

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini teknologi semakin berkembang smartphone selalu dalam genggamannya setiap waktunya, informasi yang begitu cepat ditangkap oleh kalangan jaman sekarang. Dibalik itu semua sekarang telah hadir technology industry level 4.0 dimana kalangan bisnis atau era modern semua aktivitas menggunakan teknologi demi mempercepat suatu informasi dan dapat menyelesaikan permasalahan - permasalahan yang sedang menjadi polemik dalam setiap organisasi, perusahaan, atau instansi perusahaan khususnya para pecinta wisata.

Kegiatan wisata tak dapat dipungkiri akan selalu menjadi kebutuhan dasar setiap manusia untuk menghilangkan kejenuhan yang dilakukan setiap hari. Berwisata adalah aktivitas dimana seseorang mencari kesenangan dengan menikmati berbagai hiburan yang dapat melepaskan lelah.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar bagi Indonesia yang saat ini banyak berkembang diberbagai daerah. Sektor pariwisata ini sangat mendukung perekonomian masyarakat. Program pemerintah tahun 2015-2019 merencanakan kunjungan wisatawan asing hingga mencapai 20 juta wisatawan, data ini menunjukkan bahwa pariwisata sangat penting untuk mendukung perekonomian di Indonesia dan juga berdampak kepada kemajuan ekonomi masyarakat.

Kepulauan Seribu ditetapkan menjadi Taman Nasional Laut dengan Keputusan Menteri Kehutanan Nomor 162/Kpts-II/1995 dan No. 6310/Kpts-II/2002 yang dikelola oleh Balai Taman Nasional Laut Kepulauan Seribu, Departemen Kehutanan. Luas wilayah 107.489 hektare dengan sekitar 44 buah pulau termasuk ke dalam taman nasional. Pulau-pulau yang terdapat di Kawasan Taman Nasional Kepulauan Seribu merupakan tempat ideal untuk selam permukaan, berenang, atau menyelam. Kepulauan Seribu mempunyai pulau yang ditunjuk sebagai pulau suaka alam seperti Pulau Rambut dan Pulau Onrust yang ditunjuk sebagai pulau cagar budaya. Kepulauan Seribu sekarang menjadi salah satu destinasi pariwisata yang diminati baik wisatawan mancanegara ataupun wisatawan lokal (Wikipedia).

Permasalahan yang sering terjadi saat wisatawan akan melakukan perjalanan wisata mereka kurang tau informasi tempat dan estimasi harga yang pasti dalam melakukan perjalanan wisata di

Pulau Seribu. Sedemikian yang kita ketahui ada beberapa agen travel yang terdapat di pelabuhan yang masih menawarkan harga yang beragam dan promosi yang dilakukan agen masih menggunakan brosur untuk menarik minat para wisatawan. Selain itu bukti pembayaran untuk wisata pulau seribu masih menggunakan kwitansi sehingga sering terjadi kehilangan bukti pembayaran yang mengakibatkan selisih nominal pembayaran antara pihak agen travel dan wisatawan, dan harus meminta lagi bukti pembayaran ke pihak agen yang menyediakan jasa. Serta pengelolaan data-data paket wisata tersebut tidak terkelola dengan baik dikarenakan masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi dengan *database*, sehingga hal ini terkadang menyebabkan ketidakakuratan data yang dapat mengakibatkan terhambatnya proses bisnis.

Dengan demikian permasalahan diatas diperlukan sebuah aplikasi sistem informasi yang dapat menampilkan sebuah layer destinasi wisata, fasilitas dan estimasi harga yang pasti. Seluruh data informasi masing – masing destinasi untuk setiap harganya tercantum untuk kepuasan wisatawan. Dengan adanya sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *website* dapat membantu wisatawan dalam melakukan transaksi pemesanan menjadi lebih mudah. Serta dapat mempermudah setiap pihak dalam mendapatkan informasi.

Sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan (Noor, 2021).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan maka penulis mengangkat judul “**Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Paket Wisata Pulau Seribu Berbasis Website** “. Maka penulis membangun sebuah sistem informasi destinasi wisata yang ada di Utara Jakarta yaitu Kepulauan Seribu. Diharapkan pengunjung wisata baik dalam negeri dan mancan negara dapat memesan paket wisata tanpa ragu dalam melakukan pemesanan paket wisata Pulau Seribu.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas disimpulkan beberapa masalah diantaranya sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sistem informasi paket wisata di Pulau Seribu yang dapat memberikan informasi-informasi yang lebih lengkap, cepat dan akurat serta dapat mencakup calon wisatawan yang lebih luas ?
2. Bagaimana membuat sistem pembayaran secara online ?
3. Bagaimana membuat perancangan sistem informasi yang efektif dalam pengelolaan data keuangan dan wisatawan ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Adanya sistem informasi paket wisata di Pulau Seribu yang dapat memberikan informasi-informasi yang dapat mempermudah wisatawan dalam melakukan pemesanan perjalanan wisata di Pulau Seribu.
2. Adanya sistem informasi pemesanan paket wisata yang dapat melayani pembayaran secara online yang dapat mempermudah wisatawan melakukan pembayaran dengan mudah dan cepat.
3. Adanya sistem informasi pemesanan paket wisata yang dapat membantu rekapitulasi laporan data wisatawan dan keuangan yang dapat memudahkan pihak penyedia jasa dalam pembuatan laporan.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan diatas, mamfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Meningkatkan ekonomi masyarakat Pulau Seribu serta membantu pemerintah dalam mewujudkan program untuk menarik wisatawan mancan negara.
2. Dengan adanya sistem informasi ini mempermudah administrasi dalam merekap data laporan keungan maupun dan wisatawan.
3. Membangun sistem pemesanan paket wisata yang dapat menampilkan informasi paket wisata secara lengkap dan online berdasarkan kategori paket wisata yang dipesan dan mempermudah pihak wisatawan dalam melakukan perjalanan.

1.5 Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian yang dilakukan adalah membuat sistem informasi wisata berbasis website untuk di Kepulauan Seribu.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat penelitian, lingkup penelitian serta sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB 2 : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam komponen penelitian perancangan sistem informasi wisata Pulau Seribu.

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang metode yang digunakan dalam proses pembuatan rencana penelitian, objek penelitian, kerangka berpikir dan teknik pengumpulan data serta masalah yang terjadi dalam pengembangan sistem.

BAB 4 : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dan hasil dalam pembuatan *Website* wisata Pulau Seribu dan hasil dari keseluruhan sistem yang diusulkan yang akan dibangun dan dirancang.

BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.