

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Lancang merupakan salah satu pulau di Kabupaten Kepulauan Seribu untuk tempat wisata dan kegiatan memancing. Sebagian wilayahnya merupakan kawasan berbasis pengembangan pariwisata. Pulau ini memiliki tempat wisata memancing yang menarik. Oleh karena itu, hal ini menjadi daya tarik bagi wisatawan dan pemancing. Kabupaten Administratif Kepulauan Seribu menunjukkan peningkatan kunjungan wisatawan. Pada tahun 2016 terdapat 4.638 wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lancang, dan pada tahun 2017 meningkat menjadi 9.095 wisatawan. Pada tahun 2018-2019 wisatawan yang berkunjung ke Pulau Lancang mencapai lebih dari 20.000, tetapi pada tahun 2020 pandemi Covid-19 mengurangi jumlah wisatawan menjadi 9.837 (Prawira et al. 2021).

Melihat peluang tersebut, sebagian masyarakat Pulau Lancang memanfaatkannya dengan membuka usaha wisata perikanan untuk melengkapi kebutuhan wisatawan selama beraktivitas di Pulau Lancang. Jenis usaha wisata penangkapan ikan yang terdapat di Pulau Lancang berdasarkan Peraturan Menteri Pariwisata Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2015 antara lain usaha paket penangkapan ikan, usaha persewaan perahu, penjualan alat tangkap sesuai spesifikasi teknik penangkapan ikan, dan pemandu wisata memancing (Memancing, Usaha, and Memancing 2015). Oleh karena itu, dengan adanya aplikasi sewa kapal mancing akan membantu mengembangkan potensi pulau lancang serta mendukung kebijakan pemerintah setempat.

Dalam metode pengembangan sistem informasi terdapat beberapa metode seperti Waterfall dan Prototype (Kidi et al. 2017). Menurut Purnomo, Metodologi prototype dapat berkomunikasi lebih baik antara user dan developer, tetapi prototype dalam proses pengembangan informasi pihak development hanya menggunakan bahasa sederhana (python) dan metode ini tidak cocok di implementasikan untuk sistem yang sangat besar (Purnomo 2017).

Metode Waterfall memiliki kekurangan sulit untuk mengalami perubahan kebutuhan yang diinginkan oleh customer. tahapan proses pengembangannya tetap

(pasti), mudah diaplikasikan, dan prosesnya teratur serta cocok digunakan untuk produk software/program yang sudah jelas kebutuhannya di awal, sehingga minim kesalahannya (Widiyanto 2018). Penulis memilih Metode Waterfall untuk diterapkan karena metode ini memiliki tahapan yang terstruktur dan mudah dipahami menurut penelitian sebelumnya (Irsandi, Fitri, and Nathasia 2020). Oleh karena itu, pada penelitian ini Metode Waterfall diterapkan dengan perencanaan dalam setiap tahap secara baik, detail dan bersifat mutlak sehingga tidak terjadi perubahan pada setiap tahapan pada masa development.

Berdasarkan masalah tersebut penulis merancang untuk membuat rancangan penyewaan kapal mancing, dimana Pulau Lancang mempunyai daya tarik wisata disektor memancing dan belum mempunyai sistem informasi. Maka dapat disimpulkan penulis mengambil tema dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Kapal Mancing Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah bagaimana menerapkan metodologi waterfall dalam perancangan system informasi penyewaan kapal mincing di pulau lancang.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat agar rumusan masalah diatas dapat terselesaikan dengan baik sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dirancang untuk user yang ingin melakukan sewa kapal dan tidak meliputi aplikasi admin.
2. Penelitian ini hanya meliputi tahap Analisis, Design dan Implementasi.

1.4 Tujuan Magang

Kegiatan Magang yang dilakukan memiliki maksud dan tujuan, yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses Analisis dalam penelitian ini.
2. Untuk mengetahui proses Design dalam penelitian ini.
3. Untuk mengetahui proses implementasi dalam penelitian ini.

1.5 Manfaat Magang

Untuk Mahasiswa

1. Memenuhi syarat kurikulum pendidikan profesi Strata satu (S1).
2. Sebagai aplikasi pembelajaran teori dan praktikum yang telah diajarkan selama perkuliahan.
3. Menambahkan pengalaman, wawasan, relasi, dan kemampuan mahasiswa terhadap dunia kerja.
4. Mengetahui dan merasakan dunia kerja yang sebenarnya.

Untuk Universitas

1. Membuka adanya peluang kerjasama dengan tempat perusahaan atau instansi yang bersangkutan.
2. Mendapatkan bahan evaluasi dalam pelaksanaan kurikulum akademik.

Untuk Instansi

1. Mendapat tenaga kerja untuk membantu suatu pekerjaan.
2. Mendapatkan masukan dan saran dari mahasiswa mengenai instansi sesuai dengan keilmuan mahasiswa tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut ini sistematika penulisan pada laporan yang akan dibuat:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, batasan masalah, tujuan magang, manfaat magang, dan sistematika penulisan laporan magang.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan Judul Laporan Magang.

BAB III KEADAAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang gambaran umum perusahaan, visi, misi, kondisi tempat kerja, analisis masalah, dan proses bisnis.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil analisa dan pembahasan mengenai Analisis dan Informasi aplikasi informasi Pulau Lancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penyusunan laporan.