

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Yogyakarta adalah daerah istimewa di Indonesia yang menjadi tujuan wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Jumlah kunjungan wisatawan mancanegara selama tahun 2014 mencapai 9.44 juta kunjungan, naik 7,19 persen dibanding kunjungan selama tahun 2013 (Statistik, 2015). Hal ini didukung karena Yogyakarta menawarkan berbagai wisata budaya, keindahan alam, bangunan-bangunan bersejarah, objek wisata yang sangat beragam, berbagai kerajinan yang menarik minat para wisatawan, berbagai jenis makanan dan oleh-oleh/cinderamata yang relative terjangkau. Selain itu, kehidupan masyarakat yang masih kental dan mengakar pada budaya, menjadikan Yogyakarta tempat yang menarik untuk dikunjungi.

Budaya Jawa menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan untuk berkunjung ke Yogyakarta. Menurut Lusi, Direktur Utama AlamPersada Tour & Travel, budaya Jawa menjadi pemikat wisatawan asing berkunjung ke Yogyakarta. "Sangat jelas sekali, bahwa budaya Jawa sangat diminati oleh wisatawan. Khususnya turis asing. Banyak dari mereka yang memanfaatkan kunjungan ke Yogya untuk belajar gamelan, membatik yang bisa dipelajari dalam waktu singkat, bahkan mereka bisa membawa pulang hasil kain yang dibatik tersebut," urainya (Admin, 2015). Selain itu, wisatawan dapat belajar membuat gerabah dan kerajinan tangan lainnya yang tidak ada pada daerah asal mereka.

Yogyakarta memiliki obyek wisata yang beragam. Para wisatawan mengatakan, "Objek wisata daerah ini

tidak hanya Keraton Ngayogyakarta, Candi Prambanan dan Malioboro, tapi ternyata masih banyak objek wisata lain yang menarik dikunjungi termasuk pusat kerajinan tradisional" (Purwadi, 2013). Objek wisata alam di Yogyakarta, antara lain Gunung Merapi, Pantai Parangtritis, Pantai Drini, Pantai Baron, Kaliurang, dan Goa Jomblang. Selain itu, terdapat peninggalan-peninggalan bersejarah seperti Benteng Vrederburg, Taman Sari, Keraton Yogyakarta, Candi Prambanan, Candi Ratu Boko, dan lain sebagainya. Yogyakarta juga memiliki berbagai wisata kuliner dan oleh-oleh dengan harga yang terjangkau, seperti gudeg, oseng-oseng mercon, bakmi jawa, bakpia, geplak, sate klatak, sate karang, dan lain sebagainya.

Yogyakarta masuk daftar 56 tempat wajib dikunjungi, yaitu deretan ke-20 di dunia versi New York Times 2014 pada website resminya (Anugraheni, 2014). Selain itu, Dewan Kerajinan Dunia atau World Craft Council (WCC) menobatkan Yogyakarta sebagai Kota Batik Dunia atau 'World Batik City' (Lutfie, 2014). Dengan demikian, Yogyakarta telah mendapat pengakuan dan penghargaan dari dunia.

Para wisatawan lokal maupun mancanegara dapat memperoleh informasi mengenai pariwisata Yogyakarta melalui media *online* maupun *offline*. Media *offline* yang memberikan informasi mengenai pariwisata Yogyakarta diantaranya adalah koran, brosur, baliho, majalah, dan lain sebagainya. Media *online* yang memberikan informasi mengenai pariwisata Yogyakarta antara lain website pariwisata seperti visitingjogja.com, webwisata.com, anekawisata.com, yogyes.com, dan anekatempatwisata.com.

Namun, informasi yang disediakan oleh media tersebut masih kurang lengkap.

Pengguna mobile di seluruh dunia semakin meningkat. Sampai akhir tahun 2015 setidaknya ada sekitar 7.2 miliar pengguna mobile di seluruh dunia (Rizkia, 2015). Hasil riset oleh Ericsson adalah 75 persen dari semua perangkat mobile yang terjual di kuartal pertama 2015 merupakan perangkat ponsel pintar. Penjualan ponsel pintar naik 10 persen dari periode yang sama di tahun lalu (Rizkia, 2015).

Sistem operasi yang mendominasi perangkat mobile adalah Android. Eric Schmidt selaku *executive chairman Google* bertempat pada event Motorola di kota New York, Schmidt mengungkapkan dengan bangga, setidaknya ada 1,3 juta perangkat Android yang diaktifasi setiap harinya di seluruh dunia (Selular, 2014). Persentase dari International Data Corporation (IDC) menunjukkan bahwa Android memiliki 82,8 persen pangsa pasar di seluruh dunia (Rani, 2015). Berdasarkan laporan dari StatCounter pada tahun 2014, di tanah air, android menempati 59,91 persen pasar (Wijaya, 2015). Riset Google bersama TNS Australia pada bulan Juni tahun 2015 mendapati, 50 persen pemilik *smartphone* di Indonesia menjadikan peranti itu sebagai peralatan telekomunikasi utama, termasuk untuk mengakses internet (Noviyanti, 2015). Hasil riset yang dilakukan oleh GfK Group, salah satu perusahaan riset terbesar, diperoleh data bahwa pengguna Android adalah yang paling intensif menggunakan web dengan rata-rata kunjungan 9,1 kunjungan situs per hari untuk tiap pengguna (Selular, 2014).

Berdasarkan hal-hal tersebut, maka dikembangkan sebuah aplikasi yang dapat menyediakan informasi pariwisata Yogyakarta secara lengkap dan terorganisasi serta mampu memenuhi kebutuhan layanan penyediaan data pariwisata Yogyakarta bagi *developer* dan memberikan kesempatan bagi aplikasi *client* untuk berkolaborasi menambahkan data pariwisata Yogyakarta. Kolaborasi dapat memperkaya data yang disediakan. Dengan demikian, penulis membangun aplikasi JogjaParadise pada platform web sebagai layanan penyedia data pariwisata Yogyakarta untuk memenuhi kebutuhan *developer* dan menyediakan informasi pariwisata Yogyakarta bagi pengunjung web. Aplikasi mobile Jogja Wisata sebagai aplikasi *client* yang menggunakan *web service*, berjalan pada sistem operasi android, dan dapat berkolaborasi mengunggah data ke aplikasi penyedia *service* tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang muncul berdasarkan latar belakang tersebut adalah:

- a. Bagaimana membangun web pariwisata yang memberikan layanan penyedia data pariwisata Yogyakarta bagi pengguna/*developer* untuk mengembangkan aplikasi yang akan mereka bangun sekaligus menyediakan layanan informasi bagi pengunjung web?
- b. Bagaimana cara memperkaya data pariwisata pada web *service* aplikasi yang akan dibangun?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai setelah melakukan penelitian, antara lain:

- a. Membangun web pariwisata yang memberikan layanan penyedia data pariwisata Yogyakarta bagi pengguna/developer untuk mengembangkan aplikasi yang akan mereka bangun sekaligus menyediakan layanan informasi bagi pengunjung web
- b. Menyediakan web service unggah data pariwisata Yogyakarta.

1.4 Batasan Masalah

Perangkat lunak yang dibangun ini memiliki batasan masalah yang menyangkut dengan kinerja sistem jika diterapkan dalam lingkungan sebenarnya. Batasan masalah tersebut antara lain:

- a. Aplikasi mobile Jogja Wisata dapat berjalan pada sistem operasi Android minimal versi 4.4.2
- b. Perangkat mobile yang digunakan harus memiliki fitur kamera.
- c. Aplikasi mobile Jogja Wisata dapat berjalan pada piranti ponsel pintar android yang telah ter-*install* aplikasi ini dan terhubung dengan internet.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang dilakukan untuk topik penelitian ini, antara lain:

- a. Metode Penelitian Kepustakaan

Metode ini digunakan untuk memperoleh informasi dari literatur, buku, dan jurnal yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibangun dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta mendapatkan data yang sesungguhnya.

b. Metode Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dengan melakukan pengamatan secara langsung dan sistematis mengenai pariwisata Yogyakarta.

c. Dokumentasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi dari sumber-sumber yang sebagian besar berupa dokumen yang berkenaan dengan masalah yang diteliti.

d. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam metode ini, terdapat 4 sub metode, yaitu:

1. Analisis

Dalam tahap ini, dilakukan analisa data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasilnya berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen tertulis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

2. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL)

3. Implementasi Perangkat Lunak

Tahap ini merupakan implementasi rancangan sistem ke dalam bahasa pemrograman PHP dan Java. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

4. Pengujian

Merupakan tahap penilaian apakah fungsionalitas sistem yang dihasilkan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode yang digunakan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi uraian singkat hasil-hasil peneliti terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang ditinjau penulis yang ada hubungannya dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

3. BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi definisi dan penjelasan lebih lengkap tentang dasar-dasar pembuatan perangkat lunak yang diteliti dalam tugas akhir ini.

4. BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi analisis dan perancangan antar muka perangkat lunak.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi implementasi dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

6. BAB VI PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan.