

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Industri pariwisata adalah satu dari sekian sektor yang sangat berpengaruh dalam penerimaan kas negara dan kas daerah pada khususnya. Di dalam pariwisata terdapat unsur objek wisata, hotel, souvenir, pramuwisata, transportasi, restoran, biro perjalanan dan lain-lain. Di samping itu juga ada faktor wisatawan dengan segala tingkah lakunya dan itu semua saling berkaitan satu dengan lainnya.

Keberhasilan dari pengembangan pariwisata dapat dicapai dengan adanya pengembangan objek wisata maupun faktor pendukung lainnya. Hal tersebut akan berakibat meningkatnya arus wisatawan ke daerah tersebut. Wisatawan yang datang berkunjung akan mengeluarkan sebagian dari uangnya untuk keperluan selama perjalanannya, seperti biaya penginapan, angkutan lokal, makan, cenderamata, dan pembelian jasa-jasa, dan barang lainnya. Pemerintah setempat pun akan memperoleh pendapatan berupa pajak dan dari uang asing yang dibelanjakan oleh wisatawan asing. Dengan majunya industri pariwisata, maka kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya pada masyarakat sendiri akan meningkat, hal ini juga akan bermuara pada meningkatnya pendapatan kas tiap daerah.

Kota Boyolali memiliki beragam potensi wisata yang lebih banyak dibandingkan dengan kota lain di Jawa Tengah. Seharusnya Boyolali dapat mendatangkan wisata dalam jumlah banyak. Namun potensi kota Boyolali tidak

diimbangi dengan kegiatan promosi yang memadai. Di kota Yogyakarta maupun Solo, promosi gencar dilakukan secara komputerisasi. Sementara di Boyolali, informasi pariwisata masih kurang. Banyak turis asing yang lebih mengenal kota seperti Yogyakarta maupun Solo, hal ini merupakan dampak dari kurangnya informasi yang bisa diakses dari kota Boyolali. Kurangnya media promosi dan informasi yang diberikan Dinas Pariwisata Boyolali berakibat pada kalahnya pamor kota Boyolali dengan kota lain. Untuk itu diperlukan suatu strategi agar Boyolali tidak kalah bersaing dengan Kota Lain.

Selama ini cara promosi yang dilakukan oleh dinas pariwisata Boyolali hanya dengan cara manual, dilakukan dengan memberikan peta manual kepada para wisatawan yang datang ke Boyolali serta dengan memasang iklan pariwisata di pinggir jalan di kota Boyolali.

Kendala yang dihadapi dalam promosi pariwisata yang dilakukan secara manual tidak dapat memberikan informasi yang mencakup masyarakat luas, hanya masyarakat yang tahu dan wisatawan yang berada di Boyolali saja.

Untuk memberi kemudahan bagi dinas pariwisata Boyolali, maka perlu dibuat sebuah layanan informasi yang berfungsi sebagai media bagi wisatawan untuk sarana dalam mengakses petunjuk tempat objek wisata yang ada di lokasi tertentu di daerah Boyolali.

Saat ini belum ada sistem informasi pariwisata yang menampilkan lokasi pariwisata yang ada di Kota Boyolali. Peta manual

akan mempersulit dalam pencarian informasi,

sedangkan petadalam system informasi pariwisata akan memudahkan pencarian lokasi.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan permasalahan yaitu bagaimana merancang system informasi pariwisata kabupaten Boyolali agar memudahkan Dinas Pariwisata dalam memberikan informasi wisata bagi wisatawan yang akan berkunjung ke kabupaten Boyolali.

## 1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Kategori wisata dikelompokkan menjadi enam, yaitu wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, agrowisata, wisata petualangan dan wisata kuliner.
2. Tempat wisata yang dijadikan *content* pada Dinas Pariwisata Boyolali adalah tempat wisata yang berada di daerah Kota Boyolali.
3. Aplikasi dibuat dengan software Apache Web Server, MySql dan PHP.

#### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Maksud dan Tujuan dari penelitian ini adalah membangun Sistem Informasi pariwisata yang akan memberikemudahan bagi Dinas Pariwisata Boyolali dalam memberikan informasi pariwisata kepada wisatawan.

Para wisatawan dapat dengan mudah mengetahui tentang informasi pariwisata yang ada di Boyolali dan dapat mengaksesnya dengan secara cepat serta mengetahui tempat dan ragam budaya yang ada di Boyolali.

#### **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara teknik tertentu. Dan dalam Skripsi ini, penulis menggunakan beberapa metode yang meliputi langkah sebagai berikut:

1. Analisis sistem

Tujuan dari adanya analisis sistem adalah untuk menentukan masalah dan berupaya untuk merancang dan memperbaiki sistem. Sehingga dengan adanya sistem yang baru akan menyelesaikan masalah yang ada.

2. Perancangan sistem

Software yang digunakan:

- a. Apache Web Server sebagai *web server*.
- b. Mysql 3.51. : untuk menyimpan database.
- c. PHP sebagai bahasa pemrograman.

### 3. Pengembangan sistem

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem dengan menulis program yang di butuhkan.

### 4. Pengujian sistem

Melakukan pengujian terhadap sistem yang sudah di buat.

### 5. Implementasi

Melakukan implementasi terhadap rancangan yang sudah di buat.

## 1.6. Metode Pengumpulan Data

Adapun untuk mendukung pelaksanaan tahapan tersebut dilakukan pustaka, studi lapangan, wawancara.

### 1. Studi Pustaka

Memperoleh dan mempelajari teori-teori yang menunjang dan mencari informasi yang berhubungan dengan penelitian ini.

### 2. Wawancara / Interview

Dilakukan untuk memperoleh data dengan meminjam keterangan dan penulisan secara langsung pada pihak terkait.

### 3. Studi Lapangan

Penelitian langsung ke lapangan atau lokasi penelitian



guna melihat dan memperoleh data-data yang berkaitan dengan materi yang dibutuhkan.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sebagai gambaran umum dalam penyusunan skripsi ini sesuai dengan judul, penulisan menyusun pembabakannya dari ringkasan setiap isi dan bab per bab yang di bagi menjadi lima bab yang diawali dari :

#### **BAB I: PENDAHULUAN**

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, landasan teori, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II: LANDASAN TEORI**

Bab ini akan membahas tentang landasan teori atau tunjauan pustaka yang mendasari pembahasan secara detail yaitu terdiri dari definisi-definisi dan model matematis yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti.

#### **BAB III: ANALISIS DAN PERENCANGAN SISTEM**

Bab ini akan membahas analisis sistem, perancangan sistem, dan rancangan antar muka atau interface yang digunakan oleh sistem untuk berinteraksi dengan pengguna.

#### **BAB IV: PEMBAHASAN DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas implementasi dan pembahasan dari aplikasi yang di buat, serta gambaran cara menggunakan aplikasi.

#### **BAB V: PENUTUP**

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan yang berisi tentang kesimpulan dan saran seluruh dari isi laporan.

