BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Cianjur memiliki Sumber Daya Alam yang indah dengan luas wilayah 361434,98 ha atau 3614,3498 Km^2 [1]. Salah satu pemanfaatan sumber daya alamnya adalah pada sektor pariwisata. Sepanjang tahun 2015, tingkat kunjungan wisatawan lokal maupun mancanegara ke objek wisata Kab. Cianjur mengalami penurunan. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Cianjur, jumlah wisatawan yang berkunjung selama tahun 2015 mencapai 857.986 orang, sedangkan di tahun 2014 sebanyak 875.667 orang [2]. Hal ini sangat disayangkan karena terjadi penuruan dan diprediksi akan berlanjut jika tidak ada dukungan dari pemerintah maupun lingkungan sekitar. Masalah tersebut telah mendapat tanggapan dari Bupati Kabupaten Cianjur yaitu Bapak H. Irvan Rivano Muchtar, S.Ip, SH, M.Si dengan melakukan perubahan. Perubahan tersebut ditunjukan dengan dijalankannya program percepatan pembangunan yang dimulai pada tahun 2017 [3]. Program ini tentu saja perlu dukungan dari lingkungan sekitar agar berjalan lancar dan dapat memenuhi target sesuai yang diharapkan.

Berdasarkan data hasil kuesioner online yang disebar oleh peneliti menyatakan bahwa 59% mengalami masalah kesalahan perkiraan biaya berwisata. Hal ini menjadi sebuah fokus yang selalu dipikirkan oleh seorang *Backpacker*. *Backpacker* memiliki kesamaan prinsip mendasar, yaitu mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya dengan pengeluaran dana sekecil mungkin [4]. Perkembangan *Backpacker* di Indonesia itu sendiri semakin ramai di era media sosial ini [5]. Dengan adanya media sosial saat ini menjadikan cara berwisata ala *Backpacker* semakin populer dan dilakukan wisatawan. Dengan prinsip tersebut tentunya seorang *backpacker* akan selalu berpikir tentang biaya yang akan dikeluarkan pada saat berwisata.

Prinsip backpacker tersebut mengundang pertanyaan apakah mereka telah benar-benar merencanakan perjalanan wisata mereka atau tidak. Perencaanaan wisata yang baik akan meminimalisir pengeluaran biaya yang dikeluarkan saat berwisata. Hal ini yang terkadang menjadi hal yang kurang diperhatikan sehingga masalah muncul saat berwisata seperti kehabisan dana maupun pengeluaran yang diluar perkiraan. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebar secara online oleh peneliti menyatakan 59% masalah yang dihadapi oleh responden ketika berwisata adalah tidak dilakukannya perencanaan wisata dari segi biaya yang menyebabkan kesalahan perkiraan biaya perjalanan wisata. 25,6% masalah keraguan akan destinasi wisata dan 15,4% masalah waktu penjangkauan tempat di beberapa destinasi wisata di suatu daerah. Hasil kuesioner tersebut peneliti mengambil kesimpulan bahwa biaya yang menjadi pokok utama masalah wisatawan dalam berwisata diikuti dengan masalah waktu dan pengetahuan lokasi wisata dan dapat disimpulkan bahwa masalah utama seorang *Backpacker* adalah perencanaan dari segi biaya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat mendukung program percepatan pembangunan Pemerintah Kabupaten Cianjur di sektor wisata dan menangani masalah perencanaan wisata dalam hal biaya. Oleh karena itu peneliti membuat sebuah aplikasi berbasis Android yang dapat memberikan petunjuk atau rekomendasi tempat wisata sesuai dengan biaya yang dimiliki agar perencanaan wisata dapat terorganisisir lebih baik dan mendapatkan kesenangan sebanyak-banyaknya sebagaimana prinsip seorang *backpacker*. Di lain hal aplikasi ini juga akan membantu mempromosikan Kabupaten Cianjur lebih jauh kepada masyarakat Indonesia di sektor pariwisata yang bertujuan untuk mendukung program percepatan pembangunan.

Dari data yang tertuang pada laporan kuartal II yang disusun oleh biro marketing bernama Waiwai Marketing, total pengguna smartphone platform Android adalah 41 juta atau 94% pangsa pasar sementara pengguna smartphone platform ios ada pada angka 1,5 juta atau 6% pangsa pasar [6]. Data tersebut menunjukan bahwa smartphone Android masih menguasai pasar smartphone di Indonesia. Di lain hal terdapat teknologi pada Android yang dimanfaatkan untuk

membuat berbagai fitur pada pada aplikasi yang dibangun seperti GPS dan berbagai API Google. Berdasarkan fakta tersebut peneliti akan membuat aplikasi untuk platform Android dengan pertimbangan jumlah pengguna smartphone di indonesia.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis memilih Judul Tugas Akhir "Rancang Bangun Aplikasi GAIDR (Perencanaan Wisata Berorientasi Pada Biaya) Studi Kasus Wilayah Kabupaten Cianjur Berbasis Andorid" dengan harapan dapat mendukung percepatan pembangunan Kabupaten Cianjur dan menaikkan angka wisatawan serta membantu para *backpacker* merencanakan wisata lebih baik di Kab. Cianjur.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Terjadinya penurunan angka wisatawan pada tahun 2015 sebanyak 17.881 wisatawan dari tahun sebelumnya dimana program percepatan pembangunan baru dicanangkan pada tahun 2016.
2. Kurangnya kesadaran wisatawan khususnya *backpacker dalam* merencanakan perjalanan wisata dilihat dari segi biaya.
3. Kurangnya pengetahuan mengenai informasi wisata dan fasilitas didalamnya beserta harga yang berhubungan dengan biaya yang mungkin dihabiskan.

1.3. Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini untuk membangun aplikasi perencanaan wisata berorientasi pada biaya sedangkan yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kab. Cianjur untuk mempromosikan pariwisata Kab. Cianjur dalam rangka mendukung program percepatan pembangunan pemerintah Kab. Cianjur.

2. Membantu wisatawan khususnya *backpacker* dalam memperkirakan biaya wisata ke Kab. Cianjur.
3. Mempermudah wisatawan khususnya *backpacker* dalam mendapatkan informasi mengenai wisata dan fasilitas beserta biaya yang dikeluarkan dalam berwisata ke Kab. Cianjur.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini sebagai berikut :

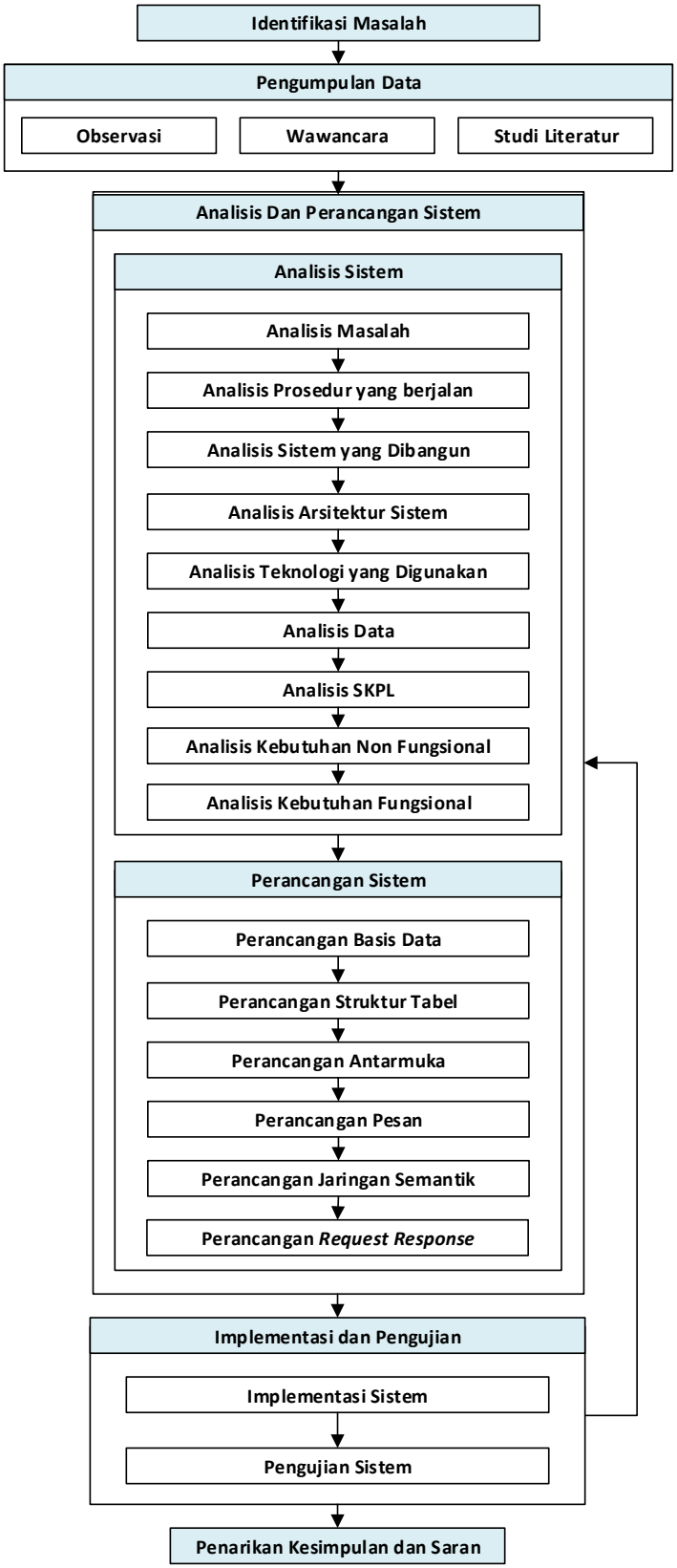
1. Perangkat lunak dibangun dalam 2 *subsistem* yaitu perangkat lunak berbasis *web* untuk *administrator* (*backend*) dan perangkat lunak berbasis *mobile* android untuk pengguna (*frontend*).
2. Aplikasi untuk *client* dibangun berbasis android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.
3. Aplikasi untuk *administrator* dibangun berbasis web menggunakan bahasa pemrograman HTML, PHP dan Bootstrap Framework untuk CSS.
4. Perangkat lunak ini menggunakan JSON *(Javascript Object Notation)* untuk media pertukaran data dengan *server* sistem.
5. Aplikasi dibangun dengan menggunakan tools Android Studio.
6. *Database Management System* (DBMS) yang digunakan adalah MySQL.
7. Model pemrograman yang digunakan adalah *Object Oriented Programming* (Pemrograman Berbasis Objek).
8. Analisis dan perancangan sistem menggunakan pendekatan objek atau yang biasa disebut OOAD (*Object Oriented Analysis and Design)*
9. Pemodelan Sistem menggunakan Diagram UML.
10. Smartphone Android yang dapat digunakan untuk mengakses aplikasi adalah Smartphone dengan OS 4.1 Jellybean keatas.
11. Peta dasar yang digunakan di dalam aplikasi adalah Google Maps.
12. Cakupan wilayah dalam aplikasi adalah wilayah Kabupaten Cianjur.
13. Biaya yang dilibatkan dalam perencanaan hanya biaya tiket wisata, biaya fasilitas wisata, biaya bahan bakar kendaraan atau transportasi umum.

14. Sistem hanya menghitung biaya transportasi umum di wilayah Kab. Cianjur.
15. Total biaya bahan bakar kendaraan dihitung berdasarkan total jarak dari lokasi berangkat ke tempat tujuan.
16. Sistem tidak mengestimasi biaya bahan bakar berlebih ketika pengguna keluar dari rute dan jarak yang telah ditentukan sistem.
17. Perhitungan biaya bahan bakar didasarkan pada jenis bahan bakar yang digunakan yaitu premium, pertamax, pertalite dan solar.
18. Sistem hanya memperkirakan total biaya bahan bakar kendaraan berdasarkan konsumsi liter per jarak karena terdapat banyak faktor yang menyebabkan konsumsi BBM berbeda-beda seperti jenis mesin kendaraan, jenis kendaraan hingga sifat pengendara mengendarai kendaraannya.

1.5. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini perlu adanya sebuah kerangka kerja berupa langkah-langkah secara terencana dan sistematis agar mempermudah proses penelitian [7]. Adapun penelitian tentang pembangunan aplikasi perencanaan wisata berorientasi pada biaya ini memiliki 5 tahap secara garis besar.

Tahap pertama adalah perumusan masalah dimana pada tahap ini peneliti akan merumuskan setiap masalah yang terjadi seputar topik penelitian. Selanjutnya tahap kedua adalah pengumpulan data, di tahap ini peneliti akan mengumpulkan berbagai data dengan melakukan wawancara, observasi dan studi literatur. Pada tahap ketiga peneliti akan melakukan analisis dan perancangan sistem berdasarkan perumusan masalah dan data yang diperoleh. Tahap keempat yaitu implementasi dan pengujian sistem dimana peneliti akan membangun aplikasi berdasarkan analisis dan perancangan sebelumnya lalu melakukan pengujian. Tahap terakhir adalah penarikan kesimpulan yaitu peneliti akan menarik kesimpulan dari kegiatan penelitian. Kelima tahap tersebut dapat digambarkan secara rinci sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Kerangka Kerja Penelitian

Berikut ini adalah penjelasan dari setiap alur penelitian pada Gambar 1.1 :

1. Identifikasi Masalah

Tahap ini adalah awal penelitian dengan merumuskan masalah yang terjadi seputar topik penelitian dalam. Di tahap identifikasi masalah ini, peneliti menganalisis dan mengevaluasi permaslahan yang terjadi di wilayah studi kasus yaitu Kabupaten Cianjur dan permasalahan yang terjadi pada seorang *backpacker*. Di Kabupaten Cianjur, masalah yang terjadi adalah terjadinya penurunan angka wisatawan sementara untuk seorang *backpacker* masalah yang terjadi diawali dari kurangnya kesadaran akan perencanaan wisata dalam hal biaya. Setelah merumuskan masalah lalu peneliti mengevaluasi dan menentukan fitur yang tepat untuk menangani dua permasalahan tersebut.

2. Pengumpulan Data

Tahap ini adalah tahap dimana rumusan masalah telah didapat beserta solusi permasalahan lalu peneliti akan memulai pengumpulan data. Pengumpulan data akan dilakukan dengan beberapa sub-tahapan sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan 2 pihak terkait pembangunan aplikasi perencanaan wisata berorientasi pada biaya ini yaitu Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Cianjur dan Dinas Perhubungan Kabupaten Cianjur. Di Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Cianjur, peneliti melakukan wawancara di bagian pariwisata untuk mendapatkan keterangan mengenai situasi pariwisata di Kabupaten Cianjur dan data-data terkait penelitian dalam hal ini adalah data-data pariwisata di Kabupaten Cianjur. Peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak Dinas Perhubungan pada bagian lalu lintas mengenai jaringan trayek kendaraan umum (angkot) yang ada di Kabupaten Cianjur untuk kebutuhan data di dalam aplikasi.

b. Observasi

Observasi dilakukan sama halnya dengan wawancara yaitu dengan 2 pihak terkait yang telah dijelaskan sebelumnya. Peneliti melakukan observasi

langsung ke kantor Dinas Pariwisata Kepemudaan Dan Olahraga Kabupaten Cianjur dan Dinas Perhubungan Kabupaten Cianjur terkait pengumpulan data untuk kebutuhan aplikasi agar aplikasi didukung dengan data yang valid.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan mengumpulkan data terkait pembangunan aplikasi yang bersumber pada buku, jurnal, internet dan lain-lain. Dalam membangun aplikasi, peneliti membutuhkan sumber referensi yang akan dijadikan acuan dalam pembangunan aplikasi yang meruujuk pada tujuan penelitian. Tahap ini akan memberikan gambaran pada peneliti tentang bagaimana solusi yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya.

3. Analisis Dan Perancangan Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis dan perancangan sistem dari permasalahan yang telah dirumuskan dan data yang telah diperoleh. Peneliti akan mengevaluasi permasalahan-permasalahan tersebut dan menganalisis kebutuhan-kebutuhan terkait aplikasi dan perancangan sistem agar tercapainya suatu tujuan penelitian. Berikut adalah sub-tahapan di dalam tahap analisis sistem :

a. Analisis Masalah

Pada Tahap ini peneliti akan mengevaluasi perumusan masalah yang telah diperoleh dilanjutkan dengan menganalisis permasalahan hingga menemukan solusi. Setelah menemukan solusi, pada tahap ini peneliti akan fokus pada solusi yang tepat untuk setiap permasalahan agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan maksimal.

b. Analisis Prosedur yang Berjalan

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis prosedur yang berjalan terkait topik penelitian dalam hal ini peneliti menganalisis cara berwisata masyarakat beserta perencanaan wisata mereka. Terkait bahan analisis, peneliti akan menyebarkan kuesioner kepada masyarakat umum. Hasil kuesioner tersebut akan menjadi dasar peneliti untuk bahan evaluasi tentang cara bagaimana

serorang wisatawan berwisata dan permasalahan apa yang mereka hadapi ketika berwisata.

c. Analisis Sistem yang Dibangun

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis sistem yang diangun sebagaimana tujuan penelitian yang dilakukan. Analisis ini berdasar pada analisis sebelumnya yaitu analisis sistem yang sedang berjalan. Dengan kata lain, analisis sistem yang akan dibuat akan menghasilkan suatu sistem baru yang dapat menggantikan sistem yang sedang berjalan tersebut untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, dalam hal ini adalah perencanaan yang lebih baik. Analisis ini juga akan menghasilkan tentang kebutuhan-kebutuhan daripada sistem yang akan dibuat itu sendiri.

d. Analisis Arsitektur Sistem

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis mengenai arsitektur sistem yang diangun sebagaimana sistem yang dibangun. Analisis ini berdasar pada kebutuhan sistem yang dibangun dilihat dari segi arsitektur yang dibangun. Dengan adanya analisis arsitektur ini diharapkan dapat menggambarkan bagaimana alur arsitektur pada sistem yang dibangun.

e. Analisis Teknologi yang Digunakan

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis tentang teknologi yang akan digunakan pada aplikasi yang akan dibangun. Teknologi yang akan dipakai dalam pembangunan aplikasi ini adalah teknologi GPS yang dimanfaatkan untuk mendapatkan titik koordinat sebuah objek dan diterjemahkan ke dalam peta digital. Teknolgi lain di dalam aplikasi ini adalah teknologi yang memanfaatkan *public API (Application Programming Interface)* yakni *Google Maps Android API, Google Maps Direction API dan Google Places API.*

Pada *Google Maps Android API*, peneliti akan memanfaatkan *API* dari Google tersebut untuk dipakai sebagai peta digital di dalam aplikasi yang dibangun. Peneliti juga akan memanfaatkan *API* lain yakni *Google Maps Direction API*, *API* ini akan dimanfaatkan untuk menentukan sebuah rute

yang dapat dilalui dari suatu titik lokasi ke lokasi yang lain. Tak hanya penentuan rute, *API* ini juga dimanfaatkan peneliti untuk menghitung jarak rute hingga perkiraan waktu mencapai lokasi dari sebuah rute tersebut. *API* yang terakhir dimanfaatkan oleh peneliti adalah *Google Places API*. *API* ini akan dimanfaatkan peneliti sebagai sumber data tempat-tempat yang berada disekitar lokasi yang diatur oleh peneliti dalam hal ini adalah lokasi wisata. Pemanfaatan *Google Places API* ini bermaksud untuk mengenalkan tempat-tempat yang ada di sekitar lokasi dalam hal ini adalah UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) yang bertujuan untuk mengenalkan dan memberdayakan UMKM Kabupaten Cianjur sebagaimana studi kasus pada penelitian ini.

f. Analisis Data

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis data-data yang akan digunakan pada sistem yang dibangun. Data-data yang diperoleh melalui hasil observasi, wawancara dan studi literatur akan diolah pada bagian analisis data ini sehingga akan menjadi data yang siap digunakan pada sistem yang dibangun.

g. Analisis SKPL

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada sistem yang dibangun. Melalui spesifikasi ini diharapkan dapat menggambarkan bagaimana spesifikasi-spesifikasi kebutuhan pada perangkat lunak yang dibangun agar dapat mencapai tujuan penelitian.

h. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan Non Fungsional dari sistem yang akan dibuat. Kebutuhan-kebutuhan tersebut antara lain kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan pengkodean. Beberapa kebutuhan tersebut akan menjadi batas minimal dari suatu kebutuhan dalam menggunakan aplikasi yang dibangun agar aplikasi dapat berjalan dan dimanfaatkan dengan maksimal.

i. Analisis Kebutuhan Fungsional

Pada tahap ini peneliti akan menganalisis kebutuhan fungsional dari sistem yang akan dibuat. Analisis ini dilakukan dengan pemodelan sistem. Pemodelan sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah berorientasi objek dimana pemodelan dimodelkan dalam diagram *UML*.

Pada tahap perancangan sistem, perancangan yang terlibat adalah perancangan berdasarkan hasil anaslisis sistem yang sebelumnya dihasilkan. Adapun sub-tahapan dalam perancangan sistem sebagai berikut :

a. Perancangan Basis Data

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan basis data terkait aplikasi yang akan dibangun. Percangan basis data ini akan menjadi dasar peneliti untuk basis data yang akan digunakan di dalam aplikasi. DBMS *(Database Management System)* yang digunakan di dalam aplikasi adalah MySQL. Oleh karena itu, peneliti akan merancang basis data dengan MySQL.

b. Perancangan Struktur Tabel

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan struktur tabel daripada rancangan basis data yang telah dibuat. Tahap ini akan berdasar pada perancangan basis data yang sebelumnya telah dilakukan. Peneliti akan merancang bagaimana struktur tabel yang tepat digunakan untuk aplikasi yang akan dibangun.

c. Perancangan Antarmuka

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan antarmuka daripada aplikasi yang akan dibangun. Rancangan antarmuka ini disebut sebagai *Mock Up* yang akan memberikan gambaran terhadap antarmuka untuk aplikasi yang dibangun. Perancangan ini akan menjadi dasar peneliti dalam membangun antarmuka pada saat tahap implementasi sistem.

d. Perancangan Pesan

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan pesan daripada aplikasi yang akan dibangun. Perancangan pesan ini bertujuan untuk bagaimana aplikasi dapat memberikan pesan-pesan yang mungkin ditampilkan di dalam aplikasi kepada pengguna. Rancangan pesan ini adalah salah satu pendukung aplikasi dalam hal penanganan kesalahan *(Error Handling)* yang mungkin terjadi dalam aplikasi yang dibangun.

e. Perancangan Jaringan Semantik

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan jaringan semantik terhadap antarmuka yang telah dibuat. Rancangan ini berguna untuk memberikan penjelasan terhadap alur antarmuka yang terjadi pada aplikasi yang dibangun. Rancangan ini menjadi dasar untuk memahami bagaimana interaksi setiap antarmuka.

f. Perancangan Request Response

Pada tahap ini peneliti akan melakukan perancangan terhadap *request* dan *response* daripada interaksi antara sub sistem mobile dengan server melalui *API* yang dibuat. Perancangan ini akan menggambarkan pertukaran data antara sub sistem yang dibangun dengan server. Dari perancangan ini dapat terlihat dengan jelas data apa saja yang digunakan dari setiap fungsionalitas sistem yang dibuat.

4. Implementasi Dan Pengujian

Pada tahap ini peneliti akan mulai membangun sistem dengan penulisan kode sebagai tahap implementasi sistem dan melakukan pengujian sebagai tahap pengujian sistem. Hasil dari analisis dan perancangan sistem sebelumnya menjadi dasar peneliti dalam melakukan implementasi sistem ke dalam bahasa pemrograman *Java* yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi Android. Implementasi ini akan menghasilkan sebuah aplikasi yang sebelumnya telah melalui tahap analisis dan perancangan.

Selanjutnya hasil implementasi tersebut akan diuji pada tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode pengujian *alpha* dan pengujian *beta.* Pada

pengujian alpha, peneliti akan memakai pengujian *black box* sebagai metode pengujian. Metode ini akan menguji fungsionalitas sistem secara keseluruhan. Setelah itu peneliti melakukan pengujian beta. Pengujian ini bertujuan untuk mendapat *feedback* tentang bagaimana manfaat dari aplikasi yang telah dibuat. Selain itu pengujian ini juga dimaksud untuk bahan evaluasi apakah penelitian yang dilakukan peneliti berhasil mencapai tujuan penelitian atau tidak.

5. Penarikan Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini peneliti akan melakukan penarikan kesimpulan atas sistem yang telah dibangun berdasarkan tujuan penelitian. Penelitian akan dikatakan berhasil apabila kesimpulan memenuhi tujuan penelitian. Penarikan kesimpulan ini berdasar pada hasil penelitian yang dilakukan yang merujuk pada tujuan penelitian. Selain penarikan kesimpulan, pada tahap ini juga peneliti akan menjabarkan saran untuk pengembangan penelitian dimasa yang akan datang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijabarkan mengenai latar belakang masalah yang diambil berdasarkan data dan fakta yang diambil , melakukan identifikasi masalah dari masalah yang ditemui, mengutarakan maksud dan tujuan membuat penelitian ini, memberi batasan masalah pada penelitian yang dilakukan, menjabarkan metodologi penelitian dan sistematika penulisan dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini ada 2 hal yang akan dibahas, yaitu ruang lingkup tempat penelitian dan tinjauan umum mengenai pembangunan aplikasi perencanaan wisata berorientasi pada biaya, teori-teori pendukung lainnya yang berkaitan dengan topik pembangunan perangkat lunak. Ruang lingkup tempat penelitian berisi sejarah singkat, visi, misi dan struktur organisasi. Tempat penelitian di dalam

penelitian ini bertempat di Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Cianjur dan Dinas Perhubungan Kabupaten Cianjur.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun sistem yang diusulkan. Terdapat 2 bagian pada bab ini yaitu analisis dan perancangan sistem. Analisis sistem akan menjabarkan bagaimana sistem yang dibangun membutuhkan beberapa analisis terlebih dahulu agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Sementara itu bagian perancangan sistem akan menggambarkan hasil analisis yang telah dibuat sebelumnya.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Hasil implementasi tersebut kemudian dilakukan pengujian sistem apakah implementasi sistem sudah sesuai dengan analisis dan perancangan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada Bab ini berisi 2 bagian yaitu kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian apakah hasil penelitian sudah sesuai tujuan awal penelitian serta saran mengenai pengembangan aplikasi di masa yang akan datang.