

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan Negara kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke. Saat ini Indonesia memiliki 34 Provinsi. Tentunya dengan 34 Provinsi ini, Indonesia sangat kaya dengan destinasi tujuan wisata.[1] Indonesia juga mempunyai objek wisata yang cukup beragam mulai dari wisata sejarah seperti candi atau museum, wisata religi seperti makam atau tempat beribadah, wisata pendidikan atau edukasi, serta wisata alam seperti pantai atau pegunungan.[2] Dari banyaknya objek wisata yang beragam, wisatawan bisa memilih ke mana akan berkunjung saat ingin berlibur.

Dari banyaknya objek wisata yang beragam di Indonesia, masih adanya keluhan wisatawan yang mengatakan bahwa sedikitnya waktu yang mereka punya untuk mencari informasi terkait tempat wisata yang populer di sosial media. Sehingga banyak wisatawan menggunakan jasa *tourguide* untuk menemukan informasi mengenai tempat wisata. Akan tetapi menurut analisa peneliti yang didapatkan oleh beberapa wisatawan, tujuan atau tempat destinasi yang sama setiap *tourguide* memiliki tarif harga yang berbeda dan wisatawan lain mengatakan bahwa tak semua *tourguide* berstatus terpercaya. Sehingga hal tersebut juga membuat wisatawan ragu jika ingin menggunakan jasa *tourguide*.

Dari hasil kuesioner yang telah disebarkan, 87% dari responden menjawab media sosial Instagram menjadi salah satu referensi untuk mencari informasi terkait dengan tempat wisata. Menurut hasil pengamatan yang peneliti lakukan, media sosial Instagram memang memberikan informasi terkait tempat wisata. Setelah dianalisis Kembali pada postingan yang tersedia pada hastag Instagram, pengguna yang menyebarkan foto tempat wisata yang dikunjungi, rata-rata pengguna memberikan deskripsi singkat, nama tempat, ada yang hanya membagikan lokasi bahkan ada yang tidak memberikan informasi tempat sama sekali. Dikarenakan hal tersebut membuat 81% dari wisatawan yang mengisikan kuesioner tersebut masih kebingungan dalam merencanakan perjalanan ke tempat wisata yang ditampilkan oleh media sosial

Instagram. Dikarenakan sedikitnya informasi terkait dengan transportasi, penginapan untuk menuju ke tempat wisata yang ditampilkan oleh Instagram tersebut. Maka dari itu wisatawan yang mengisi kuesioner tersebut hanya menemukan informasi singkat seperti lokasi mengenai postingan terkait tempat wisata yang ada di Instagram. Dan dikarenakan rata-rata postingan hanya menampilkan lokasi dari tempat wisata, wisatawan harus meluangkan waktu untuk mencari informasi mengenai transportasi, penginapan untuk menuju tempat yang ada pada postingan tersebut di sumber lain, seperti di *internet*, situs, *tourguide*, dari teman, atau lainnya.

Penelitian Sebelumnya telah dilakukan oleh Meiliana, yang menyimpulkan bahwa fasilitas perencanaan dan penjadwalan wisata mempermudah *user* dalam merencanakan perjalanan wisata[20]. Penelitian lainnya dilakukan Oleh Richy Dwi Agustia dan Ardiyan Suardi, dapat disimpulkan bahwa suatu aplikasi perencanaan perjalanan wisata memiliki tingkat kepuasan mencapai 74% [3].

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* untuk membantu memfasilitasi pembuatan rencana perjalanan. Untuk itu dibangun “PEMBANGUNAN APLIKASI E-TOURISM UNTUK MEREKOMENDASIKAN PERJALANAN SESUAI DENGAN TEMPAT WISATA YANG SEDANG POPULER DI INSTAGRAM” yang diharapkan dapat menjadi solusi bagi wisatawan yang masih kesulitan dalam merencanakan perjalanan ke tempat wisata.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah dari topik penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tidak semua wisatawan mempunyai waktu yang banyak untuk mencari informasi tempat wisata yang populer di sosial media.
2. Masih banyaknya wisatawan yang kebingungan dalam merencanakan perjalanan ke tempat tujuan wisata yang sedang populer di Instagram.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi mobile untuk merekomendasikan tempat wisata dan membantu wisatawan dalam pembuatan rencana perjalanan ke tempat wisata yang sedang populer di Instagram.

Sedangkan tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu memberikan informasi secara cepat terkait tempat wisata yang populer di Instagram.
2. Membantu wisatawan dalam membuat rencana perjalanan ke tempat wisata yang sedang populer di Instagram.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang ada, perlu dilakukan pembatasan dari masalah atau ruang lingkup kajian, sehingga penyajian bisa lebih terarah.

Adapun Batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup pada aplikasi yang dibangun yaitu kepada para wisatawan yang membutuhkan fasilitas perencanaan perjalanan dengan tujuan wisata diambil dari rekomendasi postingan tempat wisata yang populer pada *hashtag* di Instagram.
2. Aplikasi yang dibangun menyediakan fitur registrasi akun untuk *login*.
3. Aplikasi yang dibangun membutuhkan koneksi *internet*.
4. Aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis *android*.
5. Aplikasi yang dibangun membutuhkan layanan lokasi.
6. Aplikasi menampilkan rekomendasi tempat wisata yang diambil dari postingan pada *hashtag* di Instagram.
7. Rute perjalanan diberikan oleh Google Maps.
8. Mempersingkat pemesanan tiket transportasi dan hotel, dengan langsung mengarahkan wisatawan ke Tiket.com. Dan transportasi yang tersedia hanya untuk penerbangan.
9. Aplikasi tidak melakukan transaksi pembayaran hotel dan tiket pesawat. Transaksi langsung di aplikasi Tiket.com.

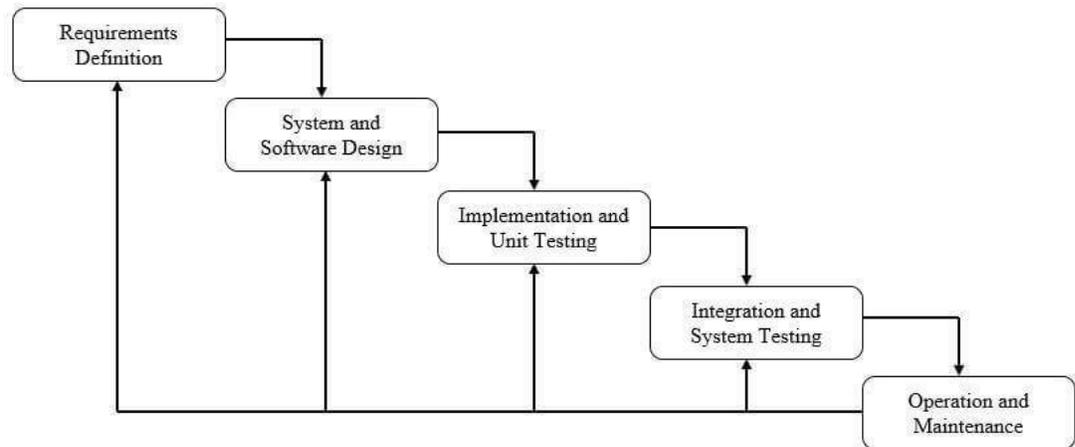
1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi, Observasi dilakukan untuk menjajaki sehingga berfungsi eksploitasi. Dari hasil observasi akan memperoleh gambaran yang jelas mengenai masalah dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara pemecahannya. Jadi, tujuan observasi adalah untuk memperoleh berbagai data konkret secara langsung di lapangan atau tempat penelitian.[8]
2. Studi Pustaka, Studi kepustakaan yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi itu dapat diperoleh dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan-karangan ilmiah, tesis dan disertasi, peraturan-peraturan, ketetapan- ketetapan, buku tahunan, ensiklopedia, dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik lain. [8]
3. Kuesioner
Kuesioner ini merupakan tahapan pengumpulan data dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan ke responden terkait dengan permasalahan yang diambil[24].

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Untuk metode pembangunan perangkat lunaknya, dengan menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu disebut *waterfall* (Air Terjun). Ian Sommerville menjelaskan bahwa ada lima tahapan Metode *Waterfall*, yakni *Requirements Analysis and Definition*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, dan *Operation and Maintenance*.



Gambar 1.1 Alur Metode *Waterfall* Menurut Ian Sommerville

Untuk penjelasan masing-masing fungsi pada gambar 2, adalah sebagai berikut:

1. *Requirements Definition*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya dianalisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap ini merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji ditahap implementasi, selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

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

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai landasan teori dari macam-macam teori dan tools yang digunakan pada penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisikan pemaparan analisis sistem, dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI

Bab ini berisikan penerapan atau implementasi dari perancangan yang sebelumnya telah dibuat dan uji coba menjalankan program.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah mendapatkan hasil, maka pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan, kesimpulan apa yang bisa didapatkan dari pembuatan perangkat lunak ini. Dan setelah kesimpulan, juga terdapat saran. Saran disini adalah saran dari peneliti yang mungkin bisa dijadikan acuan dalam penelitian dan pembangunan perangkat lunak berikutnya.