BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bandung merupakan salah satu kota besar di negara Indonesia. Sebagai ibukota propinsi Jawa Barat menjadikan Bandung adalah salah satu kota yang dijadikan tempat kunjungan bagi wisatawan baik dari dalam maupun luar negeri. Dikenal sebagai Kota Kembang Bandung mempunyai daya tarik yang sangat kuat bagi wisatawan yang mengetahuinya. Bukan hanya dijuluki sebagai kota kembang, selain itu Bandung juga terkenal dengan tempat wisata yang terdapat di dalamnya. Baik itu wisata kuliner, wisata belanja, hiburan dan juga penginapan atau Hotel yang ada disekitar tempat wisata tersebut.

Pada dasarnya wisatawan hanya mengetahui Bandung sebagai tempat wisata, tapi tidak mengetahui nama, tempat dan lokasi tempat-tempat wisata tersebut dengan pasti. Selain itu wisatawan juga tidak mengetahui apakah tempat wisata tersebut memang pantas dikunjungi atau tidak.

Juga pada zaman sekarang yang perkembangan teknologinya yang tinggi penggunaan *mobile phone* sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Selain untuk komunikasi, *handphone* juga digunakan untuk media mendapatkan informasi. Seperti halnya untuk wisatawan, *handphone (mobile)* digunakan untuk mendapatkan informasi tentang apapun, termasuk informasi tempat wisata yang

diinginkannya. Hanya sebagian kecil wisatawan yang mengetahui beberapa tempat wisata yang ada di kota Bandung. Untuk dapat mengetahuinya wisatawan harus menanyakan ke bagian informasi atau mengakses internet melalui komputer maupun laptop. Dengan cara demikian bisa dipastikan akan membuat rumit wisatawan yang akan datang ke kota Bandung untuk berwisata bersama keluarga ataupun kerabatnya.

Dan saat sekarang *mobile phone* dengan sistem operasi android merupakan *handpone* yang sangat banyak digunakan karena dari android merupakan smartphone yang *user friendly.*

Maka dari itu dibutuhkan sebuah sistem informasi yang bisa menjadi tempat mendapatkan informasi tentang tempat wisata dengan mudah dan praktis. Dengan sistem informasi wisata ini wisatawan atau juga disebut *user* akan mendapatkan informasi tentang lokasi tempat-tempat wisata berada yang ada di kota Bandung pada khususnya. Sistem informasi wisata ini dirancang dalam bentuk sebuag aplikasi Pariwisata Bandung berbasis mobile. Dalam aplikasi Pariwisata Bandung ini wisatawan dapat memberikan komentar terhadap wisata yang terdapat dalam aplikasi Pariwisata Bandung. Aplikasi wisata ini ditujukan untuk sistem operasi *Mobile Phone* Android yaitu dapat diakses secara *mobile* dengan menggunakan *handphone* yang menggunakan sistem operasi Android. Berdasarkan masalah di atas maka penulis memberi judul tugas akhir **“RANCANG BANGUN APLIKASI WISATA BERBASIS *MOBILE*“.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan masalahnya sebagai berikut :

1. Kota Bandung memiliki banyak tempat wisata yang beberapa diantaranya belum diketahui oleh wisatawan yang akan berkunjung ke kota Bandung.
2. Kurangnya penyebaran informasi terhadap wisatawan yang ingin bepergian ke Bandung.
3. Para wisatawan yang ada di Kota Bandung ingin mendapatkan informasi yang mudah yaitu pada *mobile* Android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari rancang bangun aplikasi wisata berbasis mobile ini adalah agar membantu wisatawan dalam memperoleh informasi wisata dengan lebih jelas dan praktis.

Adapun tujuan yang akan dicapai dari rancang bangun aplikasi wisata berbasis mobile ini adalah :

1. Membuat aplikasi untuk *User* atau wisatawan mendapatkan informasi tentang tempat-tempat wisata yang ada di sekitar tempat *user* berada dan di kota Bandung (khususnya) dengan lebih mudah berupa deskripsi, komentar, *rating* dan photo.
2. Mengintegrasikan antara aplikasi yang ada di *mobile* dengan database yang ada di server yang disediakan.

3. Aplikasi ini bertujuan untuk mengintegrasikan antara aplikasi yang terdapat di *mobile* dengan *account* yang sudah terdaftar di website Pariwisata Bandung
4. Aplikasi ini bertujuan untuk mengintegrasikan antara aplikasi yang terdapat di *mobile* dengan google maps.

1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup kajian

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

1. Proses pengolahan data (*database*) dilakukan di web.
2. Representasi pada rancang bangun aplikasi wisata berbasis *mobile* ini menggunakan pemodelan terstruktur (DFD) pada analisis website Pariwisata Bandung, dan menggunakan pemodelan berbasis objek (UML) pada analisis aplikasi *mobile* Pariwisata Bandung
3. *User* atau wisatawan dapat mencari tempat wisata yang diinginkan berdasarkan kategori :
   a. wisata belanja
   b. hiburan
   c. wisata kuliner,
   d. hotel atau tempat penginapan.
4. *User* dapat melihat deskripsi dari tempat wisata yang akan dicarinya, dan tidak dapat *upload* photo atau video.
5. *User* dapat mengetahui tempat wisata yang ada di sekitar posisi keberadaannya berdasarkan google maps.

6. *User* dapat mengetahui tempat wisata yang dituju berdasarkan komentar dan *rating* dari *user* lain dengan menggunakan akun yang sudah ada pada web Pariwisata Bandung.
7. Wisatawan menggunakan sistem Operasi ANDROID sebagai *Mobile Application* yaitu Android versi 2.2 (*Froyo*).
8. Pada pengolahan data di Webserver aplikasi dibangun dengan menggunakan PHP dan Javascript.
9. Aplikasi yang akan dibangun merupakan pemrograman berorientasi objek (PBO)/*Object Oriented Programming*.
10. DBMS yang digunakan adalah MySQL
11. Aplikasi ini tidak terdapat proses *chatting* yang biasanya disediakan pada jejaring sosialnya (facebook).
12. Data yang ada bekerja sama dengan instansi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Pemerintahan Kota Bandung.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi Penelitian yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi literatur

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

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pihak perusahaan terhadap permasalahan yang diteliti.

2. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *System Engineering*

Tahap untuk menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya ke dalam pembentukan perangkat lunak.

b. *System Analysis*

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan pembuatan perangkat lunak.

c. *System Design*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh *user*.

d. *System Coding*

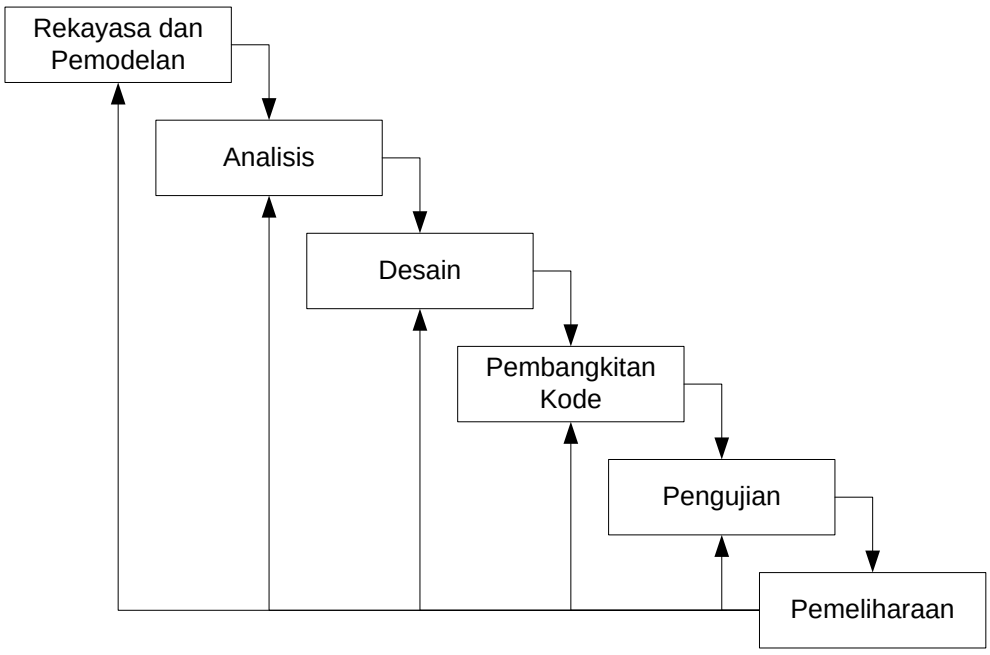
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *System Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. *System Maintenance*

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



Gambar 1.1 model *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

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan kegunaan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, asumsi, serta sistematika penulisan.

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. Membahas tentang tinjauan perusahaan dan konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Membahas tentang analisis sistem, pengguna, serta perancangan sistem untuk pembangunan aplikasi ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Membahas tentang implementasi dan pengujian sistem yang telah dikerjakan serta menerapkan kegiatan implementasi dan pengujian pada perangkat lunak aplikasi ini.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan skripsi.