

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bangka Selatan merupakan Kabupaten di Wilayah Kepulauan Bangka Belitung. Terletak di bagian paling selatan Pulau Bangka sehingga Bangka Selatan memiliki banyak wilayah tepi laut dan pulau-pulau kecil yang melingkari beberapa sublokal. Alhasil, Bangka Selatan memiliki segudang daya tarik berupa keindahan alam, hamparan pantai yang menawan, dan kebiasaan masyarakat teritorial yang luar biasa. Bangka Selatan memiliki luas total 3.607,08 km² dengan bantuan wilayah mulai dari daratan, pulau-pulau kecil dan lereng mulai dari 0 - 500 meter di atas permukaan laut. Kawasan ini terdiri dari 8 kawasan yaitu Toboali, Payung, Simpang Rimba, Air Gegas, Sadai, Pulau Besar, Lepar Pongok dan Kepulauan Pongok [1].

Bangka Selatan memiliki berbagai macam potensi wisata yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Ada 6 kelas industri perjalanan di Bangka Selatan, yaitu industri perjalanan normal, industri perjalanan sosial, industri perjalanan lompat pulau, industri perjalanan sisi laut, industri perjalanan landai dan industri perjalanan yang dapat diverifikasi. Toboali adalah ibu kota Bangka Selatan, kira-kira 125 km dari Pangkalpinang, ibu kota Daerah Bangka Belitung. Toboali telah menjadi wilayah yang signifikan terbukti dengan adanya benteng pertahanan di kota ini yang dibangun sekitar tahun 1825. Toboali pernah menjadi pelabuhan dan salah satu basis pertahanan pemerintah Belanda. Tugasnya sebagai kota penting di Bangka Selatan berlangsung hingga saat ini, lebih tepatnya sebagai pusat pemerintahan dan ekonomi [2].

Informasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, dimana saat ini untuk mendapatkan data diyakini dapat dilakukan dengan lebih cepat dan tepat sehingga penyampaian data diharapkan lebih jelas. Untuk mengetahui data alamat daerah wisata di Kabupaten Bangka Selatan, pengunjung harus melihat dan melihat informasi terkini satu per satu. Berdasarkan masalah ini, penting untuk merencanakan pemrograman yang sangat menarik dan intuitif, di mana pengunjung

dapat memperoleh data alamat di wilayah wisatawan dengan mengarahkan pertanyaan dan balasan pada sistem seperti model percakapan [3].

Saat ini untuk datang ke suatu tempat tujuan liburan pada umumnya membutuhkan data yang jelas dari tamu yang mengetahui daerah tujuan liburan atau orang yang pernah mengunjungi daerah tempat liburan tersebut. Memang di Bangka Selatan pun masih banyak daerah objek wisata yang jarang dikunjungi oleh wisatawan, karena data yang diberikan hanyalah perantara bagi para tamu yang pernah datang ke daerah wisata tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis mencoba untuk meningkatkan pekerjaan inovasi data dengan menggunakan konsep penalaran buatan manusia sebagai spesialis percakapan (*Chatbot*), sebagai bentuk pengembangan untuk memudahkan pengunjung untuk melacak data penting, khususnya data tentang alamat tempat liburan.

Dengan penalaran terkomputerisasi, komputer dapat melakukan tugas tertentu seperti yang dilakukan oleh manusia. *Chatbot* adalah program komputer yang dibuat untuk mereproduksi diskusi atau korespondensi yang hebat dengan klien (orang) sebagai teks, suara, atau visual. Selain itu, *Chatbot* dapat digunakan di berbagai bidang seperti bidang bantuan publik. *Chatbot* bertindak sebagai spesialis diskusi yang memiliki basis data yang dapat digunakan untuk menyelesaikan diskusi dengan kliennya.

Beberapa penelitian yang berkaitan telah dilakukan sebelumnya, seperti dalam penelitian yang dilakukan oleh Aulia Kurnia Sari, Feby Febryansyah, M. Yoga Febriansyah, Wahyu Aji, Aries Saifudin dan Irpan Kusyadi pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Aplikasi Chat Bot Untuk Rekomendasi Wisata” [1]. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Adhinda Trigha Nugraha pada tahun 2020 yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Travel Menggunakan *Chatbot* Dengan Machine Learning” [2]. Penelitian lain juga dilakukan oleh Dhawuh Rahayu dan Mukrodin, Rito Cipta Sigitta Hariyono pada tahun 2020 dengan judul “Penerapan Artificial Intelligence dalam Aplikasi *Chatbot* sebagai Helpdesk objek Wisata Dengan Permodelan Simple Reflex-Agent” [3]. Kemudian penelitian lain juga dilakukan oleh Elsa Adam Alvin Prima pada tahun 2021 dengan judul “Aplikasi

Chatboot Informasi lokasi Wisata Dan Kuliner Kota Batam” [4]. Terakhir, penelitian lain juga dilakukan oleh Hendri Ramadhan pada tahun 2020 dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Chatbot* Informasi Objek Wisata Kabupaten Kuantan Singingi” [5].

Informasi data objek wisata kasus pada aplikasi ini memanfaatkan informasi dari Dinas Kebudayaan, Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Bangka Selatan. Kabupaten Bangka Selatan memiliki industri perjalanan yang sangat lengkap yang kemungkinan besar ditopang oleh topografi wilayahnya. Peningkatan yang diupayakan oleh Dinas Kebudayaan Kabupaten Bangka Selatan, Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga sangat besar, namun belum sampai pada tujuan untuk menambah potensi industri wisata yang ada di Bangka Selatan. Ada sisi dimana objek wisata tersebut kurang menarik bagi masyarakat pada umumnya, karena beberapa hal tersebut juga mempengaruhi keberadaan objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan. Upaya yang mumpuni dan kemauan yang kuat diharapkan dapat menjadikan objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan sebagai lokasi wisata terbaik untuk dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari judul "Penggunaan Aplikasi *Chatbot* dalam Menyampaikan Informasi Objek Wisata di Kabupaten Bangka Selatan", sebagai berikut:

1. Bagaimana aplikasi *Chatbot* dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan?
2. Apa saja manfaat yang diperoleh dari penggunaan aplikasi *Chatbot* dalam menyampaikan informasi objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Objek wisata yang menjadi fokus penelitian adalah objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan, seperti pantai, air terjun, dan tempat bersejarah.

2. Aplikasi *Chatbot* yang digunakan dalam penelitian ini adalah aplikasi *Chatbot* yang dibangun khusus untuk menyampaikan informasi objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan.
3. Penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan aplikasi *Chatbot* dalam menyampaikan informasi objek wisata, sehingga tidak melibatkan aspek lain seperti pemesanan tiket atau pengaturan akomodasi.
4. Penelitian ini akan mengevaluasi keefektifan penggunaan aplikasi *Chatbot* dalam menyampaikan informasi objek wisata, baik dari segi kemudahan penggunaan, kecepatan mendapatkan informasi, hingga tingkat kepuasan pengguna.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian tentang "Penggunaan Aplikasi *Chatbot* dalam Menyampaikan Informasi Objek Wisata di Kabupaten Bangka Selatan" adalah untuk mengetahui sejauh mana penggunaan aplikasi *Chatbot* dapat membantu dalam menyampaikan informasi objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan serta mengetahui manfaat dari penggunaan aplikasi *Chatbot* dalam bidang pariwisata. Manfaat dari penelitian ini antara lain:

1. Menambah pemahaman tentang penggunaan teknologi *Chatbot* dalam menyampaikan informasi objek wisata.
2. Membantu pengembangan aplikasi *Chatbot* yang lebih baik dalam menyampaikan informasi objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan.
3. Memberikan informasi yang lebih lengkap dan akurat mengenai objek wisata di Kabupaten Bangka Selatan bagi pengunjung.
4. Mempermudah pengunjung dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ingin dikunjungi.

1.5 Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika laporan digunakan agar proses pendokumentasian laporan lebih terstruktur, yang terdiri dari 5 bagian seperti berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas tentang teori-teori yang mendasari skripsi ini, seperti teori tentang konsep implementasi, teori tentang pengembangan sistem, dan perangkat yang digunakan.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Memberikan penjelasan tentang model pengembangan sistem, metode perangkat lunak, dan alat pengembangan perangkat lunak atau alat analisis dan desain aplikasi untuk penelitian ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini mencakup struktur organisasi, uraian tugas dan mandat, analisis masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis sistem perencanaan, serta desain sistem, desain basis data, desain layar aplikasi, penggunaan program, perangkat lunak, dan juga membahas hasil aplikasi yang diimplementasikan. .

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penulis terkait aplikasi dan tujuan pengembangan selanjutnya yang diperoleh dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.