

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada Era Digital ini, teknologi komputer khususnya sistem informasi semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia terhadap informasi, pengolahan data yang lebih akurat, sistematis, dan tuntutan pekerjaan yang membutuhkan efektivitas dan efisiensi waktu untuk meningkatkan kinerja. Perkembangan sistem informasi diiringi dengan kebutuhan yang menjadikan masyarakat maupun perusahaan melakukan transformasi digital. Transformasi digital tidak hanya terfokus pada perpindahan proses analog menjadi serba digital dengan memanfaatkan teknologi, namun lebih merujuk pada bagaimana teknologi dapat merevolusikan bisnis dengan berbagai bidang teknologi yang baru seperti pembelajaran terkait perangkat lunak, *big data*, dan internet untuk berbagai hal. Transformasi digital dan pertumbuhan digitalisasi telah memberikan peluang baru bagi berbagai sektor bisnis untuk bertahan, bangkit, dan berkembang, termasuk sektor pariwisata. Walaupun sistem informasi telah berkembang pada sektor pariwisata melalui transformasi digital bisnis dan ekonomi kreatif, faktanya pengetahuan masyarakat terhadap sistem informasi masih kurang sehingga belum dapat memaksimalkan teknologi yang ada mulai dari pengelolaan secara manual pada beberapa destinasi wisata hingga informasi yang masih sulit diakses. Tentunya hal itu akan berdampak besar dalam perkembangan dan keeksistensian sebuah destinasi wisata.

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat pengguna internet di Indonesia telah mencapai 78,19 % pada tahun 2023 atau menembus 215.626.156 jiwa dari total populasi sebanyak 275.773.901 jiwa dan dibanding dengan survei periode sebelumnya, tahun ini mengalami peningkatan sebesar 1,17 %. Pengguna internet di Indonesia cukup tinggi, namun faktanya pemahaman dan pemanfaatan teknologi tetap saja belum maksimal dilihat dari kurangnya inovasi serta promosi destinasi wisata yang dilakukan masyarakat

terutama pada bisnis di sektor pariwisata terlebih lagi daerah potensial yang belum terjamah ataupun baru terjamah. Selain masyarakat, mengembangkan daerah potensial yang belum terjamah ataupun baru terjamah menjadi sebuah kewajiban mutlak bagi pemerintah. Jika pemerintah dan masyarakat dapat bekerjasama, terdapat banyak *stakeholder* yang dapat memberikan kontribusi untuk mengembangkan titik-titik yang potensial seperti pada desa-desa wisata dan destinasi wisata alam.

Seperti di Kulon Progo, banyak daerah potensial berupa desa wisata biasanya berada pada kawasan pedesaan yang memiliki kekhasan dan daya tarik sebagai tujuan wisata serta cenderung jauh dari kawasan perkotaan walaupun ada beberapa yang berada di kawasan pinggir kota. Hampir setiap kecamatan di Kulon Progo terdapat desa wisata yang dikelola langsung oleh warga setempat. Desa Wisata Kalibiru, berawal dari sebuah hutan desa kini menjadi desa wisata yang mendunia. Terletak di sisi barat Kota Yogyakarta dan berada di Kawasan Pegunungan Menoreh, tepatnya berlokasi di Hargowilis, Kokap, Kulon Progo. Keindahan alam yang masih asri menjadi salah satu daya tarik tersendiri bagi para wisatawan. Tak heran jika Desa Wisata Kalibiru menjadi salah satu destinasi yang wajib dikunjungi. Saat ini telah banyak yang belajar membangun model wisata kreatif, antara lain pengelola Hutan Lindung Sungai Wain di Balikpapan, Sungai Manggar di Kalimantan Timur, kelompok masyarakat dan Dishut Bangka Belitung, BPDAS Mamberamo Raya yang bersama kelompok tani magang selama 1 minggu, serta Dishut Kabupaten Mikika. Mereka belajar bagaimana Kalibiru dikembangkan, dimana hutannya bisa dilestarikan dan sebagai sebuah desa wisata yang dapat mensejahterakan masyarakat setempat. Namun dilihat dari fakta yang ada di lapangan, pencapaian yang telah dilakukan pemerintah maupun masyarakat setempat terhadap pengembangan Desa Wisata Kalibiru masih cukup jauh dari modernisasi di Era Digital. Mulai dari belum adanya website resmi, media sosial yang belum terkonsep dengan matang, pemesanan tiket maupun paket wisata yang masih harus dengan datang ke lokasi atau memesan melalui kontak pribadi pengelola, hingga hanya menerima sistem pembayaran tunai. Beberapa fakta yang ada harus segera dilakukan transformasi digital demi menunjang kualitas dan

keeksistensian Desa Wisata Kalibiru yang masih berstatus berkembang ini. Sering sekali dijumpai, bahwa desa wisata lain telah memiliki website resmi yang memudahkan wisatawan memperoleh informasi dan pemesanan tiket maupun paket wisata yang dilakukan secara online atau melalui internet. Internet memungkinkan wisatawan domestik maupun mancanegara untuk melakukan reservasi dimanapun dan kapanpun. Akses wisatawan ke saluran online dapat menjadi solusi untuk memanfaatkan waktu lebih efektif dan efisien, maka dari itu memahami kebutuhan wisatawan dalam mengakses informasi dan pemesanan tiket maupun paket wisata secara online adalah hal penting untuk pihak pengelola Desa Wisata Kalibiru.

Untuk menyempurnakan sistem informasi dan pemesanan tiket maupun paket wisata, meningkatkan kepuasan terhadap konsumen dalam reservasi tiket, dan menunjang kualitas dan keeksistensian Desa Wisata Kalibiru maka diperlukan adanya perbaikan sistem dengan melakukan sebuah perancangan sistem informasi. Perancangan sistem informasi yang dimaksud penulis adalah perancangan Sistem Informasi E-Ticketing pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan Framework CodeIgniter.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem informasi e-ticketing pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan *framework CodeIgniter*?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup hanya meliputi sistem informasi e-ticketing Desa Wisata Kalibiru.
2. Terdapat *admin* untuk mengelola website dan *user* sebagai pengguna website.

3. Tipe pengguna umum atau tanpa *login* hanya bisa melihat produk tiket yang ditawarkan.
4. Sistem ini dirancang dengan menggunakan *framework CodeIgniter* dengan *software* yang digunakan yaitu *Sublime Text Build 3103* dengan bahasa pemrograman PHP dan PHPMyAdmin sebagai *databasenya*.
5. Sistem ini akan diimplementasikan pada Desa Wisata Kalibiru.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah merancang sistem informasi *e-ticketing* pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan *framework CodeIgniter*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Bagi Objek Penelitian

Sistem informasi *e-ticketing* pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan *framework CodeIgniter* dapat menjadi solusi dari permasalahan yang dihadapi oleh pihak pengelola serta dapat menjadi sarana promosi desa wisata untuk meningkatkan kualitas dan eksistensi di kancah nasional maupun internasional.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sistem informasi *e-ticketing* pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan *framework CodeIgniter* dapat menjadi bahan referensi baru bagi peneliti selanjutnya untuk menambah *literature* penulisan khususnya pada perancangan aplikasi *e-ticketing* di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan pada penelitian ini :

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan dasar-dasar teori yang

digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang ditawarkan, rancangan, alur penelitian, serta alat dan bahan yang digunakan selama penelitian berlangsung.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian, dan mendeskripsikan hasil yang diperoleh.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.

