BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Jln. Veteran No. 01 Ciseureuh Telp. (0264) 200105 Purwakarta 41118. Objek utama yang di teliti yaitu Objek utama yang di teliti yaitu Objek wisata yang ada di Kabupaten Purwakarta.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta berdiri berdasarkan Peraturan Daerah Kabupaten Purwakarta No. 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan Dinas Daerah dan Peraturan Bupati No. 45 Tahun 2008 tentang Rincian Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas.

Dinas Pariwisata mempunya tugas pokok melaksanakan kewenangan otonomi daerah dalam rangka pelaksanaan tugas desentralisasi di bidang pariwisata.

Dalam melaksanakan tugas sebagaiman dimaksud, dinas pariwisata mempunyai fungsi :

1. Perumusan kebijakan teknis di bidang pariwisata.
2. Pemberian perizinan dan pelaksanaan pelayanan umum.
3. Pembinaan teknis di bidang pariwisata dan kebudayaan.
4. Pengelolaan tata usaha dinas.
5. Pembinaan terhadap unit pelaksana teknis dinas dalam lingkup tugasnya.
6. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala daerah.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Guna mendukung dan menyelaraskan visi dan misi Pemerintah Kabupaten Purwakarta, maka Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta telah menetapkan visi dan misi sebagai berikut :

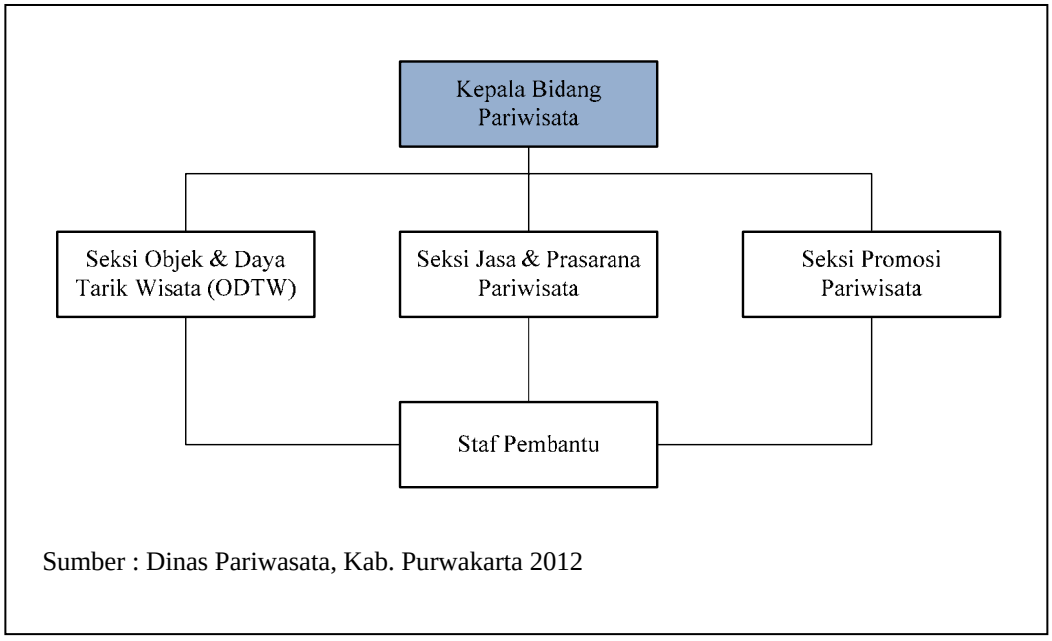
"*Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta sebagai Motor Penggerak Terwujudnya Kota Purwkararta Sebagai Tujuan Wisata Andalan"*

Visi dan Misi tersebut memiliki makna:

1. Motor Penggerak: bahwa sektor pariwisata Purwakarta memiliki jatidiri dan karakter yang kuat dan diharapkan mampu menjadi penggerak perekonomian Purwakarta untuk tujuan meningkatkan kesejahteraan masyarakat Purwakarta melalui penciptaan lapangan kerja dan peluang usaha dengan berbasis sumber daya lokal.
2. Tujuan wisata andalan : Potensi objek wisata di Purwakarta memiliki keunggulan komparatif dengan berbagai potensi objek wisata pilihan yang berfariasi terdiri dari Gunung, Rimba, Sungai dan Seni Budaya sebagai Daerah Tujuan Wisata Andalan, disamping itu, Purwakarta secara geografis berbatasan langsung dengan ibu kota negara yang merupakan pintu masuk wisatawan menuju Jawa Barat sekaligus sebagai pintu masuk wisatawan mancanegara ke Indonesia, dengan demikian maka Purwakarta merupakan Daerah Tujuan Wisata andalan dalam skala nasional, regional maupun internasional.

3.1.3 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah rangka kerja formal bagi sebuah organisasi dimana tugas dibagikan, dikumpulkan dan dikoordinasikan. Struktur organisasi merupakan suatu bentuk susunan yang mempunyai hubungan dinas maupun bidang usaha kerja satu dengan yang lain, sehingga wewenang dan tanggung jawab menjadi suatu kegiatan yang teratur.



Sumber : Dinas Pariwasata, Kab. Purwakarta 2012

Gambar 3.1 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata Kab. Purwakarta

3.1.4 Deskripsi Tugas

1. Kepala Bidang Pariwisata

Dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud ayat (1), bidang pariwisata mempunyai fungsi:

a. Perumusan kebijakaan teknis dibidang keparawisataan.
b. Pengelolaan urusan pemerintahaan dan pelayanan umum di bidang keparawisataan.

c. Pembinaan, pengawasan dan pengendalian pelaksanaan tugas bidang jasa dan saran pariwisata, objek dab daya tarik wisata serta promosi pariwisata.

2. Seksi Jasa dan Sarana Pariwisata

Dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Seksi Jasa dan Sarana Pariwisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan bahan kebijakan teknis pengelolaan pembinaan dan pengembangan jasa dan sarana parawisata.
b. Pelaksanaan urusan pengelolaan pembinaan dan pengembangan jasa dan saran pariwisata.
c. Pelaksanaan pembinaan tugas bidang pengelolaan pembinaan dan pengembangan jasa dan sarana pariwisata.
d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Kepala Bidang sesuai dengan tugas dan fungsinya.

3. Seksi Objek dan Daya Tarik Pariwisata (ODTW)

Dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Seksi Jasa dan Sarana Pariwisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan bahan kebijakan teknis pengelolaan dan pengembangan objek dan daya tarik pariwisata.
b. Pelaksanaan urusan pengelolaan dan pengembangan objek dan daya tarik pariwisata.
c. Pelaksanaan pembinaan tugas bidang pengelolaan dan pengembangan objek dan daya tarik pariwisata.

d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Kepala Bidang sesuai dengan tugas dan fungsinya.

4. Seksi Promosi Pariwisata

Dalam melaksanakan tugas pokok sebagaimana dimaksud pada ayat (1) Seksi Jasa dan Sarana Pariwisata mempunyai fungsi :

a. Penyusunan bahan kebijakan teknis pengelolaan dan pengembangan kegiatan promosi pariwisata.
b. Pelaksanaan urusan pengelolaan dan pengembangan kegiatan promosi pariwisata.
c. Pelaksanaan pembinaan tugas bidang promosi pariwisata
d. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Kepala Bidang sesuai dengan tugas dan fungsinya.

5. Staf Pembantu

Dalam melaksanakan tugas pokok, Staf Pembantu mempunyai tugas:

a. Membantu segala kegiatan dan pelaksanaan tugas lainnya yang diberikan oleh Seksi Jasa dan Sarana Pariwisata, Seksi Objek dan Daya Tarik Pariwisata dan Seksi Promosi Pariwisata

3.2 Metode Penelitian

Di dalam perancangan sistem diperlukan adanya metodologi yang sesuai dengan kebutuhan, oleh karena itu dengan mengikuti metodologi atau prosedur - prosedur yang ada diharapkan perancangan sistem dapat diselesaikan dengan baik. Dengan menggunakan metode atau prosedur-prosedur yang diberikan oleh suatu

metodologi, maka pengembangan sistem diharapkan akan dapat diselesaikan dengan baik

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk memperoleh ciri-ciri variabel, dimana dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang kinerja program dirancang dan diimplementasikan kepada pengguna (*user*) dalam perusahaan.

Metode penelitian deskriptif (*descriptive research*) bertujuan mendeskripsikan suatu keadaan atau fenomena apa adanya. Dalam studi ini para peneliti tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan tertentu terhadap objek penelitian. Semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Penelitian deskriptif dapat berkenaan dengan kasus-kasus tertentu atau suatu populasi yang cukup luas. Kemudian, peneliti dapat menggunakan pendekatan kuantitatif, pendekatan kualitatif, atau penggambaran keadaan secara naratif-kualitatif. Penelitian deskriptif dapat dilakukan pada saat ini atau dalam kurun waktu yang singkat, tetapi dapat pula dilakukan dalam waktu yang cukup panjang. Penelitian yang berlangsung saat ini disebut penelitian deskriptif, sedangkan penelitian yang dilakukan dalam kurun waktu yang panjang disebut penelitian longitudinal.

Metode penelitian action (*action research*) merupakan bentuk penelitian terapan (*applied research*) yang bertujuan mencari suatu cara efektif yang menghasilkan perubahan disengaja dalam suatu lingkungan yang sebagian

dikendalikan (dikontrol). Misalnya, suatu studi bertujuan memperbaiki komunikasi antara manajemen dan staf dalam suatu organisasi. Tujuan utama action research adalah memasuki suatu situasi, melakukan perubahan, dan memantau hasilnya. Beberapa penulis lebih suka menyebutnya ‘action science’untuk mencegah penyimpangan penelitian tersebut dari karakteristik ilmiah.

Penelitian tindakan merupakan aktivitas yang kompleks, dinamis, serta melibatkan upaya terbaik anggota komunitas atau organisasi dan peneliti profesional. Aktivitas semacam ini secara simultan melibatkan pemunculan informasi dan analisis baru bersama tindakan yang ditujukan pada transformasi situasi dalam arahan demokratis. Penelitian tindakan bersifat holistik serta terikat konteks, lalu menghasilkan solusi praktis dan pengetahuan baru sebagai bagian serangkaian aktivitas yang terkendali.

Action research merupakan pendekatan yang semakin populer di kalangan peneliti skala kecil dalam bidang ilmu-ilmu komputer, terutama mereka yang bekerja dalam bidang profesional seperti bidang teknologi informasi, sistem komputer, dan sistem informasi manajemen. Penelitian demikian sangat sesuai untuk kebutuhan orang-orang yang melakukan penelitian di tempat kerja serta memiliki fokus pada aspek-aspek perbaikan praktik kerja maupun praktik kolega mereka. Guritno,Suryo et al (2011:5).

3.2.2 Metode Pegumpulan Data

Penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data mengenai objek yang akan diteliti, jenis data tersebut dikelompokan kedalam 2 jenis yaitu primer

dan sekunder sedangkan metode pengumpulan data yang penulis lakukan dengan cara deskriptif.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

a. Pengamatan (observasi)

Penulis mengadakan pengamatan terhadap bagian Dinas Pariwisata secara cermat dan sistimatis sehingga nantinya data yang diperoleh merupakan data yang sebenarnya.

b. Wawancara

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan tanya jawab terhadap pihak bagian pariwisata. Wawancara dilakukan penulis untuk mengambil data yang bersifat struktural maupun historical. Adapun poin-poin yang ditanyakan pada saat wawancara adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses sistem informasi pariwisata yang berjalan di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta.
2. Kendala apa saja yang terjadi pada proses sistem informasi pariwisata di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta.
3. Aplikasi seperti apa yang dibutuhkan di Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta.
4. Harapan Dinas Pariwisata Kabupaten Purwakarta setelah peneliti menghasilkan aplikasi yang dibutuhkan.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia seperti buku-buku. Cara yang digunakan

untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber, kebanyakan dari materi sejenis dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti. Metode ini digunakan untuk pengumpulan data yang berhubungan dengan pariwisata.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem adalah hal yang sangat penting untuk dijelaskan, maka penulis telah menyusun penjelasannya berdasarkan sub-bab berikut ini.

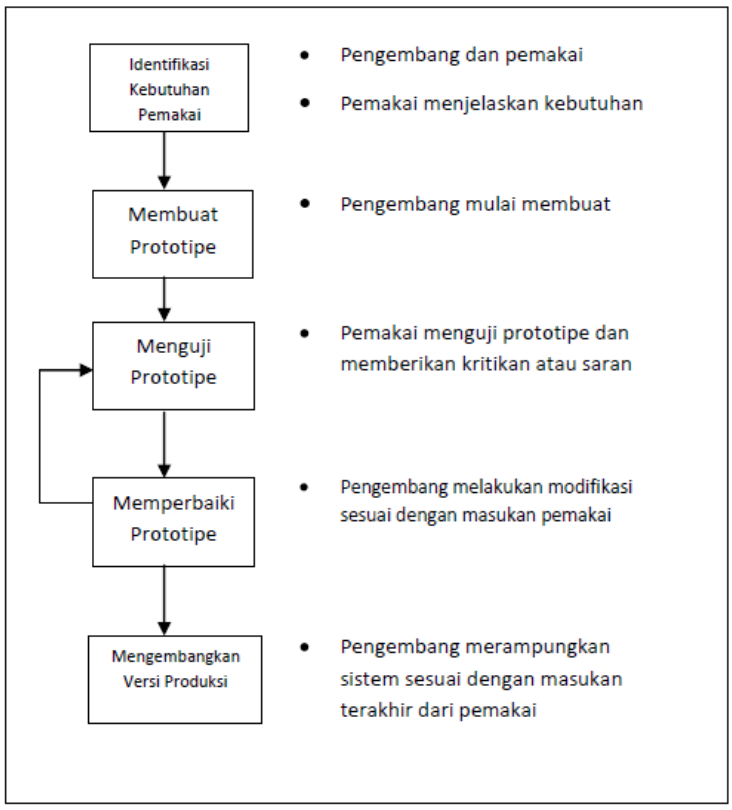
3.2.3.1 Metode Pendeketan Sistem

Untuk pendekatan analisis sistem, pendekatan yang digunakan adalah pendekatan yang berorientasi pada objek (*object oriented*), dengan alat analisis yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*).

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengembangan sistem informasi pariwisata ini yaitu menggunakan model *prototype*. Model *prototype* adalah metode pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini. Karena penulis memulai penelitian ini dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan dari pada sistem atau perangkat lunak yang akan dibuat.

Secara umum tahapan pada model prototyping dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Mekanisme Pengembangan Sistem dengan Prototype

(Sumber : Abdul Kadir. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta)

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototyping* ini pengembang dan *user* dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang *user* hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara *detail output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Berikut ini beberapa tahapan-tahapan dalam *Prototyping* yang akan dipakai oleh penulis dalam merancang sebuah sistem, yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan, *User* dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasikan semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
2. Membangun *prototyping*, Membangun *prototyping* dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user* (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*)
3. Evaluasi *protoptyping*, Evaluasi ini dilakukan oleh *user* apakah *prototyping* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginann *user*. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak *prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.
4. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini *prototyping* yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.
5. Menguji sistem, Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan *Black Box* pengujian arsitektur dan lain-lain
6. Evaluasi sistem, *User* mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan . Jika ya, langkah 7 dilakukan; jika tidak, ulangi langkah 4 dan 5.
7. Menggunakan sistem, Perangkat lunak yang telah diuji dan diterima *user* siap untuk digunakan.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu yang gunakan yaitu menggunakan notasi-notasi UML (*Unified Modeling Language*) yang akan digambarkan secara elektronik menggunakan

software Star UML. Dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek, alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan diantaranya Diagram *use case (use case diagram),* Diagram aktivitas (*activity diagram*), Diagram sekuensial (*sequence diagram*), Diagram kolaborasi (*collaboration diagram*), Diagram Kelas (*class diagram*), Diagram *deployment* (*deployment diagram*).

1. **Diagram *use case (use case diagram)***

   Use Case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case* mana, *uses case* mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*

2. **Diagram Aktivitas (*Activity diagram*)**

   Activity diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih urutan dalam melakukannya. Dengan kata lain, diagram hanya menyebutkan aturan-aturan rangkaian dasar yang harus diikuti.

3. **Diagram Sekuensial (*Sequence diagram*)**

   Sequence diagram menambahkan dimensi waktu pada interaksi diantara objek. *Participant* diletakkan di atas dan waktu ditunjukkan dari atas ke bawah. *Life line participant* diurutkan dari setiap *participant*. Kotak kecil pada *life line* menyatakan *activation,* yaitu menjalankan salah satu *operation* dari *participant.*

4. **Diagram Komponen (*Component diagram*)**

   Component dihubungkan melalui *interface* yang diimplementasikan, yaitu koleksi operasi-operasi. *Component* mewakili potongan-potongan yang independen yang bisa dipesan dan diperbaharui sewaktu-waktu..

5. **Diagram Kelas (*Class diagram*)**

   Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. *Class diagram* juga menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut\

6. **Diagram *Deployment* (*Deployment diagram*)**

   Bagian utama *hardware*/perangkat keras adalah *node*, yaitu nama umum untuk semua jenis sumber komputasi. Jika *node* adalah bagian dari *package*, namanya bisa mengandung nama *package* tersebut.

3.2.4 Pengujian Sofware

Pengujian perangkat lunak (software) adalah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean.

Pengujian software yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah *black box*. Untuk lebih jelasnya bisa lihat dibawah ini :

Faktor Pengujian *Black Box*:

1. *Graph-based* testing adalah graf yang mewakili hubungan antar objek pada modul sehingga tiap objek dan hubungannya tersebut dapat diuji.

2. *Equivalence Partitioning* adalah pembagian domain masukan dari program menjadi kelas data yang dibuatkan kasus ujinya.
3. *Boundary Value Analysis* adalah pemilihan kasus uji dengan mencari batas-batas esktrim dari kelas data.
4. *Comparison Testing* adalah digunakan untuk system yang menganut *redundancy* kasus uji yang dirancang untuk satu versi perangkat lunak dijadikan masukkan pada pengujian versi perangkat lunak lainnya.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program. Pengujian *black box* bukan merupakan *alternative* dari teknik white box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan dari pada metode *white box*