untuk melakukan *encoding* atau *decoding* suatu rekaman musik. MP3 dapat memadatkan *audio track* dalam CD menjadi *file* yang berukuran kecil dengan *bandwidth* lebih sedikit dan dapat ditransfer melalui internet tanpa mengurangi kualitas aslinya.

4. Animasi

Animasi adalah gerakan *image* atau video, seperti gerakan yang sedang melakukan kegiatan [7]. Menurut Zaharuddin G. Djalle di dalam bukunya "*The Making Of 3D Animation Movie*". Animasi ada beberapa jenis:

a. Animasi 2DAnimasi ini yang paling akrab dengan keseharian kita. Biasa juga disebut dengan film kartun. Contohnya adalah *Tom and Jerry*, *Doraemon*, dan lain –lain.
b. Animasi 3D Animasi 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud aslinya. Animasi 3D biasa disebut juga CGI (*Computer*

Generated Imagery). Contohnya adalah *Toy Story*, *Final Fantasy*, *Finding Nemo*.

c. Animasi Tanah Liat (*Clay Animation*) Teknik animasi ini bukan termasuk teknik baru bahkan boleh dibilang sebagai nenek moyangnya animasi. Karena animasi pertama dalam bentuk *Clay Animation*. Tokoh-tokoh dalam animasi *Clay* dibuat dengan *plasticine*, bahan lentur seperti permen karet. Setelah tokoh – tokohnya siap, lalu difoto gerakan per gerakan. Foto – foto tersebut lalu digabung menjadi gambar yang bisa bergerak seperti yang kita tonton difilm. Contoh dari film yang menggunakan teknik ini adalah *Chicken Run*.

d. Animasi Jepang (*Anime*) Animasi ini adalah animasi yang dibuat oleh Jepang. *Anime* tidak semua diperuntukkan untuk anak –anak tetapi ada juga yang khusus dewasa. Seperti film animasi Amerika atau Eropa, *anime* juga terdiri dari beberapa jenis, tapi yang membedakan bukan cara pembuatannya melainkan formatnya, yaitu serial televise, OVA, dan film bioskop. Contoh dari *anime* adalah *Samurai* X, *Gundam*, *Doraemon*.

5. Video

Video adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memroses, menransmisikan dan menata ulang gambar bergerak[7]. Biasanya menggunakan *fil seluloid*, sinyal elektronik, atau media digital. Ada beberapa jenis format video diantaranya:

a. AVI (*Audio Video Interleave*)

AVI adalah format video dan animasi yang digunakan video untuk *Windows*, sebagian besar authoring pada *Windows* mendukung format ini. *Audio Video Interleave* menggunakan ekstensi .avi (Suyanto, 2003)

b. MPEG (*Motion Picture Expert Group*)

Motion Picture Expert Group (MPEG) adalah skema kompresi dan spesifikasi format *file* video digital yang dikembangkan oleh grup ini (Suyanto, 2003:284). MPEG merupakan salah satu dari "*rich media*" yang mendukung web dan banyak situs web mempunyai video dan animasi MPEG. MPEG ditandai dengan ekstensi .mpg atau .mpeg.

6. FLV (Flash Video)

Flash Video (FLV) adalah bentuk format file yang digunakan untuk mengirimkan data video melalui internet dengan menggunakan *Adobe Flash Player*. Di dalam *Flash Video* berisi *file SWF (Shock Wave File).*

2.5 Teknologi *Website*

World Wide Web (WWW) merupakan suatu sistem penyedia informasi dengan skala yang besar yang mengelola informasi tersebut secara terdistribusi dalam internet dengan menggunakan teknologi *hypermedia*. WWW mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Dukungan *interface* yang terintegrasi WWW menyediakan suatu interface yang terintegrasi terhadap protokol, format data, sistem pengalamatan, dan lain-lain. Hal ini menyebabkan berbagai macam layanan dan basis data yang ada di internet dapat diakses secara langsung.
b. Kemudahan pada sisi pengguna WWW mendukung secara transparan sebagian besar aplikasi-aplikasi yang terdapat di internet seperti telnet, *gopher*, *anonymous file tranfer protocol*, *finger*, dan aplikasi lainnya.
c. Kemudahan dalam perkembangan Kapabilitas *server* WWW dapat dikembangkan secara mudah dengan menggunakan standar PHP antara server WWW dengan alplikasi yang lain. Program PHP juga memungkinkan perubahan informasi secara dinamis yang dapat diperoleh secara *real time*.
d. Tidak tergantung pada platform tertentu WWW memungkinkan seseorang dapat membangun *server* WWW di berbagai sistem yang berlainan dan memberikan informasi dalam bentuk *hypermedia*. WWW tidak didesain untuk mendukung sistem tertentu.

WWW menggunakan model *client server*. WWW juga menggunakan ekspresi informasi, transfer informasi, metode penamaan informasi yang standar sehingga dapat memproses dan mentransfer informasi secara terdistribusi yang dilakukan secara sistematik.

Informasi yang terdistribusi disimpan di dalam *server* WWW dan *user* mengakses informasi tersebut menggunakan suatu *software* yang disebut dengan *browser*. *Server* menyimpan informasi di dalam file-file terstruktur menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML).

WWW menggunakan standar untuk mencapai konsistensi dalam menghasilkan dan melakukan transfer informasi. WWW menggunakan HTML sebagai standar produksi informasi dengan menggunakan *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP) sebagai standar transfer informasi. WWW menggunakan standar penamaan yang disebut dengan *Universal Resource Locator* (URL) untuk mendukung penyediaan informasi secara universal dalam server yang terdistribusi. [8]

2.6 Aplikasi Program Berbasis Web

Banyak situs internet yang memiliki halaman dengan sifat statis seperti profil perusahaan, artikel, dan keterangan-keterangan lain. Situs ini mempunyai dokumen dengan teks yang sederhana, *image* dan *hyperlinks* ke dokumen yang dimilikinya. Untuk mengembangkan situs yang bersifat statis, kita menggunakan teknologi *client side*. *HTML* dan *Cascading Style Sheet* (CSS) dapat digunakan untuk mengatur struktur dan menampilkan halaman isi. Seandainya ingin diperindah dapat ditambahkan script yang sifatnya *client side, seperti JavaScript, Jscript* ataupun *VBScript.*

Dengan berkembangnya internet, situs yang ada di internet tidak hanya berfungsi untuk mempresentasikan content tetapi cenderung berupa aplikasi yang kebanyakan terhubung ke suatu basis data. Pada tahapan ini situs akan bersifat dinamis, karena *content* yang dipresentasikan akan bervariasi dan berubah-ubah sesuai dengan data yang diminta dan action dari user. Untuk mengembangkan situs yang dinamis diperlukan teknologi server side seperti *PHP, Webgl, ASP, Perl* dan *CGI* yang lain. Dengan teknologi server side kita dapat mengembangkan suatu aplikasi berbasis internet yang dapat mengahsilkan dan menampilkan content secara dinamis. [9]

2.7 Peta / Map

Peta/Map adalah gambaran permukaan bumipada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu system proyeksi. Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Istilah peta berasal dari Bahasa Yunani mappa yang berarti taplak atau kain penutup meja. Namun secara umum pengertian peta adalah lembaran seluruh atau sebagian permukaan bumi pada bidang datar yang diperkecil dengan menggunakan skala tertentu. Sebuah peta adalah representasi dua dimensi dari suatu ruang tiga dimensi. Ilmu yang mempelajari pembuatan peta disebut kartografi. Banyak peta mempunyai skala, yang menentukan seberapa besar objek pada peta dalam keadaan yang sebenarnya. Kumpulan dari beberapa peta disebut atlas. [10]

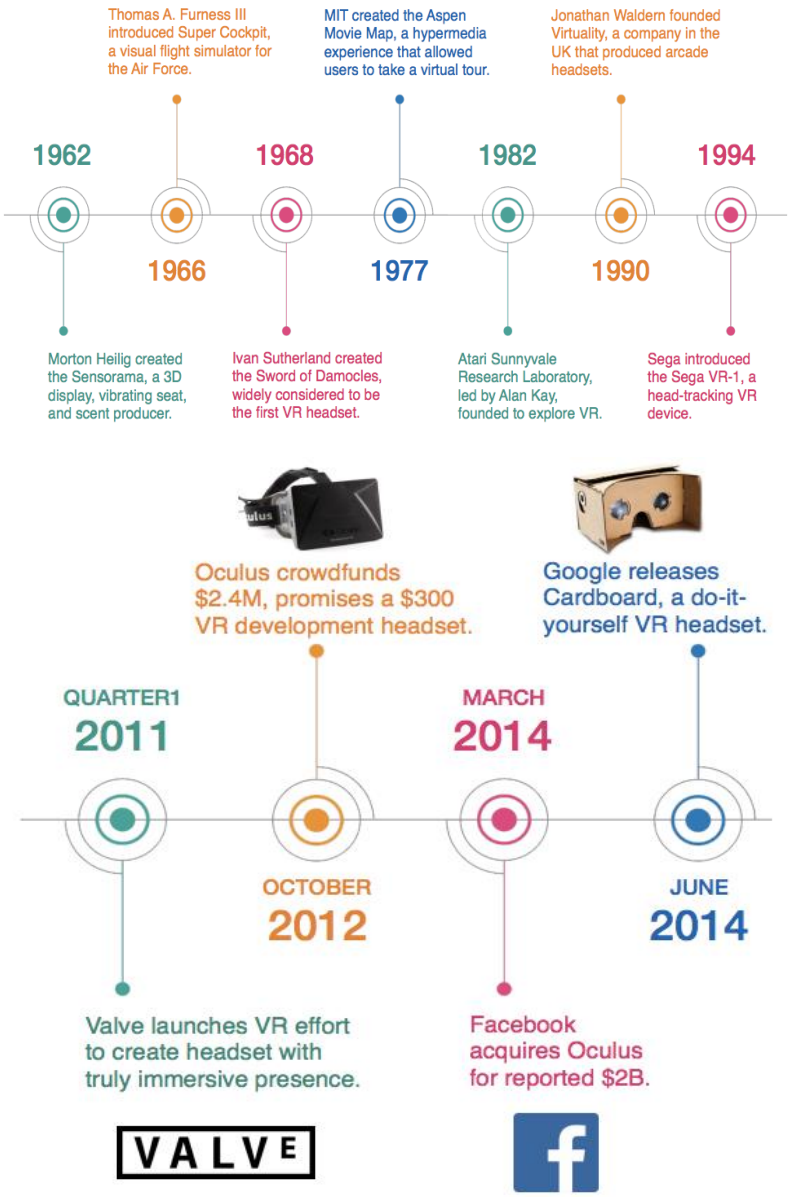
2.8 Virtual Reality

Virtual Reality merupakan teknologi yang memungkinkan seseorang melakukan suatu simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana 3 dimensi sehingga membuat pemakai seolah-olah terlibat secara fisik. Sistem seperti ini biasanya dapat digunakan untuk perancang obat, arsitek, insinyur, pekerja medis, dan bahkan orang awam untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang meniru dunia nyata. Lingkungan virtual reality pada umumnya menyajikan pengalaman visual, yang ditampilkan pada sebuah layar komputer.[11]

1. Sejarah Perkembangan Virtual Reality

Virtual reality bermula dari sebuah prototype dari visi yang dibangun oleh Morton Heilig pada tahun 1962 yang bernama Senosorama. Sensorama dibuat untuk menghadirkan pengalaman menonton sebuah film agar tampak nyata dengan melibatkan berbagai indra dalam hal ini berupa indra penglihatan, pendengaran, penciuman, dan sentuhan. Setelah itu, virtual reality berkembang dari hari ke hari dan tentunya semakin canggih.

Adapun perkembangan sejarah virtual reality bisa digambarkan secara sederhana melalui gambar 2.3



Gambar 2.3 Sejarah Perkembangan Virtual Reality

(Sumber: https://www.codepolitan.com/virtual-reality-dan-perkembangannya)

Karena potensinya yang begitu besar, saat ini banyak perusahaan yang sangat fokus dalam menggarap virtual reality ini dan berlomba-lomba untuk menghadirkan dunia virtual terbaik dengan sensasi senyata mungkin. Beberapa perusahaan tersebut antara lain Lenovo, Sony, Facebook, Google, Samsung, Microsoft, HTC, Volvo dan banyak lagi yang lainnya. Sony berencana mengeluarkan Play Station 4 yang

mendukung VR, Google membuat cardboard, Facebook malahan membeli Oculus seharga $ 2 Milyar.[12]

2. Virtual Reality Photography

Virtual Reality Photography" (VRP), "Immersive Photography" atau *"Photo 360"* merupakan teknik untuk menampilkan foto borderless (tanpa batas) dan seamless (tidak terpotong), yang biasanya digunakan untuk pembuatan virtual tour.

Gambar 2.4 Gambar Virtual Reality Photography

(Sumber: https://www.360visio.com/en/milan-360/)

Virtual reality photography atau yang lebih dikenal dengan sebutan Virtual Tour, pada dasarnya memberikan simulasi pandangan seakan user berada didalam gambar atau lokasi yang diabadikan oleh fotografer yang diolah sedemikian rupa sehingga memungkinkan si penggunanya untuk berinteraksi langsung dengan tempat virtual tersebut.

3. Virtual Tour

Dalam jurnal yang disusun oleh Dianto G. Thomas, Sherwin R. U. A. Sompie,Brave A. Sugiarso Virtual Tour Adalah simulasi dari sebuah lokasi yang sesungguhnya, umumnya terdiri dari sequence video atau kumpulan foto. Virtual Tour juga dapat menggunakan beberapa elemen multimedia lain, contohnya seperti sound effect, musik, narasi, dan teks. Ungkapan "virtual tour" sering digunakan untuk berbagai video dan media fotografi. Panorama menunjukan pandangan tak terputus, karena panorama dapat berupa serangkaian foto-foto atau rekaman video panning. Namun, "tour panorama" dan "virtual tour" sebaigan besar telah dikaitkan dengan wisata yang telah dibuat dengan kamera statis ataupun yang terbaru sekarang kamera 360º.

1. Virtual Tour 360º Virtual Tour 360º adalah hasil dari pengolahan foto digital

yang berbentuk foto panorama. Foto panorama tersebut kemudian didevelop untuk dijadikan software Virtual Tour yang dapat di lihat ke atas atau ke bawah, memutar atau perbesar. Virtual Tour menggunakan teknologi informasi yang canggih sehingga pengguna yang melihatnya seolah-olah berada di tempat yang mereka lihat (edisusilo). Dalam bahasa sederhana, Virtual Tour merupakan perjalanan atau tamasya di lingkungan maya. 2. Manfaat Virtual Tour 360º 1) Sebagai media promosi Online (media interaktif virtual tour meyakinkan calon pengunjung lokasi mengekspose urutan, kecepatan, dan yang paling penting apa yang ingin dilihatnya dan apa yang ingin di abaikannya.[13]

4. Hotspot

Hotspot dalam *virtual tour* merupakan istilah yang dipakai untuk menamai sebuah node, titik, atau tanda yang berfungsi untuk menghubungkan scene satu dan yang lainnya. Icon berupa tandah panah biasanya dipilih untuk dijadikan hotspot untuk menuju area panorama selanjutnya. *Hotspot* juga dapat difungsikan untuk menampilkan informasi berupa *text*, gambar atau lainnya tergantung dari pemanfaatannya.

5. Pembuatan Virtual Tour

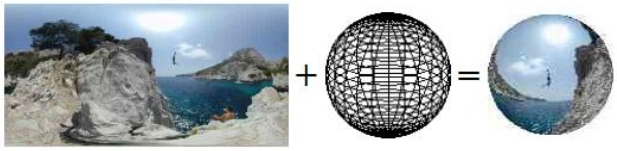
Terdapat beberapa cara dalam pembuatan *virtual tour*, dimana metode-metode tersebut memanipulasi media dua dimensi (2D) kedalam bentuk tiga dimensi (3D) untuk membentuk ruang atau space yang kemudian diberi sebuah *view control* sudut pandang orang pertama sehingga dapat merepresentasikan atau memvirtualisasikan objek 2D yang terkesan nyata (*real*) bagi si pengguna aplikasinya.

a. Cylindrical

Cylindrical panorama adalah panorama 360 derajat tetapi memliki keterbatasan yaitu sumbu vertikal, sebagian langit - langit dan tanah dihilangkan. Untuk menampilkan gambar silindris maka di proyeksikan suatu citra yang dipetakan pada silinder dengan menggunakan gnomonik yang digunakan untuk membuat peta bumi.

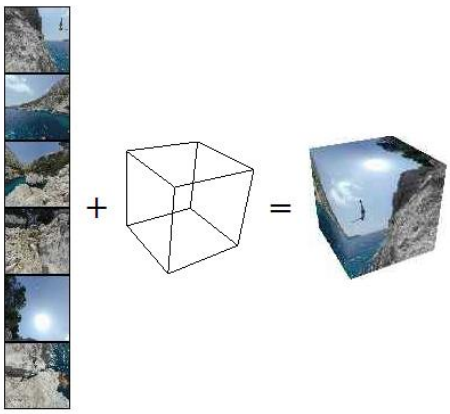
b. Spherical

Spherical panorama adalah panorama yang berbentuk bola. Tidak seperti gambar silindris, Spherical memberikan representasi lengkap lingkungan termasuk langit – langit dan tanah. Maka seolah pengguna ditempatkan di tengah bola. Citra ini terdapat berbagai jenis yang paling umum adalah membutuhkan proyeksi equirectangular.



c. Cube

Cube panorama adalah panorama yang berbentuk kubus, terdiri dari kubus yang sama memiliki 6 sudut pandang.Ketika sudut pandang pada tiap sisi sesuai maka sudut pandang tersebut akan sama dengan tiap sisi lainnya. Ketika kedua sisi tersebut memiliki sudut pandang yang sama maka sudut pandang tersebut saling berdampingan pada saat gambar dipetakan pada kubus.[14]



Gambar 2.5 Gambar Pembuatan Virtual Tour

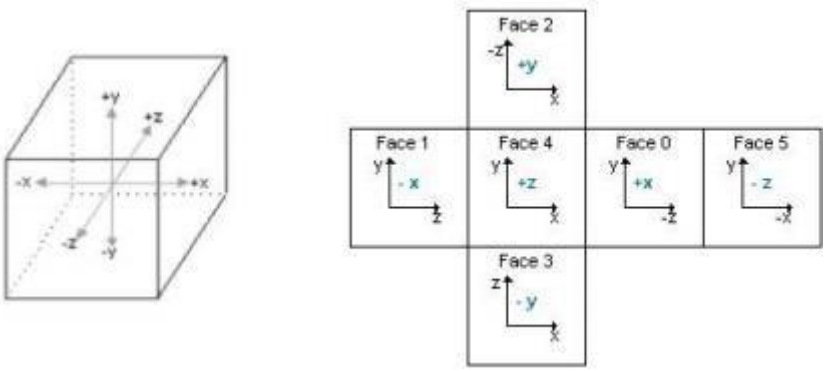
(Sumber: ***http://www.nongnu.org***)

1. Cube Maping

Cube Mapping adalah metode yang menggunakan enam sisi sebuah kubus sebagai bentuk dasar pemetaan. Gambar lingkungan diproyeksikan ke enam permukaan kubus dan disimpan dalam bentuk 6 gambar yang berbeda dari 6 sudut pandang.

Cube Mapping masih merupakan metode mapping yang paling banyak dipakai hingga sekarang. Karena selain menutupi kelemahan yang ada pada Sphere Mapping seperti keterbatasan sudut pandang, distorsi gambar dan titik buta, Cube Mapping juga menyediakan solusi efisien untuk mengaplikasikan pencahayaan dan hanya membutuhkan 1 kali rendering (dimana Sphere Mapping harus melakukan render berulangulang saat sudut pandang berubah). Selain itu, Cube Mapping juga tidak memerlukan perangkat keras yang sangat kuat seperti Ray Tracing, jadi Cube Mapping bisa digunakan oleh lebih banyak orang.

Jika Cube Mapping memiliki kekurangan, hal itu adalah pada saat perlu menambahkan objek atau sumber cahaya baru, maka harus melakukan render ulang. Juga harus me-render ulang saat objek tersebut bergerak melalui area tertentu. Tapi hal itu tidak terlalu bermasalah jika menggunakan Cube Mapping pada benda-benda mati yang tidak perlu banyak bergerak, misalnya bebatuan, rumah atau pohon.[15]



Gambar 2.6 Cube Mapping

2.9 *Tools* Pembangunan Aplikasi

Dalam pembangunan simulasi *virtual map*untuk menemukan tempat dan memberikan informasi mengenai wisata kuliner di Kabupaten Bandung Barat digunakan berbagai macam *tools.*

1. PTGUI Image Stiching

PTGui adalah alat penggabungan komersial yang terjangkau untuk membuat gambar panorama pemandangan besar yang diambil dengan kamera pada tripod. Dalam aplikasi ini harus berurusan dengan rotasi dan distorsi kamera yang disebabkan oleh sistem lensa.

Namun, dengan pengaturan dan penanganan yang tepat seperti yang dijelaskan dalam panduan singkat ini juga merupakan alat yang hebat untuk membuat gambar mosaik sampel anatomi mikroskopis. Biasanya, seluruh proses dilakukan sepenuhnya otomatis, dan pemrosesan batch file proyek yang dibuat tersedia untuk meningkatkan efisiensi. Sampel yang bermasalah dapat diedit secara manual jika diperlukan.

PTGui adalah software stitching panorama untuk *Windows* dan *Mac OSX*. Software ini dikembangkan sebagai *graphical user interface* untuk *Panorama Tools*, PTGui sekarang adalah *software stitching* foto/gambar berfitur lengkap. Pengerjaan stitching pada aplikasi PTGui ini bersifat otomatis dan mudah digunakan, tetapi pada saat yang sama memberikan kontrol manual penuh atas setiap parameter foto yang ada.[16]

2. 3D Vista

3D Vista didirikan pada tahun 1999 dengan fotografi panorama dan perasaan pribadi bahwa ada banyak hal yang dapat ditawarkan. Setiap hari sejak saat itu, kami telah mencoba untuk pergi lebih jauh dari yang lain, bereksperimen dan menangani tantangan yang tidak dapat kami impikan - untuk menawarkan kepada anda dengan teknologi paling inovatif. Dengan kontak pelanggan yang stabil dan dorongan untuk inovasi, kami telah berhasil menyediakan anda hanya dengan itu - perangkat lunak paling lengkap untuk membuat tur dan panorama virtual, dengan cara termudah. dengan klien di lebih dari 70 negara, 3dvista bangga menjadi pemimpin dalam perangkat lunak pencitraan imersif.[17]

3. Sublime

Sublime Text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating system dengan menggunakan teknologi Phyton API. Terciptanya aplikasi ini terinspirasi dari aplikasi Vim, Aplikasi ini sangatlah fleksibel dan powerfull. Fungsionalitas dari aplikasi ini dapat dikembangkan dengan menggunakan sublime-packages. Sublime Text bukanlah aplikasi opensource dan juga aplikasi yang dapat digunakan dan didapatkan secara gratis, akan tetapi beberapa fitur pengembangan fungsionalitas (packages) dari aplikasi ini merupakan hasil dari temuan dan mendapat dukungan penuh dari komunitas serta memiliki linsensi aplikasi gratis.

Sublime Text mendukung berbagai Bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir di semua bahasa pemrogramman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komunitas seperti; C, C++, C#, CSS, D, Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML. Biasanya bagi Bahasa pemrograman yang didukung ataupun belum terdukung secara default dapat lebih dimaksimalkan atau didukung dengan menggunakan add-ons yang bisa didownload sesuai kebutuhan user. Sublime Text mendukung *operation system* seperti Linux, Mac Os X, dan juga Windows. Sangat banyak fitur yang tersedia pada Sublime Text, diantaranya *minimap*, membuka *script* secara *side by side, bracket highlight* sehingga tidak bingung mencari pasangannya, kode *snippets, drag and drop* direktori ke *sidebar*terasa mirip dengan TextMate untuk Mac OS. [18]

4. XAMPP

XAMPP adalah peranngkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjamah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemgraman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X dapat dijalankan dibanyak sistem operasi (Windows, Linux, MacOS, Solaris) Apache,

MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang mendapatkannya dapat mengunduh langsung dari web resminya.

Ada banyak program aplikasi server berbasi PHP/MySQL yang dapat digunakan. Beberapa diantaranya yang sering dipakai adalah Appserv dan XAMPP. Dalam aplikasi XAMPP sudah terdapat program Apache untuk web server, modul PHP dan MySQL server. XAMPP sendiri merupakan aplikasi gratis (*freeware*) yang bias didapatkan melalui situs ApacheFriends. [19]

5. MySQL

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (bahasa Inggris: database management system) atau DBMS yang multithread, multi-user, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU General Public License (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasuskasus di mana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL. Tidak sama dengan proyek-proyek seperti Apache, di mana perangkat lunak dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, di mana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. Kedua orang Swedia dan satu orang Finlandia yang mendirikan MySQL AB adalah: David Axmark, Allan Larsson, dan Michael "Monty" Widenius. [20]

Ada beberapa kelebihan MySQL, antara lain:

1. MySQL dapat berajalan stabil pada berbagai sistem operasi, seperti winsdows, Linux, FreeBSD, Mac OS X Server, Solaris, dan masih banyak lagi.
2. Bersispat open source, MySQL didistribusikan secara open source, di bawah lisensi GNU *General Public Lisence (GPL).*
3. Bersifat *Multiuser,* MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.

4. MySQL memiliki kecepatan yang baik dalam menangani query (perintah SQL). Dengan kata lain, dapat memproses lebih banyak SQL per satuan waktu.
5. Dari segi security atau keamanan data, MySQL memiliki beberapa lapisan sekuriti, seperti level subnet mask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password yang terenkripsi.
    a. Selain MySQL bersifat fleksibel dengan berbagai pemograman, mysql juga memiliki interface (antarmuka) terhadap berbagai aplikasi dan Bahasa pemograman dengan menggunakan fungsi API (Application Prgramming Interface).
    b. Dukungan banyak komunitas, biasanya tergabung dalam sebuah forum untuk saling berdiskusi membagi informasi tentang MySQL.

Ketika menginstal server seperti PHPTriad, otomatis menginstal service Mysql sehingga tidak perlu menginstal mysql lagi. Mini server yang lain yang bisa digunakan adalah xampp, wamo, apache2triad, dan Appserv.

2.10 HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah Bahasa yang digunakan untuk menulis halaman web. HTML merupakan pengembangan dari standar performatan dokumen teks, yaitu *Standard Generalized Markup* atau teks biasa, yang dirancang untuk tidak tergantung pada suatu sistem operasi tertentu. [9]

HTML dibuat oleh Tim Berners-Lee ketika masih berkerja untuk CERN, dan dipopulerkan pertama kali oleh browser Mosaic. Selama awal tahun 1990, HTML mengalami perkembangan yang sangat pesat. Setiap pengembangan HTML, pasti akan menambahjan kemampuan dan fasilitas yang lebih baik dari versi sebelumnya.

Markup language merupakan jalan menuju ke dunia World Wide Web. Bahasan ini merupakan seprangkat perintah yang meminta browser untuk menampilkan dan menangani suatu dokumen Web. Instruksi, yang disebut sebagai *tag* atau *markup* ini, menjadi satu (*embedded*) dengan dokumen sumber yang menciptakam halaman Web tersebut. Untuk gambar-gambar grafis referensi tag

tersimpan dalam file yang berbeda. Tag ini juga berperan untuk menyuruh browser berhubungan dengan file atau URL lain di komputer lain, dengan cara melakukan klik tehadap perintah *markuo language*, maka browser tidak akan dapat memahami teks-teks yang terdapat dalam paragraph yang kita buat. *Markuo language* berbeda dengan Bahasa pemograman, seperti pascal atau c language. Bahasa ini lebih sederhana dan hanya menggambarkan bagaimana suatu informasi harus ditampilkan di layar monitor.

HTML adalah Mrkup language untuk World Wide Web. Bahasa ini mendefinisikan format suatu dokumen WWW dan memungkin kan hypertexr link menjadi satu dengan dokumen tersebut. Dalam permbangannya terdapat penambahan-penambahan pada HTML yang disebut dynamic HTML. Dengan Bahasa lanjut ini memungkinkan HTML tidak hanya menampilkan informasi yang bersifat statis, tetapi juga dinamis.[9]

2.11 *Cascading Style Sheet* (CSS)

Cascading Style Sheets (CSS) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa *markup*. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML.Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh *World Wide Web Consortium* (W3C) CSS digunakan oleh penulis maupun pembaca halaman web untuk menentukan warna, jenis huruf, tata letak, dan berbagai aspek tampilan dokumen. CSS digunakan terutama untuk memisahkan antara isi dokumen (yang ditulis dengan HTML atau bahasa *markup* lainnya) dengan presentasi dokumen (yang ditulis dengan CSS).Pemisahan ini dapat meningkatkan aksesibilitas isi, Memberikan lebih banyak keleluasaan dan kontrol terhadap tampilan, dan mengurangi kompleksitas serta pengulangan pada stuktur isi. [21]

2.12 Javascript

Menurut Yeni Kustiyahningsih dan Devie Rosa Anamisa, 2011 JavaScript adalah bahasa yang berbentuk kumpulan skrip berjalan pada suatu dokumen

HTML. Bahasa ini adalah bahasa pemrograman untuk memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah-perintah disisi user artinya disisi browser bukan disisi *server web*. JavaScript adalah bahasa yang "*case sensitive*" artinya memnedakan penamaan variabel dan fungsi yang menggunakan huruf besar dan huruf kecil, contoh variabel atau fungsi dengan nama TEST berbeda dengan variabel dengan nama test dan setiap instruksi diakhiri dengan karakter titik koma.[22]

2.13 Personal Home Page (PHP)

Personal Home Page (PHP) merupakan bahasa pemograman *Server Side* yang didesain khusus untuk aplikasi web yang ditambahkan kedalam HTML. Sifat *server side* berarti perngerjaan skrip akan dilakukan di *server*, baru kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser*. Keunggulan dari sifatnya yang *server side* tersebut antara lain:

1. Tidak diperlukan kompabilitas *browser* atau harus menggunakan *browser* terntentu, karena *server* yang akan mengerjakan skrip PHP. Hasil yang dikirimkan kembali ke *browser* umumnya bersifat teks atau gambar saja sehingga pasti dikenal oleh browser apapun.
2. Dapat memangaatkan sumber – sumber aplikasi yang dimiliki oleh *server*, misalnya koneksi ke database.
3. Skrip tidak dapat "diintip" dengan menggunakan fasilitas *view hrml source*.[8]

PHP dirancang secara khusus untuk membentuk web dinamis artinya dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini. Pada saat ini PHP cukup popular sebagai peranti pemrograman web karena dapat berfungsi pada *server – server* yang berbasis unix, linux, windows dan macintosh dan untuk mencoba kita tidak perlu menggunakan komputer berkelas *server*, cukup dengan komputer biasa kita bisa mempelajari dan mempratekkan PHP.

2.14 Database

Database atau basis data adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer dan dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan

perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur, dan juga batasan-batasan data yang akan disimpan. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi dimana basis data merupakan gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat menghidari duplikasi data, hubungan antar data yang tidak jelas, organisasi data, dan juga update yang rumit.[23]

Proses memasukkan dan mengambil data ke dan dari media penyimpanan data memerlukan perangkat lunak yang disebut dengan sistem manajemen basis data (database management system | DBMS). DBMS merupakan sistem perangkat lunak yang memungkinkan user untuk memelihara, mengontrol, dan mengakses data secara praktis dan efisien. Dengan kata lain semua akses ke basis data akan ditangani oleh DBMS. Ada beberapa fungsi yang harus ditangani DBMS yaitu mengolah pendefinisian data, dapat menangani permintaan pemakai untuk mengakses data, memeriksa sekuriti dan integriti data yang didefinisikan oleh DBA (Database Administrator), menangani kegagalan dalam pengaksesan data yang disebabkan oleh kerusakan sistem maupun disk, dan menangani unjuk kerja semua fungsi secara efisien. [23]

Tujuan utama dari DBMS adalah untuk memberikan tinjauan abstrak data kepada user (pengguna). Jadi sistem menyembunyikan informasi tentang bagaimana data disimpan, dipelihara, dan tetap dapat diambil (akses) secara efisien. Pertimbangan efisien disini adalah bagaimana merancang struktur data yang kompleks tetapi masih tetap bisa digunakan oleh pengguna awam tanpa mengetahui kompleksitas strukturnya. Database dibagi menjadi dua jenis yaitu[23]:

1. Basis Data Flat File

   Basis data flat-file ideal untuk data berukuran kecil dan dapat dirubah dengan mudah. Pada dasarnya, mereka tersusun dari sekumpulan string dalam satu atau lebih file yang dapat diurai untuk mendapatkan informasi yang disimpan. Basis data flat-file baik digunakan untuk menyimpan daftar atau data yang sederhana dan dalam jumlah kecil. Basis data flat-file akan menjadi sangat rumit

apabila digunakan untuk menyimpan data dengan struktur kompleks walaupun dimungkinkan pula untuk menyimpan data semacam itu. Salah satu masalah menggunakan basis data jenis ini adalah rentan pada korupsi data karena tidak adanya penguncian yang melekat ketika data digunakan atau dimodifikasi.

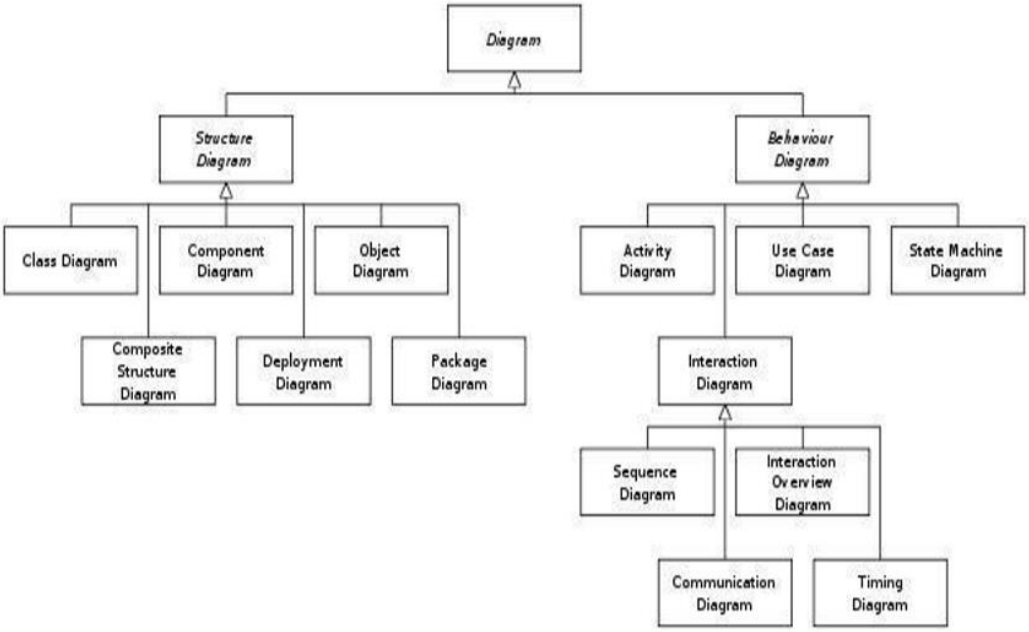
2. Basis Data Relasional

   Basis data ini mempunyai struktur yang lebih logis terkait cara penyimpanan. Kata "relasional" berasal dari kenyataan bahwa tabel-tabel yang berada di basis data dapat dihubungkan satu dengan lainnya. Basis data relasional menggunakan sekumpulan tabel dua dimensi yang masingmasing tabel tersusun atas baris (tupel) dan kolom (atribut). Untuk membuat hubungan antara dua atau lebih tabel, digunakan key (atribut kunci) yaitu primary key di salah satu tabel dan foreign key di tabel yang lain. Saat ini, basis data relasional menjadi pilihan karena keunggulannya. Beberapa kelemahan yang mungkin dirasakan untuk basis data jenis ini adalah implementasi yang lebih sulit untuk data dalam jumlah besar dengan tingkat kompleksitasnya yang tinggi dan proses pencarian informasi yang lebih lambat karena perlu menghubungkan tabel-tabel terlebih dahulu apabila datanya tersebar di beberapa tabel[23].

2.15 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah termasuk ke dalam rumpun jenis pemodelan notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, Pemodelan ini berguna untuk membantu dalam menjelaskan dan merancang perangkat lunak yang dibangun dengan object-oriented (OOP).UML merupakan sintaks umum untuk membuat model logika dari suatu sistem dan digunakan untuk menggambarkan sistem agar dapat dipahami sela fase analisis dan desain. UML merupakan suatu bahasa pemodelan yang terdiri banyak model diantaranya adalah:[24]

Diagram UML dikelompokan menjadi 2 yaitu Diagram Struktur atau Statis Diagram dan Diagram Prilaku Sistem atau Behaviour Diagram.



Gambar 2.x Diagram UML

Diagram UML dikelompokan menjadi 2 yaitu Diagram Struktur atau Statis Diagram dan Diagram Prilaku Sistem atau Behaviour Diagram.

UML terdiri dari bermacam-macam diagram yang digunakan untuk pemodelan dalam pengembangan sistem mulai dari tahap analisi sampai implementasi. Pada saat melakukan desain sistem tidak harus semua diagram pada UML diimplementasikan akan tetapi perlu adanya kekonsistenan rancangan diagram yang satu dengan lainya[24].

1. Diagram Use Case (*Use Case Diagram*)

   Use case diagram merupakan suatu pemodelan yang menitik beratkan pada fungsionalitas utama dalam suatu konteks sistem. Use case diagram juga menekankan tingkah laku fungsional utama dalam sistem berinteraksi dengan objek diluar sistem tersebut. Selain itu, use case diagram juga telah menitik beratkan jenis hubungan diantara fungsi utama. Adapun komponen-komponen dalam use case diagram antaranya.

   a. Aktor

      Aktor merupakan suatu entitas yang berkaitan dengan sistem tapi bukan dari bagian dalam sistem itu sendiri. Aktor berada diluar

sistem namun berkaitan erat dengan fungsionalitas didalamnya. Aktor dapat memiliki hubungan secara langsung terhadap fungsi utama baik terhadap salah satu atau semua fungsionalitas utama. Aktor juga dapat dibagi terhadap berbagai jenis atau tingkatan dengan cara digeneralisasi atau dispesifikasi tergantung kebutuhan sistemnya. Aktor biasanya dapat berupa pengguna atau database yang secara pandang berada dalam suatu ruang lingkup sistem tersebut.

2. *Use Case*

Use case merupakan gambaran umum dari fungsi atau proses utama yang menggambarkan tentang salah satu perilaku sistem. Perilaku sistem ini terdefinisi dari proses bisnis sistem yang akan dimodelkan. Tidak semua proses bisnis digambarkan secara fungsional pada use case, tetapi yang digambarkan hanya fungsionalitas utama yang berkaitan dengan sistem. Use case menitik beratkan bagaimana suatu sistem dapat berinteraksi baik antar sistem maupun diluar sistem

3. Diagram Kelas (Class Diagram)

Class diagram merupakan diagram yang selalu ada di permodelan sistem berorientasi objek. Class diagram menunjukkan hubungan antar class dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Kelas pada kelas diagram terdiri dari 3 bagian utama yaitu nama kelas, isi properti dari kelas beserta metode yang ada pada kelas tersebut. Kelas juga memiliki jenis-jenis hubungan seperti asosiatif, dependensi, agregasi, komposisi, spesifikasi dan generalisasi. Hubungan ini digunakan untuk menggambarkan bagaimana hubungan dan interaksi yang terjadi antar kelas. Masing-masing komponen penyusun kelas memiliki hak akses seperti *public, private,* dan *protected.*

4. Diagram Skuensial (*Squence Diagram*)

Sequence diagram menjelaskan secara detil urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case*: interaksi yang terjadi antar

class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

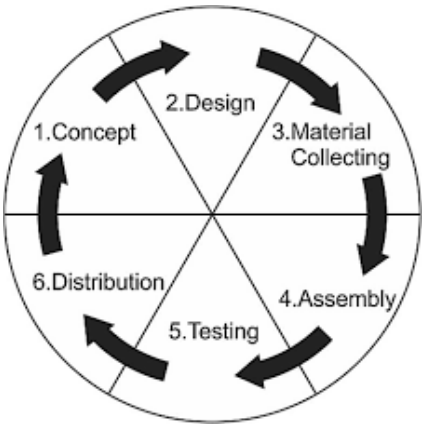
5. Aktivitas Diagram (*Activity Diagram*)

Diagram aktivitas adalah diagram flowchart yang diperluas yang menunjukan aliran kendali satu aktivitas ke aktivitas lain di sistem. Diagram aktivitas ini digunakan untuk memodelkan aspek dinamis sistem. Diagram aktivitas mendeskripsikan aksi-aksi dan hasilnya. Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut.

a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
b. Urutan atau pengelompokkan tampilan dari sistem/user interface dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antarmuka tampilan.
c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

2.16 Metode Luther – Sutopo

Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan 6 tahap, yaitu *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing*, *distribution*. Keenam tahap tersebut tidak harus berurutan dalam prakteknya. Setiap tahap dapat saling tukar posisi, meskipun begitu tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dilakukan. Berikut adalah gambar dari metode luther – sutopo. [7]



Gambar 2.7 Pengembangan Metode Luther – Sutopo

2.17 Pengujian Blackbox

Black-Box Testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

Ciri-Ciri Black Box Testing

a. Black box testing berfokus pada kebutuhan fungsional pada software, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan dari software.

Black box testing melakukan pengujian tanpa pengetahuan detil struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. Juga disebut sebagai behavioral testing, specification-based testing, input/output testing atau functional testing [24]

2.18 Skala Likert

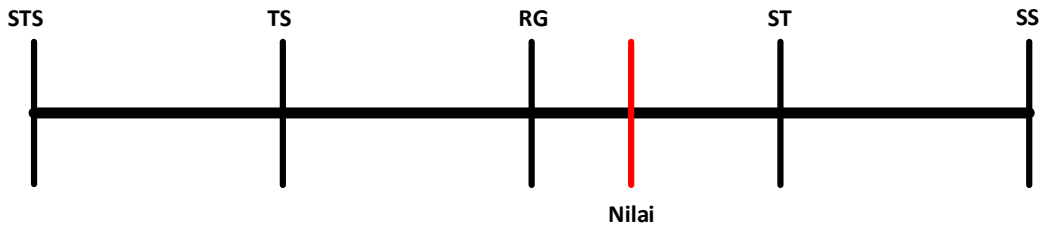
Skala likertdigunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial yang telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti (selanjutnya disebut dengan variable penelitian). Dengan menggunakan skala likert, variable yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi. Dimensi lalu dijabarkan menjadi sub variable. Kemudian, subvariable dijabarkan menjadi indicator indikatot yang dapat diukur. Akhirnya, indikator-indikator terukur dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrument yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:

i. Pernyataan sangat positif (5)
ii. Penyataan positif (4)
iii. Pernyataan cukup (3)
iv. Pernyataan negatif (2)
v. Pernyataan sangat negatif (1)

Dengan data yang direkap dari pengumpulan data angket yang didapatkan data dan di skor perhitungkan dengan cara sebagai berikut.

Jumlah penjawab dikalikan dengan pernyataan sangat positif, positif, cukup, negatif dan sangat negatif, lalu hasil dari total nilai yang didapat (diberi contoh a) dari pernyataan dibagikan dengan skor maximal (diberi contoh y) dan dikalikan dengan

100% untuk mendapatkan persentase tingkat persetujuan dari suatu pernyataan. Seperti berikut.= (a x y) : 100% = x%, dan hasil dituangkan pada gambar berikut.



Jadi berdasarkan data yang diperoleh dari x responden maka rata-rata (a) yang berwarna merah terletak pada daerah setuju. [25]