BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Wisata adalah perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Wisata Bersifat sementara, bahwa dalam jangka waktu pendek pelaku wisata akan kembali ke tempat asalnya. Melibatkan beberapa komponen wisata, misalnya sarana transportasi, akomodasi, restoran, obyek wisata, souvenir dan lain-lain. Memiliki tujuan tertentu yang intinya untuk mendapatkan kesenangan. Dan berkunjung pada objek wisata dikunjungi adalah flora fauna, alam, lahan yang dibuat oleh manusia yang menarik minat pengunjung dan tempat – tempat bersejarah[1].

Berdasarkan survey oleh kementrian pariwisata republik Indonesia data kunjungan wisatawan mancanegara (wisman) secara akumulasi pada tahun 2016 sebanyak 1,002,333 juta jiwa dan wisatawan lokal sebanyak 7,908,534 juta jiwa [2]. Dimana wisatawan setiap tahun meningkat namun hal itu tak lepas dari masalah, wisatawan yang berpergian ke kota yang berbeda biasanya tidak mengetahui lokasi tempat wisata dan tidak mengetahui atau menentukan sarana transportasi yang ada di daerah yang dikunjungi sehingga menyulitkan wisatawan untuk menentukan objek wisata dan biaya transportasi.

Dalam penelitian ini mengadakan kuesioner kepada wisatawan, pada bulan Agustus Tahun 2017 diambil koresponden sebanyak 30 orang bahwa berdasarkan hasil data kuesioner yang didapat 52% selama ini wisatawan kesulitan mendapat informasi mengenai siapa saja teman atau keluarga yang berada dikota tempat lokasi wisata yang akan dituju, selanjutnya 78% Wisatawan ketika akan pergi berwisata kesulitan mendapatkan informasi tempat wisata yang terpercaya dan sesuai kebutuhan, namun 72% Wisatawan ketika pergi berwisata tidak langsung

menuju tempat wisata sehingga mengakibat pemborosan waktu dan biaya ke berbagai tempat wisata, selanjutnya 60% Wisatawan kesulitan menentukan estimasi biaya transportasi. Diharapkan dengan aplikasi panduan wisata berbasis android ini mempermudah wisatawan.

Facebook juga memberikan kemudahan bagi para penerbit untuk menguangkan Instant Articles miliknya. Dengan fitur ini, penerbit dapat dengan mudah untuk mengeset apakah akan menampilkan iklan atau tidak pada Instant Articles yang dibuatnya. Pada pembangunan aplikasi *onedaytrip* untuk mengkoneksikan akun facebook pada aplikasi dan mengambil daftar pertemanan. kemampuan *monetasi* juga ditingkatkan Facebook melalui pembaruan dari Marketing API. Facebook membuat fitur monetasi tersebut semakin mudah untuk digunakan. Facebook telah merancang ulang Offer Ads dan Native Offers agar lebih mudah digunakan orang-orang dalam mengklaim penawaran pada aplikasi mobile serta melakukan redeem tersebut pada seluruh perangkat, untuk menghitung biaya transportasi[3].

Uber API adalah layanan yang dikeluarkan oleh uber untuk memudahkan bagi pengembang untuk membuka layanan transportasi uber yang ada di kota-kota besar. Dengan API tersebut, pengembang bisa mengintegrasikan layanan transportasi on-demand yang dimiliki Uber ke dalam aplikasi. Uber memberikan jutaan orang fleksibilitas untuk menghasilkan uang sesuai jadwalnya sendiri. API Pengemudi kami memungkinkan Anda membuat layanan dan solusi yang memungkinkan pengemudi merasa lebih produktif dan puas. Dengan izin pengemudi, Anda bisa menggunakan data perjalanan, penghasilan, penilaian, dan lainnya untuk membentuk masa depan ekonomi sesuai permintaan[4].

Pada penelitian ini akan dibangun berbasis android. Karena android sendiri merupakan sistem operasi telepon pintar yang banyak digunakan didunia. System operasi memiliki biaya terjangkau, sangat mudah dimengerti dan dipelajari oleh pengguna, sistem operasi android tersebut bersifat open source, walaupun sistem android memiliki umur paling muda dibanding yang lainnya, tapi dalam beberapa tahun saja android tidak kalah bersaing dengan mobile operasi sistem yang sudah

populer lebih dahulu bahkan berdasarkan survey statistik secara akumulasi dari tahun 2017, android menguasai 72.9 % pangsa pasar mobile OS[5]. Teknologi yang digunakan adalah Facebook API, Uber API, GoogleMap Direction sebagai fitur yang digunakan untuk mendapat informasi tempat wisata berdasarkan teman menggunakan sosial media facebook, mencari jalan menuju tempat wisata serta memberikan informasi perkiraan biaya dalam perjalanan wisata.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang didapat berdasarkan diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Wisatawan kesulitan mendapat informasi mengenai siapa saja teman, keluarga yang berada dikota tempat lokasi wisata yang akan dituju.
2. Wisatawan kesulitan mendapatkan informasi tempat wisata yang terpercaya dan sesuai kebutuhan.
3. Wisatawan kesulitan menentukan transportasi beserta estimasi biaya ketempat wisata yang dituju.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun aplikasi panduan wisata berdasarkan *facebook recommended dan uber fare estimate* dengan fitur *one day trip* pada platform android. Adapun tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Memudahkan wisatawan mendapat informasi mengenai siapa saja teman, keluarga yang berada dikota tempat lokasi wisata yang akan dituju.
2. Memudahkan wisatawan mendapatkan informasi tempat wisata.
3. Memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi transportasi berserta biaya.

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi rekomendasi cerdas untuk persiapan dan panduan *wisata* pada platform android, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi rekomendasi panduan wisata yang dibuat dalam sistem ini bersifat *Public*.
2. Aplikasi membutuhkan jaringan internet.
3. Aplikasi menggunakan bahasa pemrograman Java.
4. Database untuk penyimpanan data.
5. Smartphone yang wajib oleh pengguna harus memiliki fungsi GPS.
6. Pengguna wajib memiliki akun Facebook.
7. Uber API hanya informasi biaya transportasi.
8. Pemodelan System menggunakan OOP (Object Oriented Programing) dengan UML(Unified Modeling Language).
9. Aplikasi harus terpasang oleh wisatawan dan kerabat berdasarkan daerah yang dikunjungi
10. Transportasi beserta biaya yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah UBER API

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian menggunakan metodologi deskriptif merupakan metode untuk mendapatkan informasi yang ada secara sistematis, faktual dan akurat.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulkan data yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur

   Dalam tahapan ini yaitu pengumpulan data berbagai literatur, seperti buku dan jurnal yang berhubungan dengan panduan wisata. Buku referensi yang digunakan tentang serta buku tentang metode penelitian.

b. Kuesioner

Pengumpulan data dengan memberi pertanyaan kepada wisatawan pada awal penelitian, pertanyaan yang berkenaan dengan panduan wisata, tarif perjalanan, rute yang akan di terapkan pada aplikasi panduan wisata. Kuesioner akan kembali diberikan untuk mendapatkan data untuk tercapainya tujuan dari penelitian.

1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan metode *Waterfall* dalam pembangunan panduan wisata seperti pada gambar 1.1 metode *waterfall* memiliki 5 tahapan, yaitu *requirment definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system unit, operation and maintenance.*[6] :

a. Requirement definition

Requirement definition merupakan tahap dalam mengumpulkan kebutuhan sistem berdasarkan data yang dikumpulkan melalui kuesioner kepada wisatawan, serta study literatur sehingga terbangunnya aplikasi didapat memenuhi wisatawan dengan baik.

b. System and software design

System and software design tahap selanjutnya aplikasi disesuaikan dengan *Requirement Definition*. Untuk merancang system aplikasi panduan wisatanya ketika digunakan pengguna tidak merasa sulit.

c.Implementation and Unit Testing

Implementation and Unit Testing merupakan tahap ini merupakan solusi yang telah dibuat kedalam bahasa pemrograman. Pada tahap ini pembangunan aplikasi melakukan pengkodean terhadap aplikasi yang akan dibangun untuk membantu wisatawan untuk panduan wisata.

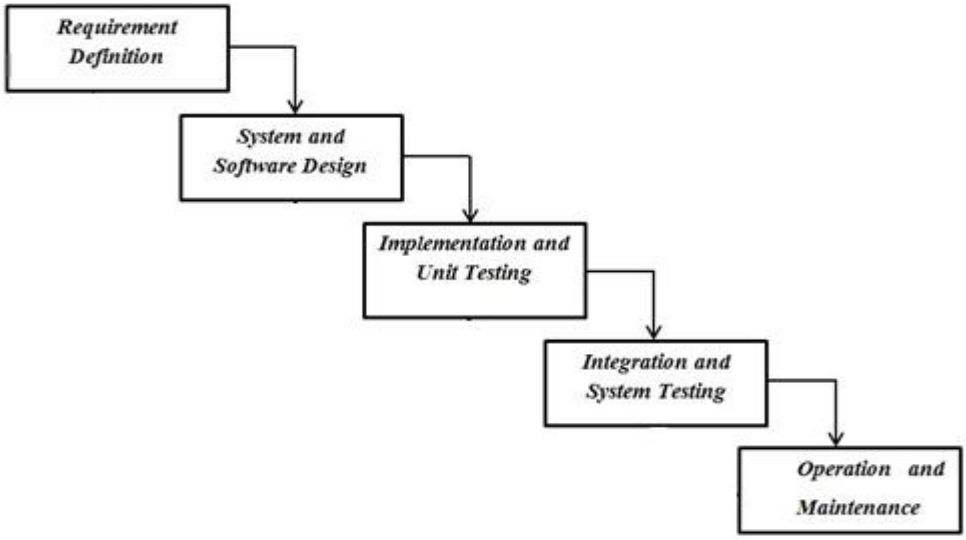
d. Integration and system testing

Integration and system testing merupakan tahap yang harus diujicoba pada wisatawan untuk mengetahui apabila aplikasi yang dibangun sesuai dengan kebutuhan wisatawan.

e. Operation and Maintenance

Operation and Maintenance merupakan tahap pemeliharaan atau perbaikan dalam suatu software atau aplikasi, apabila aplikasi yang telah dibangun masih ada kemungkinan terjadi *error* yang tidak di ketahui dari tahap sebelumnya, atau ada pengembangan yang belum ada pada aplikasi yang telah dibuat.

Berikut ini merupakan gambar 1.1 Metode Waterfall untuk tahapan pembangunan perangkat lunak sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran secara umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan, serta sistematika penulisan. Latar belakang berisi empat

paragraf, paragraf pertama berisi tentang wisata, data statistik wisatawan, paragraf kedua sampai empat tentang permasalahan yang akan diteliti.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan. Membahas tentang konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan yang melandasi pembangunan aplikasi panduan wisata secara tepat. Teori – teori yang akan diterapkan dapat membantu dan memperkuat penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi sistem yang akan di bangun berupa deskripsi sistem, analisis kebutuhan, analisis pembangunan. Deskripsi sistem merupakan gambaran dari aplikasi panduan wisata. Analisis kebutuhan merupakan hasil penelitian yang diperoleh dari kuesioner terhadap wisatawan. Selanjutnya dilakukan perancangan pembangunan aplikasi panduan wisata.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi implementasi yang dibangun, diujicoba, dan hasil pengujian sistem. Aplikasi diujicoba oleh pengguna untuk mengetahui apakah aplikasi ini bisa digunakan berfungsi dengan baik atau bermasalah dalam ketika digunakan. Setelah diketahui hasilnya apakah aplikasi panduan wisata dibangun untuk mempermudah dalam panduan wisata mulai dari tahap rekomendasi tempat wisata, tarif perjalanan wisata, rute perjalanan yang akan di kunjungi.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi hasil dari pengujian sistem, serta memiliki saran untuk tahap kedepan. Sesudah aplikasi dibangun, diujicoba pada pengguna maka didapat hasilnya, kemudian disimpulkan. Selanjutnya memberi saran – saran untuk yang berminat dalam mengembangkan aplikasi ini.