

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Kepariwisataan meliputi segala aspek kepariwisataan, termasuk pengoperasian sarana wisata dan daya tarik wisata. Pariwisata diklasifikasikan sebagai industri karena melibatkan perusahaan seperti hotel, restoran, toko cinderamata, transportasi, kantor jasa perjalanan, tempat hiburan, tempat wisata, atraksi budaya, dan sebagainya (Ramaini, 1992:3) [1]. Wisatawan adalah mereka yang bertamasya, menurut Undang Undang RI Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisataan Bab I Ketentuan Umum, Pasal 1, Ayat 2 (2010:3). Pengunjung menurut Oka Yoeti (1997:157 adalah orang yang datang ke suatu negara tetapi tidak menetap secara tetap (temporary stay), dan tidak mencari nafkah di negara yang dikunjunginya [2].

Bagi wisatawan, berkunjung ke suatu daerah yang baru merupakan hal yang menarik untuk menambah pengalaman yang baru. Informasi mengenai tempat wisata merupakan hal yang sangat penting bagi wisatawan yang ingin berkunjung (Uzoka & Akinnuwesi, 2009) [3]. Faktor yang mendukung seseorang melakukan wisata adalah untuk keluar dari kegiatan rutin yang dilakukan setiap hari guna mencari suasana baru. Adapun faktor pendorong lainnya yang membuat seseorang ingin melakukan wisata ke suatu tempat. Berbagai daya tarik yang dimiliki oleh daerah tujuan wisata dapat menjadi penyebab orang tersebut akan melakukan wisata di daerah tujuan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhannya. Wisatawan mengunjungi daerah tertentu dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti jarak tempuh ke tempat wisata, biaya perjalanan, dan biaya masuk ke lokasi wisata. Objek wisata yang kurang terekspos membuat objek wisata tersebut jarang dikunjungi oleh wisatawan.

Dalam Tugas Akhir ini, penulis menggunakan beberapa referensi dari penelitian-penelitian sebelumnya, yang kemudian akan dijadikan pedoman bagi penulis dalam mengembangkan penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Sumba Timur Berbasis Web”. Penulis akan menguraikan penelitian-penelitian yang sebelumnya yang akan dijadikan pembandingan. Penelitian pertama yang digunakan oleh penulis sebagai pembandingan yaitu penelitian yang ditulis oleh Yunita Regina Reku pada tahun 2017, yang berjudul “Prototipe Aplikasi Informasi Pariwisata Nusa Tenggara Timur Berbasis Web”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat

prototipe aplikasi pariwisata di Nusa Tenggara Timur yang akan memberikan informasi pariwisata dengan tampilan yang menarik, serta mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode *waterfall* yang dimulai dengan melakukan tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem serta perangkat lunak, pengujian unit dan sistem, serta operasi dan pemeliharaan sistem. Prototipe aplikasi sistem ini akan lebih berfokus pada penampilan video dan juga foto destinasi pariwisata di Nusa Tenggara Timur sehingga informasi yang disampaikan melalui sistem akan lebih menarik dan mudah dipahami oleh pengguna.

Penelitian kedua ditulis oleh Rika Puji Lestari pada tahun 2019 yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Webgis”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menyusun konten dan membangun sistem informasi pariwisata di kabupaten Kudus yang berbasis webgis, serta melakukan uji coba terhadap penelitian tersebut. Metode yang digunakan peneliti adalah metode dokumentasi, observasi lapangan dan juga penyebaran kuesioner. Peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data dan informasi dari destinasi wisata yang ada di kabupaten Kudus. Selanjutnya peneliti melakukan observasi dan cek lapangan untuk mengumpulkan data, setelah semua data yang dibutuhkan sudah terkumpul peneliti langsung membuat *website* serta merancang webgis yang kemudian akan dimasukkan data pariwisatanya.

Penelitian ketiga yang penulis gunakan sebagai pembanding yaitu penelitian yang ditulis oleh Muhammad Haykal pada tahun 2020, dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis *Website* di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membuat sistem informasi pariwisata di kabupaten Pidie, serta melakukan pengujian sistem informasi tersebut menggunakan metode pengujian SUS (System Usability Scale). Peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan dan pembuatan sistem informasi. Dalam proses perancangan sistem informasi, peneliti memulai dengan tahap perencanaan penelitian yaitu memulai pengamatan atau observasi pada Dinas Kebudayaan Pariwisata, Pemuda dan Olahraga kabupaten Pidie, lalu menentukan perumusan masalah yang akan dibahas yaitu mengenai informasi apa saja yang akan disajikan pada sistem informasi yang akan dibuat. Kemudian peneliti melakukan tahap pengumpulan data melalui teknik wawancara dan studi literatur. Setelah itu peneliti mulai melakukan pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall*, dimulai dari menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun. Peneliti melakukan analisis

dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan apa saja yang akan dibutuhkan oleh sistem dalam proses pengembangan perangkat lunak yang akan disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna sistem tersebut. Setelah itu peneliti masuk pada tahap desain yang akan menggambarkan tampilan dari sistem yang akan dibuat, kemudian memasuki tahap pengkodean lalu uji coba sistem.

Tabel 1. Perbandingan Penelitian Terkait

Peneliti	Judul	Metode	Platform	Batasan	Hasil
Yunita Regina Reku, 2017	“Prototipe Aplikasi Informasi Pariwisata Nusa Tenggara Timur Berbasis Web”	<i>Waterfall</i>	Web	Wisatawan di Provinsi Nusa Tenggara Timur	Prototipe aplikasi yang akan memberikan informasi pariwisata di NTT melalui penampilan gambar dan video
Rika Puji Lestari, 2019	“Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kudus Berbasis Webgis”	Metode dokumentasi, observasi lapangan dan penyebaran kuesioner.	Web	Wisatawan di Kabupaten Kudus	Sistem yang dapat memberikan informasi pariwisata di kota kudus yang berbasis webgis
Muhammad Haykal, 2020	“Perancangan dan Pembuatan Sistem	<i>Waterfall</i>	Web	Wisatawan di	Sistem yang memberikan informasi

	Informasi Wisata Berbasis <i>Website</i> di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pidie”			Kabupaten Pidie	pariwisata, wisata kuliner, serta informasi Event kebudayaan di kabupaten Pidie
Trycheyani Rambu Day Dindimara, 2021*	“Sistem Informasi Pariwisata Sumba Timur Berbasis Web” Implementasi Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS) Dalam Pengujian Fungsionalitas Sistem	<i>Waterfall</i>	Web	Wisatawan di Kabupaten Sumba Timur	Sistem yang memberikan informasi pariwisata, informasi hotel, jarak destinasi wisata, serta tarif berwisata di kabupaten Sumba Timur

*) sedang dalam proses penelitian