BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang pesat membawa pengaruh baik terhadap semua aspek pengelolaan bisnis terutama bisnis sektor pariwisata. Sektor pariwisata merupakan salah satu sumber devisa negara dimana jika hal tersebut dikelola dengan baik, maka sektor pariwisata bisa menjadi sumber keuangan negara. Kemajuan teknologi menjadi faktor pendukung dalam menyebarkan informasi pariwisata dan meningkatkan nilai potensi wisata suatu negara. Pada saat ini, media yang digunakan untuk mempromosikan pariwisata jauh lebih banyak dan mudah dari periode sebelumnya. Orang bisa mencari segala informasi yang dibutuhkan melalui internet. Hanya dari rumah atau ruang kantor, seseorang dapat mengetahui dimana tempat wisata yang sedang banyak dikunjungi beserta segala macam informasi lain yang mendukung masyarakat ingin mengunjungi tempat wisata tersebut. Namun demikian masih banyak kendala yang dihadapi oleh pengelola objek wisata yaitu terbatasnya penyebaran informasi mengenai objek wisata kepada masyarakat karena pengelola belum memanfaatkan teknologi informasi untuk membantu menyebarkan informasi tentang objek wisatanya kepada masyarakat.

Desa Margacinta terletak di Kecamatan Cijulang, Kabupaten Pangandaran yang memiliki potensi wisata yang sangat berlimpah berupa Kuliner, Budaya dan Wisata Alam. Pemerintah Kabupaten Pangandaran sangat berupaya untuk mempromosikan Desa Wisata Margacinta agar diketahui oleh seluruh Masyarakat Indonesia. Hal tersebut didukung dan sesuai dengan Konsep Sapta Pesona Dinas Pariwisata Republik Indonesia yang merupakan konsep yang harus diwujudkan oleh setiap pemerintah daerah untuk menarik wisatawan berkunjung ke daerah nya untuk berwisata (dalam hal ini Desa Margacinta). Seperti dilansir dari artikel website Universitas Widyatama *www.widyatama.ac.id*, Ibu Ida Hernida selaku Kepala Dinas Pariwisata & Kebudayaan

Provinsi Jawa Barat mengungkapan "Pemerintah Kabupaten Pangandaran rutin mengadakan sosialisasi sadar wisata untuk membantu mewujudkan Konsep Sapta Pesona tersebut dalam upaya menciptakan suasana kondusif yang mmapu mendorong berkembangnya pariwisata di Kabupaten Pangandaran terutama Desa Wisata Margacinta". Namun, hal tersebut masih kurang menarik minat penggiat wisata karena berdasarkan artikel yang dirilis oleh situs *http://dispar.pangandarankab.go.id* yang merupakan Website Dinas Pariwisata Kabupaten Pangandaran yang menyatakan bahwa "*rendahnya minat wisatawan terhadap obyek Taman Wisata Alam dan Cagar Alam , juga belum berkembangnya Wisata Desa dalam upaya pengemasan dan pemasaran*". Berdasarkan hal tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pemerintah setempat terutama Desa Margacinta memerlukan satu media informasi terpusat untuk menangani permasalahan tersebut agar potensi utama Desa Margacinta yang merupakan Wisata desa dapat lebih diminati oleh wisatawan baik lokal maupun mancanegara.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh pengelola dengan cara memanfaatkan teknologi informasi yaitu membangun sebuah aplikasi berbasis web yang dapat membantu menyebarkan informasi mengenai objek wisatanya di Desa Margacinta kepada masyarakat. Agar potensi dan kekayaan pariwisata yang ada di Desa Margacinta dapat dinikmati oleh para wisatawan baik domestik maupun internasional. Berdasarkan hal tersebut penulis membuat sebuah aplikasi yang khusus menampilkan informasi terkait kekayaan dan potensi wisata Desa Margacinta dengan judul : "**VISUALISASI POTENSI DESA BUDAYA DAN WISATA**". Aplikasi berbasis web ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Codeigniter, dan Database MySql dengan kerangka kerja Desain Bootstrap.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul, diantaranya adalah :

1. Keterbatasan penyebaran informasi potensi wisata secara menyeluruh dan lengkap.

2. Belum adanya media informasi terpusat yang dapat menampilkan segala kegiatan baik info wisata maupun info kegiatan Desa Margacinta secara aktual dan lengkap yang dapat diakses kapan dan dimana saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi masalah diatas maka penulis dapat merumuskan masalahnya yakni :

1. Bagaimana membuat media informasi berupa aplikasi mengenai Desa Margacinta yang dapat menampilkan informasi yang aktual dan lengkap?
2. Bagaimana membuat visualisasi potensi wisata yang menarik perhatian wisatawan untuk datang ke Desa Margacinta ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas supaya lebih terarah dan terfokus maka penulis membatasinya sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dikembangan saat ini hanya berfungsi sebagai sarana pengenalan wisata Desa Margacinta, Kabupaten Pangandaran.
2. Aplikasi yang akan dikembangkan tidak mencakup kegiatan transaksi keuangan dan jual beli.
3. Pengembangan sistem menggunakan metode pengembangan RUP (*Rational Unified Processing*).
4. Pemetaan yang terdapat dalam sistem merupakan peta statis yang belum mencakup unsur SIG.

1.5 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka penulis dapat menyimpulkan maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini, diantaranya:

I.5.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian adalah untuk membuat media visualisasi yang dapat menampilkan informasi-informasi secara lengkap dan menarik tentang potensi wisata yang ada di Desa Margacinta sehingga wisatawan mendapatkan informasi lengkap dan tertarik mengunjungi Desa Margacinta.

I.5.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah membuat sebuah media informasi dalam hal ini aplikasi Desa Margacinta yang dapat menampilkan informasi yang aktual serta lengkap mengenai objek wisata yang ada di Desa Margacinta. Dengan adanya aplikasi Desa Margacinta yang memuat visualisasi potensi wisata diharapkan dapat menarik perhatian wisatawan untuk datang mengunjungi Desa Margacinta.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam pengembangan aplikasi Visualisasi Potensi Desa Budaya dan Wisata Desa Margacinta ini terdapat beberapa tahap yang dilakukan dalam kegiatan penelitian hingga pengembangan sistem.

I.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

   Mengamati dan terjun secara langsung ke dalam proses kerja yang dilakukan di dalam lingkungan objek penelitian untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang objek yang diamati.

I.6.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam proses pengembangan perangkat lunak , penulis menggunakan Metode pengembangan perangkat lunak RUP (*Rational Unified Process*), dengan tahapan sebagai berikut :

1. Tahap Inception
2. Tahap Elaboration
3. Tahap Construction
4. Tahap Transition

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II menguraikan tentang teori-teori yang relevan untuk melandasi pokok permasalahan mengenai pengertian sistem informasi dan konsep perangkat lunak yang digunakan untuk membangun suatu aplikasi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III menjelaskan mengenai uraian metode yang digunakan penulis sebagai arahan dalam menjawab latar belakang permasalahan dan metode pengembangan sistem.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab IV Berisi analisis sistem lama, analisis kebutuhan perangkat lunak, analisis komponen sistem serta diagram alir sistem.

BAB V PERANCANGAN SISTEM

Bab V berisi penjelasan mengenai perancangan perangkat lunak yang dimodelkan dengan UML

BAB VI IMPLEMENTASI SISTEM

Bab VI Berisi mengenai rencana,lingkup dan batasan implementasi dan pengujian.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran terhadap hasil implementasi sistem dari penulis dalam menindaklanjuti pengembangan sistem kedepannya.