

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring berkembangnya zaman tentu kemajuan teknologi semakin meningkat. Banyaknya informasi dan teknologi yang ditawarkan tentu saja akan memudahkan semua orang untuk mengakses segala sesuatu dengan lebih mudah. Hal itu juga dimanfaatkan oleh pemerintahan baik kota maupun daerah. Salah satu pemanfaatannya ada di dalam hal wisata. Dimana semua pemerintah kota maupun provinsi berlomba-lomba mengeksplor wisata dan di upload ke sosial media sebagai bentuk pengenalan daerah mereka.

Dalam suatu Provinsi tentu memiliki beberapa kota. Kota-kota tersebut tentu memiliki sebuah tanda atau daya tarik masing-masing yang menunjukkan ciri khas sebagai tanda pengenal atau label kota supaya lebih mudah diingat oleh masyarakat luas. Kota yang akan di bahas kali ini adalah kota Ngawi. Kota Ngawi terletak diujung barat Provinsi Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan Provinsi Jawa Tengah. Kota kecil ini juga memiliki banyak keistimewaan. Salah satu keistimewaan yang dimiliki oleh kota Ngawi adalah dari segi wisatanya.

Ngawi merupakan sebuah wilayah kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten ini terletak di ujung barat Jawa Timur yang berbatasan langsung dengan Jawa Tengah. Ngawi memiliki pesona yang indah yaitu terletak pada tempat wisatanya. Salah satu wisatanya adalah Tirta Wisata Jahe Klenting yang terletak di desa Sidowayah kecamatan Kedunggalar yang memiliki keunikan tersendiri. Dimana pengunjung akan disuguhkan dengan pabrik kerajinan kayu jati serta proses pembuatannya sebelum masuk kedalam kolam renang. Karena kerajinan tersebut berada di samping kanan dan kiri pintu masuk. Selain itu pemandangan yang asri karena wisata ini di kelilingi oleh sawah para petani serta keindahan gunung Lawu yang terlihat ketika sore hari.

Dengan adanya wisata tersebut maka dapat menambah perekonomian masyarakat setempat sehingga dapat mengurangi tingkat pengangguran dan kemiskinan. Sayangnya tempat wisata tersebut masih minim dalam

memberikan informasi kepada pengunjung. Karena penyampaian informasi masih menggunakan baleho. Dengan adanya perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi komputer maka sistem informasi sangat dibutuhkan sebagai sarana dalam menyampaikan informasi kepada khalayak umum yang ingin mengetahui wisata di desa Sidowayah. Selain itu, sistem informasi juga dapat menjadi suatu bentuk promosi dimana salah satu media perantaranya adalah komputer.

Wisata yang bisa memanfaatkan kemajuan teknologi tentu saja akan meraih untung dan omset yang lebih tinggi dari biasanya. Hal itu dikarenakan target pasarnya yang meluas dari hanya satu kota menjadi beberapa kota bahkan provinsi. Tentu saja untuk mendapatkan hal itu perlu pemahaman mendalam mengenai teknologi komputer yang ada saat ini. Untuk itu peneliti mengangkat judul "Perancangan Sistem Informasi Wisata di Desa Sidowayah Berbasis Web". Karena dengan adanya sebuah website maka pengunjung akan lebih mudah mendapatkan sebuah informasi mengenai wisata tersebut.

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan untuk pengembangan dan pembuatan sistem adalah dengan menggunakan metode waterfall atau biasa disebut dengan istilah air terjun dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Metode ini bersifat serial yaitu meliputi proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Alasan peneliti menggunakan metode ini karena metode ini menggunakan alur proses yang jelas dan terstruktur jadi lebih mudah di kontrol dan meminimalisir kesalahan yang akan terjadi.

Dengan adanya perancangan pembuatan sistem yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Wisata di Desa Sidowayah Berbasis Web" sistem ini diharapkan dapat membantu calon pengunjung untuk mendapatkan informasi yang lengkap dan letak lokasi objek wisata di desa Sidowayah disertai dengan menampilkan beberapa gambar tentang wahana yang ada pada lokasi wisata tersebut. Selain itu sistem ini juga dapat menjadi sebuah promosi baru dalam memajukan tempat wisata di desa Sidowayah.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah berisikan pertanyaan-pertanyaan tentang penelitian yang diangkat oleh peneliti. Rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pariwisata berbasis web pada wisata di desa Sidowayah?
2. Seberapa besar pengaruh situs web terhadap kemajuan obyek wisata?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan situs web sebagai media promosi untuk dapat meningkatkan pengunjung?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah adalah ruang lingkup masalah yang ingin dibatasi oleh peneliti agar penelitian yang diambil tidak melebar dari rumusan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Perancangan sistem informasi yang dibuat hanya berbasis web
2. Aplikasi web ini hanya menyediakan informasi meliputi nama wahana atau wahana apa saja yang ada di wisata tersebut, detail tentang wahana, fasilitas, galeri, informasi tentang layanan, reservasi, paket reservasi, alamat, dan kontak wisata di desa Sidowayah Kabupaten Ngawi
3. Penelitian berbasis web ini tidak menyediakan pembelian tiket secara online

1.4 Tujuan Penelitian

Adanya tujuan penelitian adalah untuk menjawab dari rumusan masalah. Tujuan yang akan dicapai oleh peneliti adalah membangun dan merancang Sistem Informasi Wisata Jahe Klenting guna menghasilkan situs web yang memuat halaman mengenai obyek wisata yang didalamnya terdapat fitur wahana, fasilitas, galeri, informasi tentang layanan, reservasi, paket reservasi, dan alamat. Diharapkan dengan adanya situs web itu dapat meningkatkan penghasilan dari wisata tersebut. Selain itu juga mempermudah akses pengunjung untuk menuju ketempat wisata karena terdapat fitur alamat dan mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi dan melakukan reservasi tempat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah uraian dan harapan dari hasil penelitian. Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Meningkatkan penghasilan dari obyek wisata tersebut
2. Mempermudah terhubung dengan konsumen
3. Menjadikan obyek wisata menjadi salah satu wisata terbaik di daerah tersebut
4. Menjadi salah satu nilai guna memenuhi tugas akhir
5. Mempraktekkan ilmu yang didapat selama ini ke kehidupan nyata

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan langkah awal yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan sebagai referensi untuk membangun sistem informasi wisata. Bab ini berisikan studi literatur, dasar-dasar teori yang digunakan meliputi pengertian sistem, informasi, sistem informasi, pariwisata, *website*, pengertian Entity Relation Diagram (ERD), pengertian Unified Modeling Language (UML), database, MySQL, XAMPP, HTML, PHP, CSS, Java Script, dan Blackbox testing.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan metode yang digunakan dalam menentukan penulisan. Bab ini berisi tentang objek penelitian, metode penelitian, alur penelitian, tahap perencanaan, tahap pengumpulan dan pengolahan data, tahap

analisa, tahap perancangan, tahap implementasi dan pengujian, dan alat serta bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan aplikasi. Bab ini berisi tentang analisis masalah dengan metode PIESCES, analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan dan Saran yang dapat peneliti rangkum dalam proses penelitian

