

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia memiliki banyak potensi dan sumber daya alam yang belum dikembangkan secara maksimal, termasuk di dalamnya sektor pariwisata. Pengembangan kepariwisataan berkaitan erat dengan pelestarian nilai-nilai kepribadian dan pengembangan budaya bangsa dengan memanfaatkan seluruh potensi keindahan dan kekayaan alam Indonesia. Potensi pariwisata yang kaya, perlu dihimpun dalam suatu media informasi yang terpercaya. Berikut ini ayat Al-Qur'an yang berhubungan dengan wisata yang terdapat pada surat Fatir ayat ke-44 :

أَوَلَمْ يَسِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَيَنْظُرُوا كَيْفَ كَانَ عَاقِبَةُ الَّذِينَ مِنْ قَبْلِهِمْ
وَكَانُوا أَشَدَّ مِنْهُمْ قُوَّةً وَمَا كَانَ اللَّهُ لِيُعْجِزَهُ مِنْ شَيْءٍ فِي السَّمَاوَاتِ وَلَا
فِي الْأَرْضِ إِنَّهُ كَانَ عَلِيمًا قَدِيرًا ﴿٤٤﴾

“Dan apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu melihat bagaimana kesudahan orang-orang yang sebelum mereka, sedangkan orang-orang itu adalah lebih besar kekuatannya dari mereka. Dan tiada sesuatupun yang dapat melemahkan Allah baik di langit maupun di bumi. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Kuasa”. (QS. Fatir: 44)

Ketika Allah menyebut ‘*apakah mereka tidak berjalan di muka bumi, lalu melihat kesudahan orang-orang yang sebelum mereka*’, itu artinya Allah

mengingatkan kita kepada alam ini, sehingga ada wisata alam. Banyak hal di alam ini dapat dijadikan objek wisata, karena Allah menciptakan alam ini dengan kekhasan yang berbeda-beda.

Pada saat ini, wisatawan mengandalkan berbagai media informasi seperti peta, brosur dan *website*. Peta memudahkan wisatawan dalam menemukan tempat wisata namun keterbatasan informasi yang ditampilkan ke dalam peta yang kecil menjadi kelemahan peta sebagai media informasi yang tepat. Brosur menyediakan informasi yang cukup tentang suatu objek wisata. Namun hanya mencangkup tempat wisata tertentu saja dan membutuhkan tenaga untuk penyebarannya. Terakhir yaitu media *website* yang digunakan sebagai pemandu wisata yang cepat dan akurat menjadi alternatif terakhir dalam meraih informasi.

Website wisata yang ada saat ini khususnya untuk wilayah pariwisata di Propinsi Sumatera Barat telah memiliki informasi tentang pariwisata yang ada. Namun ulasan tersebut hanya berasal dari masukan *admin* atau pengembang dari *website* tersebut, sehingga informasi yang didapatkan terbatas dan tidak aktual.

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan suatu aplikasi yang dapat membantu para pembaca untuk mendapatkan informasi pariwisata di Propinsi Sumatera Barat dengan lebih lengkap dan aktual. Informasi tersebut akan didapatkan dari para pembaca sendiri yang telah pergi ke tempat tersebut sehingga bisa menggambarkan keadaan tempat tersebut dengan sudut pandangnya masing-masing.

Oleh karena itu, muncul gagasan untuk mengatasi permasalahan sistem yang sudah ada dengan mengembangkan sebuah aplikasi portal informasi

pariwisata yaitu **"Aplikasi Portal Informasi Pariwisata Berbasis Web Menggunakan *Framework Ruby On Rails* (Lokasi Kajian Sumatera Barat)"** yang diharapkan dapat meningkatkan media informasi dalam menunjang kemajuan kepariwisataan Propinsi Sumatera Barat.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas maka diambil perumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara mempromosikan pariwisata Sumatera Barat dengan memanfaatkan teknologi *internet* berupa *website* ?
- b. Bagaimana pengguna dapat berkontribusi kepada aplikasi portal informasi pariwisata, sehingga informasi yang didapatkan lebih cepat dan akurat kepada sasaran ?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai, sebagai berikut:

- a. Menghasilkan aplikasi portal informasi pariwisata berbasis *web* dengan memanfaatkan teknologi *internet* untuk mempromosikan pariwisata Sumatera Barat dengan menyediakan informasi mengenai tempat wisata, berita wisata, acara wisata, cerita rakyat, tips dan trik wisata yang dibutuhkan wisatawan dalam menentukan tempat untuk berwisata.
- b. Menyediakan halaman pengguna berbasis sistem *sharing* secara *online* menggunakan metode UGC/UCC (*User Generated Content*) yang dapat

membantu pengguna berkontribusi kepada *website* portal informasi pariwisata sehingga informasi yang didapatkan lebih cepat dan akurat kepada sasaran.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dilakukan pada penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Perancangan aplikasi portal dengan sasaran penyajian aplikasi portal informasi pariwisata Sumatera Barat berbasis *web* yang dapat diakses melalui *internet*.
- b. Informasi yang disediakan berupa berita wisata, tempat wisata, acara wisata, cerita rakyat, tips dan trik wisata yang ada di Sumatera Barat dan bersifat dinamis.
- c. Menyediakan fitur sistem *sharing* secara *online* menggunakan metode UGC/UCC (*User Generated Content*) yaitu penambahan isi *website* yang dapat dilakukan oleh semua pengguna yang telah terdaftar.
- d. *Admin* dan *Operator* mempunyai fitur *verification post* untuk melihat daftar *post* artikel yang telah dibuat dan diubah oleh *user* dan dapat menentukan apakah perubahan tersebut akan diterima atau tidak.
- e. Menyediakan halaman pengguna, dimana informasi yang disampaikan merupakan informasi yang telah di buat oleh pengguna sendiri.
- f. Pengujian menggunakan *Black-box Testing* (pengujian kotak hitam).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini, sebagai berikut:

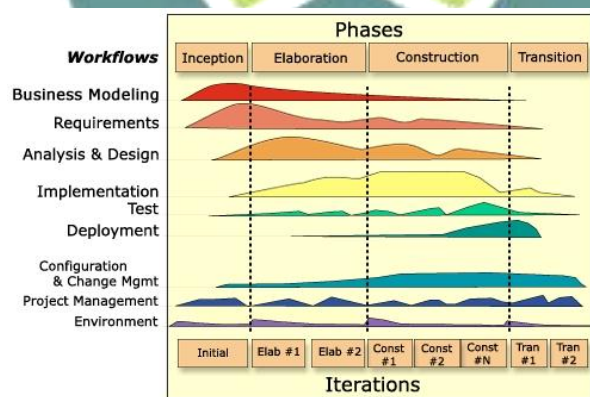
1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mempelajari artikel, buku-buku, dan pengetahuan yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam membangun perangkat lunak diperlukan suatu metode pengembangan yang tepat dan sesuai untuk diterapkan terhadap suatu kasus, pada kesimpulannya menggunakan metode pengembangan perangkat lunak RUP (*Rational unified process*).

RUP adalah proses rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Rational Software IBM*. RUP menyediakan *guidline* untuk tim pengembang perangkat lunak agar lebih efektif dan efisien menggunakan UML. (Imam Robandi, 2010:36)



Gambar 1.1 Bagan *Rational Unified Process*. (Imam Robandi, 2010:36)

Pada sebuah proyek, dengan menggunakan model *Rational Unified Process* (RUP), kita lakukan melalui 4 fase yaitu: inepsi, elaborasi, konstruksi, dan transisi (Gambar 1.1). Inepsi adalah permulaan proyek, pengumpulan informasi dan pembuktian konsep. Akhir langkah inepsi adalah keputusan untuk melanjutkan atau tidak melanjutkan proyek. Pada fase Elaborasi, *use case* dirinci dan keputusan untuk memilih arsitektur dibuat. Konstruksi meliputi: analisis, desain, pengkodean, dan perencanaan pengujian. Transisi meliputi persiapan akhir dan *deploy* sistem ke pemakai.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data Otomatis

Untuk metode pengumpulan data otomatis ini menggunakan *UGC/UCC* (*User Generated Content*). *UGC* adalah berbagai jenis *content* yang tersedia secara publik dan diproduksi oleh para *end-user* (Diki Andreas, 2010:10). *User* bisa *sign up/sign in* dan mengupload *content* mereka sendiri baik itu dalam bentuk teks, dan gambar. *Content* dari para pengguna itulah yang menjadi isi utama aplikasi portal informasi pariwisata ini.

Kunci utama dalam *User Generated Content* yaitu sebuah *participatory* atau partisipasi. Manfaat aplikasi *web* yang menarik, kemudahan penggunaan, *interface* yang nyaman, layanan terjamin, *knowledge sharing* bisa membuat pengguna tertarik untuk mencoba dan berpartisipasi di dalamnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai deskripsi umum dari isi laporan skripsi yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang dikemukakan pada laporan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini akan dijelaskan semua analisis dan perancangan yang berhubungan dengan judul laporan skripsi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini berisikan cara-cara penyajian teknik implementasi serta pengujian sistem yang sudah selesai, termasuk tampilan dari hasil akhir pada *website*.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hasil kesimpulan dari pembahasan yang telah dijelaskan dalam laporan skripsi ini dan berbagai saran yang dapat berguna serta membantu untuk kemajuan penelitian kearah yang lebih baik.