BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jajadung Group merupakan bidang usaha yang bergerak dalam pemasaran pariwisata yang terletak di Bandung. Jajadung Group melihat adanya potensi yang tinggi dari pengusaha lokal di bidang pariwisata, khususnya di Bandung. Selain itu, Jajadung mempunyai visi untuk menjadikan Indonesia sebagai tempat wisata dunia.

Dalam pemasaran pariwisata, suatu tempat wisata dapat berkembang jika namanya banyak diketahui orang. Pemilik tempat wisata tersebut biasanya mempromosikan tempatnya melalui brosur, iklan reklame atau spanduk. Hal ini tentu saja akan membutuhkan biaya tambahan yang cukup besar, karena untuk membuat brosur, iklan reklame dan spanduk, membutuhkan biaya yang lumayan, belum biaya sewa tempat iklannya. Akan tetapi penggunaan alat promosi ini kurang efisien, karena iklan tersebut hanya dapat dilihat jika orang lewat ke tempat pemasangan iklan tersebut. Selain itu, wisatawan juga membutuhkan informasi mengenai tempat wisata bagus. Terkadang seorang wisatawan kebingungan menentukan tujuan wisatanya, karena tidak mengetahui informasi tempat-tempat yang ada. Wisatawan dapat mencari informasi tersebut melalui internet, brosur, media lainnya, atau informasi dari teman. Informasi dari teman ini biasanya yang paling membuat wisatawan yakin untuk menjadikan tempat tersebut sebagai tujuan wisata mereka.

Saat ini situs Jejaring sosial banyak sekali digunakan untuk media pemasaran suatu usaha. *Social network service* yang ada dalam situs jejaring tersebut, dapat menjadi alat marketing tersendiri. Jejaring sosial dapat menghubungkan orang dengan biaya yang sangat kecil. hal ini dapat menjadi keuntungan bagi pengusaha dan usaha kecil untuk melebarkan basis kontak mereka [WIKI03]. *Social network service* memungkinkan orang untuk berbagi informasi tentang diri sendiri, ketertarikan terhadap kesenangan. Aliran informasi yang terjadi antara pengguna ini lah, yang diharapkan dapat menjadi alat bantu pemasaran.

Kendala lain dalam pemasaran pariwisata lokal adalah lokasi. Karena pariwisata ini belum begitu dikenal, lokasinya pun belum begitu dikenal. Wisatawan membutuhkan panduan agar dapat mengetahui lokasi atau rute menuju tempat wisatanya. *Web Mapping* adalah suatu proses perancangan, pemasangan, pemanggilan, dan penyampaian peta dalam *world wide web* [WIKI02]. *Web Mapping* sangat mirip dengan *Web GIS*, tetapi dalam *Web GIS* terdapat penekanan dalam analisis, pemprosesan pada proyeksi geodata yang spesifik, dan aspek explorasi. *Web Mapping* dapat memetakan letak geografis dari tempat wisata, dan membantu wisatawan jalan-jalan dan menemukan lokasi dan rute tujuannya.

Berdasarkan hal-hal tersebut, dibutuhkan "Pembangunan Situs Pariwisata Jajadung dengan Kolaborasi *Social Network Service* dan *Web Mapping*".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang dikemukakan, maka dapat di identifikasikan masalah yang ada adalah bagaimana cara untuk membangun

Situs Pariwisata Jajadung dan mengkolaborasikannya dengan *Social Network Service* dan *Web Mapping*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat Situs Pariwisata Jajadung dengan kolaborasi dari *Social Network Service* dan *Web Mapping.* Sedangkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempromosikan tempat usaha wisata yang bekerja sama dengan jajadung.
2. Mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi tempat wisata.
3. Mempermudah wisatawan dalam berbagi informasi mengenai tempat wisata
4. Mempermudah wisatawan dalam mengetahui lokasi dari tempat wisata, dan jalan menuju tempat wisata tersebut.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup kajian

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Kategori tempat wisata jajadung dikelompokan menjadi tiga, yaitu kategori wisata kuliner, wisata belanja, dan wisata *hangout*.
2. Tempat wisata yang dijadikan *content* adalah tempat wisata yang berada di daerah Bandung dan sekitarnya.
3. Untuk wisata kuliner dan wisata belanja, tempat yang ditampilkan oleh situs adalah tempat wisata dari *client* rekanan Jajadung Grup, sedangkan wisata *hangout* bisa tempat dari *client* atau tempat umum yang biasa dikunjungi wisatawan.

4. Informasi yang ditampilkan dari Tempat wisata adalah deskripsi, produk atau jasa yang ditawarkan, fasilitas yang ada dan promo yang dimiliki tempat wisata tersebut.
5. Pemilik hanya dapat memperbaharui *content* promo saja.
6. Pengunjung hanya dapat melihat tempat wisata, tanpa dapat mengomentari atau memberikan rekomendasi.
7. Hanya ada dalam versi bahasa indonesia
8. *Member* adalah pengunjung yang terdaftar, dapat mengatur akun *profile* sendiri, yang mencangkup nama ,*profile picture*, info diri, info tempat favoritnya.
9. *Member* dapat berinteraksi dengan teman yang sudah terdaftar melalui pesan, atau *chat* dengan teman yang *online*.
10. *Member* dapat mengomentari tempat wisata yang ada di situs Jajadung.
11. *Member* dapat menambahkan poin rekomendasi tempat wisata yang ada di situs jajadung.
12. Situs dapat menampilkan peta geografis yang telah diberikan *marker* lokasi tempat wisata yang terdaftar di Jajadung
13. *Member* dapat mencari rute atau jalan menuju tempat wisata yang diinginkan
14. *Social Network Service* yang digunakan adalah *service* buatan sendiri.
15. *Web Mapping* yang digunakan adalah Google Map
16. Pemodelan analisis menggunakan struktur dimana tools yang digunakan adalah DFD (*Data Flow Diagram*) sebagai pemodelan analisis prosesnya, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) sebagai pemodelan analisis databasenya.

17. Bahasa Pemrograman yang digunakan adalah PHP, dan MySql sebagai *database.*

1.5 Metodologi Penelitian

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Pustaka.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan media cetak, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

b. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang berkaitandengan topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

a. Rekayasa Sistem

Merupakan dimulai dengan mencari data dan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan oleh suatu sistem.

b. Analisis Sistem

Merupakan tahap menganalisis data yang telah dikumpulkan, dan mencari hipotesis sebagai hasil analisis.

c. Perancangan Sistem

Tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis kedalam bentuk pemodelan yang mudah dimengerti oleh pengguna.

d. Pengkodean Sistem

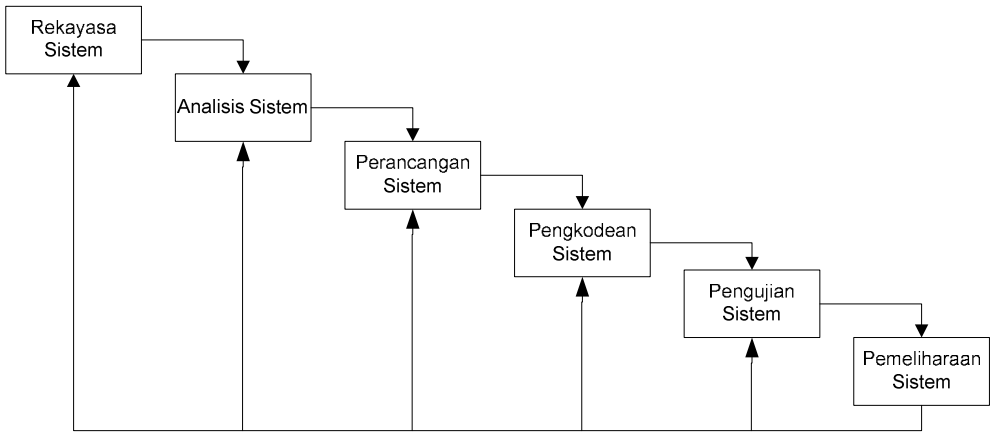
Implementasi dari pemodelan yang dilakukan, ke pembuatan aplikasi dengan bahasa pemrograman pada aplikasi pembangun.

e. Pengujian Sistem

Merupakan tahap pengujian terhadap hipotesis yang telah didapatkan, apakah perangkat lunak yang dibangun dapat menjadi solusi bagi masalah yang dihadapi.

f. Pemeliharaan Sistem

Tahap dimana perangkat lunak yang sudah di uji, lalu diperbaiki supaya dapat benar-benar memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengatasi perkembangan masalah untuk kedepannya.



Gambar 1.1 Metodologi Pendekatan *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, indentifikasi masalah, maksud dan tujuan dibuatnya situs Jajadung, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Baba ini berisi landasan teori, yaitu berisi materi-materi yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis perangkat lunak yang akan dibangun dan analisis perbandingan dengan situs pariwisata dan layanan jejaring sosial lainnya. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi dan pengujian dari hasil penelitian yang dilakukan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi rangkuman atau kesimpulan dari penelitian dan saran yang diperlukan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibangun.