

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek sosial. Penggunaan teknologi oleh manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan merupakan hal yang menjadi keharusan dalam kehidupan. Perkembangan teknologi ini juga harus diikuti dengan perkembangan pada sumber daya manusia (SDM). Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu memanfaatkan teknologi yang ada saat ini maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Kebutuhan akan informasi sudah menjadi kebutuhan utama dalam masyarakat setelah kebutuhan primer.

Perkembangan teknologi informasi tersebut mampu mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan internet. Dewasa ini internet hadir dengan keragaman fungsi khususnya yang mendukung kebutuhan informasi baik di guakan dalam pendidikan sampai pada bidang pariwisata. Perkembangan perangkat teknologi informasi yang sangat pesat tersebut telah membawa dampak dalam segala segi kehidupan masyarakat, mulai dari dunia pemerintahan, perdagangan dan ekonomi, pertahanan dan keamanan, kebudayaan serta pariwisata, saat ini Pariwisata juga membutuhkan sentuhan perkembangan teknologi, karena masyarakat kita tidak lepas dari peran teknologi informasi tersebut. Salah satu produk yang saat ini sangat berperan dalam setiap kehidupan masyarakat kita adalah teknologi internet. Teknologi internet yang sudah menjadi salah satu ikon perkembangan teknologi informasi dapat mempunyai berbagai dampak pada penggunanya

Secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula, Pariwisata bukan bertujuan

untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamasyaan atau rekreasi.

Menurut Kodhyat (1998:22) pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan atau kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu. Ini berarti pariwisata didefinisikan sebagai bentuk. atau proses kepergian sementara dari seorang, lebih menuju ke tempat lain di luar tempat tinggalnya. Dorongan kepergiannya adalah karena berbagai kepentingan baik karena kepentingan ekonomi, sosial, budaya, politik, agama, kesehatan maupun kepentingan lain. Selanjutnya Burkart dan Medlik (1987:13) menjelaskan pariwisata sebagai suatu transformasi orang untuk sementara dan dalam waktu jangka pendek ke tujuan di luar tempat dimana mereka biasanya hidup dan bekerja, dan kegiatan-kegiatan mereka selama tinggal di tempat-tempat tujuan itu.

Ada beberapa aspek yang meliputi tujuan dari pariwisata, yaitu diantaranya untuk menggunakan waktu senggang, baik rekreasi (berlibur), keperluan kesehatan, pelajaran dan pengetahuan, serta untuk menjalankan ibadah maupun olahraga, Sselain itu, pariwisata juga dapat disiasati untuk melakukan usaha atau bisnis, kunjungan keluarga, menjalankan tugas tugas, serta menghadiri konferensi. Jika seseorang mengadakan perjalanan kurang dari 24 jam, di luar dari hal itu tujuan pariwisata adalah untuk memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan dan meningkatkan mutu objek dan daya tarik wisata itu sendiri, pariwisata juga bertujuan untuk memupuk rasa cinta tanah air dan meningkatkan persahabatan antarbangsa dan memperluas dan pemeratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja.

Di bawah ini merupakan data kunjungan wisatawan mancanegara di Indonesia yang meningkat tiap bulannya pada tahun 2018 dan tahun 2019



Gambar 1.1 International Visitor Arrivals By Month

Sumber : <http://www.kemenpar.go.id/post/data-kunjungan-wisatawan-mancanegara-bulanan-tahun-2019>

Berdasarkan gambar di atas Kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui seluruh pintu masuk bulan Agustus 2019 berjumlah 1.555.436 kunjungan atau mengalami peningkatan sebesar 2,94% dibandingkan periode yang sama bulan Agustus 2018 yang berjumlah 1.551.021 kunjungan. Berdasarkan kebangsaan, jumlah kunjungan wisman bulan Agustus 2019 tercatat jumlah kunjungan wisman tertinggi, yaitu: Malaysia sejumlah 263.318 kunjungan, Tiongkok sejumlah 193.407 kunjungan, Singapura sejumlah 174.097 kunjungan, Australia sejumlah 131.372 kunjungan, dan TimorLeste sejumlah 109.649 kunjungan. Sedangkan pertumbuhan jumlah wisman bulan Agustus 2019 jika dibandingkan dengan bulan Agustus 2018 tercatat yang mengalami pertumbuhan tertinggi, yaitu Mesir sebesar 34,44%, Amerika Serikat sebesar 29,66%, Rusia sebesar 28,70%, Malaysia sebesar 25,30%, dan Brasil sebesar 22,47%.

Bekasi menjadi salah satu kota tujuan wisatawan dari berbagai daerah, terutama warga jakarta dan sekitarnya. Memang, tempat wisata di Bekasi belum

sebanyak tempat wisata di kota lainnya. Namun kota ini tidak kalah menarik untuk di kunjungi seperti kota kota lain di indonesia. Wilayah Bekasi terletak di Provinsi Jawa barat, indonesia. kata "*Bekasi*" berasal dari bagasasi yang artinya sama dengan candrabaga yang tertulis dalam prasasti tugu era kerajaan Tarumanegara, yaitu nama sungai yang melewati kota ini. Bekasi menjadi salah satu kota megapolitan, bukan metropolitan lagi, yang tergabung dalam megapolitan Jabodetabek dan menjadi kota besar ke 4 di indonesia.

Pariwisata Bekasi menjadi salah satu hal yang harus di perhatikan oleh pemerintah karena masih banyak hal yang harus dibenahi. Pariwisata beksi yang semakin berkembang dari berbagai aspek, diantaranya meliputi dari segi fasilitas yang semakin membaik, sangat disayangkan jika tidak dikelola dengan baik, oleh karena itu dibutuhkannya teknologi informasi guna mengatasi permasalahan tersebut. Pariwisata wilayah Bekasi tumbuh dan berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi berbasis aplikasi teknologi ini dapat berupa penggunaan sosial media yang masuk di berbagai kalangan, hal itu berbanding terbalik dengan informasi yang didapat oleh masyarakat.

Dengan adanya jumlah tempat wisata yang belum beroperasi secara optimal, disebabkan keterbatasan informasi mengenai letak lokasi karena sulitnya masyarakat untuk mengetahui tempat wisata yang ada di wilayah beksi, dan juga masyarakat masih memperoeh informasi yang minim mengenai tempat wisata di wilayah Bekasi. Masyarakat pun sulit untuk mengetahui biaya akses masuk wisata dan juga sebagian dari masyarakat belum mengetahui fasilitas apa saja yang tersedia di tempat wisata tersebut, sehinga masyarakat harus terlebih dahulu datang ketempatnya untuk mengetahui sarana yang ada di pariwisata tersebut. Dan juga keterbatasan media informasi mengenai agenda pagelaran pariwisata di wilayah kota beksi. di samping hal itu banyak pula masyarakat beksi yang minim informasi mengenai makanan khas beksi, yang terbilang beragam dan patut untuk di nikmati terutama bagi masyarakat kota beksi itu sendiri. Dengan mengatasi masalah berikut maka diperlukannya suatu sistem informasi yang meliputi pengelolaan pelayanan informasi pariwisata yang nantinya dapat meningkatkan kualitas dari pariwisata yang belum beroperasi secara maksimal.

Saat ini sudah ada beberapa penelitian yang dilakukan untuk dapat membantu masyarakat dalam mengetahui informasi pariwisata, antara lain:

**Tabel 1.1** Jurnal Perbandingan

| <b>Nama Penulis</b>  | <b>Judul Karya tulis</b>   | <b>Kelebihan</b>   | <b>Kekurangan</b>  |
|--|--|--|--|
| Dewa Made Mertayasa1), Abd. Rizal Yambese                    | <i>Sistem Informasi Pariwisata Pantai Berbasis Web Pada Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Banggai Kepulauan</i> | Memiliki fitur Menambah data wisata dalam menu, sistem mencatat input data terupdate kedalam database  | Belum adanya fitur masukan dan saran bagi masyarakat yang berkunjung ke tempat wisata yang ada |
| Rudi Hermawan, Siska Iriani                                  | <i>Perancangan Sistem Informasi Geografis Tempat Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web</i>                               | Menggunakan perancangan sistem informasi geografis untuk data yang lebih akurat terkait dengan lokasi. | Tidak adanya fitur agenda paigelaran kebudayaan untuk mempromosikan objek wisata yang ada.     |
| Agung Nugroho Dwi Santoso Universitas Muhammadiyah Surakarta | <i>Sistem Informasi Geografis Pengenalan Pariwisata Kabupaten Pacitan Berbasis Web</i>                                       | Menampilkan rute wisata tujuan   | Berbasis web, fitur yang tersedia masih kurang   |

Dari penelitian penulis bertujuan untuk mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi terkait pariwisata secara efektif dan efisien khususnya di wilayah kota Bekasi. Dengan adanya sistem informasi ini menjadikan masukan untuk pemerintah kota Bekasi, Untuk menyediakan sarana, sistem informasi

pariwisata berupaya untuk memperkenalkan secara luas terkait pariwisata yang ada di wilayah kota Bekasi. Dengan sistem informasi ini berbasis android mempermudah pengguna dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun.

Atas dasar permasalahan yang diuraikan di atas, maka dibuat skripsi dengan judul : **“Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada Dinas Pariwisata Dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android”**

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. keterbatasannya informasi lokasi pariwisata pada wilayah Bekasi.
2. kurangnya media informasi untuk masyarakat mengetahui fasilitas pariwisata terkait kuliner dan budaya di Kabupaten Bekasi.
3. kurangnya agenda pagelaran pariwisata yang ada di wilayah Bekasi
4. keterbatasannya sarana penyampaian keluhan dan masukan terhadap pariwisata pada wilayah Bekasi.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

**“Bagaimana Merancang Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype”**

## **1.4 Batasan Masalah**

Berikut adalah batasan-batasan masalah yang dibuat oleh penulis dari penjabaran latar belakang permasalahan di atas, yaitu:

1. pencarian lokasi dan informasi seputar pariwisata yang berada di wilayah Kota Bekasi
2. aplikasi menggunakan sistem perancangan *prototype*
3. aplikasi berbasis android.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari peneelitan ini adalah sebagai berikut:

1. untuk pencarian lokasi pariwisata di wilayah Kota Bekasi secara efektif dan efisien
2. untuk memperoleh informasi tentang pariwisata dengan media *online*
3. untuk media pemasaran agenda pagelaran berbasis android

## 1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. memperkenalkan tempat wisata yang ada di kota bekasi secara luas
2. melestarikan budaya yang ada di wilayah kota bekasi
3. menambah referensi materi di perpustakaan sebagai bahan penelitian.

## 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Dinas Pariwisata dan Budaya Kabupaten Bekasi yang terletak di Sertajaya, Cikarang Timur, Bekasi, Jawa Barat 17530 pada tanggal 3 – 17 Oktober 2019.

## 1.8 Metodologi penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan pada penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1.8.1 Metode Pengumpulan data

Berikut adalah metode yang digunakan dalam pengumpulan data:

1. Data primer
  - a. Observasi

Metode observasi adalah metode yang dilakukan untuk mengumpulkan data untuk keperluan penelitian ilmiah. Pada metode ini penulis mengamati dan mempelajari secara langsung permasalahan yang ada di lapangan dengan tujuan dapat mengetahui apa saja yang dibutuhkan untuk pemecahan masalah dalam penelitian.

- b. Kuesioner

Dalam metode ini penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada masyarakat di wiliayah kota Bekasi mengenai pariwisata

## 2. Data sekunder

### a. Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mencari referensi buku maupun jurnal dan mengkaji semua *literature* tersebut. Tujuannya untuk mendapatkan bahan dan informasi yang berkaitan dengan pembahasan penelitian.

### 1.8.2 Metode Perancangan Sistem

Dalam merancang sistem penulis menggunakan metode *prototype* menurut Mulyanto (2013:10). Metode *Prototype* adalah proses pengembangan sistem menggunakan pendekatan prototipe (*prototyping*). Metode ini cocok digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya.

### 1.9 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini terdapat beberapa sistematika penulisan, yaitu :

## BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan secara ringkas tentang latar belakang judul permasalahan, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penulisan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## BAB II. LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya pengertian sistem, perangkat pendukung seperti UML, flowmap dan beberapa teori yang menunjang penelitian.

### **BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini berisi tentang penjelasan analisa proses di lapangan yang sedang berjalan, analisa masalah, analisa kebutuhan. Pada bab ini juga dibahas tentang pokok permasalahan yang dihadapi.

### **BAB IV. PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini menjelaskan membahas mengenai perancangan, pengujian, dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan

### **BAB V. PENUTUP**

Pada akhir bab ini berisi kesimpulan dan saran tentang Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Dan Budaya Pada Dinas Pariwisata Dan Budaya Kota Bekasi Berbasis Android.

### **DAFTAR PUSTAKA**

