

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan dunia teknologi telah berkembang amat pesat dan cepat dengan membawa perubahan yang sangat besar karena menjadikan informasi yang didapatkan tersedia dengan cepat, mudah, akurat dan tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Selain itu dengan adanya teknologi dapat mempermudah pekerjaan manusia yang dilakukan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu contoh perkembangan di dunia teknologi tersebut adalah pada teknologi internet. Dengan adanya teknologi internet ini maka membuat penyebaran informasi menjadi lebih praktis dan mudah di akses dimana saja, kapan saja, dan siapa saja bisa mengakses informasi tersebut. Sehingga menjadikan teknologi ini memiliki dampak dan pengaruh yang besar untuk diperhatikan atau memiliki efek pada perkembangan bisnis atau perdagangan. Dengan hanya memanfaatkan teknologi internet, seseorang bisa dapat dengan mudah mencari segala informasi yang ia perlukan. Tidak hanya itu saja teknologi internet ini juga dapat menghemat waktu, tempat dan biaya.

Teknologi internet tidak hanya berefek pada perkembangan bisnis atau perdagangan saja, tetapi juga memiliki andil di bidang pariwisata. Karena dengan adanya teknologi internet maka penyampaian informasi objek-objek wisata bisa lebih saling terhubung atau interaktif dan informasinya mudah untuk di dapatkan. Bilamana bidang pariwisata itu dikelola dan dikembangkan dengan baik maka dapat memberikan kontribusi yang besar akan finansial negara. Seperti disebutkan pada Undang-undang nomor 10 tahun 2009 pasal 3 tentang kepariwisataan bahwa kepariwisataan berfungsi memenuhi kebutuhan jasmani, rohani, dan intelektual setiap wisatawan dengan rekreasi dan perjalanan, serta meningkatkan pendapatan negara untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat.

Seiring dengan berkembangnya kemajuan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat, sehingga keinginan untuk berliburpun kian meningkat maka dibutuhkan suatu informasi akan tujuan objek wisata menarik, serta sarana transportasi, dan sebagainya. Akan tetapi seringkali pengunjung atau wisatawan mengalami masalah dan kesulitan dalam memperoleh informasi tersebut. Oleh sebab itu maka informasi di sektor pariwisata mesti disajikan dengan baik dan sistematis supaya masyarakat atau wisatawan dapat dengan

mudah untuk mengakses informasi tersebut. Saat ini dimana perkembangan teknologi yang cukup pesat, dengan memanfaatkan teknologi peran generasi muda dan pelajar diharapkan menjadi pelopor dan teladan bagi masyarakat dalam upaya untuk memajukan pariwisata di daerahnya sendiri, terutama di daerah yang mempunyai objek wisata yang menarik dan jarang diketahui karena minimnya penyampaian informasi.

Desa Ciasmara merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor yang awalnya sebagai Desa Induk sekitar Tahun 1978 dipecah menjadi tiga desa yaitu Desa Ciasihan, Desa Ciasmara, dan Desa Ciasmara berbatasan langsung dengan wilayah Kabupaten Sukabumi.

Desa Ciasmara memiliki ragam wisata yang dikelola oleh Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) yang memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri yang harus dikembangkan dan dilestarikan. Objek wisata di Desa Ciasmara memiliki potensial pariwisata yang sangat menarik untuk dikunjungi dan ditelusuri, pengunjung bisa mencapai sekitar 400 orang setiap bulannya. Dengan tarif tiket masuk dikenakan biaya Rp. 10.000, belum termasuk biaya parkir seharga Rp. 2.000 permotor dan biaya wisata lainnya seperti pemandian air panas dikenakan biaya Rp. 10.000, curug-curug seperti saderi, gleweran dan curug kembar dikenakan biaya Rp. 10.000 dan wisata kemah pasir luhur dikenakan biaya Rp. 25.000.

Meskipun hingga saat ini tempat-tempat wisata masih belum terpublikasi dengan baik. Seperti kata Ketua badan usaha milik desa melalui wawancara, beliau menyebutkan bahwa “Wisata Alam di Desa Ciasmara ini belum banyak terjamah oleh orang-orang mangkanya keasriannya masih 99% lah karena memang para wisatawan pun belum tau banyak tentang wisata di Desa Ciasmara ini”. Salah satu upaya bumdes dalam bentuk promosi wisata ini hanya mengandalkan sosial media seperti facebook dan Instagram.

Berdasarkan penelitian mendalam, bahwa informasi mengenai objek wisata di Desa Ciasmara memang belum terlaksana dengan baik, perlunya bentuk promosi lebih guna memperluas informasi wisata di Desa Ciasmara. Oleh karena itu, kelengkapan informasi tentang pariwisata di Desa Ciasmara sangat dibutuhkan untuk kemudahan informasi yang ingin di dapat. Kemajuan teknologi informasi ini terlihat semakin pesat pada pengembangan internet dan tidak lepas dari sebuah *website*. Dengan adanya *website*, wisata Desa Ciasmara dapat diperkenalkan kepada masyarakat. *Website* digunakan untuk mengenalkan jasa layanan yang disebut dengan aplikasi informasi pariwisata kepada para wisatawan. *Website* yang ditampilkan haruslah memiliki *interface* yang bagus, menarik

dan dinamis sesuai dengan bidang yang akan dikelola. Untuk itu, penulis memutuskan untuk merancang dan membuat suatu sistem informasi pariwisata berbasis *website* di Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor, yang dapat memberikan informasi mengenai objek wisata kepada pengguna dan dapat mempermudah Badan Usaha Milik Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dalam membuat, menyimpan, serta mengelola data tempat-tempat pariwisata. Maka dari itu penulis memandang penting untuk membuat sebuah penelitian dengan judul: **“Rancang Bangun Prototype Sistem Informasi Objek Wisata Berbasis Web Studi Kasus Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka dalam melakukan penelitian ini akan mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut

- 1 Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi Wisata Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor berbasis Website?
- 2 Bagaimana menguji kualitas sistem informasi Wisata Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dengan menggunakan metode pengujian *System Prototype*?

## 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang dapat dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Merancang dan membuat sistem informasi Wisata Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor bersifat Web dinamis mudah digunakan.
2. Menguji sistem informasi wisata Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor dengan menggunakan metode pengujian *System Prototype*.

## 1.4 Manfaat Tugas Akhir

Dalam pelaksanaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya:

1. Manfaat bagi Akademik

Penelitian ini memberikan manfaat bagi Akademik adalah sebagai referensi bagi peneliti lain, utamanya penelitian bidang perancangan dan pembuatan *website*.

2. Manfaat bagi Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor  
Penelitian ini memberikan manfaat bagi Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor adalah dengan adanya penelitian ini maka dapat dijadikan alat atau media promosi pariwisata yang ada di Desa Ciasmara, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung. Dan memberikan kemudahan kepada bagian staf Desa Ciasmara dalam mengelola pariwisata yang ada di Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor
3. Manfaat bagi Pengguna  
Manfaat bagi pengguna adalah dapat memudahkan pengguna untuk memperoleh informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.
4. Manfaat bagi Peneliti  
Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperbanyak pengetahuan dan pemahaman tentang alur pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis *website*

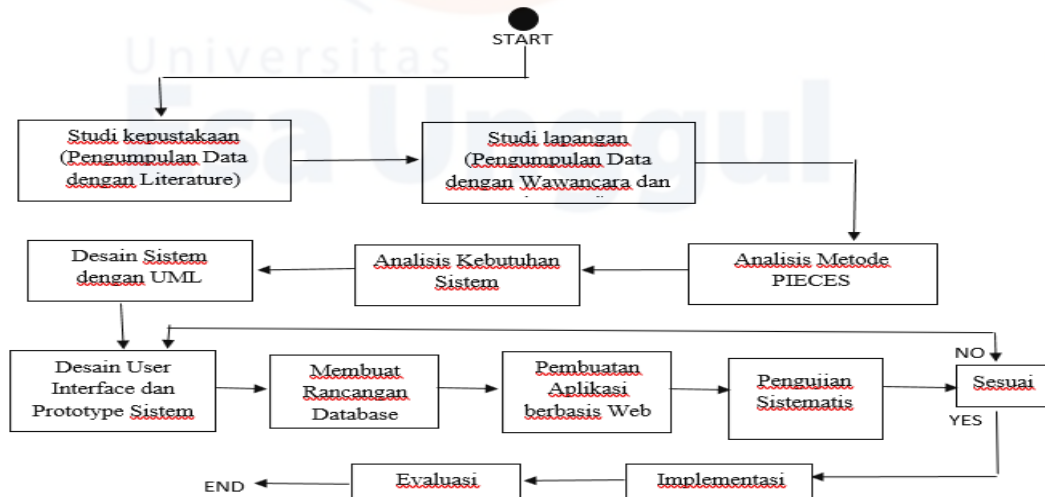
#### **1.5 Lingkup Tugas Akhir**

Tujuan dalam Tugas Akhir yang dapat dikemukakan berdasarkan permasalahan yang diidentifikasi diatas adalah :

1. Menganalisa Sistem Informasi Pariwisata yang ada di Desa Ciasmara Kecamatan Pamijahan Kabupaten Bogor.
2. Merancang *prototype* sistem pariwisata berbasis *web*.
3. Melakukan pengujian terhadap *prototype* yang sudah di bangun.

#### **1.6 Kerangka Berfikir**

Mengacu kepada hasil studi kepustakaan dan studi lapangan yang ada, penelitian ini perlu menyusun suatu kerangka berpikir untuk membahas gambaran permasalahan mengenai tahapan pengembangan perangkat lunak pada model Prototyping. Model prototyping merupakan metode pengembangan sistem dengan mengembangkan sebuah *prototype* untuk membantu dalam mendapatkan gambaran lebih rinci tentang spesifikasi sistem. Dibawah ini adalah gambaran tahapan pengembangan sistem *prototype* sebagai berikut :



Gambar 1.1 : Kerangka Pemikiran

## 1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Tugas Akhir ini memiliki sistematika penulisan yang dapat di bagi ke dalam berbagai bagian dibawah ini:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan di kemukakan berbagai hal sebagai pendahuluan Tugas Akhir seperti latar belakang penelitian, identifikasi permasalahan, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan juga sistematika penulisan Tugas Akhir.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian landasan teori, berisi berbagai referensi dan sumber pengetahuan yang mendukung penulisan Tugas Akhir.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bagian metode penelitian, digambarkan rencana penelitian yang akan dilakukan, lengkap dengan obyek dan metode penelitian serta berbagai pendekatan yang dilakukan dalam penulisan Tugas Akhir.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian hasil dan pembahasan, hasil dari penelitian yang telah dilakukan ditampilkan. Data dalam penelitian ini dipaparkan dengan penggambaran teknik pengumpulan yang dilakukan serta metode penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bagian ini hasil penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya ditarik kesimpulannya dan terdapat alternatif berupa saran untuk pengembangan lanjutan Tugas Akhir.