BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kota cirebon merupakan kota di pesisir pantai utara pulau jawa dengan luas 37,54 km2 merupakan kota yang dilalui jalur transportasi pantura (pantai utara) jawa barat. Sebagai kota kaya akan seni-budaya, kota Cirebon sangat strategis untuk dikemas, dan di kelola dengan sebaik mungkin untuk tujuan wisata, baik wisata kuliner, sejarah maupun belanja. Akan tetapi kota Cirebon masih memiliki beberapa permasalahan yang kompleks, dimana perkembangan informasi baik pada sektor pariwisata, dan transportasi masih belum optimal.

Setelah dilakukan observasi, dengan melakukan wawancara terhadap beberapa wisatawan backpaker yang pernah melakukan perjalanan dengan menggunakan angkutan kota di kota Cirebon. terdapat beberapa permasalahan transportasi yang dihadapi wisatawan saat ingin melakukan perjalanan dengan angkot, salah satu permasalahan yang umum dihadapi wisatawan adalah, tidak adanya informasi jalur dan trayek angkot info hotel, tempat kuliner, pariwisata, dan travel di kota Cirebon.

Dengan masih sangat minimnya dalam penyampaian informasi pariwisata dan sarana transportasi di kota Cirebon, mengakibatkan kurang menggeliatnya sektor pariwisata di kota Cirebon. Dari data Laporan Akuntabilitas Kinerja Instansi Kota Cirebon. kunjungan wisatawan pada semester awal tahun 2015 ke kota Cirebon, terjadi penururunan sekitar 32,2 persen dibanding tahun lalu pada periode yang sama, dimana terjadi penurunan dari 295.183 menjadi 200,027 wisatawan yang mengunjungi kota Cirebon. Dikarenakan belum didukungnya sarana dan prasarana penyebaran informasi pariwisata dan transportasi yang lebih efisen. maka dari itu perlu media pendukung untuk penyebaran informasi tentang sarana dan prasarana pariwisata dan transportasi di kota Cirebon.[1]

Dengan melihat sangat pesatnya kemajuan teknologi informasi. memberikan ide pada penulis untuk dapat membuka peluang untuk lebih memajukan sistem komunikasi dan informasi di kota Cirebon. Salah satunya

dengan cara membangun sebuah aplikasi untuk memberikan informasi yang lebih lengkap baik informasi pariwisata, kuliner, maupun alat transportasi berbasis andorid yang Mudah diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun. Mengacu pada pembuatan aplikasi tentang sistem pencarian informasi tempat dengan metode LBS, pada penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Moh, Ali mustofa.[2] Moh, Ali Mustofa yang pada penelitiannya masih terpaku pada informasi dan pencarian lokasi hotel saja. Dan juga seperti penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan oleh Rizki Pratiwi tentang pencarian rute transportasi umum dengan algoritma Best-Path Planning.[3] yang masih memiliki kekurangan pada sistem informasi tempat dimana hanya menyediakan pencarian rute angkot saja, melihat pada kasus penelitian yang sudah dilakukan, penulis berinisiatif untuk membangun aplikasi yang dapat menggabungkan kedua metode yang pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya yaitu membuat aplikasi yang menyediakan informasi tempat dan memberikan solusi pencarian angkutan umum (angkot) yang bisa digunakan oleh wisatawan sebagai panduan perjalanan di Kota Cirebon.

Dengan ditemukan permasalahan yang ada, maka dibutuhkan metode yang dapat membantu dalam pembangunan aplikasi yang berguna untuk wisatawan backpaker sebagai panduan untuk pencarian informasi tempat – tempat dan rekomendasi angkutan kota yang bisa digunakan di pusat kota Cirebon. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan mengimplementasikan ide “Pembangunan Aplikasi Panduan Perjalanan Di Kota Cirebon Menggunakan Angkutan Umum”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang didapat rumusan masalah dimana penulis membatasi masalah di dalam hal ini pemahaman tentang kerugian dan keuntungan menggunakan sistem informasi berbasis mobile sebagai pendukung proses ini. Maka perumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mencari informasi hotel, tempat makan, pariwisata dan travel di Kota Cirebon?

2. Bagaimanakah mencari angkutan kota yang bisa digunakan di kota Cirbon?
3. Bagaimana mencari rekomendasi angkot yang bisa digunakan?
4. Bagaimana mencari peta lokasi hotel, tempat makan, tempat pariwisata dan travel di kota Cirebon.?

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat membantu wisatawan yang akan atau sedang berada di kota Cirebon untuk dapat memiliki panduan aplikasi yang memberikan informasi dan rute perjalanan angkot di kota Cirebon

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam pembangunan media pedoman perjalanan ini adalah:

1. Membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi hotel, tempat makan, pariwisata, dan travel yang ada di kota cirebon
2. Membantu wisatawan untuk mendapatkan angkot yang bisa digunakan untuk menuju jalan tempat tujuan Wisatawan.
3. Membantu wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi angkot di kota Cirebon secara mudah dan bisa mengakses dimanapun dan kapanpun.
4. Membantu wisatawan untuk mendapatkan peta lokasi hotel, tempat makan, tempat pariwisata dan travel di kota cirebon.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi panduan perjalanan di kota cirebon menggunakan angkutan umum adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibangun hanya mengusung pencarian informasi hotel, tempat makan, pariwisata, travel dan angkutan kota (angkot) di Kota Cirebon.
2. Lokasi-lokasi yang dimungkinkan untuk digunakan sebagai input, adalah lokasi-lokasi yang berada di Kota Cirebon.
3. Karakteristik usia pengguna yaitu dari 12 tahun keatas.

4. Fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi, yaitu:
    a. Informasi hotel , informasi Pariwisata, informasi Tempat Makan, dan informasi Travel
    b. Mencari rekomendasi angkot dan jalan di kota cirebon yang bisa digunakan dari satu titik ke titik tujuan
5. Aplikasi ini berbasis Android
6. Software pengembangan aplikasi ini menggunakan Android Studio, Adobe Macromedia Dreamweaver 8, dengan bahasa pemrograman PHP

1.5. Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian berdasarkan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

a. Studi Literatur

   Pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber kepustakaan diantaranya hasil penelitian, buku referensi, jurnaldan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Observasi

   Metode observasi yang dilakukan peneliti adalah melakukan pengumpulan data melalui pengamatan langsung di lingkungan kota cirebon sebagai tempat penelitian.

c. Kuisioner

   Metode pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan tertulis kepada 10 wisatawan untuk memperoleh informasi sebagai dasar pembangunan aplikasi.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode analisis data dalam membangun perangkat lunak menggunakan paradigma *waterfall*, yang terdapat berbagai proses sebagai berikut:

a. ***Requirement Analysis and Definition***

Layanan sistem, batasan, dan tujuan diperoleh melalui observasi terhadap sistem yang telah berjalan. Kemudian, didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. ***System and Software Design***

Memproses persyaratan sistem baik untuk perangkat keras maupun lunak. Hal ini bertujuan untuk menetapkan arsitektur secara keseluruhan. Dalam desain perangkat lunak melibatkan proses identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem perangkat lunak beserta hubungannya.

c. ***Implementation and Unit Testing***

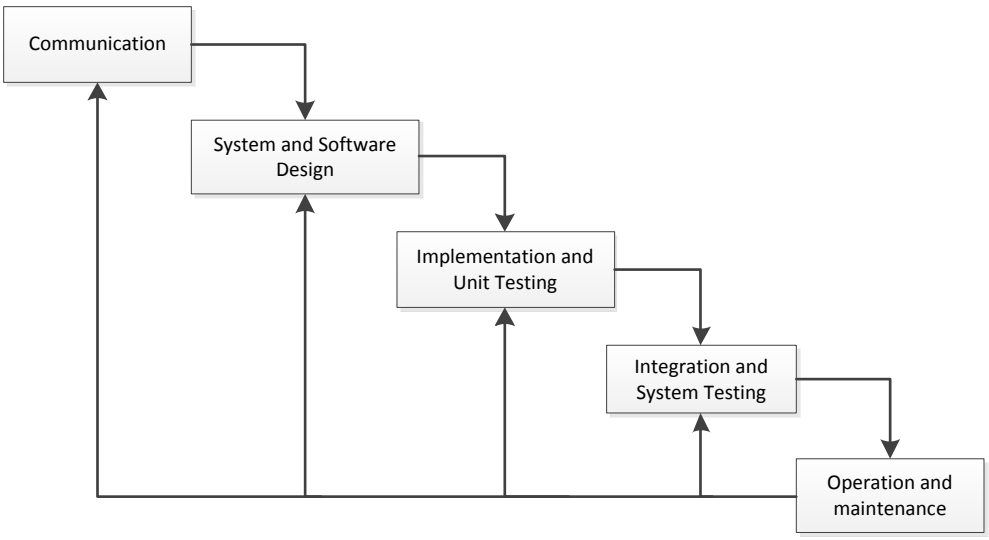
Selama tahap ini, desain perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Unit pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

d. ***Integration and System Testing***

Program yang telah terintegrasi diuji sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan perangkat lunak telah dipenuhi. Setelah pengujian, sistem perangkat lunak disampaikan kepada pelanggan.

e. ***Operation and Maintenance***

Pada tahap ini sistem telah terinstal dan digunakan dalam praktiknya. Dalam pemeliharaannya melibatkan koreksi kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap awal dari siklus pembangunan perangkat lunak, meningkatkan implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem tersebut sebagai persyaratan sistem yang baru.



Gambar 1.1 Siklus Model *Waterfall* [15]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya termasuk sintesisnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan membahas tentang analisis sistem, pengguna, analisis pemecahan masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, serta perancangan sistem untuk pembangunan

Aplikasi Panduan Perjalanan Di Kota Cirebon Menggunakan Angkutan Umum.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini membahas implementasi, terdiri atas implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi aplikasi, dan pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan dari keseluruhan masalah yang telah dibahas pada bab sebelumnya dan dilengkapi dengan saran-saran yang dapat dijadikan masukan.