

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Magelang yang terletak di Provinsi Jawa Tengah memiliki banyak objek pariwisata yang sangat berpotensi sebagai tujuan wisata nasional maupun mancanegara, dengan didukung dengan tempat yang sejuk serta dikelilingi oleh pegunungan menjadikan banyak tempat wisata yang berkonsep alam pegunungan. Salah satu objek wisata yang menjadi andalan bagi Kabupaten Magelang yaitu Candi Borobudur. Menurut UNESCO, Candi Borobudur adalah salah satu monumen Buddha terbesar di dunia yang masuk kedalam *world heritage list* pada tahun 1991 [1]. Maka upaya untuk mengembangkan pariwisata di Indonesia dengan menetapkan Candi Borobudur salah satu dari 10 destinasi wisata yang masuk Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) oleh Kementerian Pariwisata. Sehingga peluang yang sangat besar bagi pariwisata selain candi Borobudur yang berada di Kabupaten Magelang untuk dikembangkan. Dengan adanya Candi Borobudur diharapkan para wisatawan yang mengunjungi wisata Candi Borobudur juga tertarik untuk mengunjungi wisata lain yang ada di Kabupaten Magelang. Pesona Alam Gunung Gupak berjarak sekitar 30 Km dari kota Magelang tepatnya di desa Wulunggunung, kecamatan Sawangan, kabupaten Magelang yang menawarkan tempat wisata berkonsep alam pegunungan. Wisata tersebut memiliki luas sekitar 1,5 hektar yang mana didalamnya terdapat taman, menara dan camping ground.

Menurut Heriawan, Wisata adalah suatu kegiatan yang bersifat bersenang-senang (leisure) yang ditandai dengan mengeluarkan uang atau melakukan kegiatan yang sifatnya konsumtif [2]. Dalam Undang-Undang No.10 tahun 2009, Wisata juga bisa diartikan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan maupun kelompok untuk mengunjungi destinasi tertentu dalam waktu yang singkat dengan tujuan rekreasi, mempelajari keunikan daerah wisata,

pengembangan diri dan sebagainya dalam kurun waktu yang singkat, atau sementara waktu (Risky Erfanto, 2021).

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat salah satunya yaitu internet. Internet adalah komunikasi global yang menghubungkan komputer dengan jaringan komputer lainnya di seluruh dunia sehingga memungkinkan orang berkomunikasi dari segala penjuru dan dengan siapapun. Internet telah menjadi media yang sangat dibutuhkan masyarakat untuk memperoleh atau bertukar informasi. Dengan adanya internet manusia menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Selain itu dengan adanya internet dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

Perkembangan teknologi yang semakin cepat, maka harus dapat menyesuaikan apa yang harus dibutuhkan oleh masyarakat atau instansi untuk mempromosikan wisata. Hal ini perlu mendapat perhatian dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses perkembangan pariwisata Pesona Alam Gunung Gupak yang berada di kabupaten Magelang. Sehingga website sangat diperlukan oleh pengelola sebagai media informasi dan promosi untuk menarik pengunjung agar datang ke wisata Pesona Alam Gunung Gupak, karena pada saat ini media yang digunakan sebagai informasi dan promosi baru sebatas melalui instagram dan facebook.

Maka tujuan dari dibangunnya sektor pariwisata yaitu untuk meningkatkan taraf ekonomi bagi masyarakat sekitar wisata. Karena untuk saat ini sebagian besar penduduk sekitar wisata masih mengandalkan sektor pertanian sebagai penghasilan utama, dengan adanya wisata tersebut diharapkan menjadi sumber penghasilan baru bagi masyarakat sekitar wisata. Pada saat ini proses pembangunan wisata masih berlangsung dan nantinya diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu proses perkembangan wisata tersebut.

Dari hasil urian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian merancang suatu sistem informasi berbasis web yang menggunakan metode waterfall sebagai media promosi dan informasi untuk wisata Pesona Alam Gunung Gupak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan, maka rumusan masalah penelitian sebagai berikut, Bagaimana cara merancang sistem informasi yang dapat digunakan sebagai media informasi dan promosi wisata Pesona Alam Gunung Gupak.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini memiliki batasan-batasan masalah yang akan dibahas, berikut adalah batasan masalah:

1. Sistem informasi ini hanya menampilkan objek wisata Pesona Alam Gunung Gupak.
2. Sistem menampilkan informasi wisata dan sistem pembelian tiket.
3. Sistem dibuat berbasis website dinamis.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dengan framework Codeigniter.
5. Database dibuat dengan menggunakan MySQL.
6. Sistem informasi yang dibuat siap untuk dipublish, sehingga orang membutuhkan internet untuk mengakses.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan adanya permasalahan yang ada, maka tujuan penelitian yaitu bagaimana analisis dan membuat sistem informasi pengelolaan wisata Pesona Alam Gunung Gupak, yang didalamnya terdapat informasi wisata dan sistem pembelian tiket.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam proses penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung diantaranya:

1. Manfaat Bagi Akademik

Proses penelitian ini diharapkan mampu menjadi tambahan referensi bagi peneliti lain terutama tentang penelitian perancangan dan pembuatan wisata dan mampu meningkatkan kualitas akademik sehingga memunculkan inovasi yang baru.

2. Manfaat Bagi Instansi (BUMDES Ngesti Nugroho)

Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi instansi BUMDES Ngesti Nugroho sebagai referensi untuk perancangan dan pembuatan sistem informasi agar menjadikan media untuk promosi wisata Pesona Alam Gunung Gupak. Sehingga diharapkan nantinya jika wisata sudah dibuka dapat meningkatkan pengunjung dan memudahkan proses pengelolaan wisata.

3. Manfaat Bagi Masyarakat

Penelitian ini bermanfaat bagi masyarakat untuk mencari informasi tentang wisata Pesona Alam Gunung Gupak dan dapat meningkatkan perekonomian masyarakat sekitar wisata tersebut.

4. Manfaat Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang sudah didapatkan selama proses perkuliahan maupun diluar perkuliahan dan menambah pengetahuan tentang cara perancangan dan pembuatan sistem informasi wisata berbasis website.

1.6 Sistematika Bab

1. BAB I Pendahuluan

Pendahuluan terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab. Bab ini berisikan masalah yang melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka berisikan tentang penelitian yang dilakukan orang lain pada waktu sebelumnya. Maka hasil penelitian digunakan sebagai sumber data untuk dijadikan referensi dalam melakukan proses penelitian.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Metode penelitian berisikan teknik pengumpulan data yang akan digunakan serta berisikan tentang desain perancangan sistem yang akan diterapkan pada wisata tersebut.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang data hasil penelitian yang sudah dilakukan dengan metode yang sudah ditentukan dan uraian perancangan sistem informasi beserta interpretasi hasil dengan analisis policy implication dari temuan tersebut.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dan saran bagi penelitian tentang kekurangan atau perbaikan dari hasil penelitian.