BAB III
OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penulis melalakukan penelitian di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang berlokasi di Jl. Jendral Ahmad Yani No.227 Bandung 40114 Telpon 022-7271724, Penelitian ini bertujuan untuk merancang suatu aplikasi yang dapat membantu mempermudah dalam pencarian lokasi fasilitas pariwisata pada platform android.

3.1.1. Sejarah Singkat Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung merupakan sebuah instansi pemerintah yang berfungsi untuk mengelola pariwisata dan seni budaya Kota Bandung. Kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung terletak di Jl. Ahmad Yani No. 277 Bandung Telp./fax. +62227210768 website : www.bandungtourism.org, dinas pariwisata ini bediri sejak tahun 1964 sampai sekarang.

3.1.2. Visi dan Misi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

Visi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

Kota Bandung sebagai Kota Tujuan Wisata dan Kota Seni Budaya 2012.

Misi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

1.Mendorong perwujudan Kota Bandung sebagai Kota Wisata dan Kota Seni Budaya

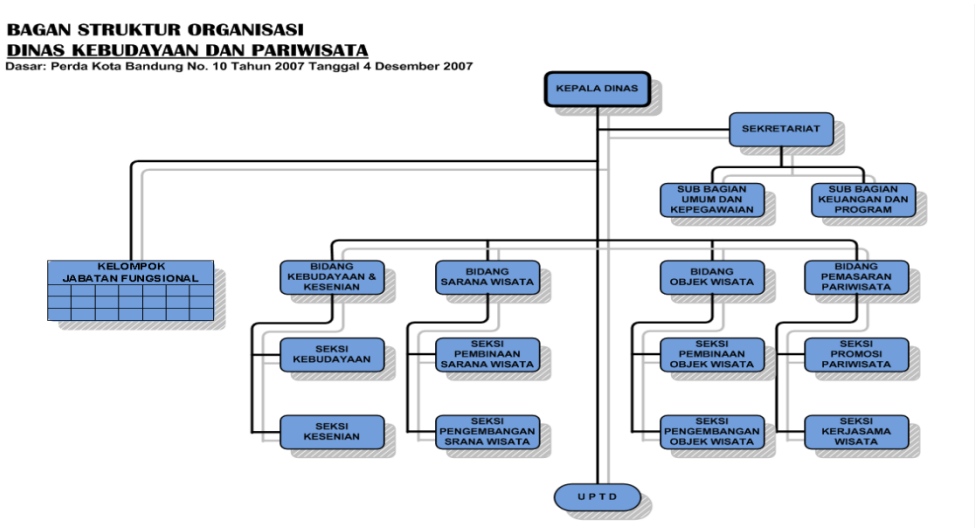
2.Mendorong terwujudnya kondisi lingkungan yang kondusif untuk pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan, serta pengembangan investasi

3.Mengembangkan industri pariwisata yang kreatif, inovatif dengan memperhatikan terlaksananya sapta pesona

4.Meningkatkan destinasi pariwisata kota yang berdaya saing tinggi baik pada tingkat regional, nasional maupun internasional

5.Meningkatkan pemasaran melalui kemitraan dan kerjasama budaya dan pariwisata dengan pemangku kepentingan dan/atau Kab/kota/negara lain

3.1.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

3.1.4. Deskripsi Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata

Bagian Kesatu,Kepala Dinas

Pasal 112

1.Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan di bidang kebudayaan dan pariwisata berdasarkan asas otonomi daerah.

2. Dalam melakasanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat 1, kepala dinas kebudayaan dan pariwisata mempunyai fungsi :

a.Perumusan kebijakan teknis lingkup kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran wisata.;

b.Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum di bidang kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata;

c.Pembinaan dan pelaksanaan di bidang kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata;

d.Pelaksanan tugas lain yang diberikan walikota sesuai dengan tugas dan fungsinya.

e.Pembinaan, monitoring, evaluasi, dan pelaporan penyelenggaraan kegiatan dinas.

Bagian Kedua, Sekretaris

Pasal 113

1.Sekretaris mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas dinas kebudayaan dan pariwisata lingkup kesekretarisan

2.Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat 1,

sekretaris mempunyai fungsi :

a.Pelaksanaan dan penyusunan rencana kesekretarisan;

b.Pelaksanaan pelayanan administrative kesekretariatan Dinas yang meliputi adminsitrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas;

c.Pengkoordinasikan penyelenggaraan tugas-tugas Bidang;dan

d.Pembinaan, monitoring, evaluasi. pelaporan dan pengendalian kegiatan kesekretariatan Dinas.

Sub Bagian Umum dan Kepegawaian

Pasal 114

(1)Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Sekretariat lingkup umum dan kepegawaian:

(2)Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Sub Bagian Umum dan Kepegawaian mempunyai fungsi :

a.Penyususnan rencana dan program pengelolaan administrasi umum dan administrasi kepegawaian ;

b.Pelaksanaan pengelolaan adminnistrasi umum yang meliputi pengelolaan naskah dinas, penataan kearsipan dinas, penyelenggaraan kerumahtanggan dinas, pengelolaan perlengkapan dan administrasi perjalanan dinas;

c.Pelaksanaan administrasi kepegawaian yang meliputi penyusunan rencana, penyusunan bahan, pemrosesan, pengusulan dan pengelolaan data mutasi, cuti, disiplin, pengembangan pegawai dan kesejahteraan pegawai; dan

d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan administrasi umum dan administrasi kepegawaian.

Sub Bagian Keuangan dan Program

Pasal 115

(1) Sub Bagian Keuangan dan Program mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Sekretariat lingkup keuangan dan program ;

(2) Untuk melaksankan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Sub Bagian Keuangan dan Program mempunyai fungsi :

a.Penyusunan rencana dan program pengelolaan administrasi keuangan dan program dinas;
b.Pelaksanaan pengelolaan administrasi keuangan meliputi penyusunan bahan dan koordinasi penyusunan rencana anggaran Dinas, koordinasi pengelolaan dan pengendalian keuangan ;
c.Pelaksanaan pengelolaan program Dinas meliputi penyusunan bahan dan koordinasi penyusunan rencana dan program kegiatan Dinas serta fasilitasi pengkordinasian penyusunan laporan; dan
d.Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup administrasi keuangan dan program Dinas.

Bagian Ketiga Bidang Kebudayaan dan Kesenian

Pasal 116

(1) Bidang Kebudayaan dan Kesenian mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Dinas lingkup kebudayaan dan keseniaan.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaiamana dimaksud pada ayat(1),
Bidang Kebudayaan dan Kesenian mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kebudayaan;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup kebudayaan;
c. Pelaksanaan lingkup kebudayaan yang meliputi kegiatan pelestarian, pengelolaan dan pemeliharaan sejarah, museum, kepurbakalaan, bahasa, sastra dan penanaman nilai tradisi, pembinaan karakter dan pekerti bangsa, fasilitasi kerjasama dan kemitraan bidang kebudayaan, serta pengembangan jaringan informasi kebudayaan;
d. Pelaksanaan pengawasan dan pengendalian penyelengaraan perfilman;
e. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kebudayaan.

Seksi Kesenian

Pasal 118
(1) Seksi Kesenian mempunyai tugas pokok melaksanakan sebgaian tugas Bidang Kebudayaan dan Kesenian lingkup kesenian.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Kesenian mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kesenian;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup kesenian;
c. Pelaksanaan lingkup kesenian yang meliputi pembinaan, peningkatan dan pengembangan apresiasi seni tradisional dan

modern, revitaslisasi dan kajian seni, pembinaan, fasilitas kerja sama dan pengembangan kesenian serta fasilitasi pemberian penghargaan dibidang kesenian;

d. Pembinaan, pengawasan dan penyiapan bahan rekomendasi penyelenggraan pengiriman dan penerimaan delegasi asing dibidang kesenian.

Bagian Keempat Bidang Sarana Wisata

Pasal 119

(1) Bidang Sarana Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Pengendalian lingkup sarana wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1),
Bidang Sarana Wisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan rencana dan program lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata;

b. Penyusunan petunjuk teknis lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata;

c. Pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata; dan

d. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan sarana wisata dan pengembangan sarana wisata.

Seksi Pembinaan Sarana Wisata

Pasal 120

(1) Seksi Pembinaan Sarana Wisata mempunyai tugas pokok melaksankan sebagian tugas Bidang Sarana Wisata lingkup pembinaan sarana wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Pembinaan Sarana Wisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pembinaan sarana wisata;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaan sarana wisata;
c. Pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata yang meliputi inventarisasi potensi sarana wisata, dan pembinaan pengelolaan sarana
wisata; dan
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pembinaan sarana wisata.

Seksi Pengembangan Sarana Wisata
Pasal 121

(1) Seksi Pengembangan Sarana Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Sarana Wisata lingkup pengembangan sarana wisata.

(2) Untuk melaksankan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Seksi Pengembangan Sarana Wisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan sarana wisata;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan sarana wisata;
c. Pelaksanaan lingkup pengembangan sarana wisata yang meliputi pembinaan pengembangan sarana wisata; dan
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan sarana wisata.

Bagian Kelima Bidang Objek Wisata
Pasal 122

(1) Bidang Objek Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Dinas lingkup objek wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagimana dimaksud pada ayat (1), Bidang Objek Wisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan rencana dan program lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata;
b. Penyusunan petunjuk teknis lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata;
c. Pelaksanaan lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata; dan
d. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup pembinaan objek wisata dan pengembangan objek wisata.

Seksi Pembinaan Objek Wisata
Pasal 123
(1) Seksi Pembinaan Objek Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Objek Wisata lingkup pembinaan objek wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Pembinaan Objek Wisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pembinaan objek wisata;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pembinaan objek wisata;
c. Pelaksanaan lingkup pembinaan objek wisata yang meliputi inventarisasi objek wisata, pembinaan dan pengelolaan objek wisata; dan
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan-pelaksanaan lingkup pembinaan objek wisata.

Seksi Pembinaan Objek Wisata
Pasal 124

(1) Seksi Pembinaan Objek Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Objek Wisata lingkup pengembangan objek wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Pengembangan Objek Wisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan objek wisata;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan objek wisata;
c. Pelaksanaan lingkup pengembangan objek wisata yang meliputi melaksanakan kajian pengembangan objek wisata; dan
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan objek wisata.

Bagian Keenam Bidang Pemasaran Pariwisata

Pasal 125

(1) Bidang Pemasaran Pariwisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Dinas lingkup pengawasan dan yustisi pemasaran pariwisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Bidang Pemasaran Pariwisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan rencana dan program lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata;
b. Penyusunan petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata;
c. Pelaksanaan lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata; dan
d. Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan lingkup promosi pariwisata dan kerjasama wisata.

Seksi Promosi Pariwisata

Pasal 126

(1) Seksi Promosi Pariwisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Pemasaran Pariwisata lingkup promosi pariwisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Promosi Pariwisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup promosi pariwisata;

b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata;
c. Pelaksanaan lingkup pengembangan objek wisata yang meliputi fasilitasi penyelenggaraan pameran/event dan sarana pemasaran wisata, dan penyediaan informasi pariwisata;
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup promosi pariwisata.

Seksi Kerjasama Wisata

Pasal 127

(1) Seksi Kerjasama Wisata mempunyai tugas pokok melaksanakan sebagian tugas Bidang Pemasaran Pariwisata lingkup kerjasama wisata.

(2) Untuk melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat(1), Seksi Kerjasama Wisata mempunyai fungsi :

a. Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup kerjasama wisata;
b. Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup kerjasama wisata;
c. Pelaksanaan lingkup kerjasama wisata yang meliputi fasilitasi kerjasama kemampuan dalam melaksanakan pengembangan dan promosi pariwisata;
d. Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup kerjasama wisata.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Action Research*, yaitu untuk meningkatkan pemahaman praktik yang dilakukan oleh praktisi dan melibatkan pihak-pihak terkait.

3.2.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Action Research* (penelitian tindakan). Penelitian tindakan digunakan untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada kehidupan sehari-hari. Pengertian ini sesuai dengan pendapat Stringer, E.T (2007:1) yang menyatakan *"Action research is a systematic approach to investigation that enables people to find effective solution to problems they confront in their everyday lives"*. Definisi lain dikemukakan oleh Kemmis dan McTaggart (McPherson dan Nunes, 2004:7-8) dan (Norton, 2009:52) yang menyatakan bahwa:

Action research is a form of collective, self-reflective inquiry undertaken by participants in social situations in order to improve the rationality and justice of their own social or educational practices, as well as their understanding of these practices and the situations in which these practices are carried out.

Penelitian tindakan merupakan bentuk penelitian refleksif diri kolektif yang dilakukan oleh peserta-pesertanya dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan dan praktek sosial mereka serta pemahaman mereka terhadap praktek-praktek mereka dan terhadap situasi tempat praktek-praktek tersebut dilakukan. Penelitian tindakan merupakan bentuk penelitian yang memungkinkan para praktisi dapat meneliti dan memeriksa pekerjaannya. McNiff dan Whitehead (2006:7) menyatakan bahwa:

Action research is a form of enquiry that enables practitioners everywhere to investigate and evaluate their work. They ask, 'What am I doing? What do I need to improve? How do I improve it?.

Pengertian tersebut mempunyai makna bahwa para praktisi sebagai peneliti dapat meneliti pekerjaannya dengan berpedoman pada tiga pertanyaan pokok yaitu apa yang sedang saya kerjakan, apa yang saya butuhkan untuk pengembangan dan bagaimana saya melakukan pengembangan itu.

Berdasarkan ketiga definisi di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan berkaitan erat dengan praktek di lapangan dalam situasi alami. Penelitinya adalah pelaku praktik itu sendiri dan sebagai pengguna langsung hasil penelitiannya. Lingkup penelitiannya sangat terbatas dan ditujukan untuk melakukan perubahan guna mencapai perbaikan praktek secara berkelanjutan.

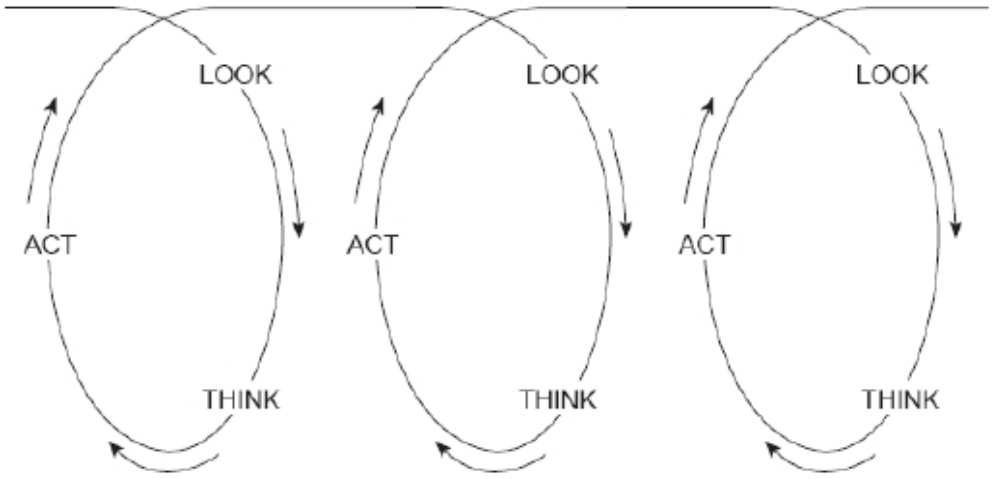
Tahapan penelitian tindakan menurut Deborah South (Syaodih, 2009:146) menggunakan model spiral dialektik yang terdiri atas empat langkah yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, analisis dan interpretasi data dan perencanaan tindakan. Sedangkan tahapan penelitian tindakan menurut Stringer, E.T (2007:8) berupa siklus yang terdiri dari tiga aspek yaitu *look* (melihat), *think* (berfikir) dan *act* (berbuat).

(1) *Look* (melihat) yaitu kegiatan untuk memahami permasalahan melalui pengumpulan data dan mendeskripsikan situasi.

(2) *Think* (berfikir) yaitu kegiatan menganalisis apa yang terjadi dan menginterpretasikan bagaimana dan mengapa hal itu terjadi.

(3) *Act* (berbuat) yaitu melakukan perencanaan solusi, melaksanakan dan mengevaluasinya.

Kegiatan tersebut dapat dilakukan berulang-ulang, artinya hasil dari pelaksanaan program (*Act*) dapat dijadikan acuan dalam perencanaan selanjutnya (*Look*). Hal ini dapat digambarkan seperti pada gambar 3.3.



Gambar 3. 2 Interaksi Spiral *Action Research* (Stringer, E.T, 2007:8)

Berikut adalah tahapan-tahapan yang digunakan dalam penelitian ini :

1. Tahap pengumpulan data

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

a. Studi Pustaka

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, *browsing internet*, jurnal-jurnal dan makalah-makalah yang ada kaitannya dengan topik yang diambil juga mempelajari dokumentasi dari wilayah yang dijadikan objek pembangunan aplikasi.

b. Observasi

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

2. Tahap pembuatan perangkat lunak

Teknik analisis data dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan metode *Rational Unified Process* (RUP). Metode RUP merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak yaitu:

1. *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

2. *Elaboration*

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

3. *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.

4. *Transition*

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

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber informan pertama yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh

peneliti. Ini diperoleh melalui wawancara di Dinas Kebudayaan & Pariwisata Kota Bandung. Data primer ini berupa antara lain:

- catatan hasil wawancara
- hasil observasi ke lapangan secara langsung dalam bentuk catatan tentang situasi dan kejadian
- data-data mengenai informasi Lokasi Pariwisata.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau diagram-diagram. Data ini digunakan untuk mendukung infomasi primer yang diperoleh baik dari dokumen, maupun dari observasi langsung ke lapangan. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku, Jurnal Ilmiah dan Internet

   Buku-buku, jurnal ilmiah, dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian, yakni sebagai tinjauan pustaka untuk menganalisis penelitian yang dilakukan. Selain itu, juga terdapat standart dan peraturan yang terkait dengan penelitian untuk mengevaluasi keadaan yang ada.

2. Dokumen data Lokasi Pariwisata

   Mengumpulkan data sekunder dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata melalui dokumen-dokumen serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

3.2.3. Metode Pendekatan Dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem dilakukan untuk membantu di dalam pembuatan aplikasi pencarian lokasi fasilitas pariwisata berbasis pada *platform mobile* android yang akan dilakukan oleh peneliti.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem berorientasi pada data yaitu analisis dan perancangan berobjek. yang menekankan pada karakteristik data yang akan diproses.

Perancangan sistem yang akan dibangun bertujuan untuk mendapatkan beberapa tahapan agar dalam pembuatan sistem baru dapat lebih terarah dan lebih terurut, sehingga apabila pada sistem yang telah dibuat terdapat kesalahan dapat segera ditemukan dan diperbaiki dengan mudah.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan aplikasi yang kompleks dan dasar, maka dapat menggunakan paradigma yang dapat mengembangkan dan membangun aplikasi

pencarian lokasi fasilitas pariwisata dengan menggunakan paradigma *Rational Unified Process* (RUP).

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Merupakan suatu alat yang membantu pada saat analisis sistem dengan alir dokumen yang dapat dilihat secara jelas tentang sistem keseluruhan.

3.2.3.3.1 Alat Bantu Analisis

Alat bantu analisis yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah dengan menggunakan model *UML*. Adapun model *UML* adalah sebagai berikut:

1) ***Use Case Diagram***

   Use Case Diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada diluar sistem (Aktor). Diagram ini menunjukan fungsionalitas suatu sistem yang berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case Diagram* dapat digunakan selama proses analisis untuk menagkap requitment sistem dan untuk memahami bagaimana sistem bekerja.

2) ***Class Diagram***

   Class Diagram menjelaskan dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. *Class Diagram* memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas dalam model desain dari suatu sistem. Selama proses

analisis, *class diagram* memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.

3) *Behavior Diagram*

Behavior diagram dapat dikelompokan menjadi tiga diagram, yaitu :

a. Activity Diagram

Activity Diagram memodelkan alur kerja (work flow) sebuah proses bisnis dan urutan aktifitas dalam suatu proses.

b. Interaction Diagram

Interaction Diagram dibagi menjadi dua model diagram yaitu :

1. *Sequence Diagram* menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus bersosialisasi dengan *use case*. Sequence diagram, memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu dalam *use case*.
2. *Colaboration Diagram* melihat pada interaksi dan hubungan terstruktur antar objek. Tipe diagram ini menekankan pada hubungan (*relationship*) antar objek, sedangkan *sequence diagram* menekankan pada urutan kejadian. Dalam *collaboration diagram* terdapat beberapa objek, *link*, dan *message*.

4) *Implementation Diagram*

Implementation diagram dibagi menjadi dua diagram, yaitu :

1. *Component Diagram* menggambarkan alokasi semua kelas dan objek kedalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem *software*. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan kebergantungan antara komponen-komponen *software*, seperti *source code*, *binary code*, dan komponen tereksekusi (*execute components*)

2. *Deployment Diagram* memperlihatkan pemetaan *software* kepada *hardware*. Dimana akan berjalan (di *server/multitier*, *standalone* atau lainnya), dan menggambarkan model koneksi dan kemampuan jaringan dan hal lainya yang bersifat fisik.

3.2.3.3.2 Perancangan

Perancangan dalam aplikasi pencarian lokasi fasilitas pariwisata berbasis platform android menggunakan beberapa software sebagai berikut :

a) Eclipse

Eclipse merupakan sebuah IDE (*Integrated Development Environment*) yang berfungsi untuk mengembangkan perangkat lunak dan dapat dijalankan di semua platform (*platform-independent*).

b) *Software Development Kit (SDK)*

Software Development Kit (SDK) adalah suatu kit atau library dari bahasa pemrograman untuk pengembangan atau pembangunan suatu perangkat lunak dan biasanya SDK terdiri dari kumpulan tools yang dibutuhkan. Misalnya bahasa pemrograman java, mempunyai SDK yang berisi suatu *library* yang dapat digunakan untuk membuat suatu aplikasi berbasis java.

c) *Java Development Kit (JDK)*

Java Development Kit (JDK) adalah sekumpulan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang berbasis Java, Sedangkan JRE adalah sebuah implementasi dari Java Virtual Machine yang benar-benar digunakan untuk menjalankan program java. Biasanya, setiap JDK berisi satu atau lebih JRE dan berbagai alat pengembangan lain seperti sumber kompiler java, *bundling, debuggers, development libraries* dan lain sebagainya.

d) *Android Development Tools (ADT)*

Android Development Tools (*ADT*) adalah *plugin* untuk Eclipse *Intergrated Development Environment* (*IDE*) yang dirancang untuk memberikan lingkungan yang terpadu di mana untuk membangun aplikasi Android.

3.3 Pengujian Software

Dalam kasus ini penulis menggunakan metode pengujian black box. Pengujian black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak atau lebih menekankan kepada pengujian fungsional . Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian black box merupakan metode perancang data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Pengujian black box merupakan pendekatan komplementer dari teknik white box. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang,

b. Kesalahan interface,

c. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal,

d. Kesalahan kinerja,

e. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.