BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kota Bandung merupakan kota metropolitan terbesar di Provinsi Jawa Barat, sekaligus menjadi ibu kota provinsi tersebut. Kota ini terletak 140 km sebelah tenggara Jakarta, dan merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Selain itu, Kota Bandung juga merupakan kota terbesar di wilayah Pulau Jawa bagian selatan. Kota kembang merupakan sebutan lain untuk kota ini, karena pada zaman dulu kota ini dinilai sangat cantik dengan banyaknya pohon-pohon dan bunga-bunga yang tumbuh di sana. Selain itu Bandung dahulunya disebut juga dengan *Parijs van Java* karena keindahannya. Selain itu kota Bandung juga dikenal sebagai kota belanja, dengan mall dan factory outlet yang banyak tersebar di kota ini, dan saat ini berangsur-angsur kota Bandung juga menjadi kota wisata kuliner. dan pada tahun 2007, British Council menjadikan kota Bandung sebagai pilot project kota terkreatif se-Asia Timur. Saat ini kota Bandung merupakan salah satu kota tujuan utama pariwisata dan pendidikan.[1]

Akhir-akhir ini banyak sekali wisatawan maupun masyarakat kota bandung yang kekurangan referensi atau rekomendasi wisata dan kuliner di Kota Bandung, Berdasarkan data populasi dari 70 orang yang mengisi kuesioner didapatkan bahwa 70% atau 49 orang Masyarakat dan Wisatawan memiliki kesulitan dalam mendapatkan rekomendasi wisata dan kuliner di Kota Bandung, selain itu juga 80% atau 56 orang masyarakat atau wisatawan yang mendatangi kota Bandung kesulitan mencari informasi acara atau promo di Kota Bandung juga mencari navigasi ketempat tujuan secara tepat.

Lain halnya dengan pemilik usaha wisata dan kuliner, berdasakan hasil dari wawancara ke 30 orang pemilik usaha wisata dan kuliner di Kota Bandung , 23 dari 30 orang menyatakan bahwa mengalami kesulitan dalam mempublikasikan

promo atau acara dari usahanya hanya dengan melakukan promosi dengan menyebarkan brosur karena kurangnya media untuk melakukan publikasi promo atau acaranya sehingga tidak semua calon pembeli wisatawan maupun masyarakat mengetahui adanya promo atau acara di tempat wisata atau kuliner tersebut. Kendala lainnya yaitu membutuhkan biaya yang mahal untuk membuat satu publikasi promo atau acara di media elektronik maupun media cetak.

Oleh karena itu, untuk dapat mengatasi permasalahan-permasalah tersebut, perlu dilakukannya suatu **"Rancang Bangun Aplikasi Mobile City Untuk Pedoman Wisatawan Dan Rekomendasi Wisata Dan Kuliner Di Kota Bandung Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW)"**.

Metode Simple Additive Weighting (SAW) dipilih menjadi metode rekomendasi tempat wisata dan kuliner di karenakan metode SAW sering digunakan sebagai sistem pendukung pengambilan keputusan yang sering digunakan dalam menentukan rekomendasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan Masyarakat dan Wisatawan mendapatkan informasi acara dan promo di Kota Bandung.
2. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu Masyarakat dan Wisatawan mendapatkan rekomendasi wisata dan kuliner Kota Bandung.
3. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memudahkan pemilik usaha wisata dan kuliner di Kota Bandung dalam mempromosikan dan menginformasikan usahanya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah untuk membangun aplikasi yang Memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi dan promo yang sedang berlangsung di Kota Bandung

dan memberikan perekomendasian wisata dan kuliner di kota Bandung menggunakan Metode SAW.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Memudahkan Masyarakat dan Wisatawan mendapatkan informasi acara dan promo di Kota Bandung.
2. Membantu Masyarakat dan Wisatawan mendapatkan rekomendasi wisata dan kuliner Kota Bandung.
3. Memudahkan pemilik usaha wisata dan kuliner di Kota Bandung dalam mempromosikan dan menginformasikan usahanya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini diperlukan beberapa batasan masalah sehingga dalam pembuatan aplikasi ini lebih terfokus, adapun batasan masalah tersebut, yaitu:

1. Ruang lingkup penelitian ini dibatasi hanya di daerah Kota Bandung.
2. Perangkat lunak yang dibangun berbasis android dan website dengan 4 pengguna yaitu Masyarakat, Wisatawan Pemilik Wisata, Dinas dan Penyelenggara Acara.
3. Data didapatkan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung
4. Perekomendasian tempat wisata dan kuliner menggunakan metode SAW (Simple Additive Weightning)
5. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembuatan aplikasi ini dibuat menggunakan pendekatan OOAD (Object Oriented Analysis and Design) dengan UML (Unified Modeling Language).
6. Aplikasi ini berjalan pada smartphone android dengan spesifikasi minimal android versi 4.1.2 (Jelly Bean) yang terhubung dengan koneksi internet.
7. Aplikasi Rekomendasi Wisata dan Kuliner ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman java pada platform android.
8. Pertukaran data dengan server yang dilakukan menggunakan JSON (JavaScript Object Notation).
9. Database yang digunakan yaitu MySql.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis. Dalam pembuatan tugas akhir ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan penelitian, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari jurnal ilmiah, paper, situs internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil. Studi lapangan dalam pembuatan tugas akhir ini dilakukan secara langsung, yang meliputi :

a) Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil dengan cara tatap muka dengan bahasa verbal pada pihak yang berkompeten atau berwenang dalam perusahaan atau instansi.

b) Observasi

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

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan paradigma perangkat lunak secara waterfall. Tahapan-tahapan yang terdapat dalam model waterfall adalah sebagai berikut :

1. ***System / Information Engineering***

   Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2. ***Analysis***

   Analisis dilakukan terhadap data yang ada serta mengumpulkan kebutuhan-kebutuhan perangkat lunak yang akan dibangun. Merupakan tahap dimana inisialisasi pendefinisian masalah untuk penyelesaian teknis pengembangan perangkat lunak mulai dilakukan. Terminasi tahap analisis, pada saat telah didapatnya definisi permasalahan yang disetujui oleh pengguna dan pengembang.

3. ***Design*** **(Desain)**

   Tahap desain merupakan tahap penerjemahan dari data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna.

4. ***Coding*** **(Penulisan Program)**

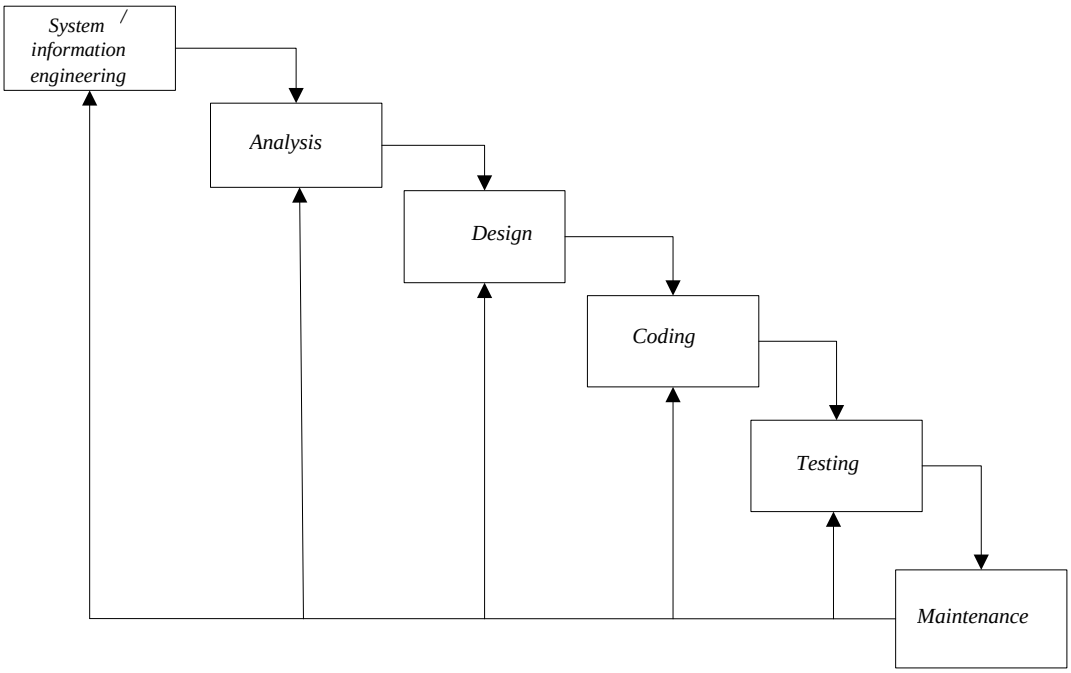
   Pada tahap desain dilakukan pengubahan kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti oleh perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program. Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu. Penulisan program dilakukan setelah tahap desain selesai, yaitu dengan mengubah desain ke dalam bentuk program yang dimengerti komputer. Pada tahap ini dilakukan konversi dari hasil rancangan (spesifikasi program) menjadi *source code*.

5. *Testing*

Setelah program dapat berjalan, selanjutnya dilakukan pengujian dengan memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal dan mencari berbagai kemungkinan masalah. Selanjutnya memeriksa apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Pengujian merupkan proses untuk eksekusi program yang telah selesai dibuat untuk memeriksa apakah terdapat kesalahan atau tidak.

6. *Maintenance* (Pemeliharaan)

Perangkat lunak yang sudah dibuat mungkin saja ditemukan kesalahan atau mungkin ada perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan pengguna, maka tahap pengembangan dilakukan di masa pemeliharaan. Perawatan dilakukan bukan hanya sekedar proses memperbaiki kesalahan program, tetapi proses yang memiliki karakteristik memperbaiki kesalahan. Perubahan teknologi, melengkapi fungsi baru, antisipasi perubahan mendatang dan sebagainya.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba mengidentifikasi dan merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan dan berisi tentang teori sistem perangkat lunak, profil perusahaan, dan tools yang digunakan untuk pembangunan aplikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan fungsional maupun non fungsional untuk aplikasi yang akan dibangun. Selain itu, pada bab ini juga akan digambarkan perancangan dan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI SISTEM DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang batasan implementasi, spesifikasi hardware, spesifikasi software, dan brainware, serta tahapan-tahapan implementasi antarmuka hasil rancangan yang telah dibuat sebelumnya.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi rangkuman dari implementasi dan uji coba yang dilakukan. Selain itu berisi pula saran yang diharapkan dapat menjadi masukan untuk pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.