

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Bandung atau yang lebih sering disebut kota kembang merupakan ibu kota dari provinsi Jawa Barat. Kota ini merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya menurut jumlah penduduk. Kota Bandung hingga saat ini masih menjadi tujuan wisata bagi banyak wisatawan. Berbagai macam jenis wisata yang tersedia di Kota Bandung yaitu wisata kuliner, wisata budaya, dan berbagai macam wisata rekreasi alam.

Proses penyebaran informasi pariwisata di Kota Bandung pada saat ini dikelola oleh Dinas Pariwisata Kota Bandung sendiri dengan aplikasi yang memiliki fitur pemberitahuan informasi destinasi objek wisata berupa gambar dan keterangan tulisan. Untuk wisatawan lokal itu sangat membantu akan tetapi berbeda cerita dengan wisatawan yang berasal dari luar daerah tentu ingin mengetahui bagaimana pendapat dari wisatawan lain tentang destinasi wisata itu sendiri agar dapat meyakinkan mereka pengalaman apa saja yang didapat dari destinasi wisata yang telah dikunjungi wisatawan lain tersebut. Dan bagi pemilik destinasi wisata yang tempatnya belum terekspos tidak bisa mengajukan tempatnya sendiri.

Oleh karena itu untuk mempermudah wisatawan lokal maupun luar daerah mengetahui informasi destinasi wisata, artikel wisata, *event* wisata, penginapan dan adanya fitur *filter* destinasi yang berguna untuk wisatawan mengetahui tempat apa saja yang bisa mereka kunjungi dengan patokan harga. Serta bagi pemilik destinasi wisata personal yang ingin mempromosikan tempatnya. Setelah itu, maka ibuatlah aplikasi yang mempermudah wisatawan untuk mengetahui tempat wisata saat ini dan melihat bagaimana tanggapan wisatawan lain mengenai objek wisat. Dan mempermudah pemilik destinasi wisata personal untuk mempromosikan tempatnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dilihat dari latar belakang, dapat disimpulkan ada dua rumusan masalah, yaitu:

1. Bagaimana cara memberikan informasi objek wisata di Kota Bandung kepada wisatawan?
2. Bagaimana cara memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendatangi suatu destinasi sesuai dengan anggaran yang sudah disiapkan?
3. Bagaimana cara memberikan kemudahan bagi pemilik tempat wisata personal yang ingin mempromosikan tempatnya?

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah di atas adalah untuk membuat aplikasi yang :

1. Menyediakan aplikasi yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata di Kota Bandung.
2. Menyediakan aplikasi yang dapat menampilkan destinasi sesuai dengan harga yang diinginkan wisatawan.
3. Menyediakan sarana untuk memasukan data tempat wisata secara mandiri oleh pemiliknya.

1.4 Batasan Masalah

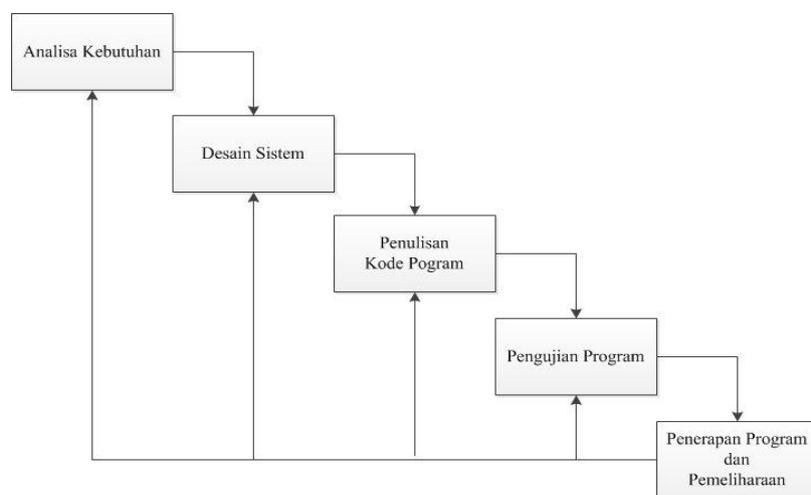
Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi masalah seputar Pariwisata :

1. Objek wisata yang dapat dideteksi adalah objek wisata yang termasuk ke dalam kategori wisata *outdoor*, kategori wisata *indoor*, kategori wisata kuliner, kategori wisata religi, kategori wisata budaya dan penginapan.
2. Maps pada aplikasi hanya dapat menunjukkan gambaran letak destinasi wisata.
3. Daftar harga objek wisata diluar dari biaya transportasi.
4. Harga yang dimasukan adalah harga terendah yang ada pada destinasi wisata.
5. Objek wisata meliputi Kota Bandung dan sekitar.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu model *Waterfall* adalah model dengan metode pengembangan sistem dimana tahapan pengembangan berjalan berurutan sesuai tahapan seperti air terjun.

Waterfall meliputi tahapan-tahapan sebagai berikut :



Gambar 1-1 Model Waterfall

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

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis dilakukan observasi kebutuhan aplikasi pariwisata saat ini. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan cara wawancara.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan desain untuk fungsionalitas yang akan dibuat pada Aplikasi Pariwisata Kota Bandung Berbasis Web. Desain yang dibuat digambarkan ke dalam *mock up*. *Tools* yang digunakan pada tahap ini adalah *Mock Flow*.

3. Penulisan Kode Program

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

4. Pengujian Program

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

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Aplikasi ini tidak sampai pada tahap implementasi, Serta pada proyek akhir ini tidak dilakukan proses pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan meliputi hal yang berkaitan untuk memberitahu berapa lama proses pengerjaan Proyek Akhir serta untuk memberitahu tahapan-tahapan saat pengerjaan yaitu:

Tabel 1-1 Jadwal Pengerjaan

No	Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																			
		Juli 2019				Agustus 2019				September 2019				Oktober 2019				November 2019			
	Minggu ke-	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Analisis Kebutuhan	█	█	█	█																
2.	Desain					█	█	█	█												
3.	Pengkodean Sistem									█	█	█	█	█	█	█	█				
4.	Pengujian Sistem																	█	█	█	█
5.	Dokumentasi	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█