BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Liburan saat ini sduah menjadi salah satu gaya hidup masyarakat modern sebagai salah satu aktivitas untuk menghilangkan kejenuhan, hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya jumlah perjalanan wisata yang terjadi di setiap tahunnya, Sebagai sample pada tahun 2015 Badan Pusat Statistik (BPS) mengeluarkan data sekitar 130.057 juta perjalanan wisata terjadi di seluruh wilayah Indonesia, jumlah ini meningkat jika dibandingkan dengan data pada tahun 2014 yang hanya sekitar 117.447 juta[1]. Melihat kondisi tersebut, maka *smartphone* dapat digunakan sebagai pemandu wisata. Dengan merancang aplikasi *Snap Place*, maka *smartphone* tersebut dapat digunakan untuk menjadi pemadu liburan pengguna saat berkunjung ke tempat wisata. Cara penggunaan aplikasi ini akan dibuat semudah mungkin sehingga dapat membuat pengguna semakin tertarik menggunakannya. Aplikasi yang akan diberi nama *Snap Place* ini akan memiliki fungsi mengetahui dengan detail infromasi suatu wisata yang sedang dikunjungi. Aplikasi ini dilengkapi pula dengan fitur *Camera Geotag Recognition* untuk mengenali objek bersejarah yang ada di suatu tempat wisata agar pengguna lebih tahu mengenai benda tersebut.

Bila dibandingkan dengan aplikasi sejenis yang telah ada sebelumnya, misalnya *TouristEye*, *TravelPlanner!*, dan *TripIt*, pada aplikasi tersebut hanya memberikan pilihannya saja tanpa ada informasi yang detil, serta tidak ada fitur *Camera Geotag recognition*.

Melihat kondisi ini tersebut, maka peranan *smartphone* dapat digunakan sebagai pemandu wisata dengan merancang aplikasi *Snap Place*, maka smartphone tersebut dapat digunakan untuk mengetahui informasi detail wisata yang dikunjungi. Cara penggunaan aplikasi ini akan dibuat buat semudah mungkin sehingga dapat membuat pengguna semakin tertarik menggunakannya.

Apliksi *Snap Place* akan dikembangkan pada sistem operasi android dikarenakan saat ini keberadaan *smartphone Android* telah mendominasi pasar jika

dibandingkan dengan sistem operasi lainnya.[2] Berikut adalah Tabel I.1 Marker Smartphone.

Tabel I. 1 Market Smarphone

Period	Android	iOS	Windows Phone
2015Q2	82.8%	13,9%	2,6%
2014Q2	84,8%	11,6%	2,5%
2013Q2	79,8%	12,9%	3,4%
2012Q2	69,3%	16,6	3,1

Source : IDC Worldwide Mobile Phone Tracker[2]

Aplikasi yang akan diberi nama *Snap Place* ini akan memiliki fungsi untuk memandu parawisatawan yang sedang berlibur di kota bandung sehingga mendapatkan informasi atau deskripsi yang jelas tentang wisata yang dikunjungi tanpa menyewa tour guide,berikut ini adalah jumlah objek wisata kota bandung yang di ambil dari website dinas pariwisata kota bandung. Brikut Tabel I.2 I Daftar Tempat Wisata di Kota Bandung.[3]

Tabel I. 2 Daftar Tempat Wisata di Kota Bandung

No	Objek Wisata	Hotel	Restoran
1	Museum 5 lokasi	Bintang 1 : 9 lokasi	Bar 2 lokasi
2	Bilyard 50 lokasi	Bintang 2 : 15 lokasi	Restoran 486 lokasi
3	Cinemas 12 lokasi	Bintang 3 : 32 lokasi	Talam gangsa 131 lokasi
4	Kolam Renang 17 loksi	Bintang 4 : lokasi	Talam Salaka 13 lokasi
5	Lapangan Golf 5 lokasi	Bintang 5 : 8 lokasi	Waralaba 40 lokasi

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah, maka perumusan permasalahan yang terdapat pada penelitian adalah bagaimana cara membangun

aplikasi *Snap Place Recognition* untuk tempat wisata di Kota Bandung pada platform android.

1. Bagaimana membangun aplikasi untuk medeteksi informasi yang ada di dalam gambar/objek.
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat mempermudah user dalam mendapatkan deskripsi suatu wisata secara realtime.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah mengimplementasikan teknologi camera geotag dan geofance untuk mendapatkan deskripsi detail suatu objek wisata yang yang sedang dikunjungi wsiatawan berbasis android. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Mempermudah pengguna atau masyarakat yang ingin tahu nama suatu objek wisata berdasarkan foto/gambar yang di ambil yang akan berupa informasi/tag secara langsung.
2. Memberikan penjelasan suatu objek wisata yang diolah berdasarakan foto/gambar.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batsan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Perangkat lunak yang dibangung bersifat publik.
2. Perangkat lunak dibangun berbasis android.
3. Perangkat lunak yang dipakai harus memiliki fitur camera.
4. Perangkat lunak yang dipakai harus tersambung koneksi internet.
5. *DBMS* perangkat ini menggunkan *MySQL*
6. Pendekatan rekayasa perangkat lunak yang digunkan adalah *Object Oriented Analysis* and *Design (OOAD)* dengan bahasa pemodelan *Unfiled Manipulation Language (UML).*
7. Ruang lingkup penelitian dibatasi untuk wilayah bandung.
8. Perangkat lunak ini menggunakan konsep user-generated
9. Pendekatan analisis pembangunan perangkat lunak menggunkan analisis berorientasi objek untuk sistem mobile.
10. Sistem tidak berkerja sama dengan pemerintah dan perusahan swasta.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan, metode ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dari masyarakat berdasarkan fenomena yang ada. Adapun Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan aplikasi.

I.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan terdiri dari dua cara pengumpulan data, yaitu :

1. Studi Literatur

Studi literatur utama dari penelitian ini bersumber dari jurnal "aplikasi e-tour guide dengan fitur pengenalan image menggunkan haar classsifier" serta didukung oleh beberapa jurnal informatika lainnya.

2. Kuesioner

Kuesioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada calon responden dari wisatawan.

I.6.1 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak ini, menggunakan waterfall model sebagai tahapan pengembangan perangkat lunak[6] . Adapun proses tersebut antara lain:

1. Requirement Definition

Tahap *requirement definition* adalah tahap dimana pengumpulan kebutuhan telah terdefinisi secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. System and Software Design

Tahap *system and software design* merupakan tahap mendesain perangkat lunak yang dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

3. Implementasi and unit tasting

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap hasil desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman

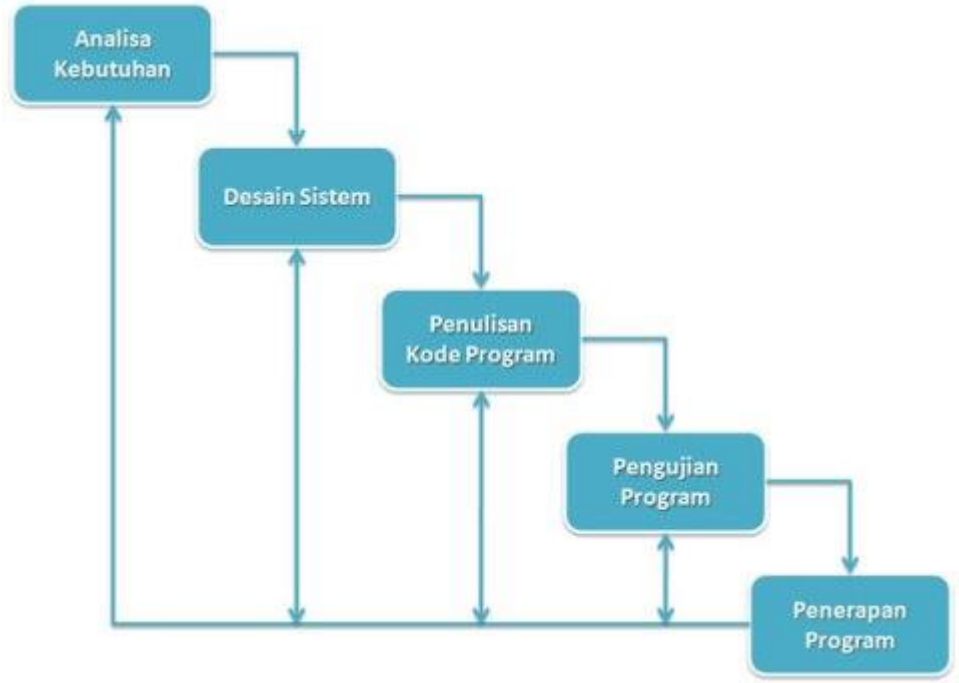
yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

4. Integration and system testing

Tahap *integration and system testing* merupakan tahap penyatuan unit-unit program kemudian sistem diuji secara keseluruhan

5. Operation and maintenace

Tahap *operation and maintenance* merupakan tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi yang sebenarnya. Dari berbagai tahapan-tahapan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada gambar I.1



Gambar I. 1 Waterfall Model[6]

I.6.2 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

I.6.2.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan latarbelakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, mencari solusi atas masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut, menentukan maksud dan tujuan, kegunaan penelitian, pembatasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

I.6.2.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian dan sintesis serupa yang pernah dikerjakan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

I.6.2.3 BAB III ANALISI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III menguraikan hasil analisis dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat dan pemodelan yang digunakan.

I.6.2.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab IV menguraikan tentang perancangan solusi beserta implementasinya dari masalah-masalah yang telah dianalisis. Pada bagian ini juga akan ditentukan bagaimana sistem dirancang, dibangun, diuji dan disesuaikan dengan hasil penelitian.

I.6.2.5 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian beserta saran untuk pengembangan selanjutnya.