BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat (DISPARBUD JABAR) merupakan salah satu lembaga pemerintahan yang bergerak dalam bidang pelestarian serta pemberdayaan pariwisata dan kebudayaan yang ada di Provinsi Jawa Barat berlokasi di Jl.L.L.R.E Martadinata No.209 Bandung

. Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor : 25 Tahun 2000 tentang Kewenangan Pemerintah dan Kewenangan Propinsi sebagai Daerah Otonom, sebagaimana diamanatkan Undang-undang Nomor : 22 Tahun 1999 tentang Pemerintah Daerah dan Peraturan Pemerintah Nomor : 84 Tahun 2000 tentang Pedoman Organisasi Perangkat Daerah, maka Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Jawa Barat mengeluarkan Peraturan Daerah Nomor : 15 Tahun 2000 tentang Pembentukan Dinas Daerah Propinsi Jawa Barat.

Dengan dikeluarkannya Peraturan Daerah Nomor : 15 Tahun 2000 tersebut, maka terbentuklah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat yang merupakan gabungan 4 (empat) Instansi yaitu dari Dinas Pariwisata Propinsi Jawa Barat, Dinas Pendidikan Propinsi Jawa Barat Bidang Kebudayaan, Kantor Wilayah Departemen Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi Propinsi Jawa Barat dan Kantor Wilayah Departemen Pendidikan Bidang Kebudayaan.

Pada tahun 2007 terbit Peraturan Pemerintah Nomor : 38 tentang Pembagian Urusan Pemerintahan antara Pemerintah, Pemerintah Daerah Provinsi dan Pemerintah Daerah Kabupaten/Kota yang pada akhirnya berimbas kepada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat yaitu mengalami perubahan kembali. Tidak berupa gabungan tetapi tetap dengan posisi yang sama hanya mengalami perubahan nomenklatur saja. Berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor : 21 Tahun 2008 tentang Dinas Daerah Provinsi Jawa Barat, nama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Propinsi Jawa Barat berubah nama menjadi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, seperti halnya dulu sewaktu masih bernama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Barat, dilengkapi dengan Unit Pelaksana Teknis Dinas (UPTD) yaitu terdiri atas :

1. Balai Pengembangan Kemitraan dan Pelatihan Tenaga Kepariwisataan.
2. Balai Pengelolaan Anjungan Jawa Barat (TMII) Jakarta.
3. Balai Pengelolaan Taman Budaya.
4. Balai Pengelolaan Kepurbakalaan, Kesejahteraan dan Nilai Tradisional.
5. Balai Pengelolaan Museum Negeri Sribaduga.

Menyimak hal tersebut diatas, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat berupaya mengarahkan peningkatan sektor ekonomi melalui peningkatan sektor pariwisata yang dukung sektor kebudayaan menjadi salah satu faktor andalan yang mampu menggalakkan roda perekonomian sehingga mampu memberi kesempatan kepada masyarakat untuk membuka lapangan kerja dan

berusaha secara mandiri yang pada gilirannya akan meningkatkan pendapatan daerah dan masyarakat juga pendapatan negara melalui devisa.

3.1.2 Visi dan Misi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

Visi :

" Terwujudnya Jawa Barat sebagai daerah budaya dan tujuan wisata andalan ".

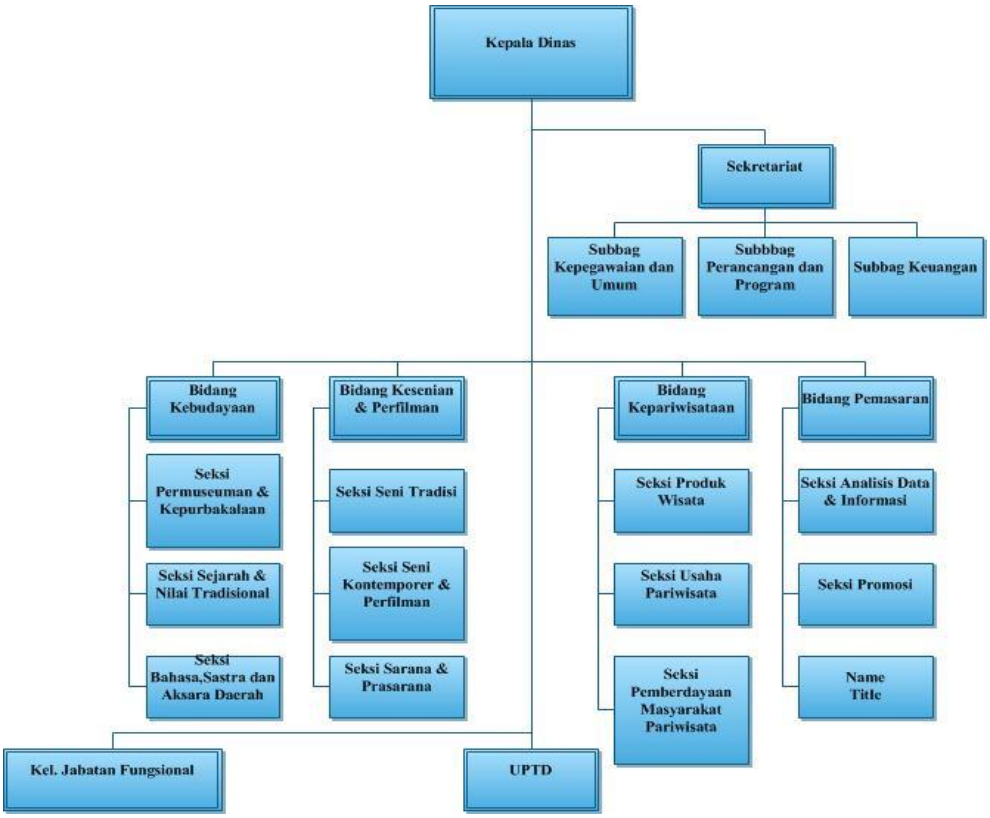
Misi :

1. Pembinaan, pelestarian dan pengembangan asset budaya yang mendukung upaya pengembangan Pariwisata Jawa Barat
2. Mengefektifkan kebudayaan sebagai asset daerah yang mendukung kepada pengembangan Usaha Jasa Pariwisata
3. Mempromosikan Kepariwisataan Jawa Barat
4. Meningkatkan sumber daya manusia Kebudayaan dan Kepariwisataan
5. Memuliakan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam aspek jarahnitra dan tradisi Jawa Barat

3.1.3 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

Struktur Organisasi merupakan susunan wewenang kerangka kerja yang mewujudkan pola kerja tetap serta mengatur hubungan-hubungan di antara bidang-bidang kerja, maupun orang-orang yang mewujudkan kedudukan dan peranan masing-masing jabatan dalam mewujudkan kerjasama, struktur organisasi juga membuka adanya kesatuan arah dan langkah dalam melaksanakan kegiatan, serta adanya kejelasan pembagian tugas, wewenang dan tanggung jawab dari orang-orang yang melaksanakan tugas tersebut.

Berdasarkan Peraturan Daerah Jawa Barat No.21 Tahun 2008 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Jawa Barat, struktur organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sebagai berikut:



Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

(Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat)

3.1.4 Deskripsi Tugas pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat

Berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor : 73 Tahun 2009 tentang Tugas Pokok, Fungsi, Rincian Tugas Unit dan Tata Kerja Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat mempunyai tugas pokok yaitu melaksanakan urusan pemerintahan Daerah di bidang pariwisata dan kebudayaan berdasarkan asas otonomi, dekonsentrasi dan tugas pembantuan.

Fungsi :

1. Penyelenggaraan perumusan dan penetapan kebijakan teknis kepariwisataan, kebudayaan, kesenian dan perfilman serta pemasaran.
2. Penyelenggaraan pariwisata dan kebudayaan meliputi kepariwisataan, kebudayaan, kesenian dan perfilman serta pemasaran.
3. Penyelenggaraan pembinaan dan pelaksanaan tugas-tugas pariwisata dan kebudayaan meliputi kepariwisataan, kebudayaan, kesenian dan perfilman serta pemasaran.
4. Penyelenggaraan koordinasi dan pembinaan UPTD.
5. Penyelenggaraan tugas lain sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya.

KEPALA DINAS

Tugas :

Menyelenggarakan perumusan, penetapan, memimpin, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan kegiatan tugas pokok Dinas serta mengkoordinasikan dan membina UPTD.

Fungsi :

1.Penyelenggaraan perumusan, penetapan, pengaturan dan koordinasi pelaksanaan kebijakan teknis kepariwisataan, kebudayaan, kesenian dan perfilman, pemasaran.

2.Penyelenggaraan fasilitasi dan pengendalian pelaksanaan pariwisata dan kebudayaan.

3.Penyelenggaraan koordinasi dan kerjasama dalam rangka tugas pokok dan fungsi dinas.

4.Penyelenggaraan koordinasi dan pembinaan UPTD

SEKRETARIS

Tugas :

Menyelenggarakan koordinasi perencanaan dan program Dinas, pengkajian perencanaan dan program, pengelolaan keuangan, kepegawaian dan umum

Fungsi :

1.Penyelenggaraan koordinasi perencanaan dan program Dinas

2.Penyelenggaraan pengkajian perencanaan dan program seKretariat

3.Penyelenggaraan pengelolaan rusan keuangan, kepegawaian dan umum

BIDANG KESENIAN DAN PERFILMAN

Tugas :

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan melestarikan, mengembangkan dan memanfaatkan kesenian meliputi seni tradisi, seni kontemporer dan perfilman, prasarana dan sarana kesenian.

Fungsi :

1. Penyelenggarakan pengkajian rencana dan program kesenian tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.

2. Penyelenggaraan pengkajian bahan petunjuk teknis pelestarian pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.

3. Penyelenggaraan pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.

4. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman, serta prasarana dan sarana.

5. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi hak atas kekayaan intelektual seni tradisional, seni kontemporer dan perfilman.

BIDANG PEMASARAN

Tugas :

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan menyelenggarakan pemasaran kepariwisataan daerah.

Fungsi :

1. Penyelenggaraan kebijakan teknis pemasaran kepariwisataan daerah.

2. Penyelenggaraan penyiapan bahan kebijakan, penetapan dan pedoman pelaksanaan pemasaran kepariwisataan skala Provinsi.

3. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pemasaran kepariwisataan Daerah.

4. Penyelenggaraan koordinasi dengan Kabupaten/Kota dalam melaksanakan event promosi kepariwisataan Daerah.

BIDANG KEPARIWISATAAN

Tugas :

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis dan fasilitasi penyelenggaraan pembinaan dan pengembangan produk kepariwisataan, meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata serta pemberdayaan masyarakat pariwisata.

Fungsi :

1. Penyelenggaraan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan pengembangan kepariwisataan meliputi produk pariwisata, usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata, dan pemberdayaan masyarakat pariwisata.

2. Penyelenggaraan pembinaan usaha pariwisata, obyek dan daya tarik wisata dan produk pariwisata sesuai dengan standardisasi usaha pariwisata.

3. Penyelenggaraan pengembangan usaha pariwisata, produk pariwisata, obyek dan daya tarik wisata dan pemberdayaan masyarakat pariwisata.

4. Penyelenggaraan pola pembinaan dengan kelembagaan pariwisataan.

BIDANG KEBUDAYAAN

Tugas :

Menyelenggarakan pengkajian bahan kebijakan teknis, fasilitasi dan penyelenggaraan pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan meliputi permuseuman, peninggalan sejarah dan kepurbakalaan, kesejarahan, nilai tradisional dan kebahasaan daerah.

Fungsi :

1. Penyelenggaraan kebijakan teknis kebudayaan.

2. Penyelenggaraan pengkajian rencana dan program kebudayaan.

3. Penyelenggaraan pengkajian bahan pedoman dan petunjuk teknis pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan.

4. Penyelenggaraan pengkajian bahan dan fasilitasi pelestarian, pengembangan dan pemanfaatan kebudayaan.

5. Penyelenggaraan pelestarian, pemanfaatan dan pengembangan kebudayaan.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi Rute Pariwisata Jawa Barat dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah :

1. Metode Pengumpulan Data (*Data Gathering*)

   Mencari dan mengumpulkan data – data yang dibutuhkan dan berkaitan dengan pumbuatan Aplikasi Rute Pariwisata Jawa barat Berbasis Android.

2. Analisis & Desain Sistem

   Menganalisis kebutuhan sistem dan mengidentifikasi kebutuhan informasi berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara serta studi pustaka yang telah dilakukan. Alat bantu analisis sistem yang digunakan pada sistem ini adalah *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

3. Merancang dan Mengimplementasi aplikasi

   Merancang dan mengimplementasikan Aplikasi yang akan dikembangkan agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian untuk merancang Aplikasi *Mobile* ini sangat perlu dilakukan perencanaan dan perancangan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian menurut Moh. Nazir (2003:84) memaparkan bahwa desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Dari definisi diatas maka dapat dikatan bahwa untuk merancang Aplikasi *Mobile* perlu adanya proses perencanaan perancangan sistem dan pelaksanaan penelitian dalam waktu yang tertentu.

3.2.2 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah penelitian yang langsung terjun ke lapangan, dilakukan dengan peninjauan langsung pada objek – objek tertentu untuk mendapatkan data primer dan data sekunder.

3.2.2.1 Sumber Data primer (Wawancara, Observasi)

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, pengumpulan data serta keterangan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observation*)

   Dilakukan dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mengamati permasalaha yang terjadi ditempat tersebut. Dimana observasi dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.

2. Wawancara (*Interview*)

   Dalam hal ini penulis melakukan wawancara untuk melengkapi data – data yang dibutuhkan. Wawancara dilakukan dengan sistem tanya jawab dengan Bpk. Drs. Agus Saputra,MM selaku Kepala Bidang Kepariwisataan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder (Dokumen)

Dalam penelitian ini data sekunder adalah informasi mengenai dokumen – dokumen yang mendukung dalam pembuatan Aplikasi Rute Pariwisata yaitu :

1. Studi Pustaka

   Metode yang digunakan dengan cara mencari referensi buku – buku yang dapat membantu sebagai landasan teori serta buku – buku yang berhubungan dalam pembuatan aplikasi.

2. Media Internet

   Metode ini digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam penyajian program serta mencari artikel – artikel yang penulis perlukan.

3. Studi Dokumentasi

   Metode ini dilakukan dengan memperoleh dokumen – dokumen yang diberikan oleh pihak Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Barat.

3.2.3 Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam pembuatan sistem informasi, perlu digunakan suatu metodologi yang dapat digunakan sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dikerjakan selama pembuatan sistem antara lain, metode pendekatan sistem dan pengembangan sistem. Dalam penelitian ini metode pendekatan sistem yang digunakan ialah metode pendekatan *Object Oriented Programming* dan untuk mengembangkan sistem informasinya menggunakan metode pengembangan *prototype*.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

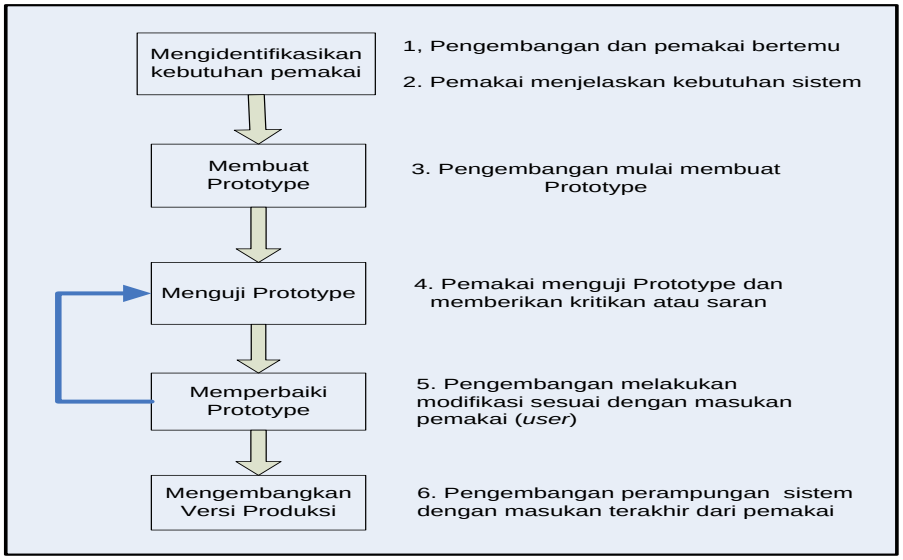
Penulis menggunakan pendekatan sistem menggunakan metode *Object Oriented Programming* yaitu merupakan pemrograman yang berorientasikan objek, dimana semua data dan fungsi dibungkus dalam *class – class* atau *object – object*. Beberapa *object* berinteraksi dengan saling memberikan informasi satu terhadap yang lainnya.

3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun suatu sistem yang kompleks secara sistematis dan terintegrasi, dibutuhkan metode – metode pembangunan sistem agar dapat menuntun pembuat untuk menghasilkan suatu sistem standar. Untuk mengembangkan suatu sistem informasi.

Menurut Abdul Kadir (2003:416), suatu *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk

membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai.



Gambar 3.2 Mekanisme pengembangan sistem dengan *Prototype*

(Sumber : Abdul Kadir(2003:417))

Adapun penjelasan dari gambar di atas adalah sebagai berikut :

1. Identifikasi Kebutuhan Pemakai

Pada tahap ini merupakan tahap awal dalam membangun sebuah sistem informasi, dimana antara pemakai sistem (*users*) dan pengembang sistem bertemu. *Users* menjelaskan tentang kebutuhan sistem yang akan dibangun oleh pengembang sistem.

2. Pembuatan *Prototype*

Setelah menganalisa sistem yang akan dikembangkan serta kebutuhan-kebutuhan sistem untuk sistem yang akan dibangun, pengembang sistem mulai membuat *prototype*. Pembuatan ini meliputi : perancangan sistem yang akan dibangun, dan kemudian diimplementasikan dengan pembuatan *coding* yaitu

menterjemahkan hasil rancangan kedalam bentuk bahasa pemograman yang akan menjadi sebuah sistem informasi yang diharapkan oleh *Users.*

3. Pengujian *Prototype*

Setelah tahap pembuatan *prototype* selesai, kemudian pengembang sistem dan *Users* melakukan pengujian program agar program dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan, dan *users* memberikan saran atau masukan bila terdapat kekurangan pada program.

4. Perbaikan *Prototype*

Pada tahap ini pengembang sistem melakukan perbaikan dan modifikasi sesuai dengan masukan atau saran dari *user*.

5. Mengembangkan Versi Produksi

Pada tahap ini pengembang sistem menyelesaiakan sistem yang telah dibuatnya sesuai dengan masukan atau saran terakhir dari pemakai sistem.

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan digunakan untuk memudahkan dalam perancangan Aplikasi Rute Pariwisata Jawa Barat yang dikembangkan penulis menggunakan *tools* dengan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML).

1. *Use case diagram*

Use case diagram digunakan untuk memodelkan dan menyatakan unit fungsi/layanan yang disediakan oleh sistem atau bagian sistem, subsistem atau *class* ke pemakai.

a. *Actor*

Actor merupakan simbol untuk menerima atau memberi sebuah informasi pada sistem.

b. *Use Case*

Gambaran fungsional dari suatu sistem.

2. *Class Diagram*

Class diagram digunakan untuk menampilkan *class* - *class* dan paket-paket di dalam sistem. *Class diagram* memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka.

3. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir

4. *Sequence Diagram*

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambar interaksi antar obyek dan mengindikasikan komunikasi diantara obyek – obyek tersebut.

5. *Deployment Diagram*

Deployment Diagram adalah pandangan yang terkait dengan penyebaran fisik aplikasi. Hal ini termasuk persoalan *layout* jaringan dan lokasi komponen-komponen dalam jaringan.

6. *Component Diagram*

Component Diagram adalah diagram UML yang menampilkan komponen dalam system dan hubungan antara mereka. Pada *Component View*, akan difokuskan pada organisasi fisik system.

3.2.4 Pengujian *Software* Menggunakan Metode *Black Box*

Dalam perancangan Aplikasi Rute Pariwisata Jawa Barat pada perangkat *Mobile* Android ini penulis menggunakan pengujian *black box*, untuk menguji fungsi – fungsi khusus dari perangkat lunak yang dirancang. Kebenaran perangkat lunak yang diuji hanya dilihat berdasarkan *output* atau keluaran yang dihasilkan dari data atau kondisi masukan yang diberikan untuk fungsi yang ada tanpa melihat bagaimana proses untuk mendapatkan keluaran tersebut.

Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional Perangkat lunak . Pengujian ini memungkinkan analis sistem memperoleh kumpulan kondisi input yg akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Tujuan metode ini mencari kesalaman pada:

a) Fungsi yg salah atau hilang

b) Kesalahan pada *interface*

c) Kesalahan pada struktur data atau akses *database*

d) Kesalahan performa

e) Kesalahan inisialisasi dan tujuan akhir