

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas landasan, masalah, dan tujuan dibuatnya aplikasi Pasiar, batasan-batasan dan metodologi yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

1.1. Latar Belakang

Kota Manado merupakan ibu kota provinsi Sulawesi Utara, yang terletak di ujung utara pulau Sulawesi dan berbatasan langsung dengan Filipina. Kota Manado menempati urutan kedua sebagai kota yang sangat ramai di Sulawesi setelah kota Makassar. Perekonomian di Kota Manado tumbuh sangat cepat, sehingga pembangunan hampir sama dengan kota-kota di pulau Jawa.

Sejak dulu kota Manado sudah terkenal akan keindahan wisatanya antara lain bukit kasih, danau tondano, dan pesona bawah laut Bunaken yang sukses membuat Kota Manado menjadi salah satu kota yang mampu menarik wisatawan nusantara maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Selain tempat-tempat wisata tersebut, Kota Manado menyimpan beberapa destinasi wisata yang menarik dan layak dikunjungi, namun tidak semua wisatawan mengetahui itu dikarenakan kurangnya informasi tentang tempat wisata di Manado.

Sampai akhir tahun 2001, Dinas Pariwisata Propinsi Sulawesi Utara mencatat, obyek dan daya tarik wisata yang terdapat di Propinsi Sulawesi Utara, meliputi:

wisata alam sebanyak 30 buah, wisata budaya sebanyak 29 buah, dan wisata minat khusus sebanyak 23 buah (Pangemanan, et al., 2002).

Situs kompas.com mengatakan angka kunjungan wisatawan khususnya wisatawan mancanegara ke Sulawesi Utara mengalami penurunan drastis tahun 2010 hingga triwulan 1 tahun 2011. Tahun 2010 data kunjungan turis asing hanya 20.045 orang, turun dua kali lipat dibandingkan tahun sebelumnya yang mencapai 51.977 orang. Hingga triwulan 1-2011, Januari hingga maret, kunjungan wisatawan asing baru 4.000 orang. Data Dinas Pariwisata Sulawesi Utara, menunjukkan angka kunjungan wisatawan juga turun tajam dari 1.529.973 orang tahun 2009 menjadi 258.512 orang tahun berikutnya (Joewono, 2011).

Pada saat melakukan kegiatan berwisata, tentunya memerlukan perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan berwisata dapat dilakukan sendiri atau melalui agen-agen yang menyediakan pelayanan jasa wisata. Ketika melakukan perencanaan sendiri mungkin memerlukan waktu yang banyak untuk mengumpulkan beberapa informasi tentang tempat atau tujuan wisata yang akan dikunjungi (Dewi, 2013). Disamping itu penyediaan informasi tempat wisata di Kota Manado masih ada beberapa yang manual dan statis seperti pemberian brosur, pamflet, poster dan buku-buku diberikan jika ada wisatawan yang datang berkunjung di tempat wisata tersebut.

Informasi tersebut dibuat oleh Dinas Pariwisata Kota Manado dan sangat terbatas, oleh karena itu masyarakat yang luas sebagian tidak bisa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan sehingga perlu

dibuatkan media alternatif yang efektif untuk menginformasikan pariwisata Kota Manado agar dapat dinikmati semua kalangan masyarakat, baik nusantara maupun mancanegara. Salah satunya yaitu *smartphone*, dimana pada situs detik.com mengatakan penggunaan *smartphone* dengan platform iOS tercatat 2,8 juta pengguna di Indonesia (Rachman, 2015).

Seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya pada sebuah telepon seluler atau *smartphone* sudah menjadi peranan penting dalam kehidupan sehari-hari. Telepon seluler sekarang tidak hanya digunakan sebagai media untuk berkomunikasi, melainkan sudah berubah menjadi perangkat multi fungsi yang dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi-aplikasi *mobile*, yang dapat diakses dan mengolah informasi. Dan sekarang ada beberapa *smartphone* yang sudah dilengkapi dengan fitur *GPS (Global Positioning System)* dimana fitur ini bisa digunakan oleh pengguna untuk mengetahui letak posisi tempat wisata tersebut. Penggunaan telepon seluler di Indonesia tidak memandang usia, yaitu mulai dari kalangan anak-anak hingga orang dewasa. Menurut laporan Emarketer (Millward, 2014), diperkirakan pada tahun 2016 terdapat 2 miliar pengguna *smartphone* aktif di seluruh dunia dan Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki pertumbuhan *smartphone* terbesar ketiga.

Melihat kondisi ini maka penulis melakukan rancang bangun aplikasi pariwisata yang memanfaatkan *smartphone* sebagai media informasi yang dapat memberi tahu kepada setiap wisatawan berupa tentang tempat-tempat wisata tersebut. Dan juga tersedia fitur yang memanfaatkan

fungsi GPS yang tersedia pada *smartphone* seperti navigasi ke tempat wisata.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan untuk dapat mengenal pariwisata Kota Manado dengan baik.
2. Bagaimana membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan dalam navigasi objek wisata di Kota Manado.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian permasalahan masih terbuka luas dan dapat melebar, maka untuk menjadi fokus penelitian, ada beberapa batasan masalah yang digunakan, yaitu :

1. Aplikasi *mobile* ini dikembangkan hanya untuk *platform iOS* (minimal *iOS* yang digunakan adalah *iOS 8.4*) dengan Bahasa pemrograman *Swift 3*.
2. *User* tidak perlu login registrasi untuk menggunakan aplikasi ini.
3. Hanya *admin* yang dapat mengubah informasi suatu objek wisata.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan untuk dapat mengenal pariwisata Kota Manado dengan baik.
2. Mampu membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan dalam navigasi objek wisata di Kota Manado.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan mempergunakan referensi berupa jurnal, buku, maupun media *online*.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Pembangunan aplikasi ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut :

- a. Analisis Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan

dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses yang dilakukan dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean, serta pengujian juga dilakukan melalui kuisisioner. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen. Hasil pengujian berupa Dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6. Metodologi Penelitian

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecahan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

Pada bab ini telah dijelaskan tentang latar belakang pembuatan laporan dan aplikasi Tugas Akhir. Telah dijelaskan juga rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi dan sistematika penulisan. Bab selanjutnya akan dijelaskan secara singkat beberapa contoh aplikasi dan juga akan dibandingkan fitur-fitur didalamnya.