

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman modern seperti saat ini perkembangan Teknologi dan Informasi (TIK) berkembang sangat pesat, dan mempengaruhi seluruh sektor kehidupan masyarakat di Indonesia. Keberadaan TIK itu sendiri memberikan kemudahan dalam membantu dalam menyelesaikan masalah dan kebutuhan manusia, serta menjadi sarana penyebarluasan informasi bagi masyarakat. Kebutuhan manusia yang harus dipenuhi untuk menambah kebahagiaan dalam kehidupan adalah kebutuhan sekunder, salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan sekunder manusia adalah dengan liburan menuju tempat objek pariwisata (Nailufar, 2020). Pada era industri 4.0 sekarang ini, sektor pariwisata dapat semakin dimaksimalkan dengan menggunakan TIK yang dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi seputar objek pariwisata.

Sektor pariwisata di Indonesia merupakan salah satu sektor yang menjadi tumpuan utama pada perekonomian Indonesia (Rusdi, 2019). Terdapat beberapa jenis perusahaan objek daya tarik wisata yaitu: Wisata Tirta, Wisata Alam, Wisata Buatan, Taman Hiburan dan Rekreasi, Wisata Budaya, dan Kawasan Pariwisata. Berdasarkan data Badan Pusat Statistika (BPS) pada tahun 2017 perusahaan objek daya tarik wisata didominasi oleh objek Wisata tirta, yaitu sebesar 55,15%, diikuti oleh objek Wisata Alam 17,95%, Wisata Buatan 11,74%, Taman Hiburan dan Rekreasi 8,37%, Wisata Budaya 6,69%, serta Kawasan Pariwisata sebesar 0,01% (BPS, 2017). Berdasarkan data diatas dapat kita lihat perkembangan sektor pariwisata di Indonesia yang semakin berkembang pesat, dengan memanfaatkan TIK penyebarluasan informasi mengenai objek pariwisata dapat semakin dimaksimalkan lebih baik lagi,

sekarang ini sudah ada beberapa website yang membahas mengenai kegiatan promosi objek wisata, namun belum terintegrasi dengan baik.

Aplikasi berbasis web yang menunjang mengenai promosi objek wisata sudah cukup banyak sekarang ini, tidak hanya membahas mengenai objek wisata namun juga menyediakan berbagai informasi mengenai keperluan selama liburan menuju objek wisata seperti transportasi, akomodasi, tempat kuliner. Informasi-informasi tersebut belum disajikan secara terintegrasi, sehingga membuat masyarakat mengalami kesulitan dalam menentukan kebutuhan - kebutuhan yang dibutuhkan saat mengunjungi suatu objek wisata. Melihat permasalahan tersebut penulis melihat perlunya pengembangan terhadap website pariwisata, sehingga penulis dan tim pengembang akan membuat aplikasi pariwisata berbasis web.

Pembahasan yang akan dibahas pada aplikasi pariwisata berbasis web antara lain objek wisata, transportasi, akomodasi, dan tempat kuliner yang disajikan secara terintegrasi sehingga memberikan kemudahan tersendiri bagi masyarakat ketika ingin mengunjungi suatu objek wisata. Aplikasi yang akan dirancang dan dikembangkan oleh penulis berjudul **“PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS WEB TERINTEGRASI DENGAN KEBUTUHAN PARIWISATA MENGGUNAKAN PENDEKATAN PROTOTYPING”**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang diatas, telah diidentifikasi permasalahan yang timbul adalah kurangnya aplikasi pariwisata berbasis web yang dapat mengintegrasikan informasi-informasi mengenai objek pariwisata, transportasi, akomodasi, dan tempat kuliner.

Dari hasil pengidentifikasian diatas maka terdapat rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara membangun aplikasi

pariwisata berbasis web yang dapat mengintegrasikan informasi-informasi seputar pariwisata?

1.3. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut Perancangan aplikasi pariwisata berbasis web menyajikan informasi paket liburan, objek wisata, transportasi, akomodasi, kuliner, menyediakan fitur pemesanan paket liburan, objek wisata, transportasi, akomodasi, kuliner, menyediakan fitur *profile* dan mengedit *profile*, menyediakan fitur *download invoice* paket liburan, *invoice* objek wisata, *invoice* transportasi, *invoice* akomodasi, *invoice* kuliner, menyediakan fitur *upload* bukti pembayaran paket liburan, dan fitur *download receipt order* paket liburan.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memanfaatkan TIK untuk dapat mengintegrasikan website – website yang memiliki informasi-informasi seputar objek pariwisata, transportasi, akomodasi, wisata kuliner.

1.4.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis, merancang, membangun dan mengintegrasikan website – website yang memiliki informasi - informasi kebutuhan pariwisata yang dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi-informasi seputar kebutuhan pariwisata.

1.5. Metode Penelitian dan Metodologi Pengembangan Sistem

1.5.1. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif karena metode ini dapat menjelaskan dan menggambarkan permasalahan yang diteliti secara jelas berdasarkan fakta-fakta yang ada.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

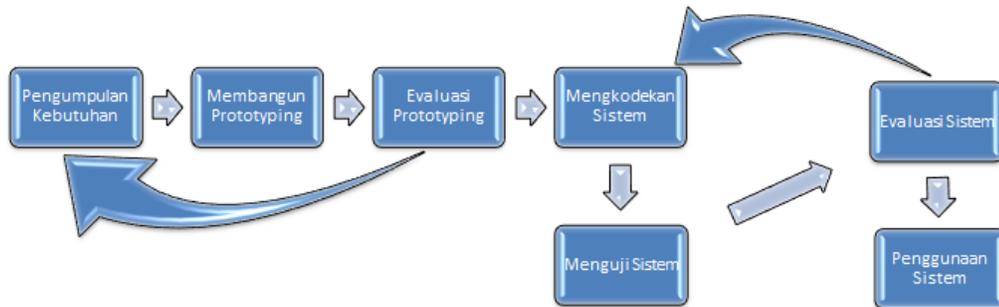
Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini, antara lain:

1. Studi Literatur, dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari literatur seperti jurnal dan tugas akhir/skripsi yang berkaitan dengan topik pada penelitian ini.
2. Observasi, melakukan pengamatan dari berbagai sumber seperti website dan brosur yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Wawancara, melakukan pengumpulan data dengan wawancara *online* via aplikasi *zoom* dengan narasumber.

1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan prototipe merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menjadi sebuah model fisik kerja sistem, dan dapat digunakan sebagai versi awal sistem. Melalui metode prototipe ini akan dihasilkan prototipe sistem sebagai perantara antara pengembang dan pengguna sehingga dapat berinteraksi dalam proses kegiatan pengembangan sistem informasi. Agar proses pembuatan prototipe berhasil, aturan harus ditetapkan pada tahap awal, yaitu pengembang dan pengguna harus memahami bahwa prototipe dibangun untuk menentukan persyaratan awal sistem (Purnomo, 2017). Tahapan metode pengembangan sistem prototipe sebagai berikut: analisa kebutuhan user, membuat prototype, menyesuaikan

prototype dengan keinginan user, membuat sistem baru, melakukan testing sistem, menyesuaikan dengan keinginan user, menggunakan sistem (Prof. Dr. Sri Mulyani, 2016).



Gambar 1. 1. Metode Pengembangan Sistem Prototype (Sumber: www.medium.com)

1.6. Sistem Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan tugas akhir dibagi menjadi lima bab, uraian setiap bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, ruang lingkup dan batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan metode pengembangan sistem, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan dasar teori yang berisi pengertian yang diambil dari beberapa kutipan buku yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian tersebut, seperti teori dasar yang menjelaskan konsep dasar informasi, konsep dasar sistem, serta tinjauan studi yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN

Bab ini berisikan tentang analisa sistem yang berjalan di lapangan untuk aplikasi Pariwisata berbasis web, meliputi proses bisnis sistem dan analisa kebutuhan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan sistem yang akan diusulkan seperti analisa perancangan sistem, Unified Modelling Language (UML), dan cara penggunaan setiap fungsi yang telah terdapat pada aplikasi Aplikasi Pariwisata Berbasis Web.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini memuat semua referensi untuk tugas akhir ini.

LAMPIRAN

Dokumen-dokumen tambahan yang dilampirkan untuk melengkapi laporan utama