BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Objek penelitian adalah "Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk di pelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya".

Objek penelitian merupakan sesuatu hal yang akan diteliti dengan data yang didapatkan untuk suatu tujuan tertentu. Dengan demikian objek penelitian yang diambil oleh peneliti pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung Selanjutnya untuk melengkapi objek penelitian ini, akan diuraikan tentang sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi dan deskripsi tugasnya di bawah ini.

3.1.1 Sejarah Perusahaan

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yaitu jabatan segala sesuatu yang berhubungan dengan *tourism* atau perpelancongan. Pemerintah Pusat dalam mengatur kepariwisataan di seluruh Indonesia mengeluarkan Keputusan Presiden No. 30 Tahun 1986 yang berisi tentang pembentukan Dewan Pertimbangan Kepariwisataan Nasional. Lembaga ini mempunyai tugas utama yaitu membantu Presiden dalam menetapkan kebijaksanaan umum di bidang kepariwisataan nasional. Di dalam keputusan ini dicantumkan pula tentang pembentukan

Direktorat Jendral Pariwisata dalam suatu Struktur Organisasi Departemen Perhubungan.

Pada tahun 1969, pemerintah mengeluarkan Instruksi Presiden No. 9/1969 yang berisi tentang pembentukan Badan Pariwisata Nasional (BAPARNAS) dalam rangka untuk menjamin pembinaan dan pengembangan yang efektif dan berlanjut dalam pelaksanaan yang diusahakan oleh pihak pemerintah dan swasta. BAPARNAS bertugas untuk membantu Mentri Perhubungan dan Dirjen Pariwisata.

Kemudian berdasarkan Surat Keputusan Mentri Perhubungan No. SK. 71/11/1969, dibentuklah Dinas Pariwisata di Tingkat Daerah (Dinas Pariwisata Daerah/ DISPARDA). Kemudian Pemerintah Daerah Tingkat I Jawa Barat membentuk Dinas Pariwisata Tingkat I Jawa Barat, setelah itu dibentuklah Dinas Pariwisata Kotamadya Tingkat II Bandung berdasarkan Peraturan Daerah No. II/ 1969. Pada tahun 1971 samapi dengan 1987 tercatat dengan nama Kantor Pariwisata Daerah (KAPARDA).

Sejak keluarnya Peraturan Daerah No. II/ 1985 tentang pembentukan Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung, maka sejak tahun 1987 KAPARDA diganti menjadi Dinas Pariwisata Kotamadya Daerah Tingkat II Bandung. Sejalan dengan adanya otonomi daerah Indonesia, seluruh tingkat Pemerintah di Indonesua baik di pusat, propinsi, maupun kota dan kabupaten mengalami beberapa perubahan. Berdasarkan UU No. 22/ 1999, Dinas Pariwisata Daerah Tingkat II Kotamadya mengalami perubahan menjadi Dinas Pariwisata

Kota Bandung dan mendapatkan penambahan kewenangan yang lebih luas terhadap urusan Biro Perjalanan dan Hotel Berbintang.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, dalam upaya memenuhi kewenangan yang diberikan berdasarkan UU no. 22/ 1999 struktur organisasi dan tata kerja Dinas Pariwisata Kota Bandung pun mengalami beberapa Perubahan yang diatur dalam Peraturan Daerah No. 5 tanggal 7 Maret 2001 mengenai struktur organisasi Dinas Pariwisata kota Bandung. Kemudian pada tanggal 4 Desember 2007 melalui Peraturan Daerah Nomor 13 Tahun 2007 Dinas Pariwisata Daerah Kota Bandung dirubah menjadi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung sampai sekarang.

3.1.2 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Visi Dinas dan Pariwisata Kota Bandung Tahun 2009-2013 adalah **"MEMANTAPKAN KOTA BANDUNG SEBAGAI KOTA SENI BUDAYA DAN TUJUAN WISATA TAHUN 2013"**

Visi di atas mengandung pengertian bahwa Kota Bandung sebagai Kota Seni Budaya (Puseur Budaya) dan Kota Tujuan Wisata saat ini merupakan upaya secara intens dilakukan pada periode 2004-2008 akan dan perlu dimantapkan keberadaannya pada periode 2009-2013. Sehingga Kota Bandung ke depan benar-benar menjadi Kota Seni Budaya dan Tujuan Wisata yang berdaya saing tinggi sejajar dengan kota-kota lain di dalam dan luar negeri yang selama ini telah menunjukan kiprahnya di Bidang Budaya dan Pariwisata.

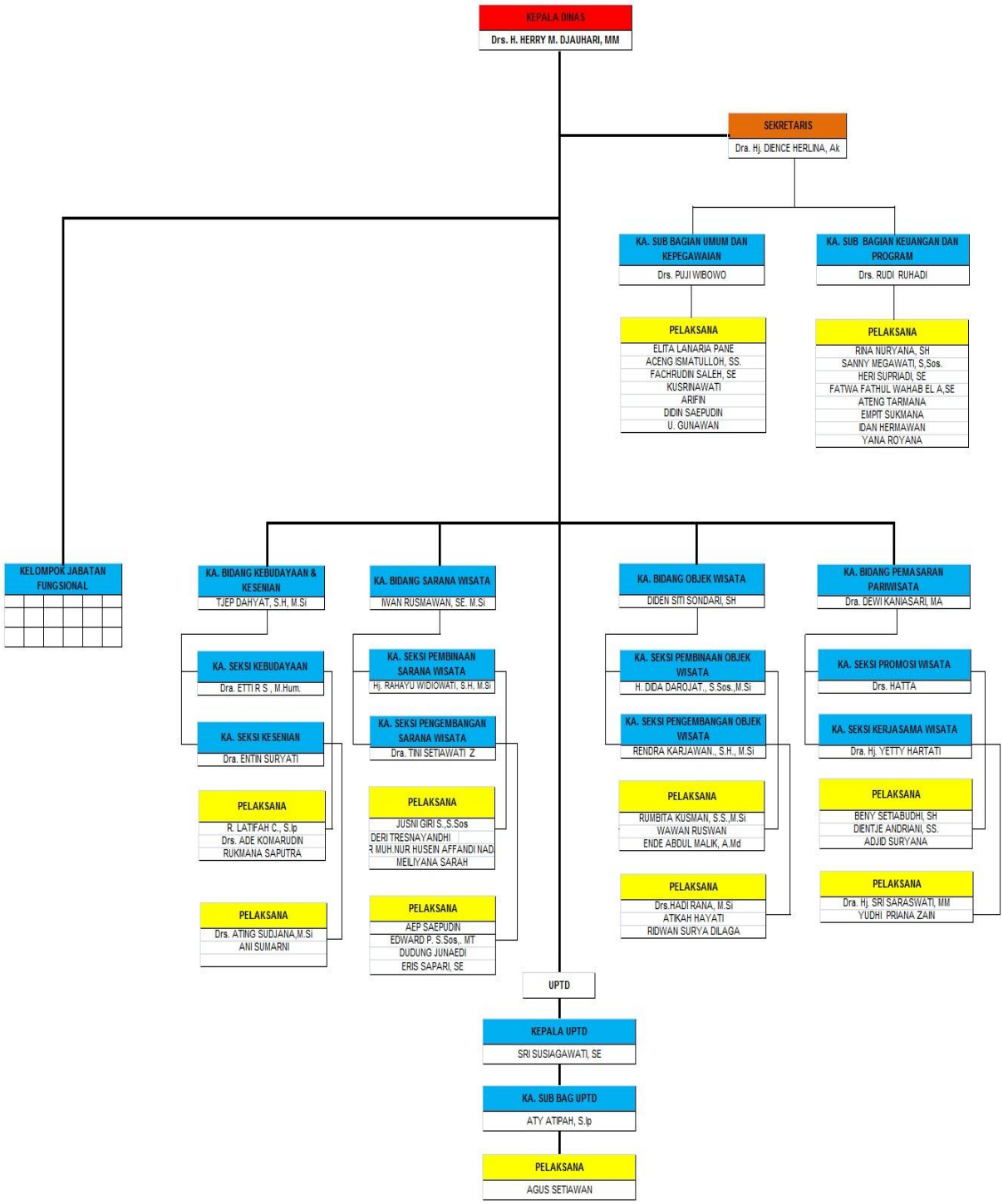
Misi

Misi dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah:

1. Mengembangkan Sumber Daya Manusia dan Kelembagaan Kepariwisataan Yang *Profesional*, Berkarakteristik Sunda Dan Berwawasan Global.
2. Meningkatkan pelestarian, pemberdayaan, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan dan kesenian.
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*, nasioanal 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

Berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 13 tahun 2007 tentang Pembentukan dan Susunan Organisasi Dinas Daerah, Struktur Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung

3.1.4 Deskripsi Tugas

Berdasarkan Perda 13 Tahun 2007, Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung adalah melaksanakan sebagaian urusan Daerah di Bidang Kebudayaan dan Pariwisata. Sedangkan Rincian Tugas Pokok dan Fungsinya ditentukan dengan Peraturan Walikota Bandung Nomor: 475 Tahun 2008. Pada dasarnya kegiatan yang dilaksanakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata adalah melakukan pembinaan dan pengembangan bidang-bidang kebudayaan dan kepariwisataan.

1. Sekretaris

   Melaksanakan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi adminitrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas, pengkoordinasian penyelengaraan tugas-tugas Bidang serta melakukan pembinaan, monitoring, evaluasi, peloporan dan pengendalian kegiatan kesekretariat Dinas.

2. Bidang Objek Wisata

   Melaksanakan pembinaan objek wisata yang sudah ada seperti museum, kebun binatang, tempat hiburan, sedangkan pengembangan objek wisata mencari alternatif yang bisa dijadikan objek wisata baru seperti wisata belanja, wisata kuliner dan wiasta air Cikapundung.

3. Bidang Sarana Wisata

   Melaksanakan pembinaan sarana wisata yang sudah ada seperti hotel-hotel dan restouran-restouran, sedangkan pengembangan sarana wisata antara lain

dengan merekomendasikan pendirian hotel-hotel dan restouran-restouran baru serta memantau mobilitas masyarakat pengguna sarana wisata.

4. Bidang Pemasaran

   Melaksanakan promosi dengan mengadakan pameran-pameran, merekomendasikan acara-acara untuk menarik wisatawan, sedangkan kerjasama wisata untuk bekerjasama mempromosikan Kota Bandung.

5. Bidang Seni Budaya

   Melaksanakan pengembangan dan pembinaan kesenian dan kebudayaan yang ada di Kota Bandung terutama kesenian dan kebudayaan tradisional dengan memfasilitasi kelompok-kelompok masyarakat yang berkecimpung di bidang seni budaya.

6. Unit Pelaksana Teknis Padepokan

   Salah satu gedung yang dimiliki oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata yang dapat digunakan untuk berbagai macam acara-acara pementasan kesenian atau acara serimonial, baik yang diselenggarakan oleh Pemerintah Kota Bandung atau acara-acara masyarakat umum.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional, empiris* dan *sistematis*.

3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam hal ini komponen desain dapat mencakup semua struktur penelitian diawali saat menemukan ide, menentukan tujuan, kemudian merencakan penelitian (permasalahan, merumuskaa, menetukan tujuan penelitian, sumber informasi dan melakukan kajian dari berbagai pustaka, menentukan metode yang digunakan, analisis data dan menguji hipotesis untuk mendapatakan hasil penelitian).

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan oleh peneliti adalah data sekunder dimana dokumen-dokumen yang didapat ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung yang berhubungan dengan penelitian.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Penelitian primer membutuhkan data atau informasi dari sumber pertama, biasanya kita sebut dengan responden. Data atau informasi diperoleh melalui pertanyaan tertulis dengan menggunakan kuesioner atau lisan dengan menggunakan metode wawancara. Yang termasuk dalam kategori ini ialah:

a. Studi Kasus

   Studi kasus menggunakan individu atau kelompok sebagai bahan studinya. Biasanya studi kasus bersifat longitudinal.

b. Survei

Survei merupakan studi yang bersifat kuantitatif yang digunakan untuk meneliti gejala suatu kelompok atau perilaku individu. Pada umumnya survey menggunakan kuesioner sebagai alat pengambil data.

c. Riset Eksperimental

Riset eksperimental menggunakan individu atau kelompok sebagai bahan studi. Pada umumnya riset ini menggunakan dua kelompok atau lebih untuk dijadikan sebagai obyek studinya.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Penelitian sekunder menggunakan bahan yang bukan dari sumber pertama sebagai sarana untuk memperoleh data atau informasi untuk menjawab masalah yang diteliti. Penelitian ini juga dikenal dengan penelitian yang menggunakan studi kepustakaan dan yang biasanya digunakan oleh para peneliti yang menganut paham pendeketan kualitatif. Data sekunder yang peneliti ambil yaitu profil perusahaan, struktur organisasi, sejarah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, serta dokumen-dokumen yang diperoleh dari tempat penelitian.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan dan pengembangan sistem yang diambil dalam penelitian ini adalah metode pendekatan berorientasi objek dengan metode pengembangan sistem menggunakan model *prototype*, hal ini diambil sesuai masalah yang dipecahkan dan kemampuan dari penulis.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah menggunakan metode pendeketan berorientasi objek. Pendekatan berorientasi objek adalah cara memandang persoalan menggunakan model-model yang diorganisasikan seputar konsep objek yang mengkombinasikan struktur data dan perilaku entitas.

Dengan menggunakan pendeketan berorientasi objek dapat menuntun penggunaan ulang *(reuse)* komponen-komponen program sebelumnya. Penggunaan kembali menuntun pengembangan perangkat lunak lebih cepat dan berkualitas lebih tinggi. Berorientasi objek mempermudah pemeliharaan karena strukturnya secara inheren sudah decouple di dalam level mikro. Dan sistem berorientasi objek lebih mudah diadaptasi dan diskala menjadi sistem lebih besar karena sistem-sistem lebih besar dibuat dengan subsistem-subsistem yang dapat diguna ulang.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah model *Rational Unified Process* (RUP). *Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practises* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak. Gambar dibawah menunjukkan secara keseluruhan arsitektur yang dimiliki RUP.

RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML). Melalui gambar dibawah dapat dilihat bahwa RUP memiliki, yaitu:

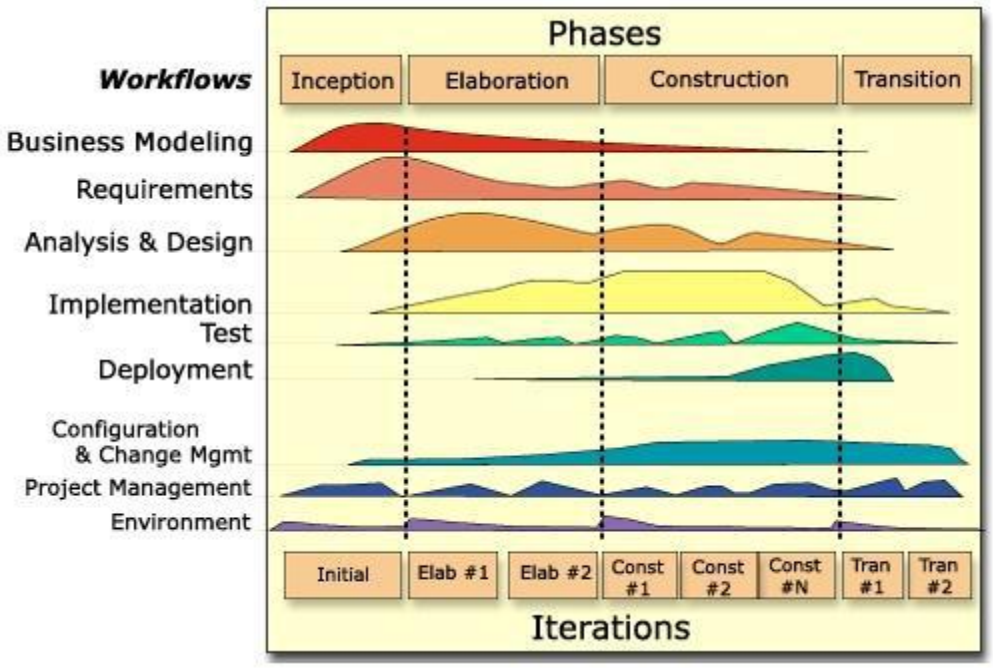
1. Dimensi pertama

Digambarkan secara horizontal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dari awal dari phase selanjutnya. Setiap *phase* dapat berdiri dari satu beberapa iterasi. Dimensi ini terdiri atas *Inception, Elaboration, Construction,* dan *Transition.*

2. Dimensi kedua

Digambarkan secara vertikal. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan kedalam beberapa disiplin terdiri dari empat elemen penting, yakni *who is doing, what, how* dan *when*. Dimensi ini terdiri atas *Business Modeling, Requirement, Analysis and Design, Implementation, Test, Deployment, Configuration* dan *Change Manegement, Project Management, Environtment.*

Secara umum tahapan pada model *Rational Unified Process* (RUP) dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2 Arsitektur *Rational Unified Process*

(Diadopsi : http://era.nih.gov/docs/rup_fundamentals.htm)

Pada penggunaan kedua standard tersebut diatas yang berorientasi objek (*object orinted*) memiliki manfaat yakni:

1. *Improve productivity*

   Standard ini dapat memanfaatkan kembali komponen-komponen yang telah tersedia/dibuat sehingga dapat meningkatkan produktifitas.

2. *Deliver high quality system*

   Kualitas sistem informasi dapat ditingkatkan sebagai sistem yang dibuat pada komponen-komponen yang telah teruji (*well-tested* dan *well-proven*) sehingga dapat mempercepat *delivery* sistem informasi yang dibuat dengan kualitas yang tinggi.

3. *Lower maintenance cost*

Standard ini dapat membantu untuk menyakinkan dampak perubahan yang terlokalisasi dan masalah dapat dengan mudah terdeteksi sehingga hasilnya biaya pemeliharaan dapat dioptimalkan atau lebih rendah dengan pengembangan informasi tanpa standard yang jelas.

4. *Facilitate reuse*

Standard ini memiliki kemampuan yang mengembangkan komponen-komponen yang dapat digunakan kembali untuk pengembangan aplikasi yang lainnya.

5. *Manage complexity*

Standard ini mudah untuk mengatur dan memonitor semua proses dari semua tahapan yang ada sehingga suatu pengembangan sistem informasi yang amat kompleks dapat dilakukan dengan aman dan sesuai dengan harapan semua manajer proyek IT/IS yakni *deliver good quality software within cost and schedule time and the users accepted*.

Metodologi *Rational Unified Process* (RUP). Metode RUP merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini, terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak yaitu:

a. *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.

b. *Elaboration*

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

c. *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.

d. *Transition*

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

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek akan menggambarkan dengan menggunakan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML).

1. *Use Case Diagram*

Diagram ini memperlihatkan himpunan Use-Case dan Actor-Actor (jenis khusus dari kelas). Diagram ini penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku dari suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

2. *Activity Diagram*

Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran suatu aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting

dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

3. *Class Diagram*

Diagram ini memperlihatkan kelas-kelas, antamuka-antarmuka, kolaborasi-kolaborasi, dan relasi-relasi. Diagram ini umum ditemui pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meski sifatnya statis, sering pula memuat kelas-kelas aktif.

4. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram menggambarkan alur kerja dari fungsi-fungsi dalam sistem dengan use-case dimana didalamnya terdapat actor. Diagram ini sangat memperhatikan waktu/ terurut berdasarkan kejadian (sequence).

5. *Deployment Daigram*

Deployment Diagram memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan, memuat simpul-simpul atau node beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. *Deployment* Diagram berhubungan erat dengan diagram komponen dimana *Deployment* Diagram memuat satu atau lebih komponen-komponen. Diagram ini menggambarkan bentuk layout secara fisik bentuk jaringan dan posisi komponen-komponen dari sistem.

3.2.4 Pengujian Perangkat Lunak

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

Pada penelitian ini penulis menggunakan pengujian *Black-Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikina pengujian black-box memungkinkan perekayasaan perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsioanal untuk suatu program. Pengujian black-box bukan merupakan alternative dari teknik white-box, tetapi merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan daripada metode white-box.

Pengujian black-box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut:

1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antarmuka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses basis data eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Kesalahan inisialisasi atau terminasi.

Tidak seperti pengujian white-box, yang dilakukan pada saat diawal proses pengujian black-box cenderung diaplikasikan selama tahap akhir pengujian. Karena pengujian black-box memperhatikan struktur control, maka perhatian

berfokus pada domain informasi. Pengujian didesain untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana validasi fungsional diuji?
2. *Kelas* input apa yang akan membuat test case menajdi baik?
3. Apakah sisstem sangat sensitive terhadap harga input tertentu?
4. Bagaimana batasan dari suatu data diisolasi?
5. Kecepatan data apa dan volume data apa yang dapat ditolerir oleh sistem?
6. Apa pengaruh kombinasi tertentu dari data terhadapat opersai sistem?

Dengan mengaplikasikan teknik black-box, maka kita menarik serangkaian test case yang memenuhi kriteria berikut ini :

1. Test case yang mengurangi, dengan harga lebih dari satu, jumlah test case tambahan yang harus didesain untuk mencapai pengujian yang dapat dipertanggungjawabkan, dan
2. Test case yang memberi tahu kita sesuatu mengenai kehadiran atau ketidakhadiran kelas kesalahaman daripada memberi tahu kesalahan yang berhubungan hanya dengan pengujian spesifikasi yang ada.