

BAB I PENDAHULUAN**1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi direspon oleh organisasi dengan mendesain sistem informasi berbasis teknologi komputer atau website. Sistem informasi yang didukung TI dapat memberikan nilai tambah bagi organisasi jika didesain menjadi sistem informasi yang efektif. (Nasir, Azwir, dan Ranti Oktari, 2013).

Pada sistem pariwisata, ada banyak aktor yang berperan dalam menggerakkan sistem. Aktor tersebut adalah insan-insan pariwisata yang ada pada berbagai sektor. Secara umum, pariwisata dikelompokkan dalam empat pilar utama, yaitu (1) masyarakat, (2) swasta, (3) pemerintah, (4) wisatawan. Yang termasuk masyarakat adalah masyarakat umum yang ada pada destinasi, sebagai pemilik dari berbagai sumber daya yang merupakan modal pariwisata, seperti kebudayaan. Termasuk ke dalam kelompok masyarakat ini juga tokoh-tokoh masyarakat, intelektual, LSM, dan media massa. Selanjutnya, dalam kelompok swasta adalah asosiasi usaha pariwisata dan para pengusaha, sedangkan kelompok pemerintah adalah berbagai wilayah administrasi, mulai dari pemerintah pusat, provinsi, kabupaten, kecamatan, dan seterusnya (Maha Rani dan Prasetya, 2014), dan untuk kelompok wisatawan adalah mereka yang nantinya akan berkunjung ke objek wisata.

Kabupaten Grobogan yang merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Tengah yang identik dengan reliefnya yang berupa kawasan karst, bergunung, dan daerah yang sering mengalami kekeringan pada saat musim kemarau, namun demikian Kabupaten Grobogan memiliki potensi wisata alam yang tinggi dan spesifik. Pengelolaan objek wisata selama ini belum terpadu dan masih dikelola oleh beberapa pihak seperti pemerintah daerah, masyarakat maupun swasta. Pengelolaan yang dilakukan beberapa pihak ini menyebabkan ketidakseimbangan dalam pengembangan objek-objek wisata di Kabupaten Grobogan, sehingga ada objek wisata yang kondisinya terawat dan ada objek wisata yang kondisinya tidak terawat bahkan sudah mulai mengalami kerusakan, oleh karena itu objek wisata di Kabupaten Grobogan tidak begitu banyak mengalami peningkatan. Walaupun demikian, ternyata minat masyarakat untuk mengunjungi beberapa objek wisata

seperti Bledug Kuwu, Goa Lawa/Macan, Waduk kedung ombo masih cukup meningkat.

Hal ini dibuktikan dengan data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Grobogan yang menyatakan bahwa pada tahun 2018 setiap bulannya yang sedikit demi sedikit mengalami kenaikan.

Tabel 1.1 Data Pengunjung Sumber: BPS Kabupaten Grobogan, 2018

Bulan	Goa Lawa/Goa Macan	Waduk Kedung Ombo	Bleduk Kuwu
Januari	1407	1034	3980
Februari	563	956	2188
Maret	791	714	2039
April	609	426	2513
Mei	150	680	2208
Juni	448	391	6198
Juli	165	579	2399
Agustus	105	784	1751
September	471	197	1585
Oktober	492	572	2200
November	742	278	1886
Desember	631	1066	2685
Jumlah	6574	7677	31632
2017	2045	6731	34842
2016	1924	4058	44693
2015	2501	2841	42290
2014	2565	2426	27492

Berdasarkan Data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa pengunjung obyek wisata Bleduk Kuwu yang lebih banyak kedatangan pengunjung setiap bulannya. Walaupun demikian ternyata dari beberapa objek wisata yang ada hanya 3 wisata yang dikembangkan, padahal wisata lain seperti objek wisata Gua Urang,

Air Terjun Widuri, Sendang Coyo, Sendang Keyongan, dan Api Abadi Mrapen belum dikembangkan secara optimal padahal mempunyai potensi yang tinggi baik dilihat dari kondisi fisik alam maupun keunikannya. Hal tersebut karena ketiga objek wisata diatas adalah objek wisata yang memiliki jumlah pengunjung dan juga permasalahan paling banyak. Ketiga objek wisata tersebut juga sampai saat ini masih harus selalu dijaga kelestariannya.

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah dukungan pengembangan objek yang kurang, Minimnya pemanfaatan teknologi sebagai sarana promosi, fasilitas pendamping dan pelengkap objek yang kurang memadai, minimnya lapangan pekerjaan yang tersedia di Kabupaten Grobogan, Menurunnya minat masyarakat sekitar untuk melestarikan kebudayaan di Kabupaten Grobogan, Masih banyak masyarakat setempat dan juga masyarakat luar yang belum tahu tentang kuliner khas yang ada di Kabupaten Grobogan, dan sering terjadi ketidak beraturan pengunjung yang ada dilokasi wisata karena kurangnya manpower/staff dilokasi objek wisata

Selain itu banyaknya wisata di Kabupaten Grobogan yang tidak terpublikasi atau tidak begitu banyak orang yang tahu, mengingat media promosi yang biasa digunakan hanya memanfaatkan media sosial yang memiliki banyak kelemahan seperti informasi yang mudah hilang dan banyaknya akun palsu yang justru dapat merugikan tempat wisata, padahal wisata tersebut terbilang menarik dan cocok untuk berlibur dan bergembira dengan keluarga dan sebagai wahana edukasi untuk anak. Tradisi adat dan kebudayaan di kabupaten Grobogan juga masih dilakukan sampai saat ini, hanya saja masih banyak yang belum tahu apa saja tradisi dan budaya yang ada di Kabupaten Grobogan.

Dengan mempertimbangkan hal tersebut maka dilakukan penelitian untuk memberikan solusi yang akan menangani permasalahan tersebut dengan cara memberikan usulan berupa perancangan sistem dengan judul **“Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata di Kabupaten Grobogan”**. Yang nantinya website ini bisa di akses oleh seluruh masyarakat, pengelola wisata, pemerintah, dan juga wisatawan. Dengan hal ini diharapkan Objek wisata, budaya, dan kuliner di Kabupaten Grobogan dapat dikenal dan bisa menarik minat wisatawan, masyarakat setempat dan masyarakat luar, untuk berkunjung. Tentunya

juga wisatawan, masyarakat setempat, dan masyarakat luar dapat mengetahui apa saja tradisi dan budaya yang ada di Kabupaten Grobogan

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan, maka identifikasi masalah dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara untuk membuat website yang efektif untuk menampilkan tentang banyak promosi dengan tampilan yang menarik dan juga mudah dipahami?
2. Bagaimana cara untuk bisa memesan tiket masuk objek wisata melalui website agar pengunjung di objek wisata nantinya bisa lebih teratur?
3. Bagaimana cara mempromosikan pariwisata di kabupaten grobogan?

1.3. Batasan Masalah

Untuk lebih memfokuskan penelitian Tugas Akhir, maka dibatasi pada bagian dengan menekankan pada:

1. Menggunakan tahap analisis, perancangan dan implementasi sistem.
2. Tidak menyediakan pemesanan akomodasi wisata.
3. Kurangnya informasi pariwisata di Kabupaten Grobogan yang dapat di akses.
4. Website ini bisa di akses oleh admin, pengelola wisata, dan user
5. Website ini hanya sebatas untuk menambah pengetahuan dan wawasan masyarakat tentang objek wisata, kuliner dan budaya yang ada di Kabupaten Grobogan. Dan juga membantu memudahkan wisatawan untuk membeli tiket masuk objek wisata

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari diadakannya Pembuatan Website Sebagai Sarana Promosi Pariwisata di Kabupaten Grobogan dalam menunjang penulisan Tugas Akhir ini adalah:

1. Menganalisis potensi objek wisata di Kabupaten Grobogan.
2. Menghasilkan website sarana promosi yang dapat di akses secara cepat, agar para pengunjung mudah mendapatkan informasi terupdate tentang pariwisata.
3. Membuat website yang dapat memberikan informasi kondisi terkini di Kabupaten Grobogan.

4. Membangun sistem yang dapat mempromosikan tempat wisata agar warga sekitar dapat membuka lapangan pekerjaan berupa usaha seperti UMKM.
5. Menampilkan dan memperkenalkan beragam kebudayaan dan kuliner yang ada di Kabupaten Grobogan.
6. Membuat sistem pengelolaan tiket masuk pariwisata untuk meminimalisir terjadinya kepadatan pengunjung di loket wisata.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Bagi Penulis :

1. Membantu mempromosikan objek wisata yang ada di kabupaten Grobogan menggunakan sistem informasi berbasis website.
2. Menambah pengalaman dan wawasan dalam penelitian sistem informasi berbasis website.

Bagi penduduk/masyarakat sekitar:

1. Menciptakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat di Kabupaten Grobogan
2. Menjaga dan melestarikan kebudayaan yang ada di Kabupaten Grobogan.
3. Meminimalisir biaya yang dikeluarkan untuk membuat iklan/promosi.

Bagi Wisatawan :

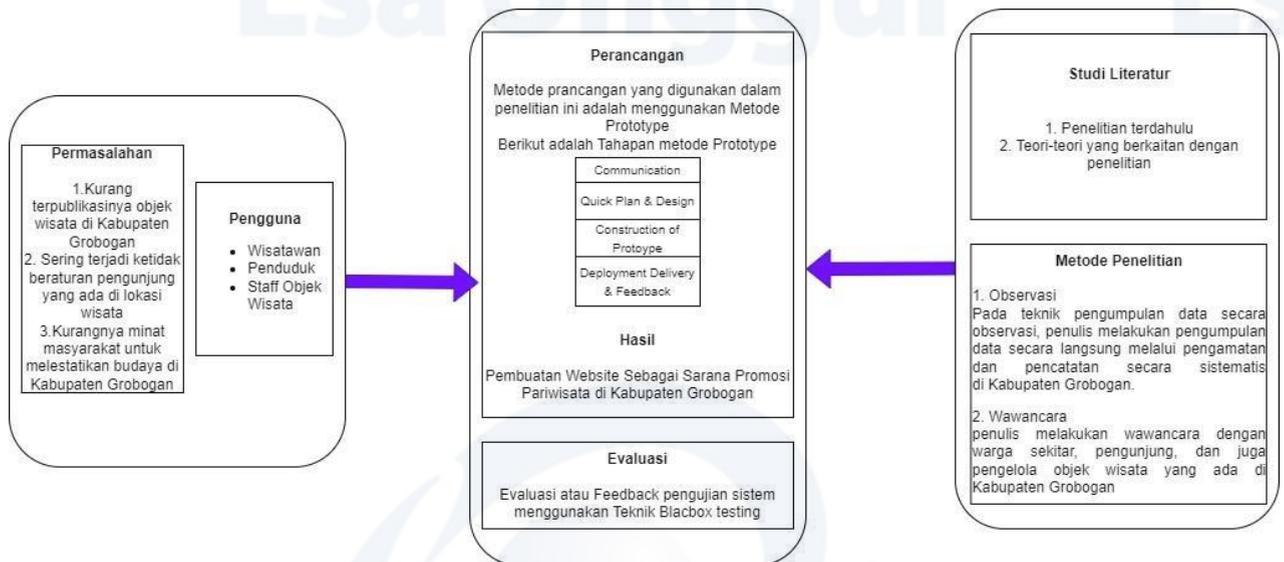
1. Wisatawan dapat mengetahui informasi terlebih dahulu mengenai objek wisata yang dituju sebelum datang langsung ke lokasi wisata.
2. Mengembangkan Perkembangan bisnis.
3. Mempermudah wisatawan untuk memesan tiket masuk agar lebih teratur
4. Menambah wawasan tentang objek wisata, budaya, dan kuliner yang ada di Kabupaten Grobogan.

Bagi Pembaca :

1. Menambah wawasan tentang objek wisata, budaya, dan kuliner yang ada di Kabupaten Grobogan.
2. Meningkatkan minat pembaca untuk berkunjung ke objek wisata yang ada di Kabupaten Grobogan.

1.6. Kerangka Berfikir

Adapun kerangka pemikiran yang digunakan untuk menjelaskan sistem dengan suatu pendekatan tertentu dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

1.7. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan dan pembahasan Tugas Akhir ini, akan diuraikan secara garis besarnya dalam beberapa bab penulisan dengan rincian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah dan sistematika dari penulisan skripsi ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini dibahas pengertian tentang semua pembahasan mengacu pada apa yang terdapat dalam judul penelitian ini dan pengertian alat, bahan, kebutuhan, serta pembahasan mengenai bahasa pemrograman.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam penelitian serta fungsi – fungsi yang terdapat pada sistem perpustakaan dan sistem ini menggunakan metodologi *Prototype*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian berupa pengolahan data dan analisis perbandingan antara hasil yang diperoleh dengan penelitian terdahulu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan tentang jawaban dan hasil dari tujuan penelitian ini dan saran untuk pengelola pariwisata dan juga masyarakat di Kabupaten Grobogan dan juga penelitian selanjutnya.