

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki tempat wisata yang begitu beragam, mulai dari wisata alam, wisata buatan, serta wisata budaya. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri. Sektor pariwisata merupakan faktor penting bagi pendapatan daerah dan negara, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberi keuntungan pada infrastruktur yang menjadi pendukungnya, seperti rumah makan, tempat penginapan, biro perjalanan, penjual oleh-oleh dan penjual cinderamata.

Magetan adalah salah satu daerah yang mempunyai beragam tempat wisata yang begitu indah, namun tidak banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata yang ada di daerah tersebut, karena dalam teknologi penyampaian informasi pariwisata masih kurang begitu maksimal. Dengan pendekatan teknologi diharapkan informasi tentang pariwisata dapat diterima dengan cepat dan mudah oleh masyarakat.

Melalui pendekatan teknologi, kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis *web* yang memiliki tampilan lebih menarik dan sekaligus menjadi pilihan lain bagi masyarakat selain web resmi yang dimiliki oleh dinas terkait. Dengan menggunakan teknologi ini, maka masyarakat dapat memperoleh informasi tentang pariwisata yang ada di kabupaten Magetan dengan cepat dan mudah. Setelah masyarakat

memperoleh informasi tentang pariwisata dan infrastruktur pendukungnya, secara otomatis jumlah pengunjung tempat pariwisata akan meningkat.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam analisis, perancangan dan implementasi *website* sistem informasi pariwisata adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisa semua yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi pariwisata berbasis *web*?
2. Bagaimana merancang sebuah situs sistem informasi pariwisata dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*?
3. Bagaimana meng-implementasikan sistem informasi pariwisata sebagai media promosi untuk menarik pengunjung wisatawan sehingga dapat meningkatkan pendapatan devisa daerah?

C. Batasan Masalah

Di dalam mengkaji suatu permasalahan yang terjadi diperlukan beberapa pembatasan sehingga penyajiannya lebih terarah dan saling terkait . Adapun batasan masalah tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem dibangun dengan menggunakan *database MySQL* versi *free* atau gratis.
2. Sistem menyajikan informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Magetan.
3. Perancangan interface sistem menggunakan *Adobe Dreamweaver CS6* dan *Adobe Photoshop CS5*.

4. Pengunjung bisa memberikan saran dan kritik melalui menu hubungi kami.

D. Tujuan Perancangan

Tujuan dari perancangan ini adalah :

1. Menganalisa semua yang dibutuhkan untuk merancang sistem informasi pariwisata berbasis *web*.
2. Merancang sebuah situs sistem informasi pariwisata dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MYSQL*.
3. Meng-implementasikan sistem informasi pariwisata sebagai media promosi untuk menarik pengunjung wisatawan sehingga dapat meningkatkan pendapatan devisa daerah.

E. Manfaat Perancangan

Dari hasil perancangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem informasi pariwisata ini dapat mereduksi biaya untuk mempromosikan objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Magetan.
2. Memudahkan wisatawan memperoleh informasi pariwisata di Kabupaten Tulungagung, sehingga dapat mengefisienkan waktu dan dapat digunakan secara optimal dan tepat guna.

F. Metodologi Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

b. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak-pihak terkait.

c. Studi Pustaka

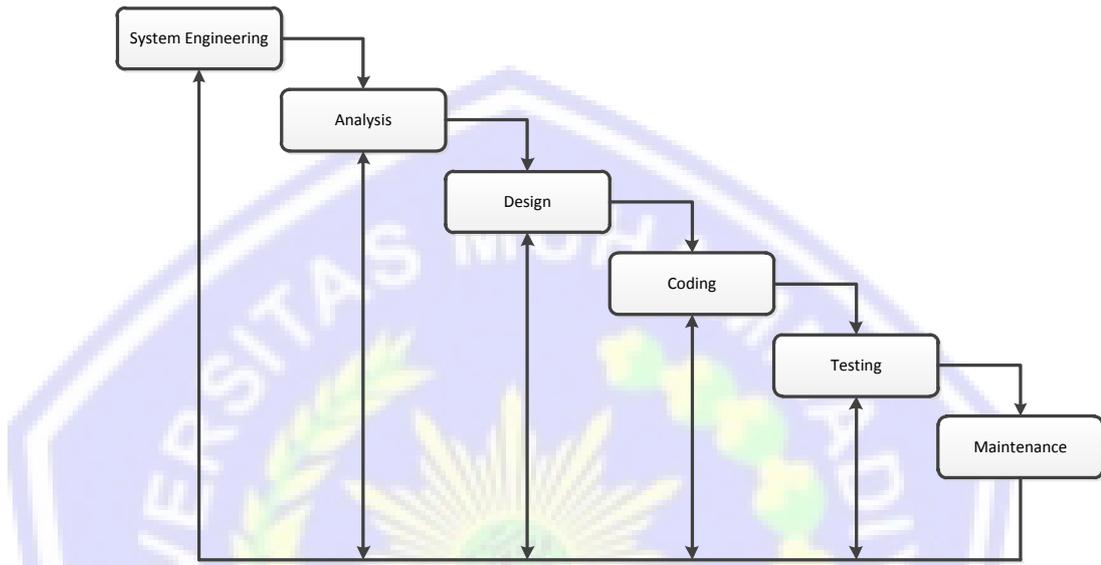
Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis.

2. Metode Pengembangan *Software*

Metodologi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah menggunakan metode Model *Waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak atau *software* yang

sistematik, dengan beberapa tahapan, yaitu: *System Engineering*, *Analysis*, *Design*, *Coding*, *Testing* dan *Maintenance*.

Untuk lebih jelasnya tahapan-tahapan dari Paradigma *Waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1.1 Paradigma *Waterfall* (*Classic Life Cycle*)

Penjelasan Metodologi *Waterfall*:

- a. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.
- b. *Analysis*, merupakan tahapan dimana *System Engineering* menganalisis segala hal yang ada pada pembuatan proyek atau pengembangan perangkat lunak yang bertujuan untuk memahami sistem yang ada, mengidentifikasi masalah dan mencari solusinya.
- c. *Design*, tahapan ini merupakan tahap penerjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai (*user*).

d. *Coding*, yaitu menerjemahkan data yang dirancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan.

e. *Testing*, merupakan uji coba terhadap sistem atau program setelah selesai dibuat.

Maintenance, yaitu penerapan sistem secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur, baik dari segi *software* maupun *hardware*

