

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan berkembangnya zaman dunia *computer* dan *internet* telah menjadi hal yang sangat penting bagi masyarakat. *Internet* berperan pada berbagai bidang seperti bidang pariwisata. Pariwisata merupakan sektor potensial dan perlu mendapatkan perhatian dari Pemerintah Daerah untuk keberlangsungan pembangunan suatu daerah. Guna mencapai tujuan kepariwisataan diperlukan informasi tentang suatu daerah yang terdiri dari objek wisata yang menarik, sarana dan prasarana seperti penginapan dan transportasi.

Wisatawan sering mengalami kesulitan karena media informasi yang minim tentang pariwisata berbasis *web*. Objek wisata yang terdapat disuatu daerah tidak banyak diketahui atau dikenal oleh wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri sehingga pendapatan Daerah dan masyarakat sekitar tidak mengalami peningkatan. Oleh karena itu kebutuhan informasi di bidang pariwisata perlu disiapkan dengan baik, terstruktur dan dapat diakses dengan mudah oleh calon wisatawan.

Bekasi adalah salah satu kota di Provinsi Jawa Barat, Bekasi termasuk dalam lingkungan *megapolitan* Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, Bekasi). Saat ini Bekasi sudah berkembang menjadi lokasi urbanisasi dan sentra industri, yang secara administratif dibagi menjadi dua wilayah yaitu kota dan kabupaten. Pusat pemerintahan Kabupaten Bekasi. Kabupaten Bekasi berada tepat di sebelah timur Jakarta, berbatasan dengan Kota Bekasi dan Provinsi DKI Jakarta di barat, Laut Jawa di barat dan utara, Kabupaten Karawang di timur, serta Kabupaten Bogor di selatan. Kabupaten Bekasi terdiri atas 23 Kecamatan, yang dibagi lagi atas sejumlah desa dan kelurahan dengan jumlah penduduk kurang lebih 1,9 juta jiwa.

Pariwisata merupakan bidang yang saat ini berkembang. Hal ini *Web* didukung dengan kekayaan potensi alam Indonesia yang terkenal sebagai zamrud khatulistiwa. Namun tidak semua informasi wilayah pariwisata dapat diperoleh

dengan mudah karena selama ini promosi pariwisata masih menggunakan selebaran kertas, *leaflet* atau brosur. Hal tersebut dapat diatasi dengan mengembangkan sistem yang dapat diakses oleh semua orang dengan memanfaatkan Teknologi Informasi. Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat.

Berdasarkan dari latar belakang dan jurnal yang telah diuraikan di atas, maka dari itu penulis akan membuat sebuah perancangan dan menuangkannya dalam bentuk skripsi dengan judul "SISTEM INFORMASI TEMPAT WISATA DAERAH BEKASI BERBASIS *WEB*".

1.2 Identifikasi Masalah

Hasil dari penjelasan berdasarkan latar belakang penelitian, maka ditemukan beberapa identifikasi terkait permasalahan pada sistem informasi pariwisata, masalah yang teridentifikasi di antaranya:

1. belum ada sistem informasi yang menjelaskan tempat wisata di Daerah Bekasi;
2. belum ada teknologi yang menggunakan sistem informasi tempat wisata berbasis *web*;
3. minimnya informasi tentang tempat-tempat wisata di Daerah Bekasi.

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi ini penulis hanya membatasi permasalahannya di antaranya:

1. sistem ini membahas berbagai macam tempat wisata di Daerah Bekasi;
2. metode yang digunakan adalah *SDLC*;
3. sistem informasi berbasis *web*.

1.4 Rumusan Masalah

“Bagaimana menganalisis dan merancang sistem informasi tempat wisata Daerah Bekasi berbasis *web*?”.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. masyarakat Indonesia ataupun luar negeri mengetahui bahwa Daerah Bekasi memiliki berbagai macam tempat wisata yang bagus.
2. merancang suatu sistem di mana terdapat macam-macam tempat wisata di Daerah Bekasi.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi perusahaan adalah sebagai berikut:

1. merancang suatu sistem informasi pariwisata yang dapat memudahkan bagi masyarakat Indonesia / luar negeri dalam memilih tempat wisata yang bagus di Daerah Bekasi;
2. meningkatnya wisatawan dari berbagai Daerah / luar negeri ke Bekasi.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini berlokasi Dinas Pariwisata Kabupaten Bekasi, yang terletak di Komplek Stadion Wibawa Mukti Desa Sertajaya Kecamatan Cikarang Timur. Pelaksanaan penelitian dari tanggal 28 Januari 2020 sampai tanggal 28 Maret 2020.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Observasi

Metode observasi ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung ke lapangan mengenai lokasi dan kelebihan tempat wisata.

2. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat di konstruksikan makna dalam suatu topik tertentu jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur, yaitu wawancara yang bebas, dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah kegiatan untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang menjadi obyek penelitian. Informasi tersebut dapat diperoleh dari buku-buku, karya ilmiah, tesis, disertasi, ensiklopedia, internet, dan sumber-sumber lain.

4. Kuesioner

Kuesioner adalah suatu teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama didalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada.

1.8 Sistematika Penulisan

Penyusun laporan skripsi ini, dilaksanakan dengan beberapa metode dan format susunan yang terbagi ke dalam beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian diantaranya tentang teori dasar sistem informasi, pemrograman *web* dan *database mysql*, metode pengembangan perangkat lunak, pemodelan *UML*, serta teori-teori yang digunakan dalam perencanaan sistem serta penjelasan tentang fitur-fitur yang menunjang realisasi sistem dan perangkat lunak yang digunakan serta kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang pengumpulan data, metode yang di implementasikan pada penelitian yaitu metode pengembangan sistem perangkat lunak.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Dalam bab ini dibahas mengenai perancangan sistem meliputi implementasi perangkat lunak dan perangkat keras pengendali, pengujian dan Implementasi Pada implementasi perangkat lunak meliputi implementasi *database* dan instal aplikasi. Pembahasan meliputi kinerja perangkat lunak dan implikasi penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini dibahas garis besar kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian, juga berisi saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan sistem pembayaran berikutnya.