

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Batam merupakan salah satu kota yang terletak di Provinsi Kepulauan Riau, Kota ini dikelilingi oleh lautan dan berbatasan dekat dengan salah satu negara lain yaitu negara Singapura, Adapun perbatasan ini rupanya menjadi keuntungan tersendiri, kota ini menjadi lebih luas di kenal oleh banyak orang hingga mancanegara, namun tidak sedikit dari masyarakat kota ini dan masyarakat luar yang tertarik dengan Kota Batam, selain karena perbatasan yang dekat dengan negara Singapura, Kota Batam juga memiliki banyak sekali wisata yang sangat menarik dan indah, hingga saat ini pertumbuhan wisata di kota ini juga semakin bertambah, hal ini tentu saja menjadi daya tarik masyarakat untuk mengunjungi Kota Batam.

Namun kebanyakan orang yang baru mengunjungi Kota Batam akan merasa kebingungan untuk menentukan tujuan pariwisatanya, meskipun saat ini sudah ada teknologi *Google Maps* untuk menentukan lokasi, namun masyarakat akan merasa kebingungan karena terdapat banyak lokasi wisata dan kuliner, Di Kota Batam terdapat banyak lokasi wisata seperti Pantai, Taman, Mall, Wisata Alam, Kebun Binatang, dan lainnya, Serta terdapat banyak kuliner seperti Seafood, Nasi Padang, Mie Tarempa, dan lainnya, sehingga kebanyakan orang yang akan mengunjungi Kota Batam akan membutuhkan waktu untuk mencari informasi.

Berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah peneliti lihat, kebanyakan masyarakat saat ini ketika ingin mengunjungi suatu wisata dan kuliner di Kota Batam, mereka akan mencari wisata – wisata dan kuliner yang ada di Kota Batam melalui pencarian *Google*, namun jika melakukan pencarian dari *Google* hasil yang akan ditampilkan akan acak dan tidak update, hingga kebanyakan dari mereka akan merasa semakin bingung, hal ini tentu saja bisa terjadi karena kebanyakan yang ditampilkan dari hasil pencarian di *Google* adalah hasil dari blog atau postingan – postingan sosial media yang ter indeks di *Google* saja, jarangya terindeks postingan dan hal – hal terkait yang membahas lokasi wisata dan kuliner di Kota Batam di internet bisa disebabkan oleh belum adanya suatu organisasi atau instansi terkait yang fokus membahas wisata dan kuliner di internet, sehingga disini penulis berusaha merancang aplikasi sebagai media khusus sebagai sumber informasi terbaru dan terlengkap terkait wisata dan kuliner yang ada di Kota Batam.

Peneliti berusaha untuk menciptakan aplikasi *Chatbot* sebagai media khusus untuk menemukan lokasi Wisata dan Kuliner yang ada di Kota Batam ini, aplikasi *Chatbot* ini akan sangat bermanfaat dan mudah untuk di digunakan oleh masyarakat yang ingin berkunjung ke Pariwisata Kota Batam.

Aplikasi *Chatbot* ini merupakan program aplikasi yang dirancang untuk *Smartphone* dengan perangkat lunak berbasis Android versi 7 keatas yang sudah dimiliki oleh banyak masyarakat, sehingga aplikasi ini diharapkan dapat digunakan oleh banyak masyarakat.

Aplikasi *Chatbot* ini merupakan program aplikasi yang dirancang untuk menyimpulkan percakapan – percakapan berbasis teks dari pengguna dengan sistem aplikasi, pengguna akan mengirim pesan atau mengirim kata kunci tertentu pada sistem aplikasi layaknya melakukan percakapan melalui media teks lainnya, sistem aplikasi akan menyimpulkan percakapan dari pertanyaan atau kata kunci yang telah pengguna masukkan ke sistem aplikasi, hasil kesimpulan dari sistem ini lah yang akan menjadi sebuah jawaban untuk menjawab pertanyaan dari pengguna (Suryani and Amalia 2017).

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini nantinya akan menjadi solusi yang tepat dan dapat meningkatkan Pariwisata di Kota Batam.

1.2 Identifikasi Masalah

1. Masyarakat masih mengalami kebingungan untuk menentukan wisata atau kuliner mana yang akan mereka kunjungi ketika berada di Kota Batam.
2. Kota Batam memiliki banyak lokasi wisata dan kuliner yang masih belum dikenal banyak orang dan belum *update* di *Google Maps*.

1.3 Batasan Masalah

1. Melakukan penelitian Aplikasi *Chatbot* Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner yang dilakukan di Kota Batam
2. Aplikasi *Chatbot* berjalan di *Smartphone* dengan sistem operasi minimal Android 7 keatas
3. Menggunakan Komputer dengan sistem operasi Windows 10 untuk alat perancangan aplikasi

4. Menggunakan *Figma* sebagai perangkat lunak untuk mendesain antarmuka aplikasi *Chatbot*
5. Menggunakan *Visual Studio Code* sebagai *Code Editor* untuk membangun aplikasi *Chatbot*
6. Mengimplementasikan *Framework Flutter* sebagai kerangka kerja untuk membangun aplikasi *Chatbot*
7. Menggunakan *Platform Dialogflow* untuk merancang antarmuka percakapan pengguna ke dalam aplikasi *Chatbot*

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang Aplikasi *Chatbot* Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner Kota Batam ?
2. Bagaiman cara mengimplementasikan *Chatbot* Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner Kota Batam dengan aplikasi yang telah dirancang ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi *Chatbot* Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner Kota Batam.
2. Untuk Mengimplementasikan aplikasi *Chatbot* Informasi Lokasi Wisata dan Kuliner Kota Batam.

1.6 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian memiliki tujuan memberikan informasi – informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mempelajari suatu masalah dan

menemukan solusi sebagai pemecah masalahnya. Penelitian ini memiliki manfaat yang dibagi menjadi dua yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis dalam hasil penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan sumbangan pemikiran bagi pengembang aplikasi atau penelitian – penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi sesuai dengan masalah yang terjadi di sekitar kita.
2. Memberikan sumbangan ilmiah dalam proses pengembangan aplikasi *Chatbot* agar dapat di dikembangkan dan di inovasikan lebih baik lagi dalam bidang pariwisata ke depannya.
3. Menjadi sumber referensi bagi pengembang aplikasi atau penelitian – penelitian yang akan dilakukan selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi *Chatbot*.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis dari hasil penelitian yang dilakukan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis

Dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman yang sangat bermanfaat dalam proses pengembangan aplikasi dan membuat solusi tepat akan masalah yang terjadi disekitar.

2. Bagi Universitas

Dapat menjadi bahan pertimbangan dan saran untuk mahasiswa yang akan melakukan penelitian dalam bidang *Software Development* khususnya di program studi Teknik Informatika.

3. Bagi Masyarakat

Dapat memperoleh pengalaman secara langsung dalam memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini untuk menemukan dan menentukan tujuan wisata atau kuliner yang akan dikunjungi dengan sangat mudah praktis dan cepat ketika sedang berada di Kota Batam.