

1. Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Pada era globalisasi, sektor pariwisata telah menjadi salah satu industri yang terbesar di dunia. Secara kumulatif Juli 2015 kunjungan wisatawan mancanegara berkunjung ke Indonesia mencapai 814233 kunjungan atau naik dibanding kunjungan wisatawan pada periode yang sama tahun lalu yang mencapai 777210 orang. Dengan fakta ini maka sektor pariwisata adalah salah satu sektor yang paling menarik untuk dikembangkan lebih lanjut oleh suatu negara [1].

Pariwisata dianggap sebagai suatu aset yang strategis untuk mendorong pembangunan pada wilayah-wilayah tertentu yang mempunyai potensi objek wisata. Kota Bandung merupakan salah satu kota yang terletak di Jawa Barat yang memiliki keanekaragaman budaya sebagai aset kekayaan daerah yang potensial dan harus dikembangkan seoptimal mungkin. Kota Bandung juga memiliki berbagai tempat objek wisata budaya dan sejarah yang menarik untuk dikunjungi. Namun permasalahan dalam mengambil keputusan dialami oleh wisatawan yang ingin berwisata yaitu seringkali wisatawan merasa bingung dalam memutuskan untuk mengunjungi tempat wisata yang mana yang cocok bagi mereka [1]. Selain itu banyak wisatawan yang sudah pernah beberapa kali ke Bandung dan menginginkan untuk mengunjungi tempat-tempat wisata yang berbeda dengan tempat wisata yang biasa mereka kunjungi [2].

Trend pariwisata global selalu terbuka untuk teknologi baru, bahkan terlebih lagi pada pengembangan teknologi aplikasi berbasis android, sehingga menimbulkan kenaikan minat di bidang pariwisata elektronik (*e-tourism*) [3]. Namun kurangnya informasi tentang daerah wisata yang di kunjungi menjadi hambatan wisatawan untuk memaksimalkan liburannya, terkadang pengunjung juga kebingungan ingin berkunjung ke mana karena banyaknya pilihan objek wisata yang ada dan juga karena jarak tempuh, waktu buka dan tutup objek wisata tersebut.

Seiring pesatnya perkembangan teknologi maka dibuat *itinerary* wisata. *Itinerary* wisata sendiri yaitu suatu susunan kegiatan kunjungan ke suatu tempat wisata, dimana didalam *itinerary* tersebut berisi tempat, waktu dan kegiatan. Oleh karena itu, *itinerary* wisata dibuat untuk memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menentukan ingin berkunjung kemana sesuai hasil rekomendasi aplikasi. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, memungkinkan adanya sistem rekomendasi secara otomatis. Sistem rekomendasi ini berguna untuk memudahkan pengguna untuk mengatur *itinerary* kunjungan untuk memudahkan mencari tempat wisata yang dekat dengan lokasi *user* dan yang direkomendasikan untuk dikunjungi.

Pada saat ini sistem rekomendasi tujuan wisata belum ada yang bisa diakses secara *online*. Namun, jika ada itupun dibuat secara manual. Dan sampai saat ini, belum ada sebuah sistem yang mampu memberikan rekomendasi tujuan kunjungan wisata secara otomatis berdasarkan lokasi terdekat dari lokasi pengguna, jam buka dan tutup, dan juga tempat paling direkomendasikan sesuai kriteria pengguna. Keterbatasan *budget* dan waktu sering kali membuat orang-orang bingung akan berkunjung kemana.

Berdasarkan paragraf di atas penulis berkeinginan untuk membuat sebuah aplikasi berbasis android yang bisa memberikan kemudahan kepada pengguna untuk membuat itinerary kunjungan wisata sesuai keinginan berdasarkan lokasi.

1.2 Perumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana membangun sistem yang mampu mengelola *itinerary* kunjungan wisata sesuai keinginan pengguna?
- b. Bagaimana mengimplementasikan *itinerary* kunjungan wisata berdasarkan lokasi?
- c. Bagaimana mengimplementasikan sistem pembuat *itinerary* wisata pada *smart phone* berbasis *Android*?

1.3 Batasan Masalah

- a. Data tempat wisata berada di daerah kota Bandung.
- b. Untuk wisatawan yang berkunjung ke kota Bandung dan kabupaten Bandung.
- c. Untuk non Disabilitas.
- d. Untuk menampilkan *itinerary* tujuan wisata berdasarkan berdasarkan lokasi pengguna, jam buka dan tutup destinasi, dan tempat paling direkomendasikan.
- e. Tersedia untuk android versi 5.0 (*lollipop*).

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Membuat sistem yang mampu mengelola *itinerary* kunjungan wisata sesuai keinginan pengguna dan membuat rekomendasi tujuan kunjungan wisata secara otomatis
- b. Membuat sistem yang memberikan kemudahan kepada pengguna untuk menentukan ingin berkunjung ke suatu tempat sesuai hasil rekomendasi aplikasi berdasarkan lokasi
- c. Membuat sistem aplikasi *itinerary* wisata untuk memudahkan pengguna.

1.5 Metodologi penyelesaian masalah

- a. Tahap studi literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik tugas akhir, yaitu sistem rekomendasi, dan API Selain itu, mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik tugas akhir.

- b. Tahap pencarian dan pengumpulan data

Pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi ini diperoleh dengan melakukan analisis terhadap pihak-pihak yang akan menggunakan aplikasi ini. Pihak-pihak tersebut meliputi, user/pengguna aplikasi ini, serta wisatawan yang sering melakukan perjalanan wisata.

- c. Tahap perancangan sistem

Metode perancangan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah dengan metode *Extreme Programming (XP)*, *Extreme Programming (XP)* adalah metode pengembangan software yang cepat, efisien, beresiko rendah, fleksibel, terprediksi,

scientific, dan menyenangkan. Tahapan Extreme Programming dilakukan seperti berikut :

- *Planning*
 - *Design*
 - *Coding*
 - *Testing*
- d. Tahap implementasi
Pada tahap ini dilakukan implementasi perangkat lunak. Di tahap implementasi ini kami mulai meng-implementasikan desain yang sudah dibuat dalam sebuah coding dan mengharapkan hasil yang sesuai dengan harapan.
- e. Tahap pengujian dan analisis
Pada tahap pengujian dan analisis ini kami mulai melakukan pengujian terhadap aplikasi yang kami buat, selain melakukan pengujian kami juga melakukan analisis terhadap kekurangan dan kelebihan pada aplikasi yang telah kami buat.
- f. Tahap pembuatan laporan
Pada tahap pembuatan laporan, kami mulai merancang laporan mengenai tugas akhir yang telah kami buat, dimana laporan ini sangat penting untuk menyelesaikan tugas akhir ini .

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikan pembagian tugas anggota tim proyek

a. Ridlo Yanuar

Peran: Back End Developer

Tanggung Jawab:

- Pembuatan aplikasi
- Testing
- Pembuatan manual book
- Pembuatan buku
- Pengujian dan dokumentasi hasil pengujian

b. Wisnu Almi Pradya Sa'bani

Peran: Front End Developer

Tanggung Jawab:

- Planning
- Design UI
- Pembuatan aplikasi
- Pembuatan Video Promosi
- Pembuatan Poster
- Pembuatan buku