

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata saat ini mempunyai peran cukup penting dalam pembangunan nasional berbagai negara. Di tahun 2017, secara global industri pariwisata telah mengubah kehidupan jutaan orang melalui pertumbuhan ekonomi, menciptakan lapangan kerja, mengurangi kemiskinan, dan mempercepat pembangunan serta penguatan toleransi [1]. Kondisi yang sama juga terjadi di Indonesia di mana sektor pariwisata pada tahun 2016 menunjukkan perkembangan dan kontribusi yang terus meningkat dan semakin signifikan terhadap Product Domestic Brutto (PDB) nasional sebesar 4,03% atau senilai Rp. 500,19 triliun, dengan peningkatan devisa yang dihasilkan mencapai Rp. 176-184 triliun dan tenaga kerja pariwisata sebanyak 12 juta orang [2].

Pemanfaatan teknologi informasi pada sektor pariwisata merupakan proses yang tidak bisa dielak karena saat ini wisatawan menginginkan efektivitas dan efisiensi dalam mencari informasi terkait penginapan. Pemanfaatan teknologi informasi dapat dilihat pada akseptabilitas teknologi dari dua sisi peranan. Pembagian peran tersebut ada pada pebisnis selaku penyedia dan wisatawan sebagai pengguna atau elemen permintaan. Penggunaan teknologi informasi yang akan menjadi budaya baru masyarakat Kampung Homestay Borobudur akan menimbulkan dampak baru dan potensi-potensi pengembangan untuk menunjang keberadaan homestay berbasis masyarakat [3].

Dengan dibukanya destinasi wisata di Borobudur yang memiliki daya tarik baru antara budaya yang dibawa wisatawan sehingga Pondok wisata (homestay) di wilayah borobudur mulai bermunculan khususnya di Desa Brojonalan. Hal itu juga menimbulkan dampak lanjutan yang dikelola oleh masyarakat untuk memajukan perekonomian masyarakat.

Berdasarkan uraian diatas ditemukan beberapa permasalahan, dimana pengunjung tidak mengetahui informasi mengenai homestay, lokasi, fasilitas, dan biaya yang tersedia di Homestay, pengunjung juga harus mencari calo di desa Brojonalan agar bisa mencari Homestay. Hal ini disebabkan belum tersedianya

sistem informasi mengenai Homestay di kawasan Candi Borobudur khususnya di Desa Brojonalan. Maka solusi yang dapat diambil, penulis menyediakan Rancangan Sistem Informasi terkait beberapa Homestay yang tersedia di Desa Brojonalan dengan detail seperti fitur-fitur lokasi, fasilitas, dan biaya.

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat memberikan wadah bagi masyarakat yang mempunyai homestay di Desa Brojonalan, wadah ini dapat membantu masyarakat menjadi lebih mudah dalam memberikan informasi kepada pengunjung yang ingin mencari homestay di Kawasan Candi Borobudur khususnya Desa Brojonalan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, dapat dirumuskan sebuah pokok permasalahan yaitu "Membuat Rekomendasi Sistem Informasi Homestay di Desa Brojonalan"

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian Tugas Akhir ini adalah

1. Dapat memberikan Informasi kepada pengunjung Homestay di Kawasan Candi Borobudur khususnya Desa Brojonalan
2. Membuat rekomendasi sistem informasi Homestay Di Desa Brojonalan
3. Memudahkan pemilik homestay dalam memberikan informasi terkait homestay.

1.4 Batasan Masalah

Agar penyajian lebih terarah dan mencapai sasaran yang diinginkan, maka dalam penelitian Tugas Akhir ini memiliki batasan-batasan sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang dibuat berbasis website
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML dan CSS.
3. Fitur yang dibuat meliputi menu home, daftar homestay, fasilitas, harga, dan lokasi.
4. Pembuatan Sistem Informasi ditujukan untuk Desa Brojonalan.
5. Sistem Informasi membahas informasi mengenai Homestay yang ada di Desa Brojonalan.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan Sistem Informasi Homestay kepada masyarakat.
2. Memudahkan Desa Brojonalan dalam memberikan Sistem Informasi Homestay.
3. Mempermudah Pemerintahan desa dalam membuat Sistem Informasi
4. Memberikan peluang pada desa khususnya Desa Brojonalan.

