BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kota Bandung merupakan Ibu kota Provinsi Jawa Barat. Keelokan Kota Bandung menjadi destinasi Pariwisata karena Kota Bandung memiliki iklim yang sejuk karena topografi wilayahnya yang dikelilingi pegunungan. Kondisi alam yang mendukung, infrastruktur wisata yang baik, serta keramahan masyarakat lokal. Sehingga Kota Bandung menjadi tujuan wisata favorit, terutama saat akhir pekan dan masa liburan panjang.

Berdasarkan data dari dinas pariwisata dan kebudayaan kota Bandung, jumlah kunjungan wisatawan yang masuk ke kota Bandung tahun 2015 jumlah pengunjung datang melalui gerbang tol berjumlah 73.592.442 Orang dan yang datang dari bandara, stasiun dan terminal berjumlah 7.603.193 Orang [1]. Sedangkan potensi destinasi wisata kota bandung adalah, saung angklung Mang Udjo, *echo* bambu, kolam renang karang setra, kebon binatang bandung, taman lalu lintas, sentra rajut binong, sentra kaos suci, sentra batik komar, sentra jeans cihampelas, sentra kain cigondewah, museum perjuangan kota bandung, museum sribaduga, museum pos Indonesia, museum mandala wangsit siliwangi, museum geologi, museum monument perjuangan, pasir kunci, taman hutan raya, masjid agung, trans studio dan gedung merdeka [1]. Dari data tersebut dapat disimpulkan kota Bandung menjadi salah satu tempat wisata yang diminati, dilihat dari jumlah wisatawan yang datang.

Dari hasil wawancara dengan Bapak Ateng Rudy Rachmansjah, SH. selaku Kepala Seksi Analisa Pemasaran Dinas budaya dan pariwisata kota Bandung, bahwa media informasi berbasis aplikasi sangat diperlukan untuk menginformasikan tempat wisata yang ada di kota Bandung. Karena masih banyak wisatawan yang kurang mengetahui informasi tempat-tempat wisata yang ada dan tempat wisata terbaharui yang ada di kota Bandung, hal ini didasari oleh penurunan jumlah wisatawan ke kota Bandung. Dalam penelitian ini penulis

mengadakan kuisioner yang di sebar secara *online* menggunakan Kuisioner *Google* targetnya adalah wisatawan, pada bulan februari tahun 2017 dan di ambil sampel koresponden sebanyak 60 orang menyatakan bahwa sebanyak 89.8% memilih bandung sebagai salah satu tujuan berwisata dengan keluarga, 66.1% mengetahui tempat wisata di bandung, namun sebanyak 72.9% kesulitan dalam menentukan tempat wisata terdekat yang ada di kota Bandung, 72.9% menyatakan menggunakan media sosial namun sebanyak 53.4% menyatakan media sosial tidak membantu memberikan informasi tempat wisata dan wisata yang terbaharui di kota bandung, 84.5% menyatakan tidak pernah menggunakan jasa pemandu wisata, dan 78% menyatakan membutuhkan aplikasi panduan tempat wisata terdekat untuk sistem operasi android. Berupa pencarian tempat wisata terdekat untuk memudahkan wisatawan yang datang ke Bandung dalam mencari tempat wisata seperti wisata budaya, taman kota, wisata alam dan panduan wisata bagi wisatawan yang akan menuju lokasi wisata yang di kunjungi, dengan memberikan tempat rekomendasi urutan kunjungan wisata yang didapat dari alokasi jam kunjungan wisatawan dan informasi harga tiket tempat wisata yang direkomendasikan oleh sistem, Diharapkan aplikasi Bandung *Near You* berbasis android ini mempermudah wisatawan dan membantu pihak Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung untuk promosi tempat-tempat wisata.

Pada penelitian ini aplikasi Bandung *Near You* yang dibangun berbasis android. Karena Android menjadi sebuah system operasi telepon pintar yang paling banyak digunakan di dunia. Sistem operasi yang berbiaya rendah, memiliki aspek *Usebility* dan sangat mudah dipelajari serta dimengerti oleh pengguna dan OS android bersifat *open source,* sehingga aplikasi pihak ketiga untuk *operating system* android berkembang sangat pesat, semakin banyaknya jumlah aplikasi dan games yang beredar untuk smartphone berbasis android. Walaupun bisa dibilang android merupakan OS yang memiliki umur termuda dibanding *mobile* OS lainnya, tapi dalam waktu beberapa tahun saja android dapat bersaing dengan *mobile* OS lainya yang sudah populer lebih dulu bahkan berdasarkan statistik survey yang dilakukan pada akhir tahun 2011, android menguasai 43% pangsa pasar mobile OS dan mengalahkan pesaing-pesaingnya [2].

Teknologi yang dipakai adalah *geofence*, adalah fitur dalam program perangkat lunak yang menggunakan global positioning system (GPS) atau identifikasi frekuensi radio (RFID) untuk menentukan batas-batas geografis. Program yang menggabungkan *geofence* memungkinkan *administrator* untuk mengatur *triggers* sehingga bila perangkat memasuki (atau keluar) batas-batas yang ditetapkan oleh *administrator*, pesan teks atau *email* pemberitahuan dikirim [3]. Salah satu bentuk implementasi penggunaan teknologi untuk menemukan tempat wisata dan memberikan rekomendasi tempat wisata terdekat. yang datanya sendiri didapatkan dari dinas kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari penjelasan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Belum adanya Aplikasi pintar untuk rekomendasi dan panduan wisata di kota Bandung.
2. Perlunya sebuah aplikasi Mobile dengan tempat-tempat wisata di kota Bandung yang terbaharui seperti taman kota yang ada di Kota Bandung .
3. Perlunya sebuah aplikasi Mobile yaitu BandungNearYou yang dapat memberikan informasi detail mengenai tempat wisata di Kota Bandung.

1.3. Maksud dan Tujuan

Dari penelitian ini Maksud dan Tujuan adalah sebagai berikut :

1.3.1. Maksud

Membangun aplikasi *mobile android* Bandung *Near You* yang dapat merekomendasikan dan memandu ke tempat wisata di kota Bandung serta memberikan informasi detail tempat wisata.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi pintar Bandung *Near You* untuk memberikan rekomendasi dan panduan tempat wisata di kota Bandung.
2. Pembuatan aplikasi mobile wisata di kota Bandung yaitu aplikasi Bandung *Near You* dengan data terbaharui.
3. Pembuatan aplikasi mobile yang menyediakan informasi detail tempat wisata kota Bandung.

1.4. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis android yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Data tempat wisata di dapat dari Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Kota Bandung.
2. Data berupa daftar taman kota, potensi Obyek wisata kota bandung.
3. Aplikasi yang dibangun bersifat umum.
4. Menggunakan *Google Play Service Location* API untuk memuat data *maps* dari google.
5. Aplikasi mempunyai dua antarmuka, Aplikasi Android sebagai keluaran informasi tempat wisata dan *Website* sebagai halaman belakang sebagai masukan data tempat wisata.
6. Pengguna yang menggunakan aplikasi adalah wisatawan.
7. *Smartphone* yang menggunakan aplikasi memeliki Sistem Operasi Android dengan versi minimal 4.4 *kitkat*.
8. Aplikasi dibangun menggunakan perangkat lunak android studio.
9. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *JAVA* untuk aplikasi mobile android dan PHP untuk aplikasi halaman belakang berupa *website*.
10. Menggunakan MySql sebagai *database*.

11. Pemodelan system menggunakan OOP (*Object Oriented Programming*) dengan UML (*Unified Modeling Language*)
12. Aplikasi hanya bisa digunakan di kota Bandung.

1.5. Metode Penelitian

Metodologi Penelitian pada pembangunan aplikasi Bandung *near you* untuk pemberitahuan tempat - tempat wisata di kota bandung memanfaatkan teknologi *geofence* studi kasus disbudpar kota bandung berbasis *mobile android* menggunakan analisis deskriptif. Analisis deskriptif yaitu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal- hal yang diperlukan.

1.5.1. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang mendukung pembangunan aplikasi Bandung *near you* untuk pemberitahuan tempat - tempat wisata di kota bandung memanfaatkan teknologi *geofence* studi kasus disbudpar kota bandung berbasis *mobile android,* meliputi studi literatur dan studi lapangan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Studi Literatur

   Studi literatur adalah metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs - situs di internet, dan bacaan – bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Studi Lapangan

   Studi lapangan adalah metode pengumpulan data dengan cara mendapatkan informasi secara langsung ke tempat yang menjadi target penelitian. Studi kasus yang dibangun saat ini adalah di kota Bandung. Studi lapangan yang dilakukan yaitu melalui wawancara dengan masyarakat dan Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata kota Bandung dan wisatawan yang ada di alun – alun .

3. Wawancara

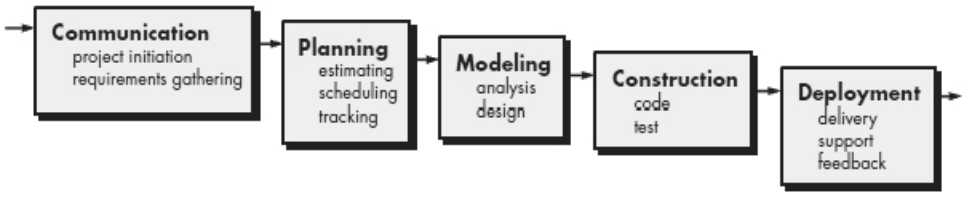
   Wawancara kepeda Ateng Rudy Rachmansjah, SH. selaku Kepala Seksi Analisa Pemasaran Dinas budaya dan pariwisata. Dan beberapa orang yang sedang berwisata di bandung.

4. Kuisioner

   Kuisioner adalah suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden. Kuisioner ini digunakan untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan. Dengan kuisioner ini responden mudah memberikan jawaban karena alternatif jawaban sudah disediakan dan membutuhkan waktu singkat dalam menjawabnya. Dalam kasus ini penyebaran kuisioner dibagikan kepada masyarakat kota Bandung atau luar kota Bandung secara online dengan kuisioner google.

1.5.2. Metode pembangunan perangkat lunak

Metode pembangunan perangkat lunak dalam pembangunan menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall.* Menurut *pressman* model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun sebuah aplikasi [4]. dapat dilihat pada Gambar 1.1. Paradigma perangkat lunak secara *waterfall* meliputi beberapa proses, berikut penjelasannya:



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

1. Tahap *Communication* langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software,* dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer,* maupun mengumpulkan data – data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel maupun dari internet.

2. Tahap *Planning* merupakan lanjutan dari proses *communication (analysis requirement).* Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user *requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software,* termasuk rencana yang akan dilakakukan.
3. Tahap *Modeling* proses ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding.* Proses ini befokus pada rancangan struktur data, arsitektur representasi *interface,* dan detail (algoritma) *procedural*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *Software requirement.*
4. Tahap *Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software,* artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.
5. Tahap *Deployment* tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user.* Kemudian *Software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang akan dijalankan. Dan dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Membahas organisasi, konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dalam pengembangan sistem yaitu gambaran umum sistem, analisis basis data, analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Pada perancangan berisi mengenai perancangan data, perancangan menu, perancangan antarmuka dan jaringan semantik.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat disertai dengan hasil pengujian sistem yang dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung. Sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai hal-hal penting yang telah dibahas dan kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian lalu kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan untuk pengembang selanjutnya.