BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini berisikan tentang objek-objek yang akan diteliti oleh penulis yang berhubungan dengan program aplikasi yang akan dibangun oleh penulis. Dengan demikian objek yang akan diteliti oleh penulis adalah "Aplikasi Mobile Pemandu Pariwisata Kota Bandung". Penelitian dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat Jl . RE Martadinata No. 209 Bandung Jawa Barat. Adapun objek-objek yang dicatat oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat merupakan sebuah dinas atau lembaga yang membatu melaksanakan sebagian urusan daerah dibidang kebudayaan dan pariwisata. Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat beralamatkan di Jl. RE Martadinata No 209 Bandung.

Peraturan Daerah Propinsi Jawa Barat No. 5 Tahun 2002 memuat pembentukan dinas-dinas daerah Propinsi Jawa Barat. Salah satunya adalah pembentukan Dinas Kebudayaan dan Pariwista Propinsi Jawa Barat yang pada tahun 2007 ini mempunyai moto **Gurilaps**, akronim dari **GU**nung, **RI**mba, **L**aut, **A**ir, **P**antai, dan **S**eni budaya dengan konsep dasar *Guar Akarna, Pelak Sikina*,

Piara Tangkalna Sangkan Kapetik Hasilna, Kaala Buahna (Ambil Akarnya, Tanam Bijinya, Pelihara pohonnya agar bisa diambil hasilnya).

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat merupakan hasil leburnya empat dinas dan departemen yaitu Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Jawa Barat, Departemen Pendidikan Nasional Jawa barat, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan dari Unsur Kesenian dan Kanwil Pariwisata Seni dan Budaya.

3.1.2 Visi dan Misi

3.1.2.1 Visi Perusahaan

Dalam mendukung dan menyelaraskan visi dan misi Pemerintah Provinsi Jawa Barat, maka Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat telah menetapkan visi sebagai berikut :

"*Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat sebagai Motor Penggerak Terwujudnya Jawa Barat Sebagai Daerah Budaya dan Tujuan Wisata Andalan***".**

Visi tersebut memiliki makna :

1. Motor Penggerak : bahwa sektor kebudayaan dan pariwisata Jawa Barat memiliki jatidiri dan karakter yang kuat dan diharapkan mampu menjadi penggerak perekonomian Jawa Barat untuk tujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat Jawa Barat melalui penciptaan lapangan kerja dan peluang usaha dengan berbasis sumber daya lokal.
2. Daerah budaya : suatu wilayah yang memiliki komunitas individu dan kelompok yang salingberinteraksi dan hubungan timbal balik untuk

mewujudkan tujuan bersama dengan tetap berorientasi terhadap tata nilai, sistim dan pola lingkungan budaya dalam satu wilayah administratif.

3. Tujuan wisata andalan : Potensi objek wisata di Provinsi Jawa Barat memiliki keunggulan komparatif dengan berbagai potensi objek wisata pilihan yang berfariasi terdiri dari Gunung, Rimba, Laut, Sungai dan Seni Budaya sebagai Daerah Tujuan Wisata Andalan, disamping itu, Provinsi Jawa Barat secara geografis berbatasan langsung dengan ibu kota negara yang merupakan pintu masuk wisatawan menuju Jawa Barat sekaligus sebagi pintu masuk wisatawan mancanegara ke Indonesia, dengan demikian maka Provinsi Jawa Barat merupakan Daerah Tujuan Wisata andalan dalam skala nasional, regional maupun internasional.

3.1.2.2 Misi Perusahaan

a. Misi 1 :

Meningkatkan pembangunan perekonomian regional berbasis potensi lokal (RPJM 2008-2013). Dengan tujuan meningkatkan kunjungan wisatawan, lama tinggal wisatawan, belanja wisatawan, pertumbuhan investasi dibidang kepariwisataan dan kebudayaan. Sasaranya yaitu :

1. Meningkatnya kualitas objek dan daya tarik wisata dan budaya
2. Meningkatnya prasarana pariwisata menuju ODTW
3. Meningkatnya kesempatan kerja dan berusaha
4. Tersedianya produk wisata dan produk budaya kota dan kabupaten unggulan

5. Meningkatnya PAD pariwisata kota dan kabupaten di Jawa Barat
6. Meningkatnya kualitas lingkungan
7. Tersusunnya analisis pasar wisata Jawa Barat
8. Meningkatnya event dan atraksi kesenian

b. Misi 2 :

Meningkatkan sinergitas pengembangan kepariwisataan untuk revitalisasi daya tarik wisata serta pelayanan kepada wisatawan. Dengan tujuan revitalisasi objek dan daya tarik wisata melalui sinergitas pembangunan kepariwisataan antar provinsi, kota dan kabupaten. Sasaranya yaitu :

1. Memelihara dan meningkatkan daya tarik wisata yang sudah ada atau popular agar tetap menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan sehingga arus kunjungan relative meningkat.
2. Berkembang atau bertambahnya objek dan daya tarik wisata baik alam maupun budaya di Jawa Barat.
3. Menambah viariasi perjalanan wisata.

c. Misi 3 :

Memfasilitasi berbagai kebutuhan prasarana yang menunjang wisatawan untuk dapat dengan mudah mencapai daerah tujuan wisata. Dengan tujuan menyediakan prasarana melalui kerjasama diantara SKPD. Sasaranya yaitu :

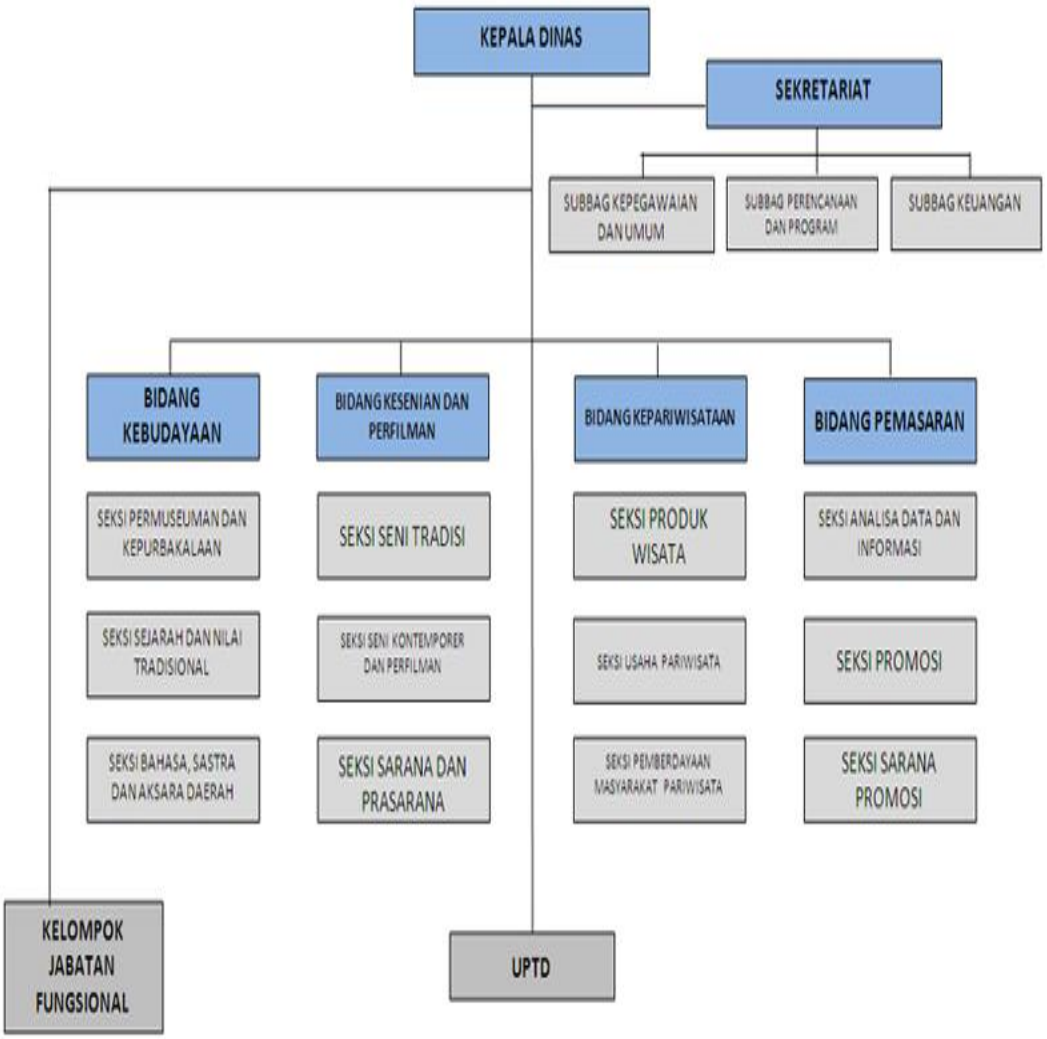
1. Meningkatnya prasarana pariwisata di berbagai Kota dan Kabupaten di Jawa Barat.
2. Memberikan kemudahan kepada investor untuk menanamkan modalnya dalam membangun ODTW/kawasan wisata.

d. Misi 4 :

Mengembangkan kepariwisataan dengan konsep berkelanjutan (suistainable tourism development). Dengan tujuan untuk Memelihara dan melestarikan lingkungan. Sasarannya yaitu :

1. Mengurangi pencemaran pada ODTW alam oleh polusi limbah industry maupun limbah domestic.
2. Mengoptimalkan rehabilitasi lahan kritis baik pada ODTW maupun kawasan wisata alam dan budaya.

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor : 73 Tahun 2009 tentang Tugas Pokok, Fungsi, Rincian Tugas Unit dan Tata Kerja Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat. Berikut adalah deskripsi tugas pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat :

1. Kepala Dinas

Menyelenggarakan perumusan, penetapan, memimpin mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas pokok Dinas serta mengkoordinasikan dan membina UPTD.

Fungsi :

a. Penyelenggaraan perumusan, penetapan, pengaturan dan koordinasi pelaksanaan kebijakan teknis kepariwisataan, kebudayaan, kesenian dan perfilman, pemasaran.
b. Penyelenggaraan fasilitasi dan pengendalian pelaksanaan pariwisata dan kebudayaan.
c. Penyelenggaraan koordinasi dan kerjasama dalam rangka tugas pokok dan fungsi dinas.
d. Penyelenggaraan koordinasi dan pembinaan UPTD

2. Sekretaris

Menyelenggarakan koordinasi perencanaan dan program Dinas, pengkajian perencanaan dan program, pengelolaan keuangan, kepegawaian dan umum.

Fungsi :

a. Penyelenggaraan koordinasi perencanaan dan program Dinas
b. Penyelenggaraan pengkajian perencanaan dan program seKretariat
c. Penyelenggaraan pengelolaan rusan keuangan, kepegawaian dan umum

3. Bidang kesenian dan perfilman

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan kesenian meliputi seni tradisi, seni kontemporer dan perfilman, prasarana dan sarana kesenian.

Fungsi :

a. Penyelenggarakan pengkajian rencana dan program kesenian tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.
b. Penyelenggaraan pengkajian bahan petunjuk teknis pelestarian pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.
c. Penyelenggaraan pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.
d. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.
e. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi hak atas kekayaan intelektual seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman.

4. Bidang Pemasaran

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan menyelenggarakan pemasaran kepariwisataan daerah.

Fungsi :

a. Penyelenggaraan kebijakan teknis pemasaran kepariwisataan daerah.
b. Penyelenggaraan penyiapan bahan kebijakan, penetapan dan pedoman pelaksanaan pemasaran kepariwisataan skala Provinsi.
c. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pemasaran kepariwisataan Daerah.
d. Penyelenggaraan koordinasi dengan Kabupaten/Kota dalam melaksanakan event promosi kepariwisataan Daerah.

5. Bidang Kepariwisataan

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi penyelenggaraan pembinaan dan pengembangan produk kepariwisataan, meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata serta pemberdayaan masyarakat pariwisata.

Fungsi :

a. Penyelenggaraan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan pengembangan kepariwisataan meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata, dan pemberdayaan masyarakat pariwisata.

b. Penyelenggaraan pembinaan usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata dan produk pariwisata sesuai dengan standardisasi usaha pariwisata.
c. Penyelenggaraan pengembangan usaha pariwisata, produk pariwisata, obyek dan daya tarik wisata dan pemberdayaan masyarakat pariwisata.
d. Penyelenggaraan pola pembinaan dengan kelembagaan pariwisataan.

6. Bidang Kebudayaan

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan penyelenggaraan pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan meliputi permuseuman, peninggalan sejarah dan kepurbakalaan, kesejarahan, nilai tradisional dan kebahasaan daerah.

Fungsi :

a. Penyelenggaraan kebijakan teknis kebudayaan.
b. Penyelenggaraan pengkajian rencana dan program kebudayaan.
c. Penyelenggaraan pengkajian bahan pedoman dan petunjuk teknis pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan.
d. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan.
e. Penyelenggaraan pelestarian, pemanfaatan dan pengembangan kebudayaan.

3.2 Metode Penelitian

Menurut Sugiyono (2009) Metode Penelitian adalah metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

3.2.1 Desain Penelitian

Metode merupakan cara kerja untuk mencapai suatu tujuan atau pendekatan yang dilakukan untuk mencapai suatu hal. Dalam perancangan penelitian ini metode yang digunakan adalah metode deskriptif dan metode action sebagai jenis dari penelitian. Metode deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran dari variable penelitian.

Metode action merupakan salah satu bentuk rancangan penelitian, dalam penelitian tindakan peneliti mendeskripsikan, menginterpretasi dan menjelaskan suatu situasi sosial pada waktu yang bersamaan dengan melakukan perubahan atau intervensi dengan tujuan perbaikan atau partisipasi.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara atau alat yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data-data atau sumber-sumber dari perusahaan yang dijadikan objek penelitian. Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer yang diperlukan dalam penelitian ini hubungannya dengan identitas perusahaan, untuk memperoleh data primer digunakan penelitian lapangan (*Field Research*) dengan teknik pengumpulan data. Metode yang dipakai dibagi dalam bebrapa teknik :

1) Observasi

Metode observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Apabila objek penelitian bersifat perilaku dan tindakan manusia, fenomena alam (kejadian – kejadian yang ada di alam sekitar), proses kerja dan penggunaan responden kecil. Pada metode observasi ini peneliti mengamati secara langsung kegiatan pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat untuk mendapatkan data – data yang dibutuhkan.

2) Wawancara (*interview)*

Pengumpulan data yang dilakukan dengan tatap muka dan tanya jawab langsung. Teknik wawancara dipergunakan untuk mnengadakan komunikasi dengan pihak-pihak terkait atau subjek penelitian, antara lain dengan mengajukan pertanyaan terhadap pegawai yang ada di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, sehingga penulis dapat mengetahui lebih jauh mengenai permasalahan-permasalahan yang ada.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dengan cara melakukan kajian kepustakaan, yaitu secara *literature* (buku-buku, karangan-karangan, kumpulan-kumpulan buku kuliah, informasi melalui internet yang relevan dengan variabel yang diteliti dan dari para narasumber yang berhubungan langsung dengan masalah dan objek yang diteliti) dan berkas-berkas atau data dari perusahaan yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

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

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

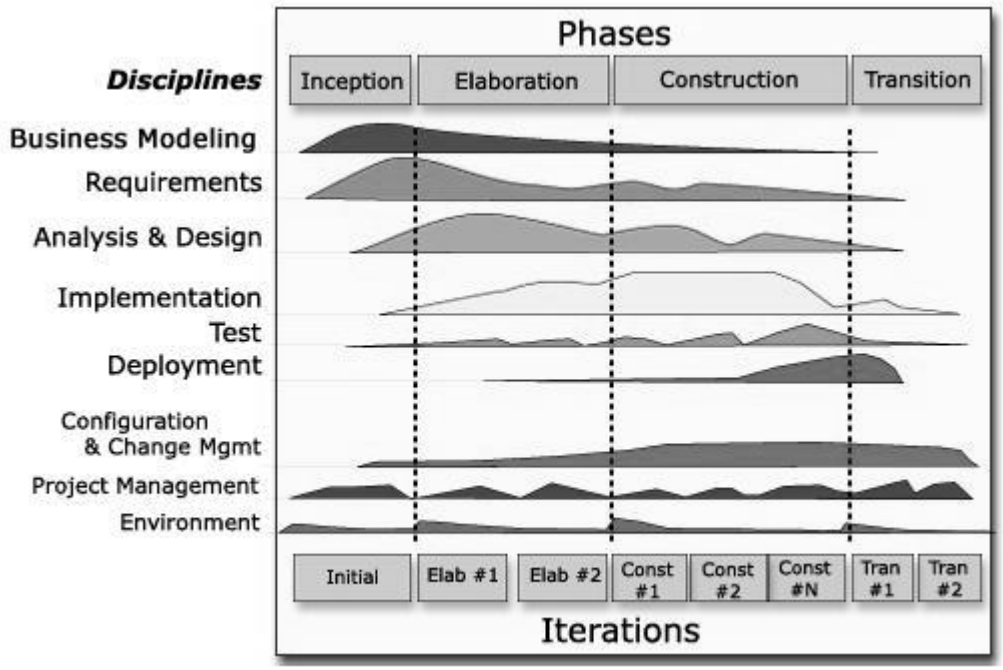
Metode pendekatan yang digunakan untuk menganalisis dan merancang sebuah sistem dalam penelitian ini adalah metode pendekatan object oriented .
Pendekatan Object Oriented yaitu teknik yang mengintegrasikan data dan proses ke dalam suatu konstruksi yang disebut objek. Sebuah pendekatan yang melihat sistem secara menyeluruh atau holistik, dari mulai sistem secara umum hingga khusus. Sedangkan objek adalah entitas yang memiliki identitas, state dan behavior, serta dapat bereaksi terhadap pesan yang diberikan oleh objek lain.

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model *Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perankat lunak.

RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML). Melalui gambar dibawah dapat dilihat bahwa RUP memiliki, yaitu:

1. **Dimensi pertama** digambarkan secara horizontal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dari awal dari phase selanjutnya. Setiap phase dapat berdiri dari satu beberapa iterasi. Dimensi ini terdiri atas *Inception*, *Elaboration, Construction*, dan *Transition*.
2. **Dimensi kedua** digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan kedalam beberapa disiplin terdiri dari empat elemen penting, yakni *who is doing*, *what, how* dan *when*. Dimensi ini terdiri atas *Business Modeling, Requirement, Analysis and Design, Implementation, Test, Deployment, Configuration* dan *Change Manegement, Project Management, Environtment.*



Gambar 3.2 Arsitektur *Rational Unified Process*

Metodologi *Rational Unified Process* (RUP). Metode RUP merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak yaitu:

a) *Inception*

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan user, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*). Pada akhir fase ini, prototipe perangkat lunak versi *Alpha* harus sudah dirilis

b) *Elaboration* :

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilisan prototipe versi *Betha* dari perangkat lunak.

c) *Construction*

Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

d) *Transition*

Instalasi , *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu dalam analisis dan perancangan sistem adalah dengan menggunkan UML. UML (Unified Modeling Lenguage) merupakan bahasa pemodelan yang biasanya digambarkan secara grafik dan merupakan notasi dari metode yang digunakan untuk merancang secara cepat.

UML adalah Bahasa pemodelan sistem yang digunakan dan dapat mendukung dalam pendekatan object orientded. Dalam analisis dan perancangan sistem ini UML digunakan sebagai sebuah konsep orientasi objek, yang merupakan seperangkat diagram dan notasi standar untuk memodelkan sistem-sistem berorientasi objek, dan menjelaskan semantik yang mendasarinya mengenai arti dari diagram-diagram dan simbol-simbol. Komponen dari UML adalah view dan diagram, view digunakan sebagai

abstraksi yang berisi sejumlah diagram. Diagram yang akan digunakan dalam UML ini adalah sebagai berikut :

1) Use case Diagram

Menggambarkan sejumlah actor dan hubungannya ke use case yang diberikan oleh sistem. Use case digambarkan apa yang dilakukan oleh actor terhadap sistem tersebut bukan bagaimana fungsi yang ada didalam fungsi.

2) Object dan Class diagram

Memodelkan struktur statis Class dan object dalam sistem. Object Merupakan sebauah gambarandari suatu entitas , yang diambil tidak saja dari dunia nyata tetapi juga dari suatu konsep dengan batasan-batasan dengan pengertian yang tepat. Dan Class Gambaran sekelompok object yang mempunyai property (atribut) sifat (operasi), dan relasi antar object.

3) Activity Diagram

Diagram yang dapat menunjukkan aliran kerja organisasi tersebut dapat menunjukkan bagaimana aktivitas interaksi antara perangkat lunak dan manusia. sebuah diagram activity dapat menunjukkan konteks use case dan juga rincian bagaimana sebuah use casse yang rumit berjalan.

4) Sequence Diagram

Mengambarkan interaksi yang dinamis antara sejumlah object yang ditekankan pada waktu atau urutan, yang digunakan untuk menunjukan rangkaian pesan yang dikirim antar object dan juga interaksinya.

5) Deployment Diagram

Menggambarkan kebutuhan atau susunan fisik dari perangkat lunak sistem, dan untuk memodelkan distribusi system.

3.3 Pengujian Software

Pengujian Sistem adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Dengan menggunakan metode pengujian black box testing yang berarti pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Pengujian black box didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak yang meliputi beberapa faktor pengujian. Pengujian yang dilakukan untuk mengevaluasi pemenuhan sistem atau komponen dengan kebutuhan fungsional tertentu. Selama masa pengujian terdapat faktor atau hal-hal yang harus diperhatikan, dan faktor pengujian yang akan digunakan diantaranya :

a) Reliability

Menekankan bahwa aplikasi akan dilaksanakan dalam fungsi sesuai yang diminta dalam periode waktu tertentu. Pembetulan proses tersangkut kemampuan sistem untuk memvalidasi proses secara benar.

b) File Integrity

Menekankan pada data yang dimasukkan melalui aplikasi akan tidak bisa diubah. Prosedur yang akan memastikan bahwa file yang digunakan benar dan data dalam file tersebut akan disimpan sekuensial dan benar.

c) Access control

Menekankan sumberdaya sistem harus dilindungi dari kemungkinan modifikasi, pengrusakan, penyalahgunaan dan Prosedur keamanan harus dijalankan secara penuh untuk menjamin integritas data dan program aplikasi.

d) Metodology

Menenkankan bahwa aplikasi dirancang sesuai dengan strategi organisasi, kebijaksanaan, prosedur, dan standar. Permintaan tersebut, harus diidentifikasikan, diimplementasikan dan dipelihara, sesuai dengan perimintaan aplikasi.

e) Ease of use

Menekankan perluasan usaha yang diminta untuk belajar, mengoperasikan dan menyiapkan inputan, dan menginterpretasikan output dari sistem. Faktor ini tersangkut dengan usability system.

f) Ease of operations

Sejumlah usaha yang diminta untuk mengintegrasikan sistem ke dalam lingkungan operasi dan lingkungan sistem aplikasi, berupa prosedur manual dan otomatisasi.

Pengujian *black box* berusaha menemukan kesalahan dengan kategori sebagai berikut :

1. Fungsi-fungsi yang salah atau hilang,
2. Kesalahan antarmuka
3. Kesalahan struktur data atau akses basis data eksternal
4. Kesalahan kinerja,
5. Kesalahan Inisialisasi atau terminasi.

Proses pengujian program aplikasi pemandu pariwisata Kota Bandung ini dilakukan pada setiap modul untuk meyakinkan apakah program aplikasi yang telah dikembangkan dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan awal sehingga layak untuk digunakan.

Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.