BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Banjar adalah daerah otonom baru hasil pemekaran dari Kota Ciamis yang diresmikan pada 1 Desember 2002. Lokasi Kota Banjar sering disebut sebagai segitiga emas karena diapit oleh tiga kabupaten yaitu Kabupaten Ciamis, Kabupaten Pangandaran, dan Kabupaten Cilacap serta merupakan pintu gerbang utama jalur lintas selatan yang menghubungkan Provinsi Jawa Barat dan Provinsi Jawa Tengah.

Sejalan dengan perkembangan suatu kota, pariwisata adalah jantung identitas dan ciri khas sebuah kota. Seperti pada umumnya kota-kota di Indonesia, Pemerintah Kota Banjar berupaya untuk menambah dan mengelola pariwisata sebaik mungkin. Hal ini diwujudkan oleh pihak Kota Banjar seperti pembangunan Bendungan Situ Leutik, pengelolaan objek wisata Situ Mustika, pembangunan *rest area* dengan jajanan khas sunda bagi pengendara luar kota yang hendak singgah, dan wisata air Banjar Water Park yang berada di tempat strategis.

Berdasarkan data yang didapat dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjar, jumlah kunjungan wisatawan pada tahun 2016 mencapai 102.617 orang wisatawan nusantara dan 72 orang wisatawan asing. Terdapat penurunan kunjungan yang cukup signifikan dimana pada tiga bulan pertama di tahun 2016 total wisatawan mencapai 47.695 orang dan tiga bulan di penghujung tahun 2016 yaitu bulan September, Oktober, dan November jumlah wisatawan yang berkunjung hanya berjumlah 16.073 orang. Hal ini diakibatkan oleh kurangnya penyebarluasan informasi mengenai pariwisata Kota Banjar dan belum banyaknya informasi mengenai lokasi objek wisata dan akomodasi yang tersedia sehingga wisatawan cenderung mengunjungi objek wisata yang sudah dikenal dan kurang mengetahui objek wisata lain yang terdapat di Kota Banjar.

Penyajian informasi pariwisata Kota Banjar yang interaktif dan menarik merupakan hal yang sangat penting dilakukan guna optimalnya promosi pariwisata untuk meningkatkan daya saing Kota Banjar. Dalam konteks ini diperlukan adanya

suatu media penyampaian informasi yang memadai berupa daftar objek wisata beserta informasi lokasinya, jajanan kuliner, akomodasi dan tempat-tempat menarik yang tersedia, dan foto-foto pemandangan yang bisa menjadi ikon Kota Banjar.

Lesatnya perkembangan di teknologi *mobile* mendorong para pengembang untuk menciptakan berbagai aplikasi. Selain itu platform *mobile* sangat mudah digunakan, mudah dibawa kemana-mana, memiliki banyak pilihan untuk berbagai konektivitas, fitur kamera, dan berbagai macam sensor yang ditanamkan membuat smartphone menjadi potensi yang besar untuk pasar pembuatan software [1].

Di dunia *smartphone*, Android menjadi sistem operasi yang paling banyak digunakan oleh pengguna. Smartphone yang terinstal sistem operasi Android hingga Juli 2016 mencapai 2,1 miliar unit dan angka tersebut akan terus bertambah seiring banyaknya vendor *smartphone* yang mulai menggunakan sistem operasi Android dan terus hadirnya pembaruan terbaru pada sistem operasi Android. Beberapa fitur yang ditawarkan oleh Android adalah *multitasking*, sistem operasi dengan sumber terbuka yang artinya memungkinkan perangkat lunak untuk dimodifikasi dan didistribusikan oleh para pembuat perangkat *smarpthone*, dukungan media untuk audio, video, dan gambar, dukungan berbagai macam konektivitas, dan pembangunan berkelanjutan pada tampilan dan fitur [2]. Besarnya fitur dari Android membuat banyaknya kemungkinan untuk membuat aplikasi yang dapat diimplementasikan ke berbagai bidang ilmu pengetahuan seperti kesehatan, pariwisata, hingga pendidikan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan dapat disimpulkan bahwa terjadi penurunan kunjungan wisatawan ke Kota Banjar yang diakibatkan dari kurangnya penyebarluasan informasi mengenai objek wisata dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar. Melihat dari kemampuan dan fitur *smartphone* yang semakin canggih serta dukungan dari sistem operasi Android maka penelitian ini bermaksud untuk melakukan pembangunan aplikasi yang memuat berbagai hal mengenai pariwisata Kota Banjar seperti informasi objek wisata beserta lokasinya, pemanfaatan *virtual reality* yang dapat memberikan pengalaman baru bagi pengguna dengan menampilkan pemandangan 360 derajat tempat-tempat khas di Kota Banjar, informasi mengenai akomodasi dan jajanan kuliner yang tersedia,

pemanfaatan Google Maps untuk menunjukkan lokasi objek wisata. Oleh sebab itu penulis bermaksud memberikan solusi terhadap masalah yang telah dipaparkan dengan melakukan penelitian yang berjudul *"Pembangunan Aplikasi Pariwisata Kota Banjar Berbasis Android"*. Pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi dari permasalahan yang ditemukan mengenai minimnya pengetahuan masyarakat tentang pariwisata Kota Banjar dengan menampilkan konten yang menarik dan interaktif guna meningkatkan minat wisatawan untuk berkunjung ke Kota Banjar dan meningkatkan daya saing serta mengoptimalkan promosi pariwisata Kota Banjar ke masayarakat.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Belum banyaknya artikel yang menampung informasi mengenai pengenalan Kota Banjar.
2. Wisatawan cenderung mengunjungi objek wisata yang sudah dikenal di Kota Banjar dan kurang mengetahui objek wisata lainnya.
3. Kurangnya informasi mengenai tempat kuliner dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar mengakibatkan wisatawan harus bertanya kepada warga sekitar.
4. Penyebaran informasi tentang kegiatan yang diselenggarakan di Kota Banjar masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan membaca spanduk informasi yang berada di pinggir jalan kota Banjar atau melalui surat kabar.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi yang dapat menyediakan informasi tentang pariwisata Kota Banjar.

Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Membangun aplikasi yang menyediakan informasi mengenai pengenalan Kota Banjar.

2. Membangun aplikasi yang menampilkan objek-objek wisata yang terdapat di Kota Banjar.
3. Membangun aplikasi yang menampilkan informasi mengenai lokasi tempat kuliner dan akomodasi yang tersedia di Kota Banjar.
4. Membangun aplikasi yang dapat menampung informasi mengenai kegiatan yang akan diselenggarakan di Kota Banjar.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara terarah dan sesuai tujuan, maka perlu ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1.4.1 Batasan area penelitian :

1. Penelitian ini dilakukan di Kota Banjar.
2. Informasi yang terdapat dalam aplikasi hanya berupa informasi pengenalan Kota Banjar, objek wisata, tempat kuliner, berita, dan akomodasi yang terdapat di Kota Banjar.
3. Konten informasi objek wisata, tempat kuliner, dan akomodasi yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan data yang didapat dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kota Banjar.

1.4.2 Batasan sistem :

1. Aplikasi yang dibangun berbasis Android.
2. Aplikasi berjalan pada sistem operasi Android versi 5.1 dan diatasnya.
3. Aplikasi yang dibangun mempunyai dua subsistem yaitu *front end* dan *back end*.
4. *Database* yang digunakan adalah *database* Firebase.
5. Informasi lokasi ditampilkan dengan menggunakan aplikasi Google Maps.
6. Aplikasi dibangun dengan menggunakan Android Studio 2.3.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif. Metode ini mendeskripsikan dan menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas mengenai perangkat lunak yang akan dibangun. Metode penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini mencakup metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

Metodologi penelitian sangat diperlukan untuk memecahkan masalah dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metodologi penelitian dalam skripsi ini meliputi metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

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

1. Studi Literatur

   Studi literatur dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan-bahan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan melalui jurnal, paper, buku, ataupun artikel dari internet.

2. Observasi

   Pada tahap ini dilakukan pengamatan secara langsung dengan mengunjungi lokasi pariwisata yang terdapat di Kota Banjar untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dapat dijadikan konten pada pembangunan aplikasi.

3. Wawancara

   Melakukan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang dianggap kompeten dan mampu memberikan informasi yang akurat mengenai penelitian yang dilakukan.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan model *waterfall* di mana pengerjaan suatu sistem dilakukan secara berurutan atau sekuensial. Setiap tahapan pada metode *waterfall* harus diselelesaikan agar bisa melanjutkan ke tahapan berikutnya sehingga output dari satu tahapan adalah input bagi tahapan berikutnya. Secara garis besar tahapan pada metode *waterfall* adalah sebagai berikut:

1. Analisa Kebutuhan

   Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melakukan observasi ke lokasi objek wisata, melakukan wawancara kepada pihak-pihak yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan, dan melakukan studi literatur untuk mengumpulkan data tambahan yang diperlukan pada tahapan penelitian.

2. Desain Sistem

   Melakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan data yang telah dikumpulkan untuk menghasilkan solusi dari permasalahan yang ditemukan dengan menggunakan pemodelan sistem *Unified Modelling Language* (UML).

3. Penulisan Kode Program

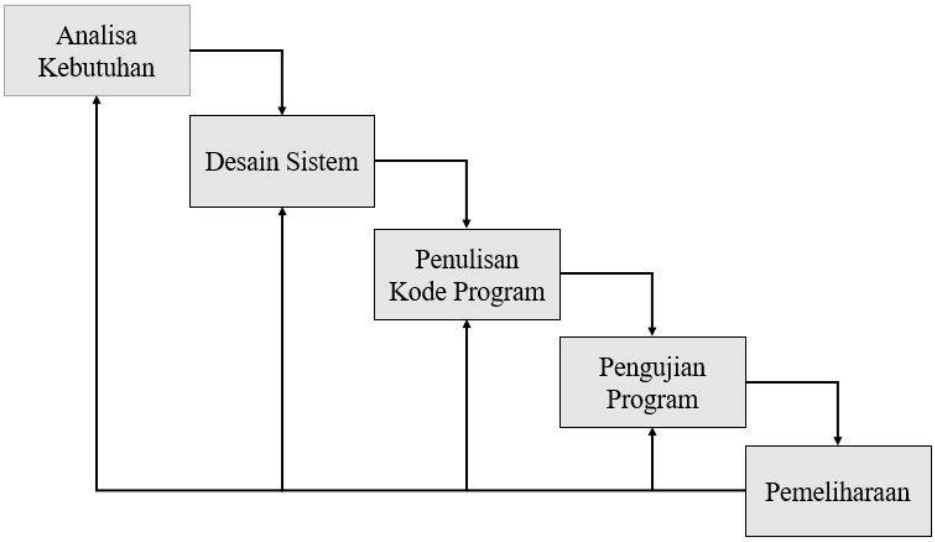
   Pada tahap ini dilakukan pengimplementasian hasil perancangan desain sistem dengan melakukan penulisan kode program pada Android Studio.

4. Pengujian Program

   Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat untuk mengetahui kekurangan dan kelemahan yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan pada perangkat lunak. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode black box untuk menguji fungsionalitas program yang dibuat.

5. Pemeliharaan

   Pada tahap ini perangkat lunak dipublikasi dan dilakukan pemeliharaan bila pengguna membutuhkan perubahan pada sistem yang dibuat baik pembaharuan aplikasi maupun penambahan fitur.



Gambar 1 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Diisi dengan susunan calon bab pada skripsi yang akan dilakukan beserta dengan penjelasannya.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai penjelasan latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi untuk mengatur kegiatan belajar.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini mengemukakan mengenai analisis masalah, analisis aplikasi yang dibangun, analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional serta perancangan sistem untuk membangun

aplikasi untuk mengatur kegiatan belajar berbasis android.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas mengenai implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang dibuat yaitu implementasi perangkat lunak, implementasi tampilan antarmuka, serta hasil pengujian sistem dengan metode black box.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengujian aplikasi yang telah dibangun serta saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.