

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

#### **1.1. Latar Belakang**

Kota Ambon merupakan salah satu Kota yang terkenal akan daerah wisata dan budaya di Indonesia. Patung Pattimura, Tugu Trikora, Taman Makam Pahlawan, dan tempat-tempat bersejarah lainnya sukses membuat Kota Ambon menjadi salah satu kota yang mampu menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara untuk datang berkunjung. Sampai dengan akhir tahun 2015, terdapat 48 potensi wisata yang tersebar di Kota Ambon yang terdiri dari 8 objek wisata pantai, 6 objek wisata alam, 15 objek wisata bahari, 15 objek wisata sejarah dan juga 2 objek wisata budaya (Tutupoho, 2015). Kepala Bidang Promosi Pariwisata, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Maluku, Idrus Elly, mengatakan antara lain sejak 2010, jumlah kunjungan Wisatawan ke Maluku cenderung mengalami penurunan, khususnya wisatawan mancanegara (Wisman). Pada 2013 jumlah kunjungan hanya mencapai 3.486 orang atau turun 35,3% dibanding tahun 2012 yang mencapai 5.389 orang. Sedangkan pada 2010 jumlah kunjungan wisatawan manca negara sempat mencapai 8.497 orang (Azufri, 2014).

Sarana panduan pariwisata di Kota Ambon melalui berbagai media sangat diperlukan untuk mendapatkan kepuasan para wisatawan. Pariwisata di daerah Ambon merupakan sektor paling maju dan berkembang, tetapi masih berpeluang untuk dikembangkan lebih modern lagi. Dengan mengintegrasikan bisnis pariwisata dengan teknologi informasi yang sedang berkembang pesat saat ini, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan kemudahan wisatawan dalam melakukan liburannya di Kota Ambon. Hal ini yang melatarbelakangi perlunya berbagai macam sarana panduan tempat-tempat pariwisata di Kota Ambon, salah satunya dengan melalui sarana aplikasi *mobile*.

Oleh karena itu, penulis membangun aplikasi panduan pariwisata Kota Ambon berbasis *mobile* dengan *platform* iOS, penulis menggunakan *platform* iOS karena *platform* tersebut memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki oleh *platform* lain (android). Pemilihan *platform* iOS ini didasarkan pada data yang didapat penulis dari infimum.co yang merupakan salah satu pengembang aplikasi *mobile* di San Fransisco (Owler, 2010), perusahaan tersebut melakukan uji coba pada 6 buah *project* aplikasi *mobile* yang dibuat oleh perusahaan tersebut (Car, 2015), Keunggulannya antara lain:

1. Jumlah baris *code* yang lebih sedikit

Bahasa pemrograman yang digunakan oleh *platform* iOS (Objective-C dan Swift) cenderung lebih simpel dari Bahasa pemrograman yang digunakan oleh *platform* android yaitu Java.

## 2. *Emulator* yang lebih cepat

Berdasarkan hasil pengujian *emulator* yang dimiliki oleh *platform* android cenderung berjalan lebih lambat dibandingkan dengan *platform* iOS.

## 3. Jumlah *device* untuk pengujian

Untuk *platform* android, jumlah perangkat yang diperlukan untuk melakukan pengujian pada program yang sudah dibuat sangatlah banyak, hal ini tentunya yang membuat *platform* iOS unggul karena hanya diuji coba di perangkat *mobile* yang notabene dibuat langsung oleh Apple.

Berdasarkan masalah diatas penulis terdorong untuk membangun sebuah aplikasi *mobile* yang nantinya akan menyimpan dan menampilkan semua jenis tempat wisata yang ada di Kota Ambon, dari wisata pantai, alam, bahari, sejarah dan juga budaya. Aplikasi ini juga mengimplementasikan teknologi *Augmented reality* didalamnya agar dapat mempermudah wisatawan untuk mencari lokasi objek wisata, jenis dari teknologi *Augmented reality* yang dipakai adalah jenis *Markerless Augmented reality* yang mana dapat menampilkan nama lokasi wisata dan jaraknya dari posisi pengguna saat itu. Dengan aplikasi ini diharapkan para wisatawan dapat lebih mudah mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan akurat dalam melakukan liburan di Kota Ambon.

### **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 Ambon dengan lebih baik.
2. Bagaimana mengimplementasikan teknologi *Augmented reality* yang diperuntukkan untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai objek wisata kepada pengguna.

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membangun aplikasi *mobile* yang dapat membantu wisatawan untuk mengenal pariwisata Kota Ambon dengan lebih baik.
2. Mampu membangun aplikasi *mobile* yang mengimplementasikan teknologi *Augmented reality* yang diperuntukkan untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai objek wisata kepada pengguna.

### **1.4. 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 Objective C.

2. Aplikasi yang digunakan memanfaatkan *Google Maps API* untuk membantu proses pemetaan posisi pengguna.
3. Penggunaan teknologi *Augmented reality* mengharuskan perangkat *mobile* yang digunakan terhubung pada koneksi internet yang memadai.
4. Aplikasi harus selalu terhubung dengan internet agar dapat mengakses data yang ada pada *web service*.

### **1.5. Metodologi 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. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

#### **1.6. Sistematika Penulisan**

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.