

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat untuk bisa berkreasi bersama keluarga dan teman-teman di sibuknya kegiatan. Salah satu pariwisata yang potensial dan indah di daerah Yogyakarta yaitu Kaliurang, yang berada di daerah Kawasan Taman Nasional Gunung Merapi, kelurahan Hargobinangun, kecamatan Pakem, kabupaten Sleman Yogyakarta. Dimana objek wisata alam ini merupakan unggukan kota Yogyakarta karena tempatnya yang sangat berhadapan langsung dengan pegunungan di sekelilingnya terutama Gunung Merapi. Dengan berbagai keindahan yg dimiliki wisata Kaliurang banyak wisatawan domestic atau mancanegara yang kekurangan informasi tentang apa yang di tawarkan oleh wisata Kaliurang itu sendiri. Sebagai contoh banyaknya *villa* yang ada di Kaliurang ini, tetapi masih banyak wisatawan yang memilih *villa* di luar kawasan wisata Kaliurang karena kekurangan informasi bahwa wisata Kaliurang memiliki banyak *villa* yang banyak.

Kawasan wisata Kaliurang memiliki banyak tempat-tempat yang bagus dan wajib dikunjungi oleh wisatawan domestik ataupun mancanegara. tetapi banyak banyak wisatawan yang kurang informasi tentang tempat yang bisa dikunjungi tersebut. Oleh karena itu saya pribadi membuat *web* untuk mengenalkan wisata Kaliurang ke wisatawan. *Web* ini akan menawarkan tempat wisata yang ada di Kaliurang, *villa*, dan *Jeep* wisata Kaliurang (*Lava Tour*).

Dengan berbagai masalah yang di miliki wisatawan yang berkunjung di Kaliurang, maka masalah ini dapat kurangi dengan adanya sistem informasi pemesanan *villa* dan *jeep* wisata berbasis *web* ini, sistem informasi ini nantinya akan memberikan informasi tentang tempat wisata yang ada di Kaliurang, *villa*, dan *Jeep* wisata Kaliurang (*Lava Tour*). Sistem informasi ini juga akan memudahkan para wisatawan yang berkunjung ke wisata Kaliurang dalam melakukan pemesanan *villa* dan *Jeep* wisata Kaliurang (*Lava Tour*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah pokok yang dibahas dalam adalah :

Bagaimana membuat sebuah *web* sebagai media promosi wisata Kaliurang dan media pemesanan *villa* dan *Jeep* wisata yang ada di Kaliurang dan dapat memudahkan para wisatawan saat ingin melakukan pemesanan *villa* dan *Jeep* wisata yang ada di objek wisata Kaliurang melalui transaksi di *web* ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Sistem informasi yang dibangun ini sebagai media promosi wisata Kaliurang dan pemesanan *villa* dan *Jeep* wisata di kawasan wisata Kaliurang.
2. Sistem informasi berbasis *web* ini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa dasar.

3. Proses transaksi pembayaran dilakukan via transfer bank dan konfirmasi melalui telepon atau upload bukti transaksi. *Administrator* akan menyetujui ketika pembayaran sudah diterima.
4. Sistem informasi ini belum mencakup pengembalian pembayaran secara otomatis, hanya bisa dilakukan dengan cara menghubungi *administrator*.
5. Sistem informasi pemesanan *villa* dan *jeep* wisata Kaliurang ini dikembangkan dengan *framework Laravel* Versi 7.0.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah :

1. Membantu pemasaran *villa* dan *jeep* wisata yang ada di wisata Kaliurang.
2. Membantu calon customer dalam memesan *villa* dan *jeep* wisata yang ada di wisata Kaliurang tanpa harus datang ke tempat secara langsung.
3. Membantu calon *customer* untuk memilih sesuai keinginan dan harga yang di harapkan.
4. Akan dibuat media informasi berbasis *web* dengan memanfaatkan *software Laravel* dan *MySQL*.
5. Pengguna menjadi lebih tertarik dalam mencari informasi tentang Wisata Kaliurang di karenakan berbasis *web*.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi. Metode observasi digunakan untuk membantu penulis dalam mengamati dan memahami proses bisnis yang diterapkan di dalam aplikasi.

1.5.2 Metode Analisis Sistem

Analisis sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem. Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui apa yang harus bisa dikerjakan oleh sistem serta karakteristik yang harus dimiliki sistem dengan cara menganalisis kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsionalnya. Sedangkan analisis kelayakan sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem layak secara teknis, operasional, ekonomi, serta hukum.

1.5.3 Metode Perancangan

Dalam merancang proses bisnis yang ada di dalam sistem, digunakan metode pemodelan sistem *Unified Modeling Language* (UML) karena aplikasi dibuat menggunakan *framework Hypertext Processor* (PHP) Laravel.

1.5.4 Metode Pengembangan

Untuk membantu penulis dalam mengembangkan aplikasi dibutuhkan metode pengembangan sistem yang memiliki fleksibilitas untuk bisa kembali ke proses sebelumnya. Oleh karena itu penulis memilih *Software DevelopmentLife Cycle* (SDLC) dengan pendekatan *Waterfall*. Sehingga dengan metode seperti ini memungkinkan user untuk berperan dalam mengurangi risiko kesalahan dan

memberikan masukan mengenai desain serta proses bisnis aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan sampai adanya kesepakatan (*acceptance*).

1.5.5 Metode Testing

Dalam membuat aplikasi, untuk mengetahui fungsional dari aplikasi yang dibuat penulis menggunakan metode *White-box Testing* dan *Black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengarahkan penelitian ini supaya pembahasan pada setiap bab menjadi terstruktur dan sistematis, digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

I. BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan skripsi secara umum, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

II. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran tentang tinjauan pustaka dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini dan penjelasan teori-teori yang digunakan dalam menganalisis, merancang serta mengimplementasikan aplikasi serta informasi mengenai tumbuh kembang anak

III. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bagian ini akan menjelaskan metodologi yang digunakan dalam proses perancangan aplikasi.

IV. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil rancangan aplikasi yang dibuat dan pembahasan coding dari aplikasi yang dibuat.

V. BAB V PENUTUP

Bab ini akan menyimpulkan semua kegiatan dan hasil-hasil yang diperoleh selama proses pembuatan dan perancangan aplikasi serta saran.

