

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat, kini dimanfaatkan oleh banyak perusahaan-perusahaan untuk dapat bersaing pada saat ini, tidak hanya itu dengan adanya teknologi informasi juga dapat membuka lapangan pekerjaan seperti munculnya banyak *start-up* yang dapat menyerap banyak tenaga kerja. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi ini, diharapkan juga dapat membawa perubahan yang lebih baik lagi pada sektor pariwisata.

Pariwisata merupakan kegiatan yang melibatkan banyak orang sehingga dapat membantu memunculkan berbagai bidang usaha lain yang dapat menjadi salah satu sumber devisa bagi negara. Dalam dunia pariwisata terdapat 3 elemen utama yaitu: wisatawan, industri dan geografi. Wisatawan adalah orang yang melakukan aktivitas wisata, industri merupakan penyedia jasa wisata, geografi adalah pergerakan wisatawan dari daerah asal ke daerah tujuan wisata atau objek wisata (Yulianto, 2015). Objek wisata sesuatu yang mempunyai keunikan nilai yang berwujud kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia (Gusti, 2017). Daya tarik utama objek wisata masih banyak yang belum diketahui wisatawan karena kurangnya informasi-informasi tentang objek wisata tersebut.

Kurangnya informasi yang lengkap tentang objek wisata perlu adanya penanganan dengan menggunakan teknologi informasi. Karena dengan bantuan teknologi informasi melalui internet penyebaran informasi tentang objek wisata dapat cepat tersebar luas dan mencapai banyak orang. Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan dengan perancangan informasi dalam suatu aplikasi berbasis web yang dimana pada aplikasi ini dapat memberikan informasi mengenai objek-objek wisata dan membantu para wisatawan menemukan informasi objek wisata sehingga dapat melakukan kunjungan wisata. Dari penjelasan diatas maka penelitian tugas akhir yang dibuat berjudul **"SISTEM INFORMASI OBJEK WISATA DALAM PERANCANGAN APLIKASI PARIWISATA BERBASIS WEB"**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, pada penelitian ini mengidentifikasi masalah yaitu:

- Belum adanya informasi yang lengkap tentang objek-objek wisata
- Banyak informasi tentang objek-objek wisata tapi tidak terpercaya

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini.

Rumusan Masalah

Seperti identifikasi masalah yang telah dijelaskan diatas maka menghasilkan rumusan masalah “Bagaimana pemanfaatan teknologi informasi untuk memberikan informasi yang lengkap tentang suatu objek wisata kepada para wisatawan?”

1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Agar pembahasan pada penelitian ini tidak terlalu luas, maka dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini hanya membahas tentang informasi pada objek-objek wisata dan pembuatan aplikasi hanya sampai pada *prototype* saja.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah memberikan informasi tentang objek wisata kepada wisatawan sebelum melakukan kunjungan wisata.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis yaitu:

1. Membantu para pihak pengelola objek wisata untuk mempromosikan objek wisatanya.
2. Memberikan informasi kepada wisatawan tentang objek-objek wisata yang diperlukan.

1.5 Metode Penelitian dan Metode Pengembangan Sistem

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif. Penerapan metode ini disesuaikan dengan kebutuhan pada penelitian untuk dapat menjelaskannya secara detail dari data yang telah diperoleh.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis, antara lain:

1. Observasi, dilakukan melalui suatu pengamatan secara langsung untuk mendapatkan data yang nantinya data tersebut dipakai sebagai acuan dalam melakukan penelitian.
2. Wawancara, pengumpulan data ini dilakukan dengan mewawancarai secara langsung untuk mendapatkan data dan informasi yang akan dipakai untuk membuat aplikasi
3. Studi Literatur, dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari tentang literatur seperti jurnal, buku dan tugas akhir/skripsi yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.5.3 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan oleh penulis adalah *prototype*, *prototype* sendiri merupakan sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak lagi permasalahan dan solusi (Wahyu Nugraha, 2018). Dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Menurut (Sommerville, 2011) *Prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep, mencoba opsi desain, dan menemukan informasi lebih lanjut tentang masalah dan kemungkinan solusi. Pengembangan *prototype* yang cepat dan berulang sangat penting, sehingga biaya dapat dikendalikan, dan pemangku kepentingan sistem dapat melakukan uji coba *prototype* di awal proses perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dirancang untuk memberikan gambaran dan pemahaman tentang penelitian yang dilakukan oleh penulis. Materi-materi penulisan dalam penelitian ini dibagi menjadi 5 Bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan teori-teori yang relevan dengan topik yang akan dibahas pada penelitian. Pada bab ini berisi teori dasar dari buku atau sumber yang digunakan untuk dijadikan sebagai referensi serta tinjauan studi dari hasil penelitian yang terdahulu.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang perancangan sistem yang diusulkan pada penelitian ini. Perancangan tersebut berupa analisa perancangan sistem, perancangan diagram sistem, perancangan antar muka pengguna, dan perancangan implementasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang mencakup keseluruhan penulisan tugas akhir

DAFTAR PUSTAK

Bagian ini memuat seluruh referensi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir.

LAMPIRAN

Bagian ini berisi dokumen-dokumen tambahan yang dilampirkan untuk melengkapi penelitian dan penulisan tugas akhir.