

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan sebuah negara kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 13.466 pulau, selain itu negara Indonesia juga dikenal dengan negara dengan berbagai macam etnis atau suku bangsa. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) yang bekerja sama dengan *Institute of Southeast Asian Studies* (ISEAS) pada tahun 2013 menghasilkan 633 kelompok suku besar dari 1331 kode suku yang tersedia dalam *sp2010* (sensus penduduk). Suku Jawa di Kabupaten Klaten, merupakan salah satu contoh dari berbagai macam suku bangsa yang ada di Indonesia. Beragam etnis yang terdapat di Indonesia dan beragam sosial budaya berpotensi dijadikan sebagai obyek wisata di daerah mereka, contohnya kebudayaan adat suku Batak, Bali dan juga Jawa yang selalu menarik minat wisatawan baik dalam maupun luar negeri.

Begitu besarnya potensi pariwisata yang dimiliki oleh Indonesia ini membuat begitu banyak kalangan yang ramai mengekspos potensi tersebut dengan berbagai cara dan media baik itu melalui kartu pos, poster, iklan televisi serta melalui internet. Internet merupakan singkatan dari *interconnection-networking* yaitu seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global. Internet saat ini sebagai jendela dunia yang dapat memberi segala macam informasi dari seluruh belahan dunia, digunakan sebagai cara dan media untuk saling berbagi dimana pun dan kapan pun. Kebutuhan wisatawan akan informasi yang lengkap, akurat dan mudah diperoleh semakin bertambah sehingga kehadiran internet terutama tersedianya website atau portal pariwisata yang handal, lengkap dan interaktif tentu sangat mendukung promosi tujuan wisata dan kebudayaan yang ada.

Kepariwisataan yang terdapat di Kabupaten Klaten merupakan salah satu aset utama Indonesia yang jika dikelola dengan baik mampu dimanfaatkan untuk kepentingan pembangunan nasional khususnya kepariwisataan bagi Kabupaten Klaten.

Obyek wisata yang ditawarkan oleh Kabupaten Klaten sangat banyak, mulai dari sisi budaya, gaya hidup, etnis, serta keindahan alamnya yang mengundang decak kagum dari wisatawan lokal dan wisatawan mancanegara untuk datang mengunjungi. Sistem informasi pariwisata berbasis web ini merupakan promosi yang ditujukan untuk memperkenalkan dan mensosialisasikan aspek dan nilai-nilai budaya sehingga diharapkan dapat meningkatkan dan mewujudkan kesadaran dan memperkaya informasi tentang pariwisata di Kabupaten Klaten.

Begitu besarnya potensi wisata yang dimiliki Kabupaten Klaten maka penulis memutuskan untuk membangun sistem informasi untuk mengelola obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Klaten. Sistem informasi ini nantinya diharapkan mampu menampung dan mengelola obyek wisata agar mudah disebarakan dan diakses oleh wisatawan untuk memperoleh informasi yang tepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam proses pengembangan sistem informasi ini dibutuhkan suatu teknologi informasi yang relevan untuk mencapai solusi tersebut dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan sistem informasi obyek pariwisata di Kabupaten Klaten berbasis web dengan penggunaan *PHP* dan *MySQL* ?
2. Bagaimana sistem memberikan informasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Klaten ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Obyek penelitian pada penelitian ini adalah obyek pariwisata yang berada di Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.
2. Aplikasi ini berjalan pada *Personal Computer* (PC) dan Smartphone yang mempunyai fasilitas internet dan web browser seperti Internet Explorer, Mozilla Firefox, dan Google Chrome.
3. Informasi yang diberikan berupa deskripsi, fasilitas objek wisata, galeri foto, penginapan yang ada di daerah Klaten serta acara-acara yang akan diselenggarakan di obyek wisata Kabupaten Klaten.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem informasi objek pariwisata untuk membantu mengelola data obyek pariwisata di Kabupaten Klaten berbasis web dengan menggunakan PHP dan MySQL.
2. Membangun sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Klaten berbasis web sebagai sarana informasi *Online* untuk mengetahui potensi objek wisata dan kekayaan lain yang ada di daerah Klaten.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara, adalah metode pengambilan data dengan cara berdiskusi dengan seorang responden yang berasal dari pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Klaten.
2. Metode Observasi, adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang tampak

dalam suatu gejala atau gejala-gejala dalam obyek penelitian dan mengamati beberapa *software* sejenis.

3. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*), yaitu dengan membaca dan mempelajari literatur, buku-buku referensi dan jurnal yang ada kaitannya dengan obyek yang diteliti.

4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

5. Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Analisis, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses menggambarkan bentuk sistem yang akan dikembangkan.

c. Implementasi, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan aplikasi yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

Pengujian, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari enam bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan permasalahan sesuai dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarah dan mendukung pengembangan sistem ini.

2. BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi mengenai uraian singkat hasil penelitian terdahulu yang memiliki kemiripan permasalahan sesuai dengan topik penelitian. Tinjauan pustaka digunakan sebagai acuan yang berfungsi untuk mengarah dan mendukung pengembangan sistem ini.

3. BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan dan uraian singkat mengenai dasar teori yang mendukung dan digunakan dalam pengembangan sistem ini

4. BAB IV: ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat.

5. BAB V: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan mengenai pengujian perangkat lunak yang dibuat.

6. BAB VI: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1.1 Tabel Jadwal Penelitian

Kegiatan	BULAN																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Bahan																				
Pengumpulan Data dan wawancara																				
Analisis dan Perancangan Perangkat Lunak																				
Pembuatan Perangkat Lunak																				
Pengujian dan revisi Perangkat Lunak																				
Kuisener Hasil Penelitian																				
Penyusunan Laporan																				