

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini pengembangan dan promosi pariwisata merupakan salah satu bidang yang sedang gencar digalakkan oleh pemerintah. Hal ini bertujuan untuk mendatangkan keuntungan bagi pemerintah. Penggunaan *website* sebagai alat mempromosikan pariwisata semakin marak digunakan, dari hasil survey mengenai aplikasi informasi dan penginapan daerah yogyakarta diperoleh hasil bahwa 75% responden menyatakan butuh informasi tentang penginapan, selain itu 75.7% responden mengaku merencanakan budget sebelum berwisata. Hasil survey selengkapnya ada pada lampiran 1.

Seperti diketahui Yogyakarta dianugerahi potensi wisata yang mengagumkan, mulai dari keindahan alam, peninggalan sejarah, keunikan adat istiadat di Yogyakarta hingga berbagai atraksi seni dan budaya yang dapat menarik wisatawan baik itu wisatawan mancanegara maupun wisatawan *domestic*. dengan potensi wisata yang ada di yogyakarta tidak jarang banyak pengunjung dari dalam maupun luar provinsi atau mancanegara yang berwisata ke yogyakarta.

Di balik potensi wisata yang dimiliki, kita sebagai calon wisatawan tidak jarang mengalami berbagai macam kendala saat ingin berwisata ke suatu tempat pada saat *weekend*, libur hari raya, libur sekolah dan hari libur lainnya. Kendala yang sering dialami seperti bingung ingin berwisata kemana, karena mungkin kita adalah perantau tidak mengenal daerah tersebut. Selain itu, kita sebagai penduduk *local* setempat juga ingin mencari tempat wisata – wisata yang lebih menarik. Lalu jika ingin berwisata biaya yang dikeluarkan sering tidak sesuai dengan ekspektasi, dan kesulitan mencari tempat penginapan terdekat. Oleh karena itu dalam proyek akhir ini dibangun sebuah Aplikasi Informasi Wisata dan Penginapan yang diharapkan akan dapat menjadi solusi dari masalah masalah dari calon wisatawan jika ingin berwisata ke suatu tempat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan pada sub latar belakang, dalam proyek akhir ini masalah yang diangkat adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana memberikan info wisata yang menarik bagi calon wisatawan ?
2. Bagaimana memberikan rekomendasi objek wisata berdasarkan rating?
3. Bagaimana memberikan rekomendasi objek wisata berdasarkan budget calon wisatawan?
4. Bagaimana memberikan info penginapan sekitar pada setiap wisata?

1.3 Tujuan

Untuk memberikan solusi bagi masalah yang telah dipaparkan pada sub bab rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan bahwa tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membangun sebuah Aplikasi Informasi Wisata dan Penginapan yang:

1. Menyediakan informasi objek Wisata dengan hasil rata rata *rate*, Jumlah Data Wisata dan komentar Wisatawan pada Wisata tersebut
2. Menyediakan rekomendasi objek wisata atau Popular Places berdasarkan *rating* tertinggi bagi Calon Wisatawan
3. Menyediakan rekomendasi objek wisata berdasarkan *budget* yang diinput oleh calon wisatawan
4. Menyediakan informasi penginapan yang ada pada daerah tersebut beserta *detail* infonya

1.4 Batasan Masalah

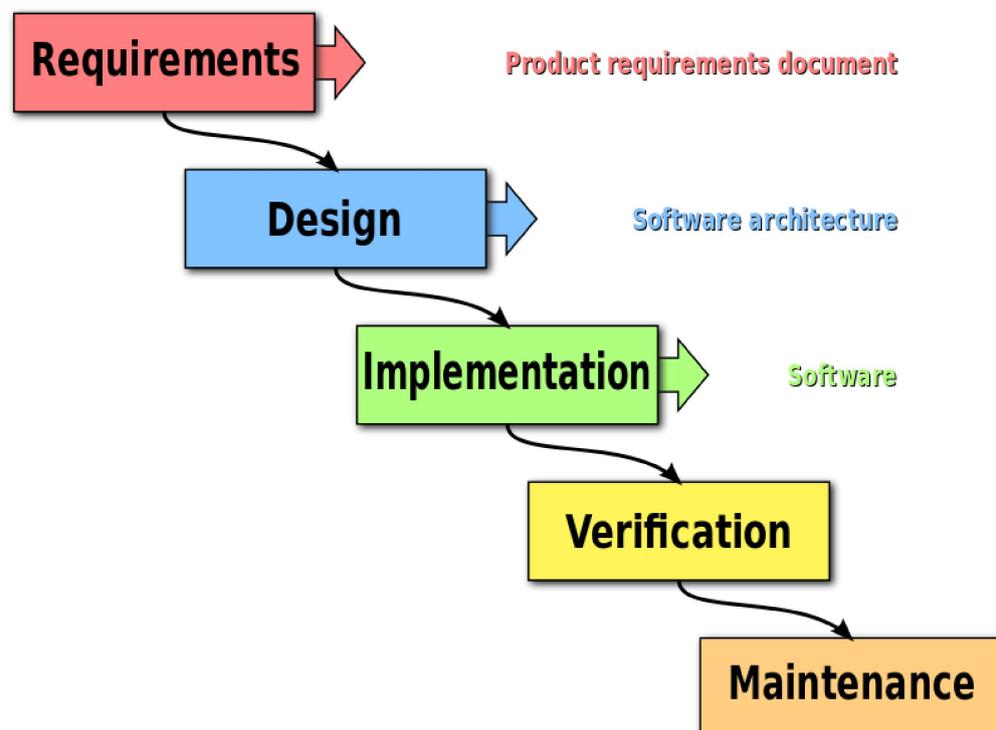
Namun Adapun Batasan Batasan masalah yang ditetapkan yaitu:

- 1) Pada aplikasi tidak terdapat transaksi dalam bentuk apapun di dalamnya.
- 2) Budget yang diinputkan dalam mata uang rupiah.
- 3) Untuk dapat menggunakan Aplikasi ini pengguna harus mengakses melalui *browser/aplikasi* ini berbasis *website*.

- 4) Aplikasi ini hanya menampilkan informasi wisata dan penginapan yang ada di daerah Yogyakarta.

1.5 Metode Pengerjaan

Dalam pengerjaan proyek akhir ini menggunakan metodologi berbasis objek dan menggunakan model pengembangan *Waterfall* ditunjukkan pada gambar 1.1 [1]



Gambar 1.1 SDLC *Waterfall*

Tahapan-tahapan dalam metode *Waterfall* yaitu sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna sehingga dapat diidentifikasi fitur apa saja yang akan ada di aplikasi. Untuk dapat mengidentifikasi fitur apa saja yang akan ada di aplikasi dilakukan pengumpulan informasi dalam bentuk *questioner*. *Questioner* dibuat dengan bantuan *google form* yang merupakan layanan produk dari google. informasi hasil *questioner* dapat dilihat pada lampiran

1. Desain Sistem

Pada tahap ini bertujuan untuk membuat rancangan dari aplikasi yang akan dibuat. Perancangan dilakukan dengan pendekatan *object-oriented* menggunakan UML. Adapun model model yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

- a. *Use Case Diagram* dan *Use Case Scenario* untuk menggambarkan daftar pengguna, daftar fitur pada aplikasi dan interaksi antara keduanya
- b. *Class Diagram* untuk menggambarkan hubungan antara *class* yang menyusun aplikasi
- c. *Entity Relationship Diagram* untuk menggambarkan rancangan logis, rancangan fisik dan struktur data yang tersimpan di dalam *database*
- d. *Interface Mockup* untuk menggambarkan rancangan tampilan antarmuka aplikasi yang akan dilihat oleh pengguna

2. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini dilakukan perubahan desain yang sudah dibuat ke dalam sebuah kode-kode program dengan menggunakan bahasa pemrograman. bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP 7 dan *framework* yang digunakan adalah *codeigniter 3*. *Tools* yang digunakan untuk *script editor* adalah *Visual Studio Code* dan sistem manajemen basis data menggunakan MySQL.

3. Pengujian Program

Pada tahap ini dilakukan *testing* pada aplikasi yang sudah dibuat untuk menguji apakah sistem telah berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang diinginkan. Dilakukan *testing* menggunakan metode *blackbox testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

4. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Proyek Akhir ini tidak sampai pada tahap Penerapan Program dan Pemeliharaan. Seluruh tahap tahap ini akan didokumentasikan dalam buku Proyek Akhir

1.6 Jadwal Pengerjaan

Proyek Akhir ini direncanakan selesai dalam kurun waktu 6 bulan. Adapun rencana jadwal pengerjaan sesuai dengan tahap-tahap pengerjaan yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya adalah sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal Pengerjaan

Tahap	Des 2020	Jan 2021	Feb 2021	Mar 2021	Apr 2021	Mei 2021
Analisis Kebutuhan						
Desain Sistem						
Penulisan Kode Program						
Pengujian Program						
Dokumentasi dan Penyusunan Buku PA						