

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam mendukung pembangunan perekonomian suatu wilayah, sektor pariwisata memiliki andil yang sangat besar. Dengan memanfaatkan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang ada dengan sebaik-baiknya maka suatu daerah dapat menarik para wisatawan baik yang ada didalam negeri maupun wisatawan dari luar negeri untuk datang dan berwisata di daerahnya. Pertumbuhan sektor pariwisata dapat dilihat dari perkembangan wisatawan yang berkunjung.

Provinsi Jawa Barat merupakan salah satu daerah wisata unggulan, dimana setiap daerah di Provinsi Jawa Barat tentunya memiliki potensi daya tarik wisata yang berbeda dan mempunyai ciri khasnya masing-masing. Destinasi wisata di Provinsi Jawa Barat meliputi potensi wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner maupun wisata minat khusus bisa kita jumpai di Provinsi Jawa Barat. Khususnya sektor pariwisata, Provinsi Jawa Barat yang mengalami peningkatan jumlah wisatawan dalam beberapa tahun terakhir ini. Karena banyaknya destinasi pariwisata yang tersebar di Provinsi Jawa Barat maka masyarakat khususnya tidak dapat secara detail mendapatkan informasi tentang keberadaan lokasi destinasi pariwisata.

Teknologi informasi merupakan salah satu alat yang dapat membantu dalam meningkatkan penyampaian informasi suatu destinasi pariwisata, teknologi informasi yang dimaksud bisa berupa sebuah *website*. *Website* dapat dijadikan sebagai media yang memudahkan pengunjung untuk mendapatkan informasi destinasi pariwisata di Provinsi Jawa Barat secara detail.

Provinsi Jawa Barat sebenarnya sudah memiliki sebuah media *website* untuk sarana mempromosikan potensi daya tarik wisata yang terdaftar di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat, namun *website* tersebut belum memanfaatkan media visual berupa video dan audio dalam penyampaian informasi daerah wisata yang ada. Informasi peta objek wisata belum menunjukkan titik lokasi wisata hanya saja menyajikan informasi berupa teks.

Sehingga berdasarkan latar belakang diatas perlu dikembangkan *website* yang berjudul “**Visualisasi Destinasi Pariwisata Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat**” sehingga dapat memberikan informasi mengenai destinasi pariwisata dan kebudayaan di Provinsi Jawa Barat kepada seluruh masyarakat maupun wisatawan dalam negeri dan wisatawan luar negeri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diketahui permasalahan yang muncul, yakni :

1. Sarana promosi potensi daya tarik wisata di Provinsi Jawa Barat yang berupa *website* belum memanfaatkan media visual berupa video dalam yang menunjukkan kondisi daerah wisata
2. Informasi peta objek wisata belum menunjukkan titik dari setiap lokasi wisata, hanya saja menyajikan informasi berupa teks.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalahnya yakni:

1. Bagaimana mengembangkan *website* yang dapat memberikan informasi potensi daya tarik wisata dengan memanfaatkan media visual di Provinsi Jawa Barat?
2. Bagaimana menyajikan informasi dalam bentuk peta sehingga dapat menunjukk titik dari setiap lokasi wisata yang ada di Provinsi Jawa Barat?

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini :

1. Mengembangkan *website* yang dapat memberikan informasi potensi daya tarik wisata dengan memanfaatkan media visual di Provinsi Jawa Barat.
2. Menyajikan informasi wisata berupa titik lokasi wisata dalam sebuah peta, sehingga dapat menunjukkan lokasi wisata.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian yang dapat dirasakan :

1. Mengembangkan *website* yang dapat memberikan informasi potensi daya tarik wisata dengan memanfaatkan media visual di Provinsi Jawa Barat.
2. Memudahkan wisatawan mendapatkan informasi wisata berupa titik lokasi wisata dalam sebuah peta, sehingga dapat menunjukkan lokasi wisata.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup merupakan aspek-aspek yang dikerjakan dalam penelitian terkait sistem yang di usulkan untuk instansi terkait, agar penulis memiliki arah dan tujuan yang jelas dalam penulisan tugas akhir. Penulis akan mengerjakan beberapa aspek dalam penelitian yang di antaranya sebagai berikut :

1. Membangun sebuah *website* untuk menampilkan informasi lengkap mengenai destinasi wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner dan wisata minat khusus.
2. Sistem ini di sajikan berdasarkan data yang telah di dapat pada saat kegiatan observasi penelitian dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan (Disparbud) Jawa Barat.
3. Pengguna yang dapat mengelola data hanya Admin.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pembangunan Visualisasi Destinasi Pariwisata Dan Kebudayaan Provinsi Jawa Barat terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam kegiatan penelitian hingga pengembangan perangkat lunak.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

Beberapa tahapan pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan mempelajari sumber - sumber buku serta informasi dari internet yang berkaitan dan dirangkum sebagai acuan penulisan laporan penelitian tugas akhir.

2. Observasi

Metode observasi adalah metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti.

3. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan pihak Bag. Destinasi pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat sebagai objek penelitian.

1.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Adapun metodologi pengembangan perangkat lunak menggunakan *waterfall*. Adapun tahapan-tahapan dalam metode pengembangan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Proses ini digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi kedalam bentuk software. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

3. Penulisan Code Program

Desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat di mengerti oleh oleh komputer, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis akan dikerjakan oleh programmer. Proses Coding ini harus dilakukan Testing untuk menguji kesalahan-kesalahan program maupun fungsi dari sistem.

4. Pengujian Program

Setelah semua fungsi-fungsi software harus di ujicoba agar software bebas dari kesalahan dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Maka proses selanjutnya adalah bagaimana sistem baru akan diinstall dan dijalankan di perusahaan dengan pengoperasian yang dilakukan oleh user.

5. Penerapan Program

Pemeliharaan suatu software sangat diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi atau perangkat lainnya.

1.7 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Pelaksanaan kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada pertengahan bulan Maret 2017 hingga akhir bulan September 2017 mulai dari pembuatan proposal teknis, pra survei, perizinan, pengambilan data, analisis dan pengolahan data, pembangunan sistem informasi, penulisan laporan skripsi, sampai dengan sidang skripsi.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan terdiri dari beberapa bab dan masing masing bab dibagi menurut sub bab. Adapun sistematika dari penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bab satu pendahuluan, membahas mengenai penjelasan dari latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab dua landasan teori, membahas mengenai teori–teori yang digunakan untuk membangun aplikasi, rekayasa perangkat lunak, konsep aplikasi dan membahas secara singkat tentang aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yang dibuat.

Bab tiga metode penelitian, membahas mengenai metode yang dilakukan untuk pengumpulan data serta membahas metodologi yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak yang akan di buat.

Bab empat analisis sistem, membahas mengenai tahap yang dilakukan untuk mendapatkan pemahaman mengenai sistem yang sudah ada sebelumnya dengan sistem yang akan dibuat.

Bab lima perancangan sistem, membahas mengenai perancangan sistem yang mencakup perancangan basis data dan pemodelan sistem dengan *UML (Unified Modified Language)* dalam menyelesaikan masalah yang ada.

Bab enam implementasi sistem, membahas mengenai implementasi dari sistem yang telah dirancang ditahap perancangan.

Bab tujuh penutup, membahas mengenai kesimpulan dari keseluruhan program yang telah dibuat dan saran–saran yang diperoleh dari hasil laporan tugas akhir yang telah disusun.