

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu destinasi wisata budaya yang memiliki sejarah panjang dan kaya akan nilai tradisi. Wisatawan yang berkunjung ke Keraton Kasepuhan tidak hanya berasal dari dalam negeri, tetapi juga dari berbagai ikon di Cirebon, Keraton Kasepuhan selalu berupaya memberikan pengalaman terbaik bagi para pengunjungnya. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pengelola Keraton adalah pengaturan jadwal kunjungan wisatawan yang seringkali berbenturan dengan agenda keluarga keraton dan kegiatan internal lainnya.

Selama ini, penjadwalan kunjungan wisatawan ke Keraton Kasepuhan dilakukan secara manual. Proses manual ini tidak hanya memakan waktu dan tenaga, tetapi juga rentan terhadap kesalahan dalam penjadwalan. Keterbatasan sistem manual seringkali menyebabkan ketidaknyamanan bagi wisatawan dan juga keluarga keraton. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem yang dapat membantu dalam mengelola jadwal kunjungan secara efektif dan efisien, serta dapat meminimalisir kemungkinan terjadinya kesalahan dan penjadwalan.

Jumlah pengunjung pada waktu tertentu dapat diprediksi oleh manajemen, yang kemudian dapat menyesuaikan staf dan sumber daya lainnya jika diperlukan. Hal ini tidak hanya membuat operasional berjalan lebih lancar tetapi juga membuat pengalaman pengunjung menjadi lebih baik. Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan banyak solusi terhadap permasalahan manajemen penjadwalan Museum Keraton Kasepuhan Cirebon dapat menjadikan pelayanannya kepada pengunjung menjadi lebih baik dan operasionalnya lebih efisien dengan memanfaatkan teknologi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan diangkat :

1. Bagaimana cara melakukan janji temu bagi anggota keluarga keraton dengan wisatawan?
2. Apakah sistem informasi yang dibuat dapat memenuhi kebutuhan ?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah mengembangkan sistem informasi penjadwalan keluarga dengan wisatawan museum kasepuhan Cirebon berbasis website yang dapat mempermudah akses informasi terkait kegiatan keluarga keraton untuk membuat janji temu.

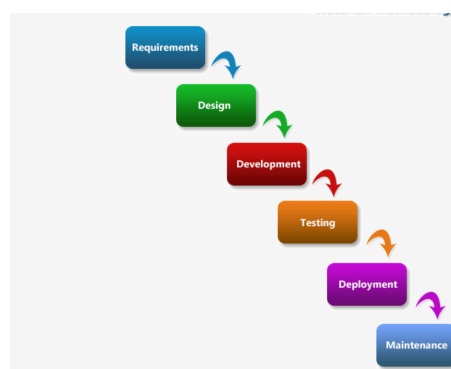
1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memastikan bahwa sistem ini dikembangkan dan diimplementasikan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditetapkan.

1. Sistem ini hanya digunakan oleh anggota keraton, staff keraton, dan wisatawan.
2. Sistem ini hanya menyediakan fungsi utama seperti penjadwalan janji temu, pengelolaan jadwal, pemberitahuan otomatis, dan pelaporan.
3. Proyek akhir ini hanya mengembangkan modul admin.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan dalam proyek akhir ini adalah Waterfall. Model waterfall menggunakan pendekatan sistematis dan berurutan. Tahapan model waterfall antara lain *requirement*, *design*, *implementation*, *verification*, dan *maintenance*.



GAMBAR 1.0 MODEL WATERFALL

1.6 Jadwal Pengerjaan

Sub bab ini berisi hal-hal apa yang akan dilakukan untuk mencapai solusi yang telah ditawarkan pada poin sebelumnya. Jadwal Pelaksanaan ini akan menjadi pedoman

baik bagi mahasiswa maupun para pembimbing akan target-target pencapaian sesuai timeline yang disepakati.

Satuan yang digunakan sebagai timeline dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing pekerjaan yang dilakukan. Satuan waktu yang sebaiknya digunakan adalah satuan jam, hari, atau minggu.

GAMBAR 1.1 TABEL JADWAL Pengerjaan

No	Deskripsi Kerja	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemberian tugas dan analisis tugas	■	■	■	■												
2	Melakukan survei dan melakukan analisis terhadap hasil survei				■	■	■	■	■								
3	Perancangan kebutuhan sistem berdasarkan hasil survei						■	■	■	■	■	■	■				
4	Pembangunan website oleh PT Cura Weda						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Melakukan testing aplikasi						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	Penulisan laporan						■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■