BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini yang menjadi objek penelitian adalah sebuah badan pemerintahan yang menangani dalam bidang kebudayaan dan pariwisata yaitu Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung. Untuk melihat gambaran yang lebih jelas, maka berikut pembahasan mengenai sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi serta *job description* dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Pada awal Pemerintahan Bandung sebagai Kotamadya tahun 1983 secara kelembagaan urusan kepariwisataan dikelola oleh Dinas Pariwisata Kotamadya Bandung dan berlangsung sampai tahun 2000. Dipimpin oleh seorang Kepala Dinas (Eselon III.a), membawahi 4 (empat) eselon IV.b yaitu seorang Kepala Sub Bagian Tata Usaha dan 3 (tiga) orang Kepala Seksi. Masing Kepala Seksi dan Kepala Urusan(eselon V.a) Sesuai dengan tugas pokok dan fungsi serta kewenangannya seksi-seksi terdiri dari seksi sarana dan akomodasi wisata, seksi obyek daya tarik wisata, dan seksi promosi pariwisata. Kewenangan Dina di bidang pariwisata pada saat itu masih

terbatas, karena masih banyak urusan yang menjadi kewenangan Pemerintahan Propinsi dan Pusat.

Sesuai dengan semangat otonom daerah, pada tahun 2001 lahir Perda No.05 tahun 2001 yang mengatur tentang susunan organisasi dan tat kerja Dinas Daerah. Secara kelembagaan nomor Klatur Dinas Pariwisata Kota Bandung (disingkat : Dispar Kota Bandung). Walaupun Nomor Klaturnya hanya menyebut istilah pariwisata namun garapan dan kewenangannya tidak hanya menyangkut urusan pariwisata tapi menyangkut urusan kebudayaan (Seni Budaya), Yang selama orde baru urusan kebudayaan ini dibawah pengelolaan Department/Dinas Pendidikan Kebudayaan.

Dinas Pariwisata dipimpin oleh seorang Kepala Dinas (eselon II.b) dibantu oleh seorang Kabag Tata Usaha dan 4(empat) Kasubdin (eselon IV.a) dan dibawahnya lagi terdapat 15 orang eselon IV.a yaitu para Sub Dinas Sarana Pariwisata , Sub Dinas Obyek Daya Tarik Wisata,Sub Dinas Seni dan Budaya serta Sub Dinas Promosi Wisata. Sebagai Dinas di era otonomi daerah ini, Dinas Pariwisata Kota Bandung bukan merupakan subordinasi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat. Namun dalam pelaksanaan tugas pokok dan fungsinya menjalin koordinasi dan kolsultansi serta bekerja sama dengan propinsi juga dengan pusat dalam hal ini Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan, sedangkan Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung memiliki visi dan misi sebagai berikut.

3.1.2.1 Visi

Diawali dari kesadaran akan adanya keterbatasan informasi wisata kuliner dan kebutuhan yang besar terhadap informasi industri wisata kuliner yang lengkap maka Visi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung yaitu Kota Bandung sebagai Kota Tujuan Wisata dan Kota Seni Budaya 2008.

3.1.2.2 Misi

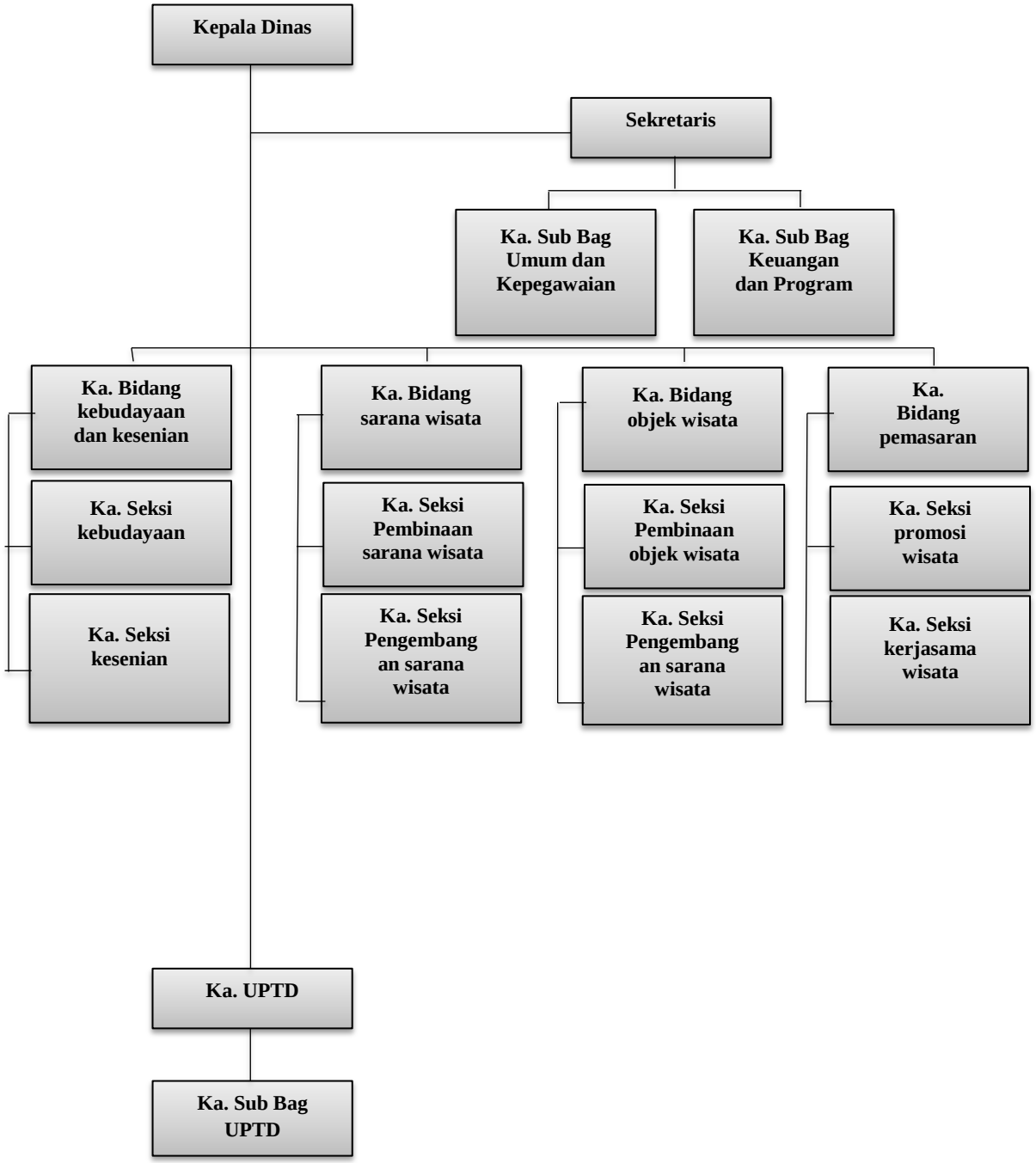
Adapun Misi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, yaitu :

1. Mendorong perwujudan Kota Bandung sebagai Kota Wisata dan Kota Seni Budaya.
2. Mendorong terwujudnya kondisi lingkungan yang kondusif untuk pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan, serta pengembangan investasi.

3. Mendorong perwujudan potensi daerah dan masyarakat dengan memperkuat identitas ke-lokal-an.
4. Meningkatkan kualitas pelayanan dan kualitas aparatur.
5. Mendorong pengembangan kemitraan.
6. Mendorong promosi kepariwisataan Kota Bandung.
7. Mendorong peningkatan pemanfaatan IPTEK dan LITBANG.

3.1.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 Tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2011

3.1.4 Deskripsi Tugas

Deskripsi Tugas merupakan informasi mengenai kewajiban, tugas, dan tanggung jawab pekerjaan yang mengidentifikasi fungsi esensial pekerjaan dan menyediakan informasi tentang berbagai tugas dan tanggung jawab yang terkandung dalam sebuah pekerjaan. Adapun Deskripsi dari setiap divisi yang dimiliki oleh Perusahaan Kuliner adalah sebagai berikut :

1. Kepala Dinas
    a. Perumusan kebijakan teknis lingkup kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
    b. Penyelenggaraan urusan pemerintah dan pelayanan umum di bidang kebudayaan dan kesenian, saran wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
    c. Pembinaan dan pelaksanaan di bidang kebudayaan dan kesenian, sarana wisaa, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
    d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Walikota sesuai dengan tugas dan fungsinya.
    e. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan penyelenggaraan
2. Sekretariat
    a. Pelaksanaan dan penyusunan rencana kesekretariatan.
    b. Pelaksanaan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi administrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas.
    c. Pengkoordinasian penyelenggaraan tugas-tugas Bidang.

d. Pembinaan, monitoring, evaluasi, pelaporan dan pengendalian kegiatan kesekretariatan dinas.

3. Sub Bagian Umum Dan Kepegawaian

a. Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi umum dan adminitrasi kepegawaian.
b. Pelaksanaan pengelolaan administrasi umum yang meliputi pengeolaan naskah dinas, penataan kearsipan dinas, penyelenggaraan kerumahtanggan dinas, pengelolaan perlengkapan dan administrasi perjalanan dinas.
c. Pelaksanaan administrasi kepegawaian yang meliputi penyusunan rencana, penyusunan bahan, pemrosesan, pengusulan dan pengelolaan data mutasi, cuti, disiplin, pengembangan pegawai dan ksejahteraan pegawai.
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan adminisrasi umum dan administrasi kepegawaian.

4. Sub Bagian Keuangan Dan Program

a. Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi keuangan dan program dinas.
b. Pelaksanaan penelolaan administrasi keuangan meliputi kordinasi penyusunan rencana anggaran dinas, koordinasi pengelolaan dan pengendalian keuangan.
c. Pelaksanaan pengelolaan program dinas meliputi koordinasi penyusun rencana dan program kegiatan dinas.

d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup administrasi keuangan dan program dinas.

5. Bidang Kebudayaan dan Kesenian

a. Penyusun rencana dan program lingkup kebudayaan dan kesenian.
b. Penyusun petunjuk teknis lingkup kebudayaan dan kesenian.
c. Pelaksanaan lingkup kebudayaan dan kesenian.
d. Pengkajian rekomendasi, pembinaan dan pengawaan penyelenggaraan perfilman serta pengiriman dan penerimaan misi kesenian.
e. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup kebudayaan dan kesenian.

6. Seksi Kebudayaan

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kebudayaan.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kebudayaan.
c. Pelaksanaan lingkup kebudayaan yang meliputi kegiatan pelestarian, pengelolaan dan pemeliharaan sejarah, museum, kepurbakalaan, bahasa, sastra dan penanaman nilai tradisi, pembinaan karakter dan pekerti bangsa, fasilitas kerjasama dan kemitraan bidang kebudayaan, serta pengembangan jaringan informasi kebudayaan.
d. Pelaksanaan pengawasan dan pengendalian penyelenggaraan perfilman.
e. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kebudayaan.

7. Seksi Kesenian

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kesenian.
b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kesenian.

c. Pelaksanaan lingkup kesenian yang meliputi pembinaan, peningkatan dan pengembangan apresiasi seni tadisional dan modern.
d. Pembinaan, pengawasan dan penyiapan bahan rekomendasi penyelenggaraan dan penerimaan delegasi asing di bidang kesenian.
e. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kesenian.

8. Bidang Sarana Wisata

a. Penyusun rencana dan program lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.
b. Penyusun petunjuk teknis lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.
c. Pelaksanaan lingkup pembinaan wisata dan pengembangan sarana wisata.
d. Pembinaan monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan wisata.

9. Seksi Pembinaan Sarana Wisata

a. Pengumpulan dan pnganalisaan dara lingkup pembinaan sarana wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaa sarana.
c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata.

10. Seksi Pengembangan Sarana Wisata

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan sarana wisata.
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan sarana wisata.

c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan sarana wisata.

11. Bidang Objek Wisata
    a. Penyusunan rencana dan program lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata.
    b. Penyusunan teknis lingkup pembinaan objek wisata.
    c. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata.
12. Seksi Pembinaan Objek Wisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pembinaan objek wisata.
    b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaan objek wisata.
    c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan objek wisata.
13. Seksi Pengembangan Objek Wisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan objek wisata.
    b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan objek wisata.
    c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan objek.

14. Bidang Pemasaran Pariwisata
    a. Penyusun rencana dan program lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.
    b. Penyusun petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.
    c. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.
15. Seksi Promosi Pariwisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup promosi pariwisata.
    b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata.
    c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup promosi pariwisata.
16. Seksi Kerjasama Wisata
    a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kerjasama wisata.
    b. Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup kerjasama wisata.
    c. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kerjasama wisata.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu teknis atau cara mencari, memperoleh, mengumpulkan atau mencatat data, baik yang berupa data primer maupun data sekunder yang digunakan untuk keperluan menyusun skripsi dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan terdapat suatu kebenaran data-data yang akan diperoleh

3.2.1 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi metode pengumpulan data. Adapun cara yang digunkan untuk mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini adalah :

a. Observasi

Observasi merupakan tahap pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap beberapa tempat yang terkait untuk memperoleh data serta gambaran secara jelas terhadap permasalahan yang ada. Pengumpulan data dilakukan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung.

b. Wawancara

Untuk mendapatkan data seakurat mungkin, proses tanya jawab perlu dilakukan secara langsung dengan pihak – pihak terkait yang berhubungan langsung dengan objek yang diteliti, dalam hal ini adalah informasi wisata kuliner di Kota Bandung. Objek wawancara adalah staf dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Bandung. Sehingga dari hasil wawancara

tersebut didapatkan data dan informasi yang dapat membantu proses penelitian.

c. Studi Literatur

Mempelajari konsep – konsep yang berkaitan dengan pembuatan proposal penelitian ini, seperti konsep aplikasi *mobile*, J2ME (Java 2 Micro Edition), sistem operasi Android, daftar tempat wisata kuliner, daftar makanan, melalui literatur seperti buku, jurnal dan sumber ilmiah lain seperti internet.

3.2.2 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

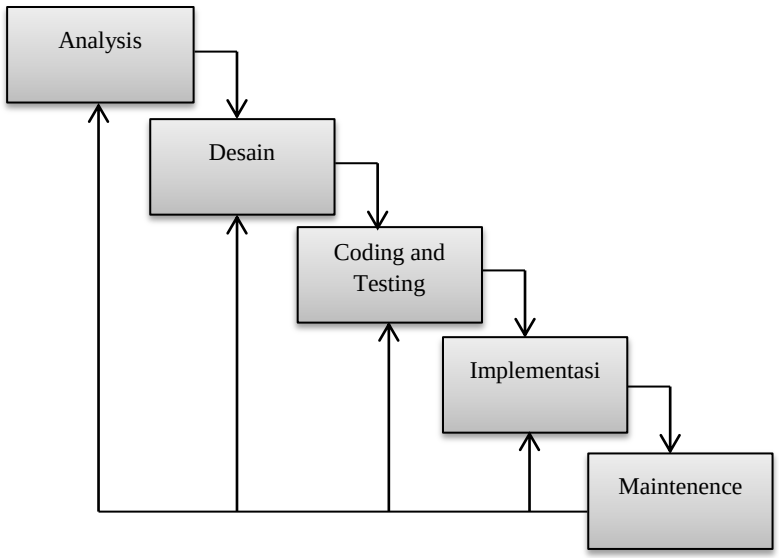
Adapun metode pendekatan dan pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis, yaitu:

3.2.2.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan paradigma pemrograman yang berorientasikan kepada objek. Semua data dan fungsi di dalam paradigma ini dibungkus dalam kelas-kelas atau objek-objek. Bandingkan dengan logika pemrograman terstruktur. Alat – alat yang digunakan dalam pendeketan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitu dengan notasi UML dengan membuat tujuh diagram yaitu, *use case diagram, activity diagram, squence diagram, class diagram, collaboration diagram* dan *deployment diagram.*

3.2.2.2 Metode Pengembangan Sistem

Teknik analisis data dalam pengembangan perangkat lunak adalah dengan menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, berikut merupakan Gambar 3.2 tahap dari metode pengembangan sistem *Waterfall* :



Gambar 3.2 Metodologi Pengembangan Sistem *Waterfaal* Model

Sumber : Roger Pressman. Tahun 2002.

a. *Analysis.*

Merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah observasi, wawancara atau study literatur. Pada tahap ini akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem.

Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemprogram.

b. *Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user. Proses desain ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat coding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail prosedural.

c. *Coding and Testing*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

e. *Implementasi*

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, design dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*.

f. *Maintenance*

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan–perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

3.2.2.3 Alat Bantu Analisis Perancangan

Alat bantu yang digunakan analisis dan perancangan sisitem yaitu menggunakan Unified Modeling Language (UML). UML adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak. UML tidak berdasarkan pada bahasa pemrograman tertentu. UML mendeskripsikan OOP (Object Oriented Programming) dengan beberapa diagram, diantaranya:

1. *Use case diagram*

   Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan darisebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

2. *Class diagram*

   Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

3. *Statechart diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu state ke state lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya statechart diagram menggambarkan class tertentu (satu class dapat memiliki lebih dari satu statechart diagram).

4. *Activity diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya (internal processing). Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalurjalur aktivitas dari level atas secara umum.

5. *Sequence diagram*

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri atar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait).

6. *Collaboration diagram*

Collaboration diagram juga menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap message memiliki sequence number, di mana message dari level tertinggi memiliki nomor 1. Messages dari level yang sama memiliki prefiks yang sama.

7. *Component diagram*

Component diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (dependency) di antaranya. Komponen piranti lunak adalah modul berisi code, baik berisi source code maupun binary code, baik library maupun executable, baik yang muncul pada compile time, link time, maupun run time. Umumnya komponen terbentuk dari beberapa class dan/atau package, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa interface, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.

8. *Deployment diagram*

Deployment/physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah server, workstation, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam

lingkungan sebenarnya.Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.