

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau, selain itu negara Indonesia juga dikenal dengan negara berbagai macam etnis atau suku bangsa [1]. Suku Jawa di Kabupaten Kuningan, merupakan salah satu contoh dari berbagai macam suku bangsa yang ada di Indonesia. Beragam etnis yang terdapat di Indonesia dan beragam sosial budaya berpotensi dijadikan obyek wisata di daerah mereka, contohnya kebudayaan adat suku Batak, Bali dan juga Jawa yang selalu menarik minat wisatawan.

Kabupaten Kuningan adalah salah satu tempat destinasi para wisatawan lokal untuk melakukan liburan karena memiliki banyak beragam jenis pariwisata keindahan alam [2]. Kepariwisata yang terdapat di Kabupaten Kuningan Jawa Barat merupakan salah satu aset utama Indonesia yang jika dikelola dengan baik maupun dimanfaatkan untuk kepentingan pembangunan nasional khususnya kepariwisataan bagi Kabupaten Kuningan. Begitu besarnya potensi pariwisata yang dimiliki oleh Indonesia ini membuat begitu banyak kalangan yang ramai mengekspos potensi tersebut dengan berbagai cara dan media baik itu melalui poster, iklan televisi, serta melalui internet [3].

Internet merupakan singkatan dari *interconnection-networking* yaitu seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global [4]. Internet saat ini sebagai jendela dunia yang dapat memberi segala macam informasi dari seluruh belahan dunia, digunakan kapan pun. Kebutuhan wisatawan akan informasi yang lengkap, akurat dan mudah diperoleh semakin bertambah sehingga kehadiran internet terutama tersedianya *website* sangatlah berguna, tentu sangat mendukung promosi tujuan wisata dan kebudayaan yang ada [5].

Destinasi wisata yang ditawarkan oleh Kabupaten Kuningan sangatlah banyak, mulai dari sisi budaya, gaya hidup, etnis, serta keindahan alamnya yang mengundang decak kagum dari wisatawan lokal untuk datang mengunjungi. Di Kuningan pada tahun 2013- 2017 secara umum meningkat namun dengan nilai investasi yang kecil tiap tahunnya. Pada tahun 2013 senilai 359.967,762 juta dan Kondisi akhir realisasi investasi di tahun 2017 sebesar 499.440,686 juta [6]. Kenaikan persentase wisatawan tersebut bukanlah proses yang bebas dari masalah, terutama terkait kunjungan yang berubah seiring waktu. Banyaknya *website* yang menyediakan beragam informasi, wisatawan susah dalam mencari berita-berita yang ingin wisatawan dapatkan, hal tersebut menyebabkan penurunan wisatawan karena tidak dapat menemukan berita yang benar. Kesibukan warga Kuningan yang sangat padat yang jarang berkumpul jalan- jalan bersama keluarga karena pekerjaannya, wisata adalah jalan keluar untuk berkumpul bersama keluarga dan teman-teman dekat.

Pembangunan aplikasi pengenalan pariwisata berbasis web ini merupakan promosi yang ditunjukan untuk memperkenalkan dan mengsosialisasikan aspek dan nilai-nilai budaya sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan mewujudkan kesadaran dan memperkaya informasi tentang pariwisata di Kabupaten Kuningan. Begitu besarnya potensi wisata yang dimiliki Kabupaten Kuningan maka penulis memutuskan untuk membangun aplikasi pengenalan pariwisata untuk mengelola obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Kuningan. Sistem aplikasi ini nantinya diharapkan mampu menampung dan mengelola obyek wisata agar mudah disebarkan dan diakses oleh wisatawan untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang muncul berdasarkan latar belakang pembangunan aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Kuningan Jawa Barat adalah bagaimana membangun sebuah aplikasi berbasis web tentang pengenalan

wisata yang mudah diakses oleh wisatawan untuk memperoleh informasi tempat wisata, *rating* wisata dan *review* wisata ?

1.3. Batasan Masalah

Dari perumusan masalah, sistem ini dapat dibangun dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Data yang digunakan adalah data yang berasal dari dinas pariwisata Kabupaten Kuningan Jawa Barat.
2. Aplikasi tersedia hanya aplikasi berbasis web.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah mampu membangun sebuah aplikasi pengenalan pariwisata di Kabupaten Kuningan yang mudah digunakan oleh wisatawan untuk mendapatkan informasi tempat wisata *rating* wisata dan *review* wisata sesuai dengan yang diharapkan.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat Berbasis *Website* adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta dari internet yang terkait dengan Pembangunan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Di Kabupaten Kuningan Jawa Barat serta mendukung dan mempertegas teori dari penelitian yang diajukan.

2. Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan dialog dengan beberapa wisatawan untuk mengetahui informasi tentang faktor yang mempengaruhi dalam memberikan informasi tempat wisata maupun dengan dosen pembimbing mengenai sistem yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak meliputi proses sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap informasi yang telah diperoleh untuk membentuk sebuah sistem yang diharapkan. Hasil analisis akan didokumentasikan dalam sebuah dokumen atau Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan

Dalam tahap ini, akan dilakukan proses perancangan dari sistem. Proses ini terdiri dari beberapa tahap yaitu perancangan data, perancangan arsitektur dan perancangan antarmuka dari sistem yang akan dibuat. Perancangan-perancangan tersebut akan didokumentasikan lebih detil dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

3. Implementasi

Implementasi adalah tahap pengkodean yang direalisasikan dari hasil analisis dan perancangan. Hasil dari tahap implementasi adalah source code yang siap dieksekusi.

4. Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan sebelumnya. Hal yang akan diuji yaitu fungsionalitas dari perangkat lunak dengan spesifikasi yang telah dibuat. Hasil pengujian didokumentasikan ke dalam dokumen Perencanaan, Deskripsi, Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah bagian yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka adalah bagian yang membahas tentang penelitian terlebih dahulu yang memiliki kesamaan jenis sehingga dapat digunakan untuk dapat membandingkan dengan program yang akan dibangun.

BAB III LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah bagian yang digunakan untuk membahas tentang teori yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Tahap Analisis serta desain Perangkat Lunak dalam penelitian ini akan dibahas oleh peneliti pada bab ini.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Implementasi yang telah dilakukan serta pengujiannya dalam bentuk hasil yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak akan dijelaskan pada bagian ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian yang berisi tentang kesimpulan serta saran dari sistem yang akan dibangun sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk kemajuan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka merupakan bagian yang berisi tentang pustaka yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran merupakan bagian yang berisi pendukung yang digunakan saat penelitian.