

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepulauan Raja Ampat merupakan rangkaian empat gugusan pulau yang berdekatan dan berlokasi di barat bagian Kepala Burung (Vogelkoop) Pulau Papua. Secara administrasi, gugusan ini berada di bawah Kabupaten Raja Ampat, Provinsi Papua Barat. Secara geografis kepulauan ini dikelilingi oleh laut yang mempunyai keindahan alam sehingga memiliki potensi yang sangat besar dalam hal pengembangan bidang pariwisata, dan dapat dijadikan mata pencaharian bagi masyarakat yang ada di daerah tersebut. Meskipun Kepulauan Raja Ampat memiliki keindahan alam yang berbeda-beda di setiap tempatnya, namun masih banyak masyarakat setempat maupun luar yang kurang mengenal atau belum mengetahui informasi mengenai daerah-daerah wisata yang ada di Kepulauan Raja Ampat dikarenakan kurangnya informasi yang jelas mengenai tempat wisata tersebut.

Proses penyampaian informasi yang ada selama ini belum mampu tersampaikan secara cepat, hal ini terbukti dari sulitnya pencarian informasi mengenai daerah-daerah wisata yang ingin diketahui ataupun dapat dikunjungi di Kepulauan Raja Ampat. Dengan begitu pariwisata di Kepulauan Raja Ampat hanya akan dikenal oleh masyarakat setempat saja, sehingga Negara luar menjadi enggan berwisata di Raja Ampat dan akan lebih memilih untuk mengunjungi tempat-tempat di daerah lain yang lebih terkenal pariwisatanya dikarenakan kurangnya media publikasi yang dapat menyampaikan informasi mengenai

pariwisata di Kepulauan Raja Ampat. Hal ini tidak bisa dibiarkan terus-menerus terjadi karena akan mempengaruhi kemajuan pariwisata di Kepulauan Raja Ampat. Selain itu, Teknologi Informasi (TI) sebagai sumber informasi yang penting bagi masyarakat kurang digunakan secara serius dalam hal publikasi pariwisata yang ada di Kepulauan Raja Ampat, sehingga pariwisata di Kepulauan Raja Ampat tidak berkembang dan di kemudian hari dapat menyebabkan kurang terurusnya daerah wisata karena tidak ada pemasukan baik bagi masyarakat maupun pemerintah setempat. Kecintaan masyarakat setempat (lokal) pun terhadap negaranya sendiri menjadi berkurang karena tidak mengenal betapa indahnya tempat wisata yang ada di Kepulauan Raja Ampat.

Langkah awal yang dapat dilakukannya itu memberikan informasi yang mengenai daerah wisata di Kepulauan Raja Ampat dengan memanfaatkan teknologi informasi yaitu internet, karena pada saat ini internet telah mampu menyampaikan informasi yang dapat diterima oleh masyarakat luar dan masyarakat setempat dengan lebih cepat. Selain itu, wisatawan dapat mengakses informasi mengenai tempat wisata di Raja Ampat dengan menggunakan internet kapan saja dan di mana saja.

Guna memenuhi kebutuhan di atas maka dibangunlah sebuah sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mencari tempat/lokasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat. Maka dari itu penulis mengambil judul: ***“Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kepulauan Raja Ampat”***. Sistem yang dibangun tidak hanya sebagai media informasi dan promosi tetapi juga dapat digunakan sebagai media sosial seperti forum, yang bermanfaat untuk

menampung kritik dan saran wisatawan. Selain itu sistem ini juga dapat membantu pihak hotel ataupun travel yang ingin bekerja sama, dengan cara mendaftar sebagai member. Sistem ini juga memiliki fitur-fitur seperti galeri tempat wisata, daerah-daerah dan yang lainnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memanfaatkan fasilitas internet sebagai media promosi pariwisata di kepulauan Raja Ampat yang berbasis web secara online?
2. Bagaimana membangun web yang informatif, dinamis, dan interaktif sebagai promosi ?
3. Bagaimana membangun sistem pelayanan informasi pariwisata kepada masyarakat agar tidak terbatas oleh ruang dan waktu ?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan dan informasi yang diperlukan, maka penulis memberikan batasan masalah agar tidak menyimpang dari permasalahan yang dimaksud dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, yaitu pada beberapa hal sebagai berikut:

1. Lokasi objek penelitian di Kepulauan Raja Ampat.
2. Penyajian informasi objek pariwisata di Kepulauan Raja Ampat meliputi ojek wisata dan budaya lainnya seperti sejarah, visi misi, sarana dan prasaran dll.

3. Menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML serta MySQL sebagai database.

1.4 Tujuan Penelitian

Merancang dan membuat sistem informasi pariwisata Raja Ampat yang dapat memberikan informasi yang jelas dan menarik sehingga masyarakat setempat maupun wisatawan yang ingin berkunjung ke Raja Ampat dapat mengenal tempat wisata tersebut dengan baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam pelaksanaan penelitian ini adalah :

- a. Tersedianya sebuah sarana informasi yang lengkap dan cepat yang dapat lebih memudahkan dalam memperkenalkan daerah wisata yang ada di Kepulauan Raja Ampat.
- b. Meningkatkan kualitas dan layanan informasi pariwisata di Kepulauan Raja Ampat dengan penggunaan teknologi informasi.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam penulisan laporan "Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kepulauan Raja Ampat" adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data
 - a. Kepustakaan

Teknik pengumpulan data yang dikumpulkan bersumber dari literatur (buku-buku yang mendukung) untuk mendapatkan konsep teori mengenai masalah yang diteliti.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dimana penulis mengadakan pengamatan langsung dan menganalisa sistem informasi yang sedang berjalan pada objek yang diteliti untuk memperoleh informasi tambahan yang dijadikan bahan penelitian.

c. Wawancara

Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung kepada kepala kampung yang diberikan wewenang untuk menjawab suatu pertanyaan dan memperoleh keterangan yang dibutuhkan.

2. Analisis Sistem

Dalam tahapan ini dibuat analisa kebutuhan fungsional dan non fungsional untuk web yang akan dibangun.

3. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan dengan membuat DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan aliran data dalam system dan ERD (*Entity Relationship Data*) untuk menggambarkan keterhubungan antar entitasnya.

4. Pengkodean

Koding program dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

5. Pengujian

Metode yang dipakai dalam pengujian adalah *black box test* yang digunakan untuk menguji fungsionalitas dari fitur-fitur aplikasi.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Di Kepulauan Raja Ampat” mempunyai sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan hal-hal mendasar dari penulisan skripsi. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, objek penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang *tools/software* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan sistem atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, uraian sistem manual dari sistem yang diteliti pada objek penelitian serta menjelaskan konsep kegiatan analisis dan tujuan langkah analisis yang dilakukan terhadap sistem yang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang hasil uji coba sistem, uji coba program, cara menggunakan program yang telah dibuat, memelihara sistem dan menguraikan pembahasan program dan analisis dari program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Kesimpulan yang diperoleh merupakan jawaban-jawaban yang menjadi pokok permasalahan dalam rumusan masalah. Saran yang diberikan merupakan manifestasi dari penulis yang tidak terlepas dari ruang lingkup penelitian.