

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata saat ini merupakan bidang sedang dipandang oleh berbagai kalangan dalam pembangunan suatu daerah. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 yang mendefinisikan perencanaan pembangunan yaitu Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional (SPPN) adalah suatu kesatuan tata-cara perencanaan pembangunan untuk menghasilkan rencana-rencana pembangunan jangka panjang, jangka menengah dan tahunan, yang dilaksanakan oleh unsur penyelenggara negara dan masyarakat di tingkat pusat dan daerah [1]. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat telah berupaya mengarahkan peningkatan sektor ekonomi melalui peningkatan fasilitas pariwisata dan pengembangan kebudayaan setempat.

Multimedia dalam komputer semakin maju dalam menyajikan sebuah informasi yang dikemas secara menarik, sehingga informasi yang disajikan lebih interaktif dan tidak terbatas pada teks [2]. Berdasarkan hasil pengamatan melalui website resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat kemajuan teknologi yang ada belum sepenuhnya diterapkan dalam menyajikan informasi wisata [3]. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dilakukan terhadap 65 orang dengan rentang umur 15-25 tahun sebanyak 66,2% dan 70,8% tinggal di Bandung, menghasilkan 67,7% wisatawan yang selalu mencari informasi fasilitas, lokasi detail, harga tiket, adat dan budaya, kondisi geografis, keindahan wisata dalam hasil foto asli yang sesuai dengan kenyataan. Hasil pengamatan melalui website resmi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat hanya terdapat 12 pariwisata yang terdaftar dan informasi yang disajikan hanya terdapat beberapa foto yang terakhir diperbaharui pada tahun 2011 [4]. Hal tersebut mengakibatkan foto yang tersedia tidak selalu sepenuhnya sama seperti kondisi yang ada saat ini.

Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Ananda Risyia tentang “Media Promosi Bisnis Potensi Wisata Daerah Bandung Dengan Aplikasi Virtual Reality” [5], dan Colin Robertson dan Kevin Horrocks tentang “Spatial Context

from Open and Online Processing (SCOOP): Geographic, Temporal, and Thematic Analysis of Online Information Sources” [6] menghasilkan sebuah penilaian akan cara pandang wisatawan dalam berkunjung yang tidak terlepas dari adanya daya tarik wisata yang menarik. Dalam hal ini informasi yang berkaitan yaitu informasi pariwisata dari sebuah wilayah. Informasi wisata yang tidak lengkap akan mengurangi eksistensi dari wisata tersebut. Peningkatan media promosi wisata yang dikemas dalam bentuk sebuah virtual map, foto panorama, dan informasi kondisi saat ini sebuah wisata akan memberikan sebuah kelengkapan informasi wisata yang dapat diperbaharui secara berkala.

Berdasarkan uraian permasalahan yang ada dapat disimpulkan bahwa informasi wisata yang lengkap dan sesuai dengan data yang ada dapat meningkatkan potensi pariwisata. Atas dasar dari uraian tersebut di atas, maka diperlukan suatu aplikasi multimedia yang bertujuan untuk mempromosikan wisata berdasarkan informasi data dan foto sesuai dengan keadaan saat ini. Oleh karena itu, maka dilakukan penelitian sebuah Implementasi *Virtual Map* untuk Pengembangan Potensi Pariwisata di Kabupaten Bandung Barat. *Virtual map* merupakan sebuah peta visual yang dibuat untuk menampilkan wilayah tertentu. *Virtual map* wilayah Kabupaten Bandung Barat akan dibuat dalam bentuk 3 dimensi (3D) menggunakan Unity3D. Unity3D merupakan salah satu alat pengembangan yang banyak digunakan untuk pengembangan *game* dan aplikasi 3D serta memberikan pengalaman interaktif dalam *web*, dekstop, ponsel, dan konsol [7]. Aplikasi akan dibuat berbasis *web* sehingga wisatawan yang akan berwisata di Kabupaten Bandung Barat akan dapat dengan mudah mengetahui bagaimana kondisi saat ini beserta informasi yang disajikan di masing-masing pariwisata yang terdaftar di Dinas Kabupaten Bandung Barat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Kurangnya informasi wisata yang dipublikasikan sesuai dengan data yang terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.
2. Belum terdapat foto panorama kondisi saat ini masing-masing wisata yang terdapat di Kabupaten Bandung Barat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan diatas, maka maksud dari penelitian ini adalah membangun implementasi *virtual map* untuk pengembangan potensi pariwisata di Kabupaten Bandung Barat. Adapun tujuan yang ingin dicapai antara lain:

1. Tersajinya informasi pariwisata Kabupaten Bandung Barat berdasarkan data yang telah terdaftar dan dapat diperbaharui secara berkala dari hasil survey yang telah dilakukan.
2. Terpublikasinya foto panorama yang diambil berdasarkan kondisi saat ini agar wisatawan dapat mengetahui dan lebih mudah dalam memilih wisata yang akan dikunjungi.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi yang dibangun akan menampilkan *website* informasi pariwisata dan *virtual map* yang terdapat foto panorama masing-masing wisata secara horizontal.
2. Bahasa pemograman yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah C# (C Sharp) dan PHP.
3. Pemodelan yang digunakan adalah pemodelan berorientasi objek dengan *Unified Modelling Language* (UML).
4. Jenis interaksi yang terdapat dalam aplikasi diantaranya :
 - a. *Zoom in, zoom out, rotate virtual map, kontrol player*

- b. *View* 360° foto panorama wisata secara horizontal
5. Sasaran pengguna yang dituju yaitu wisatawan lokal maupun non-lokal yang ingin berwisata di Kabupaten Bandung Barat.

1.5 Metodologi Penelitian

Penentuan metode pada penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode kualitatif dengan membuat deskripsi secara sistematis, faktual serta akurat yang diambil dari fenomena yang terjadi [8]. Penelitian dilakukan dengan merumuskan masalah, mengumpulkan data dari hasil observasi, melakukan analisis dan membuat perancangan sistem model [9]. Hasil observasi akan menghasilkan data berupa transkrip wawancara, catatan lapangan, fotografi, dan rekaman resmi lainnya. Terdapat dua tahapan yang dilakukan yaitu pengumpulan data dan pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data yaitu melakukan studi literatur, metode wawancara dan metode kuesioner.

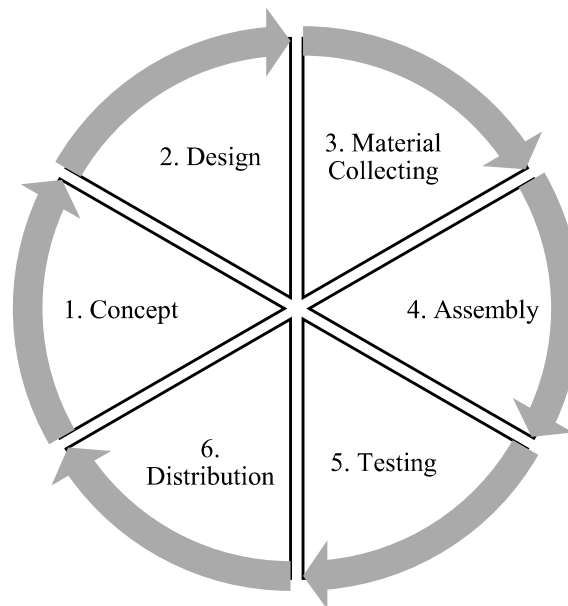
Studi literatur dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari berbagai literatur yang berasal dari buku, jurnal, internet, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian.

Wawancara dan observasi merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tanya dan jawab secara lisan yang dilakukan secara langsung datang ke sebuah tempat. Wawancara yang dilakukan dalam kaitannya dengan penelitian yaitu pada beberapa komunitas pegiat wisata serta pengelola pariwisata setempat di Kabupaten Bandung Barat. Observasi yang dilakukan yaitu melihat kondisi secara langsung pariwisata yang telah terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat.

Kuesioner merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui formulir yang sebelumnya telah disusun berbagai pertanyaan yang akan diajukan secara tertulis pada khalayak untuk mendapatkan jawaban, tanggapan serta informasi yang dilakukan dalam sebuah penelitian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang diterapkan pada penelitian ini adalah pengembangan metode *Multimedia Development Life Cycle* dan versi yang diambil yaitu Luther-Sutopo [10]. Gambar Metode *Multimedia Development Life Cycle* dapat dilihat pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 Metode Multimedia Development Life Cycle

Metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) mempunyai tahapan-tahapan yang tersusun secara sistematis sebagai berikut:

1. Konsep (*Concept*)

Pada tahapan konsep diawali dengan penentuan tujuan dan spesifikasi secara umum pembuatan aplikasi. Selanjutnya membaca literature dalam menentukan tahapan pembuatan aplikasi yang tepat berdasarkan permasalahan yang ada.

2. Perancangan (*Desain*)

Tahapan perancangan bertujuan untuk membuat spesifikasi secara rinci mengenai arsitektur proyek serta gaya. Tahap ini menggunakan *mockup* untuk menggambarkan rangkaian aplikasi sehingga dapat lebih mudah dimengerti oleh pengguna. Perancangan yang dilakukan meliputi batas denah yang akan diseleksi, *scene* untuk hasil foto panorama, dan tampilan antarmuka *website*.

3. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Pada tahap ini, bahan yang akan dikumpulkan merupakan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut yaitu gambar peta Kabupaten Bandung Barat, foto panorama dari masing-masing pariwisata, dan teks informasi baik yang sudah ada maupun yang perlu untuk dibuat dan dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

4. Pembuatan (*Assembly*)

Tahapan pembuatan yang dilakukan yaitu tahap pembuatan secara keseluruhan bahan multimedia. Tahap perancangan yang telah dibuat akan dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi yang didasarkan pada struktur navigasi. Pembuatan yang dilakukan yaitu *virtual map* dan foto panorama.

5. Pengujian (*Testing*)

Tahap pengujian dilakukan untuk memastikan apakah hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai yang diharapkan atau tidak. Pengujian yang dilakukan melalui 2 tahapan yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha dilakukan untuk memeriksa tampilan halaman dan fungsi dari seluruh tombol yang telah dibuat oleh pembuat. Jika terjadi kesalahan maka akan dilakukan perbaikan. Selanjutnya apabila telah lolos pada pengujian alpha maka akan dilakukan pengujian beta. Pengujian beta merupakan pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan membuat kuesioner tentang aplikasi yang telah dibuat.

6. Distribusi (*Distribution*)

Pendistribusian akan dilakukan setelah aplikasi yang dibuat dinyatakan telah layak untuk digunakan. Pada tahap ini aplikasi akan diunggah melalui *website* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bandung Barat. Adapun tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengembangkan aplikasi yang sudah dibuat agar dapat menjadi lebih baik.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang terjadi di tempat penelitian, identifikasi masalah yang didapatkan dari kesimpulan latar belakang masalah yang terjadi, maksud dan tujuan, menentukan batasan masalah yang dibahas, metodologi penelitian yang akan digunakan, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai landasan teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan terkait masalah yang dibahas. Teori dan konsep meliputi *virtual map*, perangkat lunak yang digunakan, dan lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan mengenai analisis yang telah dilakukan berkaitan dengan sistem yaitu analisis masalah yang didalamnya terdapat permasalahan yang terjadi sehingga aplikasi *virtual map* perlu dibangun. Hasil analisis akhir yang sudah dilakukan dan perancangan yang dibuat serta hasil pengujian dari aplikasi yang dibangun nantinya akan dapat diketahui aplikasi sudah dapat memenuhi syarat untuk dapat digunakan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini membahas implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dilakukan. Implementasi yang dilakukan meliputi basis data, antarmuka *virtual map* serta foto panorama, dan tahapan pengujian. Pengujian sistem dengan metode *blackbox* agar pembangunan aplikasi sesuai dengan analisis dan perancangan yang sebelumnya telah dilakukan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas kesimpulan yang didapat dari hasil implementasi dan pengujian aplikasi serta saran mengenai pengembangan sistem yang dibangun untuk masa yang akan datang agar dapat dikembangkan lebih baik.