

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Bandung dikenal dengan beragam macam kuliner serta banyak terdapat tempat-tempat bersejarah, bangunan tua seperti museum Geologi, gedung sate, museum Kantor pos, goa jepang, dan masih banyak lainnya. Tentunya hal ini menarik wisatawan untuk berkunjung ke Kota Bandung sekedar melihat objek wisata atau menikmati kuliner yang ada di Kota Bandung.

Saat ini wisatawan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi wisata yang terbaru di Kota Bandung, hal ini disebabkan karena wisatawan mendapat informasi wisata tersebut hanya melalui teman dan juga sosial media. Selain itu pihak pengelola objek wisata dalam memberikan informasi wisata dan event dilakukan dengan cara menyebarkan baliho dan spanduk yang tidak efektif, karena wisatawan yang berada di daerah lain tidak mengetahui event atau wisata apa saja yang ada di Bandung.

Untuk mendukung promosi pariwisata di Kota Bandung pada Aplikasi Pariwisata Kota Bandung yang sudah ada saat ini, Aplikasi Dinas Pariwisata Kota Bandung yang saat ini hanya menyajikan informasi wisata, namun tidak menampilkan rating dan wisata terbaru yang saat ini ada di Kota Bandung. Hal inilah yang melatar belakangi agar dibuatnya “Aplikasi Informasi Objek Wisata di Kota Bandung”. Informasi yang ditampilkan berupa informasi jenis wisata (Destinasi, kuliner, budaya/adat, dan religi), event yang sedang berlangsung, dan informasi wisata terbaru di Kota Bandung. Untuk lebih menarik, terdapat fitur review, dan Rating, juga terdapat form untuk pengelola objek wisata agar dapat menambahkan objek wisata baru yang sebelumnya tidak ada pada Aplikasi Dinas Pariwisata Kota Bandung.

## 1.2 Rumusan Masalah

Melihat permasalahan yang terdapat dalam latar belakang, dapat didefinisikan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara memfasilitasi pihak Disbudpar dalam menyajikan dan menyebarkan informasi objek wisata?
- b. Bagaimana cara memfasilitasi agar wisatawan dapat melihat wisata terbaru apa saja yang saat ini ada di kota Bandung?
- c. Bagaimana cara memfasilitasi pengelola objek wisata agar dapat menambahkan objek wisata baru pada aplikasi informasi wisata?
- d. Bagaimana cara membantu wisatawan agar tidak kesulitan dalam mencari objek wisata berdasarkan jenisnya?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari Proyek akhir yaitu dapat membangun aplikasi pusat informasi objek wisata yang mampu:

- a. Membangun aplikasi yang dapat memfasilitasi Disbudpar dalam menyajikan informasi objek wisata.
- b. Menyajikan aplikasi yang memiliki Informasi mengenai objek wisata terbaru yang ada saat ini di Kota Bandung.
- c. Membuat aplikasi yang memiliki fitur tambah wisata oleh pengelola objek wisata
- d. Membuat aplikasi yang memiliki fitur mencari objek wisata berdasarkan jenis objek wisatanya

## 1.4 Batasan Masalah

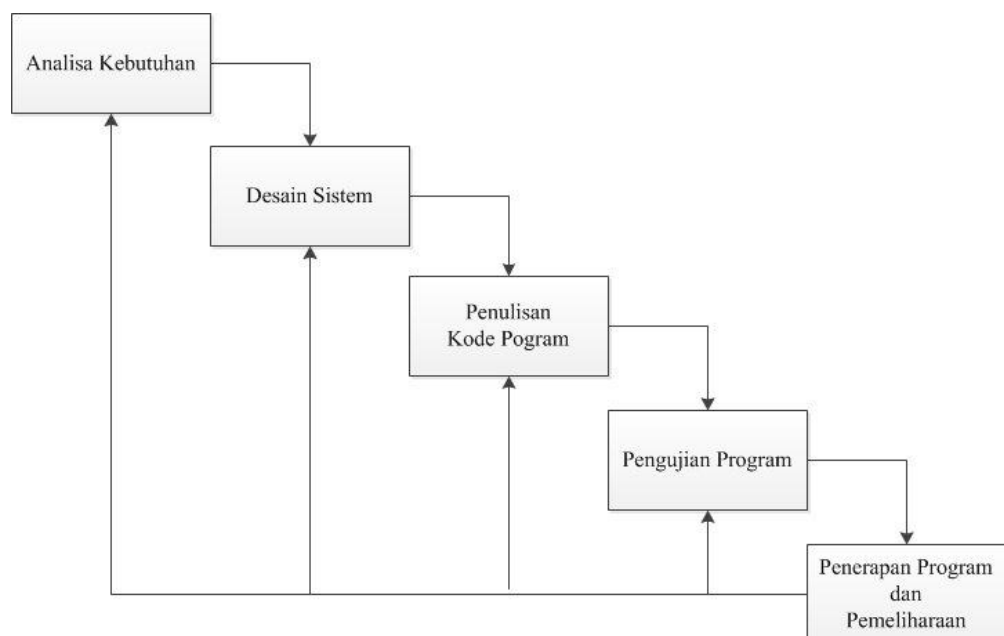
Batasan masalah pada pembuatan Aplikasi Pusat Informasi Objek Wisata di Kota Bandung meliputi:

1. Aplikasi yang dibuat berbasis *website*.
2. Wisata terbaru diambil sesuai waktu input objek wisata.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Pengembangan aplikasi secara struktur menggunakan metode *Waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik, dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut pada tahapan *Software Development Life Cycle* (SDLC) meliputi: Analisis kebutuhan, Desain dan Perancangan, Pembuatan Kode, Pengujian, Implementasi, Perawatan.

Adapun gambar dari metode waterfall yaitu:



Gambar 1-1 Metode Waterfall

Berikut adalah penjelasan dari tahap-tahap yang dilakukan dalam model ini yaitu:

A. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dilakukan pengumpulan semua kebutuhan aplikasi pariwisata saat ini. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara wawancara kepada kepala bidang pemasaran pariwisata.

B. Design Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain untuk fungsionalitas yang akan dibuat pada Aplikasi Pusat Informasi Objek Wisata di Kota Bandung. Desain yang dibuat digambarkan ke dalam *mock up*. Tools yang digunakan pada tahap ini adalah *Mockup, BPMN, ERD, dan Class Diagram*.

C. Penulisan Kode Program

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi dengan desain yang telah dibuat. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, menggunakan *framework CodeIgniter* dan *database MySQL*.

D. Pengujian Program

Pengujian dilaksanakan setelah aplikasi selesai dibuat. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box* testing yaitu pengecekan terhadap kemampuan, kesalahan dan fungsi-fungsi sistem.

E. Penerapan Program

Aplikasi ini tidak sampai pada tahap implementasi

F. Pemeliharaan

Pada proyek akhir ini tidak dilakukan proses pemeliharaan.

## 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dari proyek akhir ini meliputi yaitu:

Table 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan (2018-2019)																							
		november				desember				januari				februari				maret				april			
	Minggu ke-	1	2	3	4	1	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
1.	Analisis Kebutuhan	█	█	█	█																				
2.	Desain					█	█	█	█	█															
3.	Pengkodean Sistem										█	█	█	█	█	█	█	█							
4.	Pengujian Sistem																		█	█	█	█			
5.	Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
6.	Laporan																		█	█	█	█	█	█	█