BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia telah berubah semenjak internet telah membuat revolusi terhadap perkembangan dunia di bidang teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi telah berdampak luas salah satunya berdampak secara signifikan kedalam gaya hidup seseorang.

Salah satu dampak dari berkembanganya teknologi informasi adalah aktivitas *traveling*. Perkembangan akitivitas *traveling* per tahun dewasa ini terus meningkat secara signifikan. Tingginya tingkat aktivitas *traveling* membuat aktivitas *traveling* menjadi sebuah trend di bebagai kalangan. *Traveling* sendiri sudah menjadi gaya hidup seseorang untuk mengisi waktu luang ataupun sekedar hobi. Dengan perkembangan teknologi informasi membuat aktivitas traveling menjadi semakin mudah dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Tingginya minat terhadap traveling membuat traveling menjadi bisnis yang menjanjikan.

Tidak hanya karena perkembangan teknologi, perkembangan media sosial yang marak di kalangan masyarakat pun merubah model aktivitas sosial masyarakat. Media sosial yang merupakan hasil perkembangan teknologi informasi yang marak digunakan oleh masyarakat dunia saat ini berdampak kepada perilaku pengguna. Pengguna cendrung menggunakan media sosial untuk berinteraksi, berekspresi dan berbagi informasi. Media sosial saat ini sudah

menjadi trend dan menjadi gaya hidup. Media sosial yang marak digunakan pada saat ini diantaranya adalah *waze* dan *foursquare*. Media sosial saat ini digunakan hanya sebatas *sharing social* baik itu *status*, foto ataupun lokasi. Dan tidak adanya hubungan timbal balik dari sistem. Dan ini merupakan suatu kekurangan dari media sosial yang ada pada saat ini.

Dengan menggunakan teknologi google *map* API v3 *user* akan dapat merasakan visualisasi daerah tempat wisata yang akan dituju. Dan dengan konsep gamification penulis membuat sebuah aturan game didalam pertualangan *user* ketika melakukan aktivitas traveling sehingga sebuah perjalanan *traveling* akan lebih menantang. Dengan ini penulis akan membuat sebuah media interaktif yang membuat *user* dapat berinteraksi dengan objek wisata dengan pengalaman yang tidak biasa.

Interaksi dalam aplikasi ini merupakan hubungan timbal balik dari *user* dan juga sistem. Dimana ketika *user* melakukan suatu aktivitas didalam aplikasi ini *user* akan mendapatkan sebuah reward berupa *point.* Hal ini bertujuan untuk membuat aplikasi ini menjadi menarik dan interaktif.

Jawa barat merupakan sebuah provinsi dengan objek wisata yang cukup banyak yang mencangkup Provinsi Jawa Barat merupakan sebuah daerah yang memiliki keindahan alam luar biasa. Tidak salah jika Jawa Barat menjadi salah satu tujuan favorit para wisatawan lokal maupun asing, karena terdapat tempat-tempat objek wisata alam yang jadi unggulan, antara lain Gunung Tangkuban Perahu, Kawah putih, Pemandian Air Panas Ciater, Puncrut, atau Maribaya. Namun objek wisata alam pada umunya banyak didapati di daerah sekitar ibu

kota Jawa Barat dan sekitarnya, yaitu Provinsi Jawa Barat , Kabupaten Bandung Barat, maupun Kota Cimahi.

Banyaknya Wisatawan Mancanegara yang Berkunjung ke Jawa Barat Melalui Pintu Masuk Bandara Husein Sastranegara Kota Bandung dan Pelabuhan Muarajati Kota Cirebon yang Dirinci Menurut Kebangsaan Februari – April 2014

Kebangsaan	Jumlah Wisman (orang)		
	Februari 2014	Maret 2014	April 2014
[1]	[2]	[3]	[4]
Singapura	2.389	5.008	3.095
Malaysia	10.974	14.893	9.024
Philipina	35	68	43
Thailand	53	63	85
Jepang	162	184	84
Korea Selatan	64	86	74
Tiongkok	71	82	95
India	98	142	129
Australia	124	105	132
Amerika Serikat	97	99	105
Inggris	70	57	61
Belanda	45	59	58
Jerman	40	36	59
Perancis	49	64	76
Saudi Arabia	-	12	8
Lainnya	347	580	503
Jumlah	**14.618**	**21.538**	**13.631**

Gambar 1. 1 Data Kunjungan Turis International ke Provinsi Jawa Barat

(sumber : http://www.disparbud.jabarprov.go.id/ [2])

Berdasarkan data kunjungan turis international yang penulis dapatkan dari situs Dinas Parawisata dan Kebudayaan Provinsi (DISPARBUD) Provinsi Jawa Barat. Provinsi Jawa Barat merupakan sebuah provinsi yang paling banyak di minati selain bali. Oleh karana itu penulis akan menggunakan Provinsi Jawa Barat sebagai objek penelitian.

Mengacu pada latar belakang diatas maka diambil judul skripsi yaitu "Perancangan Aplikasi Media Sosial *Traveler* Berbasis *Gamification* Menggunakan Google *Map* API v3"

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang ada dimana penggunaan aplikasi media sosial tidak dapat membuat interaksi dengan user dan objek, maka dapat disimpulkan beberapa masalah yang ada, diantaranya adalah :

1. Pencarian informasi suatu objek wisata hanya dapat menggandalkan mesin pencarian secara terpisah melalui portal *independent*.
2. Pencarian tempat yang ada di google *map* hanya untuk pencarian tempat lokasi.
3. Portal informasi untuk para traveling yang ada hanya sebatas forum ataupun blog.
4. Situs Dinas Parawisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat memiliki keterbatasan informasi yang di dapatkan dari portal tersebut.
5. Keterbatasan memperoleh informasi dari portal informasi yang ditemukan.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan masalah :

1. Bagaimana sebuah media sosial berbasis web dapat membuat *user* dapat berinteraksi dengan objek ataupun *user* lain dalam sebuah

media

2. Bagaimana aplikasi pencarian informasi objek wisata atau lokasi dalam 1 portal.
3. Bagaimana aplikasi media sosial berbasis web digabung dengan konsep *gamification*.
4. Bagaimana aplikasi media sosial berbasis web dapat menjadi media pembelajaran kebudayaan nasional.

1.3 Maksud dan Tujuan penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi ini adalah untuk membuat aplikasi media sosial berbasis web dengan menggunakan google *map* api v4 berupa sebuah aplikasi media interaktif yang ditujukan para *traveler* yang menggabungkan *social activites* , *traveling activities*, dan konsep *gamification* dengan Provinsi Jawa Barat sebagai *prototype* - nya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Menyajikan media interaktif dan portal informasi bagi para *traveler* dalam mempermudah ketika melakukan aktivitas *traveling*. Dengan menrancang aplikasi media sosial berbasis web untuk para *traveler* memungkinkan para *traveler* dapat dengan mudah berinteraksi secara interaktif dengan objek wisata ataupun mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Provinsi Jawa Barat .

Sehingga dengan adanya aplikasi media sosial ini dapat merubah perilaku *traveler* yang mana dulunya kegiatan *traveling* hanya untuk sekedar hobi atau

mengisi waktu luang menjadi *traveling* interaktif dan media pembelajaran kultural nasional yang menantang.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Diharapkan aplikasi media sosial berbasis web yang telah di rancang dapat memberikan informasi yang berguna bagi *user* yang menggunakan aplikasi ini dan membuat *user* lebih tertarik dalam menjaga keparwasitaan dan kebudayaan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Bagi penulis dapat menambah wawasan ilmu di bidang teknologi informasi melalui penerapan ilmu yang telah dipelajari serta diharapkan untuk meningkatkan kinerja dan wawasan penulis untuk kedepannya.

Dan diharapkan bagi *user* yang menggunakannya dapat mempelajari kebudayaan yang ada di Provinsi Jawa Barat khususnya dan kebudayaan nasioanl pada umumnya.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan batasan masalah, agar permasalahan yang ditinjau tidak terlalu luas dan sesuai dengan maksud dan tujuan yang dicapai.

Adapun batasan-batasannya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi media sosial ini di tulis menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, dan HTML dan di aplikasikan ke dalam desktop browser.

2. Pengaksesan data *Global Position System* (GPS) menggunakan gelocation dengan HTML 5 dengan faktor error berdasarkan letak *Base transceiver station* (BTS) dari *Internet Service Provider* (ISP) yang digunakan.
3. Peta menggunakan Google *Map* API V3 dan bersifat *online*.
4. Data informasi parawisata hanya yang berada di sekitas kawasan Provinsi Jawa Barat.
5. Unsur – unsur gamification yang digunakan diantaranya :
    a. *Level*.
    b. *Badges*.
    c. *Point*.
    d. *Quest*.
6. Data informasi objek wisata tidak dimasukan semua, hanya sebagai contoh dan bahan uji coba.
7. Aplikasi ini dibuat menggunakan *framework Codeigniter* (CI).
8. Aplikasi ini dibuat menggunakan *library* javascript.
9. Kompatibelitas aplikasi ini hanya berjalan di atas browser *google chrome* dan *firefox*.
10. Aplikasi dibuat menggunakan IDE Netbean 7.0.1.

1.6 Waktu Pembuatan

Waktu perancangan aplikasi kurang lebih 4 bulan

Tabel 1. 1 Jadwal Penelitian

No	Aktivitas	2015															
		Maret				April				Mei				Juni			
	Minggu Ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																
	a. Survey penelitian																
	b. Observasi																
	c. Wawancara																
2	Analisis Sistem																
	a. Pengumpulan data																
	b. Identifikasi kebutuhan system																
3	Design																
	a. Membuat Antar muka rancangan program																
4	Coding																
	a. Membuat rancangan program																
5	Pengujian Sistem																
	a. Melakukan uji program pada system yang telah dibangun																

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar dan untuk mempermudah dalam penyusunan dan pembacaan, sistematika penulisan skripsi dengan judul "Perancangan Aplikasi Media Sosial Berbasis Web Menggunakan Google *Map* API V3", dibagi dalam beberapa bab secara terurut dengan uraian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah maksud dan tujuan dari pembuatan aplikasi, batasan masalah serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan menganai dasar-dasar teori yang melandasi pembuatan skripsi ini. Dasar teori yang diuraikan diantaranya adalah tentang PHP, Google *map* API, dan *Gamification*.

BAB III : ANALISIS SISTEM

Bab ini menerangkan mengenai analisis software yang akan dibuat, mulai dari identifikasi sistem, batasan sistem sampai penentuan kebutuhan sistem.

BAB IV : DESAIN DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini menerangakan mengenai perancangan aplikasi dimulai dari pembuatan diagram sampai pembuatan desain layout aplikasi.

BAB V : IMPLEMENTASI

Bab ini menerangkan mengenai aplikasi yang akan di implementasikan dimulai dengan persiapan teknis, proses instalasi, implementasi aplikasi sampai pengujian aplikasi dan kesimpulan hasi pengujian.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penulisan skripsi yang dibuat.