

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor penting dalam pembangunan ekonomi daerah maupun nasional. Perkembangan sektor pariwisata tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan pendapatan daerah, tetapi juga membuka lapangan kerja serta mendorong pertumbuhan sektor ekonomi lainnya [1]. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, pengelolaan dan promosi destinasi wisata mengalami perubahan signifikan, di mana pemanfaatan sistem informasi berbasis website menjadi media yang efektif dalam penyampaian informasi dan pengelolaan data wisata [2]. Penggunaan teknologi ini terbukti meningkatkan efisiensi pelayanan serta menarik minat wisatawan karena informasi dapat diakses secara cepat, akurat, dan mudah dijangkau [3].

Blue Lagoon Yogyakarta merupakan salah satu destinasi wisata air alami yang terletak di Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Destinasi ini dikenal dengan kejernihan air dan keindahan alam yang asri, sehingga menjadi daya tarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Saat ini, Blue Lagoon telah memiliki website dan media sosial sebagai sarana promosi, namun masih bersifat informatif dan belum dilengkapi sistem informasi yang terintegrasi, khususnya untuk pengelolaan data pengunjung, pemesanan tiket, serta transaksi pembayaran daring. Proses pencatatan data pengunjung dan transaksi tiket di lokasi wisata masih dilakukan secara manual, menimbulkan kurang efisiennya administrasi, risiko kehilangan data, dan keterbatasan dalam pelayanan [4].

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis website dapat meningkatkan efektivitas promosi serta mendukung pengelolaan destinasi wisata secara optimal dan terstruktur [5], [8], [9]. Beberapa penelitian terdahulu telah mengimplementasikan sistem informasi pariwisata dengan pendekatan dan metode pengembangan yang beragam. Penelitian [3]

mengembangkan sistem informasi kawasan wisata mangrove Pamurbaya Surabaya menggunakan metode Scrum, berhasil meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan interaksi dengan pengguna. Penelitian [5] menerapkan sistem informasi pemesanan tiket berbasis website dengan integrasi payment gateway Midtrans untuk mendukung transaksi digital lebih aman dan praktis. Selain itu, penelitian [4] membuktikan bahwa metode Scrum mampu meningkatkan fleksibilitas dan efektivitas pengembangan sistem secara iteratif, adaptif, dan kolaboratif.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan pengembangan sistem informasi wisata berbasis website yang tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga mendukung pemesanan tiket, pembayaran daring, dan pengelolaan data wisata secara terintegrasi. Sistem ini diharapkan membantu pihak pengelola meningkatkan kualitas pelayanan, efisiensi administrasi, serta memperluas jangkauan promosi Blue Lagoon Yogyakarta. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada "*Perancangan Sistem Informasi Wisata Blue Lagoon Yogyakarta Berbasis Website dengan Metode Scrum*" sebagai solusi untuk mengoptimalkan manajemen dan pelayanan wisata berbasis teknologi informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Website wisata Blue Lagoon Yogyakarta saat ini belum mendukung pemesanan tiket secara online bagi pengguna serta belum menyediakan sistem pengelolaan data bagi admin.

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Scrum*.
2. Penelitian ini difokuskan pada perancangan dan pengembangan sistem

informasi wisata Blue Lagoon Yogyakarta berbasis *website*, termasuk fitur pengelolaan data pengunjung, pemesanan tiket, dan penyampaian informasi.

3. Sistem informasi yang dikembangkan ditujukan bagi dua jenis pengguna, yaitu admin dan pengunjung.
4. Proses pembayaran pada sistem dibatasi pada integrasi dengan layanan Midtrans sebagai penyedia pembayaran *online*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan merancang sistem informasi wisata berbasis *website* untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data dan kualitas pelayanan di Blue Lagoon Yogyakarta.
2. Menerapkan metode *Scrum* dalam proses pengembangan sistem informasi wisata tersebut agar pengembangan dilakukan secara iteratif, adaptif, dan terstruktur.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, antara lain:

a. Manfaat Teoritis:

Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, khususnya dalam penerapan metode *Scrum* untuk pembangunan sistem informasi wisata berbasis *website*.

b. Manfaat Praktis:

1. Bagi pengelola wisata: Mempermudah pengelolaan data wisatawan, tiket, serta publikasi informasi wisata secara lebih efisien.
2. Bagi pengunjung atau calon wisatawan: Memberikan kemudahan dalam

memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tiket secara *online*.

3. Bagi pengembang sistem: Menjadi referensi dalam pengembangan sistem informasi sejenis dengan menggunakan metode *Scrum*.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN: Berisi penjelasan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Berisi kajian literatur dan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.
3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN: Menjelaskan metode penelitian yang digunakan, tahapan pengembangan sistem, serta analisis kebutuhan sistem.
4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN: Menyajikan hasil perancangan sistem, tampilan antarmuka (*user interface*), serta pembahasan terhadap hasil implementasi.
5. BAB V PENUTUP: Berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian.