

BAB III

LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dipaparkan teori - teori yang melandasi didalam pembangunan aplikasi yang akan dibuat.

3.1. Pengertian Pariwisata

Pengertian pariwisata menurut Undang - Undang Nomor 10 Tahun 2009

1. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara
2. Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata
3. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah
4. Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha
5. Daya Tarik Wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan

6. Daerah tujuan pariwisata yang selanjutnya disebut Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administrative yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan
7. Usaha pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata
8. Kawasan strategis pariwisata adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, social dan budaya, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan
9. Kawasan pariwisata adalah kawasan dengan luas tertentu yang dibangun atau disediakan untuk memenuhi kebutuhan pariwisata

3.2. Perencanaan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia perencanaan merupakan sebuah proses, cara, perbuatan merencanakan. Sedangkan menurut Robbins dan Coulter, 2002 perencanaan merupakan sebuah proses yang dimulai dari penetapan tujuan organisasi, menentukan strategi untuk pencapaian tujuan organisasi tersebut secara menyeluruh, serta merumuskan sistem perencanaan yang menyeluruh untuk mengintegrasikan dan mengkordinasikan seluruh pekerjaan organisasi hingga tercapainya tujuan organisasi.

Perencanaan dapat dilihat dari 3 hal, yakni proses, fungsi manajemen dan pengambilan keputusan (Ernie & Kurniawan, 2005)

- **Dari sisi proses,** fungsi perencanaan adalah proses dasar yang digunakan untuk memilih tujuan dan menentukan bagaimana tujuan tersebut akan dicapai.
- **Dari sisi fungsi manajemen,** perencanaan adalah fungsi yang digunakan pimpinan dalam pengaruh atas wewenangnya untuk menentukan atau merubah tujuan dan kegiatan organisasi.
- **Dari sisi pengambilan keputusan,** perencanaan merupakan pengambilan keputusan untuk jangka waktu yang panjang atau yang akan datang mengenai apa yang akan dilakukan, bagaimana melakukannya, bilamana dan siap yang akan melakukannya, sehingga keputusan yang diambil belum tentu sesuai hingga implementasi perencanaan tersebut dibuktikan di kemudian hari.

3.3. Smartphone

Menurut kamus Oxford Online *smartphone* diartikan sebagai perangkat berjalan yang dapat melakukan banyak fungsi seperti layaknya komputer, biasanya memiliki latar layar yang bisa di sentuh, akses ke internet dan sebuah sistem operasi yang bisa menjalankan aplikasi yang sudah di unduh. (Oxford University Press, n.d.). Smartphone juga memiliki fungsi-fungsi seperti kamera, video, *MP3 Player*, sama layaknya telepon biasa. *Smartphone* dapat dikategorikan sebagai komputer mini yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakan kapanpun dan dimanapun. (Barakati, 2013).



<http://www.iyogi.com/content/dam/iyogimainsite/editors-pick/mobile-apps.jpg>

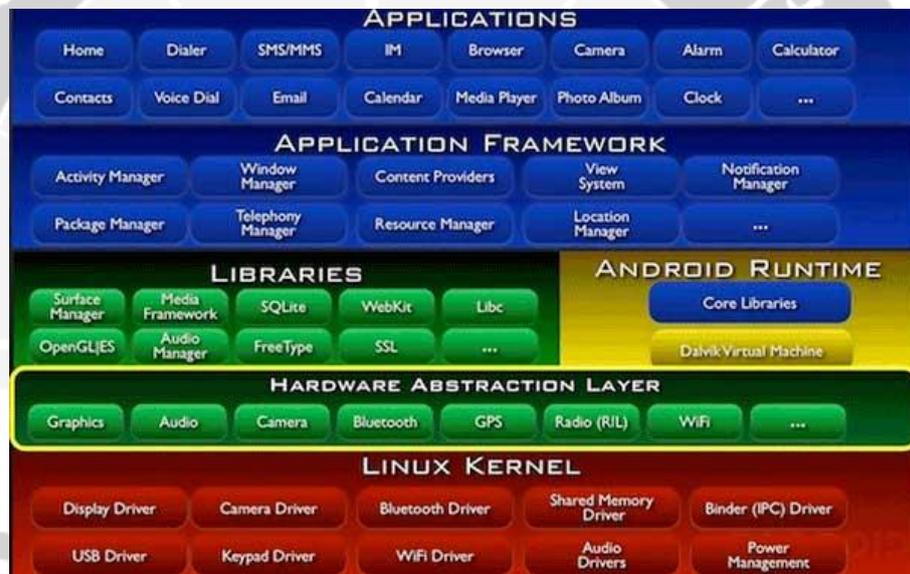
Gambar 3.1. Smartphone Multitasking

Pada gambar 3.1. menjabarkan bahwa dengan adanya *smartphone* dijamin sekarang banyak sekali hal-hal yang tadinya sulit dilakukan menjadi mudah dilakukan, digunakan dan dirampung dalam 1 perangkat, oleh karena itu penulis memilih *smartphone* sebagai perangkat instalasi aplikasi.

3.4. Android

Android merupakan sistem operasi perangkat *mobile smartphone* yang terdiri dari sebuah sistem operasi dan aplikasi utama yang berbasis sistem operasi *Linux*. Sistem operasi *Android* dirilis pertama kali oleh perusahaan ternama Google pada tahun 2007 dengan versi beta-nya, dilanjutkan dengan versi pertamanya pada tahun 2008. Dijamin sekarang banyak sekali perusahaan produksi *mobile smartphone* yang mengadopsi sistem operasi ini seperti Samsung, Sony, Lenovo dan dilanjutkan dengan projek Google Nexus sebagai *smartphone* khusus dari

Google sendiri. Selain versi yang terus terupdate sistem operasi *Android* memiliki kelebihan yakni sebagai *platform* yang *open sources* bagi para pengembang aplikasi (Android Central, 2014). Android terus berkembang pesat dengan versi - versi yang baru dengan nama unik tiap versinya yang mengadopsi nama makanan manis seperti Donut, Éclair, Froyo, Gingerbread, Honeycomb, Ice Cream Sandwich, Jelly Bean, Lollipop, Kit Kat, dan Marshmallow (Google, 2014).



(https://www.google.co.id/imghp?hl=id&tab=wi&gws_rd=ssl)

Gambar 3.2. Arsitektur Android

Gambar 3.2. menjabarkan bahwa sistem operasi android memiliki banyak kelebihan yang dapat digunakan oleh penulis dalam mengembangkan aplikasi.

3.5. Android Studio

Android Studio merupakan salah satu *tools* untuk pengembangan aplikasi - aplikasi berbasis sistem operasi *Android* yang secara resmi di rilis pada tahun 2013. Android Studio dilengkapi dengan sistem objek oriented menggunakan bahasa pemrograman Java serta XML untuk membuat *layout user interface*, serta dilengkapi dengan emulator virtual Intel HAXM dan sistem *debug* yang cepat sehingga pengguna tidak perlu lagi menggunakan emulator program ketiga dan tidak perlu lagi menunggu lama untuk melakukan testing aplikasi yang dibuat. Selain dari segi kode dan testing, Android Studio juga dilengkapi dengan *code editor* sehingga pengguna dimudahkan untuk melihat *error* ataupun penulisan kode yang baik.

Android Studio dilengkapi dengan komponen IntelliJ IDEA yang memungkinkan Android Studio untuk melakukan proses *Run* dan *Build* yang cepat dengan adanya fitur *Instant Run* yang dapat melakukan test program tanpa harus melakukan *restart* atau *build* ulang aplikasi. (Google, 2013). Android Studio juga memudahkan pengguna untuk menghindari banyak kegiatan - kegiatan yang "melelahkan" dengan menyediakan GUI *Tools* yang memudahkan pengguna seperti:

1. **Layout Editor:** adanya fitur *drag and drop* memudahkan dalam pembuatan layout XML baru, selain itu Layout Editor menggunakan *ConstraintLayout API* sehingga layout baru yang dibuat bisa langsung mengadaptasi dengan ukuran layar yang berbeda - beda.
2. **APK Analyzer:** yang digunakan untuk melakukan inspeksi terhadap APK yang sudah dibuat, dengan menampilkan ukuran dari setiap komponen.

3. Vector Asset Studio: fitur yang memudahkan pengguna dalam membuat asset gambar baru dengan setiap ukuran density yang berbeda-beda.
4. Translation Editor: dengan adanya sebuah jendela yang menampilkan semua sumber yang sudah di terjemahkan, menjadikan kegiatan mengubah atau mengganti terjemahan menjadi lebih mudah.

3.6. Global Positioning System

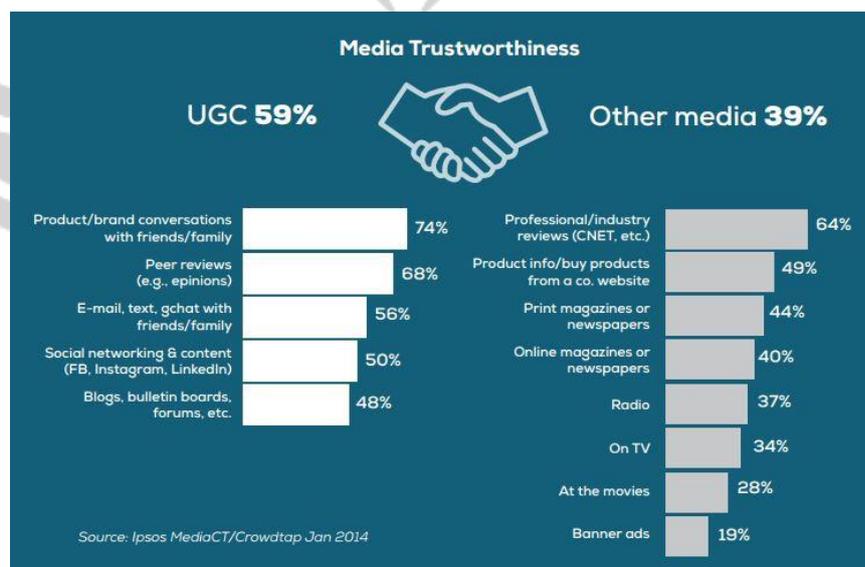
Global Positioning System (GPS) merupakan teknologi yang merupakan salah satu dari sistem navigasi canggih yang dapat digunakan untuk mengetahui posisi suatu objek di permukaan bumi. GPS juga dapat digunakan untuk melakukan pemantauan secara berkala terhadap objek yang bergerak sehingga keberadaan objek tersebut dapat diketahui dengan mudah di mana posisinya. (Harijanto & Widyantara, 2008). Secara garis besar GPS dibagi menjadi 3 bagian:

1. *Space Segment* yang merupakan bagian dari GPS yang terdiri dari beberapa satelit yang mengorbit di sekeliling bumi.
2. *Control Segment* yang terdiri dari beberapa stasiun yang berada di bumi dan bertugas untuk mengontrol dan melakukan koreksi terhadap orbit satelit.
3. *User Segment* yang merupakan perangkat *GPS Receiver* yang dijual di pasaran yang berfungsi untuk menerima data dari satelit, menerjemahkannya ke dalam satuan posisi koordinat bumi.

3.7. User Generated Content

User Generated Content (UGC) merupakan konten yang dibuat oleh konsumen, atau pengikut dalam media sosial, baik itu blog, atau wiki. Semua konten UGC dibuat melalui pengguna atau pihak ketiga dari sistem (Sprout Social, Inc., 2016). Dijaman sekarang banyak aplikasi yang sudah menggunakan UGC sebagai salah satu fiturnya, layaknya facebook dan twitter sehingga pengguna bisa melakukan posting baik dari segi periklanan ataupun informasi akan sebuah hal yang menjadi trend (Lobato, et al., 2011).

Menurut Technopedia Inc. UGC merupakan sebuah bentuk interaksi antara pengguna melalui jaringan media, hal ini dikarenakan pengguna diberi kebebasan untuk melakukan postingan ke kerabat atau teman sehingga dimulai sebuah konversasi sesama yang dikenal dengan sebutan *chatting*. Beberapa bentuk UGC seperti gambar, video, *status update / tweet*, infografik, komentar, blog ataupun iklan *online*.



(<http://www.cyberalert.com/blog/wp-content/uploads/2014/03/User-Generated-Content-Study.jpg>)

Gambar 3.3. Kepercayaan pengguna terhadap media yang menggunakan dan tidak menggunakan UGC