

## BAB 1

### PENDAHULUAN

---

#### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang ikut berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan Negara. Indonesia merupakan Negara yang memiliki keindahan alam dan keanekaragaman Budaya, sehingga perlu adanya peningkatan sektor pariwisata. Hal ini dikarenakan pariwisata merupakan sektor yang dianggap menguntungkan dan sangat berpotensi untuk dikembangkan sebagai salah satu aset yang digunakan sebagai sumber yang menghasilkan bagi Bangsa dan Negara.

Kekayaan alam Indonesia di Kabupaten Garut sangat beragam, namun sedikit sekali yang mengetahui lokasi wisata yang tidak kalah populer seperti di Cipanas Garut. Pada saat ini calon wisatawan kesulitan untuk mendapatkan informasi tentang lokasi atau objek wisata di Kabupaten Garut secara lengkap. Tempat wisata yang belum begitu populer biasanya hanya diketahui oleh calon wisatawan secara terbatas, misalnya melalui mulut ke mulut (*sharing to share*). Selain itu calon wisatawan juga tidak banyak yang mengetahui informasi mengenai tiket masuk pada objek wisata ataupun *event* budaya, terlebih informasi tentang pemesanan tiket secara daring. Pada era pandemi COVID-19 ini jumlah kunjungan wisatawan semakin menurun sehingga menyebabkan penurunan pendapatan di sektor pariwisata di Kabupaten Garut.

Berdasarkan hasil kuisisioner dari calon wisatawan dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa masalah yang dihadapi diantaranya yaitu sulitnya mendapatkan informasi tentang tempat wisata yang baru atau belum begitu populer. Permasalahan yang lain yaitu tidak adanya sarana pemesanan tiket ataupun reservasi secara daring untuk mengunjungi tempat wisata yang tidak begitu populer. Padahal terdapat potensi pendapatan karena banyak nya

jumlah kunjungan wisatawan yang berulang. Wisatawan yang membeli tiket secara langsung berpotensi menemui antrian sehingga menimbulkan perasaan yang tidak nyaman.

Berdasarkan permasalahan di atas dapat disimpulkan bahwa diperlukan *platform* untuk mendapatkan informasi yang lebih lengkap mengenai destinasi wisata dan *event* budaya yang ada di Kabupaten Garut. Kemudian keberadaan *platform* ini diharapkan dapat membantu meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan membantu wisatawan merencanakan kunjungan yang lebih nyaman. *Platform* ini akan dibangun dengan bentuk Aplikasi Berbasis Web sehingga dapat diakses kapan saja dan darimana saja. Selain memberikan informasi, aplikasi ini juga akan memiliki fitur pemesanan tiket masuk objek wisata atau *event* budaya di Kabupaten Garut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara memfasilitasi wisatawan untuk mendapatkan informasi melalui web tentang pariwisata di Kabupaten Garut?
2. Bagaimana cara memfasilitasi wisatawan dalam memesan tiket masuk objek wisata dan *event* budaya secara daring?

## 1.3 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai pembuatan Aplikasi Informasi Wisata dan Budaya adalah sebagai berikut :

1. Membangun Aplikasi Berbasis Web yang menyediakan informasi pariwisata di Kabupaten Garut.
2. Menyediakan fitur pemesanan dan pembelian tiket masuk objek wisata dan *event* budaya di dalam Aplikasi Berbasis Web yang akan dibangun.

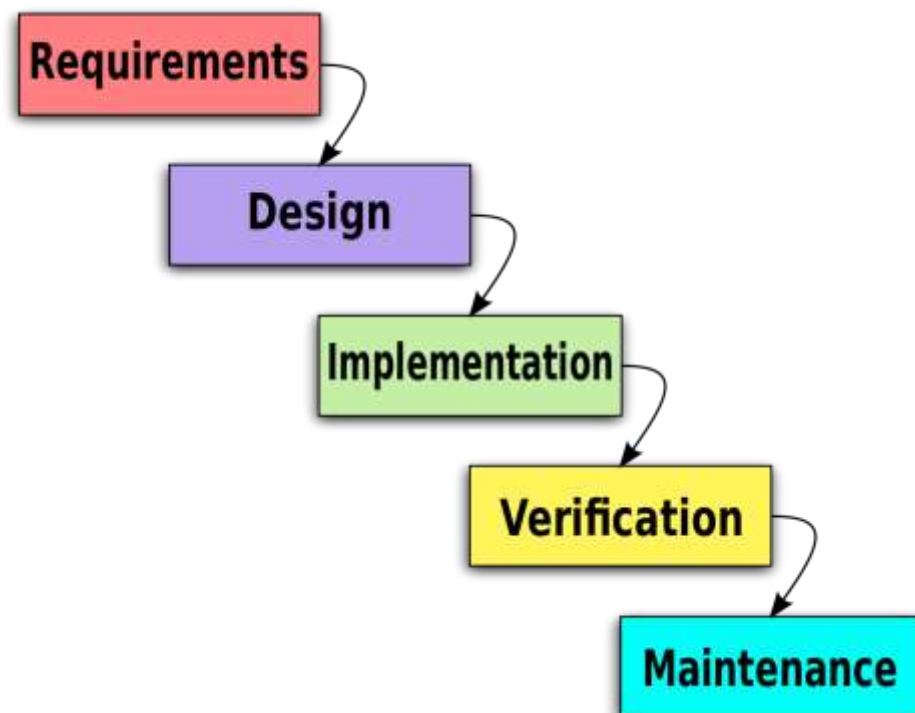
## 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam aplikasi informasi destinasi wisata dan budaya Kabupaten Garut sebagai berikut

1. Aplikasi ini hanya berfokus pada informasi pariwisata yang terdapat di Kabupaten Garut.
2. Aplikasi ini tidak menangani transaksi selain pembelian tiket masuk objek wisata dan *event* budaya.
3. Aplikasi ini tidak menyediakan informasi secara *realtime*.
4. Aplikasi ini berbasis *website*.

### 1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang diterapkan untuk membangun aplikasi ini adalah dengan metode *waterfall*. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial. Secara umum pada metode melalui beberapa tahapan dan harus dilakukan secara berurutan [1]. Metode ini memiliki lima tahap, yakni Requirements, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance. Gambar 1-5 menampilkan ilustrasi Langkah-langkah pada metode waterfall.



Gambar 1 Model *Waterfall*

Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. *Requirements* sistem, pada proses ini dilakukannya analisis terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data menggunakan kuisionare dapat untuk mengetahui informasi kebutuhan sistem.
- b. Setelah mendapatkan data- data yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah tahap merancang sistem yang akan berjalan pada aplikasi. Tahapan ini mengikuti juga dilakukan perancangan proses bisnis menggunakan BPMN (Business Process Modelling Notation), usecase diagram, class diagram, sequance diagram, skema relasi, ERD, dan perancangan antar muka.
- c. *Implementation*, tahap ini dimana keseluruhan desain sistem yang telah disusun sebelumnya akan diubah menjadi kode-kode. *Framework* yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah *CodeIgneter* (CI) serta menggunakan Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP).
- d. Pada tahapan *verification* ini aplikasi yang sudah dibuat diimplementasikan atau dilakukan instalasi pada komputer dan di uji coba menggunakan *blackbox testing* dan *survey* kepuasan pengguna aplikasi.
- e. *Maintenance*, pada proyek akhir ini tidak dilakukannya tahapan ini.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan dari aplikasi berbasis web informasi wisata dan budaya Kabupaten Garut pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Table 1.6-1 Tabel Pengerjaan

Kegiatan	Sept 2021	Nov 2021	Jan 2021	Maret 2021	Mei 2021	Juli 2021	Sept 2021	Okto 2021	Nov 2021	Des 2021
Pengumpulan Kebutuhan										

Perancangan Sistem										
Pengkodean										
<i>Testing</i>										