

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kegiatan berwisata merupakan kegiatan yang cukup digemari oleh banyak orang saat akhir pekan. Banyak orang menyukai kegiatan ini dikarenakan kegiatan ini dapat melepas penat yang banyak disebabkan oleh pekerjaan-pekerjaan saat hari kerja. Di zaman sekarang, kegiatan ini banyak digemari oleh anak-anak muda, mereka pergi berwisata tidak hanya sekedar melepas penat, tetapi juga untuk berfoto dan di posting di sosial media. Dikarenakan pengaruh sosial media, saat ini tempat-tempat wisata berkembang dengan cepat seiring berkembangnya zaman, mulai dari wisata alam hingga wisata buatan yang saat ini estetik untuk berfoto.

Daerah yang sejak dahulu dijadikan tempat destinasi wisata adalah Bandung. Bandung terkenal akan objek-objek wisatanya yang beraneka ragam, mulai dari wisata alam seperti air terjun, sampai wisata buatan seperti kolam renang. Karena Bandung terkenal akan tempat wisata yang beraneka ragam, Bandung banyak dikunjungi orang-orang dari berbagai macam daerah. Sebagai contoh, Bandung merupakan tujuan destinasi wisata belajar yang sering dikunjungi sekolah-sekolah, mulai dari SD (Sekolah Dasar) sampai dengan SMA (Sekolah Menengah Atas). Maka dari itu, Bandung kami pilih untuk dijadikan tempat destinasi wisata pada aplikasi yang kami buat.

Aplikasi destinasi wisata kota Bandung ini dibuat untuk memudahkan pengguna yang ingin berwisata ke Bandung. Aplikasi ini akan menampilkan daftar wisata, deskripsi informasi wisata yang dipilih, serta lokasi wisata tersebut yang ketika di klik akan diarahkan ke Google Maps. Aplikasi ini juga akan menampilkan rekomendasi dan dapat melakukan pencarian tempat wisata secara spesifik yang akan memudahkan wisatawan untuk memilih tempat wisata yang akan dikunjunginya. Pengguna aplikasi ini dapat menyimpan tempat wisata favoritnya dengan mengklik ikon favorit pada deskripsi tempat wisata, tempat wisata yang sudah di favoritkan oleh pengguna akan masuk ke halaman favorit wisata di aplikasi ini. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi manfaat dan memudahkan pengguna saat ingin berwisata ke Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah dari permasalahan diatas :

1. Bagaimana Aplikasi destinasi wisata ini memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tempat wisata di Bandung?
2. Bagaimana desain dan implementasi Aplikasi ini yang efektif dalam memberikan informasi tentang tempat wisata di Bandung?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dibuatnya penelitian ini adalah untuk memudahkan wisatawan mengenai informasi-informasi berbagai tempat wisata di Bandung, sehingga para wisatawan tidak ragu ketika ingin mengunjungi tempat wisata tersebut. Aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mencari informasi tempat wisata di Bandung.

1.4 Batasan Masalah

Berikut ini merupakan batasan-batasan masalah pada tugas akhir ini :

1. Tempat wisata yang dijadikan objek penelitian adalah tempat-tempat wisata di Bandung.
2. Aplikasi yang dibuat berbasis android.
3. Data pada aplikasi ini diambil dari Google Maps dan *website* pendukung lainnya.
4. Aplikasi ini akan mengarahkan pengguna ke Google Maps jika pengguna ingin melihat peta lokasi tempat wisata.
5. Aplikasi yang dibuat merupakan aplikasi demo.
6. Target pengguna aplikasi ini adalah wisatawan yang ingin berwisata ke Bandung.

1.5 Metode Penelitian

Ada beberapa metode yang digunakan penulis dalam membuat Tugas Akhir ini, diantaranya adalah :

1. Bimbingan Dengan Dosen Pembimbing
Sebelum menyusun tugas akhir ini, penulis dan teman-teman sekelompok memulai bimbingan dengan dosen pembimbing. Pada tahap ini, kami berdiskusi dengan dosen pembimbing untuk membahas awal pembuatan tugas akhir serta mendiskusikan proses pembuatan aplikasi.
2. Studi Literatur
Pada tahapan ini, penulis melakukan identifikasi tentang aplikasi yang akan dibuat dengan membaca beberapa referensi. Penulis menentukan interaksi yang akan digunakan pengguna pada aplikasi ini.
3. Pengumpulan Data
Pada tahapan ini penulis mengumpulkan data tempat wisata yang ada di daerah Bandung. Data yang dikumpulkan seperti lokasi, jam buka tutupnya tempat wisata, dan foto tempat wisata.
4. Desain
Pada tahapan ini, desain aplikasi dibuat oleh teman kelompok Tugas Akhir penulis yang mendapatkan tugas menyelesaikan *User interface / User*

Experience aplikasi yang akan dibuat. Penulis hanya ikut berdiskusi memberikan beberapa gambaran tentang desain yang akan dibuat.

5. Wawancara

Pada tahapan ini, penulis beserta kelompok mewawancarai para *expert* tentang desain aplikasi yang telah dibuat.

6. Implementasi UI/UX Ke Aplikasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengkodean untuk membuat aplikasi dengan menggunakan Flutter (bahasa Dart) sebagai *front end* dan *framework* Laravel sebagai *back end*.

7. Uji Coba Aplikasi

Pada tahapan ini, penulis melakukan uji coba pertama (*Alpha Test*), dan uji coba kedua (*Beta Test*) pada aplikasi yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

8. Penyusunan Buku Tugas Akhir

Pada tahapan ini, aplikasi telah dibuat seperti pada tahapan-tahapan sebelumnya. Di tahap ini penulis sudah bisa menyusun buku tugas akhir menggunakan data-data yang telah diperoleh pada tahapan-tahapan sebelumnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan yang digunakan pada tugas akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

BAB I berisikan tentang latar belakang masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

BAB II berisikan tentang teori dan kumpulan tinjauan pustaka yang digunakan pada tugas akhir ini.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

BAB III menjelaskan tentang perancangan sistem yang dibuat dan digunakan pada tugas akhir ini

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB IV menjelaskan tentang hasil implementasi dan pengujian yang dilakukan dalam penyusunan tugas akhir ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

BAB V berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran dalam penyusunan tugas akhir ini yang bisa dilakukan untuk penelitian berikutnya.