

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang dengan adanya perangkat komputer yang dapat terhubung dengan internet, kita bisa bertukar informasi dan berkomunikasi ke segala penjuru dunia sehingga menuntut kita untuk lebih kreatif dan membuat berbagai inovasi yang kemudian dapat sangat bermanfaat dikemudian hari baik untuk dirinya terlebih lagi untuk orang lain. Komputer dan internet dapat sangat membantu manusia dalam segala aspek kehidupan. Mempercepat dan mempermudah pekerjaan, membuat inovasi yang berguna, dan lain sebagainya

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang dengan adanya perangkat komputer yang dapat terhubung dengan internet, kita bisa bertukar informasi dan berkomunikasi ke segalan penjuru dunia sehingga menuntut kita untuk lebih kreatif dan membuat berbagai inovasi yang kemudian dapat sangat bermanfaat dikemudian hari baik untuk dirinya terlebih lagi untuk orang lain. Komputer dan internet dapat sangat membantu manusai dalam segala aspek kehidupan. Mempercepat dan mempermudah pekerjaan, membuat inovasi yang berguna, dan lain sebagainya

Indonesia dikaruniai tanah air yang memiliki keindahan alam yang sangat beragam dan indah. Pariwisata merupakan salah satu sektor andalan pemerintah untuk memperoleh devisa negara. Data Badan Pusat Statistik pada tahun 2014 penyumbang devisa negara terbesar keempat adalah pariwisata. Pariwisata menyumbang 10 miliar dollar AS. Pariwisata juga mempunyai peranan yang besar dalam kehidupan masyarakat, yaitu : membuka lapangan pekerjaan, meningkatkan pendapatan masyarakat dan masih banyak lagi. Hal ini relevan dengan kota-kota yang ada di Provinsi Jawa Barat yang merupakan

salah satu daerah tujuan wisata dan memiliki potensi ke pariwisata yang diminati turis domestik dan mancanegara. Semakin meningkatnya para turis yang ingin berkunjung maka harus selaras juga dengan peningkatan pelayanan terhadap para turis agar membuat kesan yang baik bagi turis yang baru pertama kali berkunjung dan membuat mereka akan berkunjung lagi di kemudian hari. Selama ini pelayanan informasi pada bidang pariwisata selalu dilakukan dengan cara *direct-selling* atau pemasaran langsung atau tradisional yang berarti jumlah wisatawan yang terbatas. Menurut survey Dinas Pariwisata daerah Jawa Barat tahun 2013 banyak kendala yang dihadapi dalam memberikan informasi kepada wisatawan yang ingin melakukan perjalanan ke kota-kota yang ada di Provinsi Jawa Barat, yaitu:

- a. Masalah informasi yang disajikan kurang lengkap mengenai pariwisata atau objek-objek wisata yang ada di Provinsi Jawa Barat
- b. Masalah bagi wisatawan lokal yang ingin berwisata ke suatu tempat di provinsi Jawa Barat sering mengalami kendala, seperti:
 - a) Kendala waktu yang terbatas tetapi wisatawan ingin benar-benar merasakan liburan yang mengesankan
 - b) Kendala dana yang terbatas. Wisatawan yang memiliki dana yang terbatas tentu ingin menghitung berapa kira-kira biaya yang dibutuhkan untuk berlibur ke suatu tempat, sehingga dapat menjadi pertimbangan dalam mengambil keputusan bagi wisatawan.

Berdasarkan dari masalah-masalah yang sudah disebutkan diatas, penulis akan membuat sebuah aplikasi berbasis *android* yang diberi nama AYO KE JABAR, aplikasi yang memberikan informasi tentang Jawa Barat yang meliputi sejarah kota, detail kota, pariwisata sampai wisata kuliner yang

ada di Jawa Barat, dengan harapan dapat menyelesaikan masalah-masalah yang sudah disebutkan diatas.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dapat di buat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih kurang wawasan masyarakat mengenai kota- kota yang ada di Jawa Barat sehingga masyarakat kurang mengenal daerahnya sendiri yang seharusnya mereka mengetahui hal tersebut
2. Belum adanya aplikasi pada perangkat *android* yang bergerak untuk membuat sistem informasi mengenai destinasi wisata yang ada di kota-kota di Jawa Barat, sehingga masih banyak turis domestik ataupun mancanegara yang baru pertama kali mengunjungi kota di Jawa Barat yang mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi tentang destinasi wisata apa saja yang ada di kota tersebut
3. Banyak masyarakat maupun turis yang masih bingung untuk mencari kuliner-kuliner yang sangat direkomendasikan atau enak yang ada di kota-kota di Jawa Barat

1.3 Batasan Masalah

Penulis membuat batasan-batasan masalah yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memuat informasi mengenai sejarah kota-kota, destinasi wisata dan kuliner yang ada di Jawa Barat
2. Aplikasi ini tidak menjual tiket baik jalur darat, laut ataupun udara mengenai perjalanan wisata ke daerah Jawa Barat
3. Platform yang digunakan oleh aplikasi ini berbasis android
4. Aplikasi ini dibuat semata agar dapat meningkatkan minat masyarakat maupun turis untuk mengunjungi kota-kota yang ada di Jawa Barat
5. Informasi pariwisata hanya sebatas destinasi wisata dan kuliner yang ada di kota-kota yang termasuk daerah Jawa Barat

1.4 Tujuan dan Manfaat

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat aplikasi berbasis android bernama “AYO KE JABAR”

Penelitian ini memiliki manfaat:

a. Bagi Pengguna:

1. Menambah wawasan masyarakat mengenai sejarah kota-kota yang ada di Jawa Barat
2. Memberi rekomendasi apa saja destinasi wisata kota-kota yang ada di Jawa Barat sehingga dapat meningkatkan pendapatan dari segi pariwisata di Jawa Barat
3. Memberikan solusi wisata kuliner yang ingin merasakan makanan khas atau makanan yang terkenal dari kota tersebut

b. Bagi Industri Pariwisata Jawa Barat:

1. Memambah devisa atau pendapatan daerah dari segi pariwisata
2. Alat promosi pariwisata yang ada di daerah Jawa Barat

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan menghasilkan sebuah aplikasi berbasis *android* yang bernama AYO KE JABAR yang bisa berperan dalam meningkatkan daya parawisata di Jawa Barat dan dapat membantu para turis lokal maupun mancanegara yang mengunjungi kota-kota di Jawa Barat

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini dibuat secara berurutan dan memiliki sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian mengenai deskripsi umum isi proposal yang terdiri atas latar belakang, batasan masalah, manfaat dan tujuan, ruang lingkup, luaran system yang diharapkan, metodologi penelitian dan system matika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi uraian tentang berbagai literature yang berkaitan dengan teori, konsep, prosedur, metode, dan proses yang digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai langkah-langkah penelitian yang diperuntukan sebagai pemecahan permasalahan penelitian untuk mencapai tujuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA