

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Otonomi daerah merupakan wewenang dan kewajiban yang diberikan kepada daerah sesuai dengan Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999, yang mengatur wewenang, dan kewajiban daerah otonom untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan dan kepentingan masyarakat setempat”. Tujuan otonomi daerah untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dalam pembangunan yang sesuai dengan aturan undang-undang, sehingga kebijakan ini telah disetujui negara Indonesia, untuk mengatur dan merombak semua sektor kehidupan rakyat Indonesia, khususnya pada fokus utama pertumbuhan teknologi yang semakin cepat untuk seluruh daerah yang ada di Indonesia.

Sukabumi sebagai salah satu daerah yang memiliki otonomi untuk mengembangkan teknologi, sangat memerlukan adanya perkembangan pariwisata yang didukung dengan teknologi informasi, hal ini disebabkan informasi wisata alam masih kurang dipromosikan, sehingga masyarakat dalam mendapatkan informasi wisata cukup lama, masyarakat harus datang ke kantor Dinas Pariwisata, lalu menunggu pegawai dinas pariwisata untuk memberi brosur sesuai permintaan pengunjung, informasi wisata yang didapat hanya nama tempat wisata, alamat dan jenis wisata saja. sehingga proses ini masih menggunakan cara konvensional dan menghabiskan banyak biaya, baik bagi masyarakat atau pun dinas pariwisata. Pentingnya teknologi informasi untuk perkembangan pariwisata Sukabumi, dapat mempromosikan wisata yang tadinya tidak diketahui oleh masyarakat mengenai pariwisata apa saja yang ada di Sukabumi, menjadi tahu informasi apa saja yang ada, contohnya informasi wisata unggulan, seni tradisional, kuliner tradisional, rumah makan, penginapan dengan berbagai jenis, seperti hotel, homestay, dan villa, serta yang terpenting informasi

industri kreatif sebagai ajang pengenalan produk lokal dan oleh-oleh khas Kab.Sukabumi yang tidak tercantum didalam brosur Dinas Pariwisata, dikarenakan sumber daya manusia (SDM) yang kurang mumpuni. Hal ini terlihat dari data jumlah kunjungan objek wisata di Jawa Barat pada tahun 2018 yang dirilis pada situs BPS provinsi Jawa Barat dimana jumlah kunjungan wisata ke kabupaten Sukabumi hanya 1.494.205 jauh berbeda dengan Bogor yang mencapai 4.411.967 termasuk daerah lainya seperti Subang, Bandung dan Bekasi.

Untuk memperkenalkan pariwisata yang ada di Kab.Sukabumi memerlukan sebuah inovasi baru yang dapat memudahkan pengunjung dalam mencari informasi. Sehingga dibuatlah sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web, sebagai penunjang kebutuhan informasi pariwisata dalam mempromosikan potensi daerah di Kab.Sukabumi. Selain itu, penggunaan sistem informasi pariwisata berbasis website ini dapat dipercaya sebagai penopang *e-Government* untuk peningkatan pendapatan dari sektor pariwisata untuk menyejahterakan masyarakat. Berdasarkan kebutuhan tersebut maka diusulkan penelitian perancangan sistem informasi pariwisata berbasis *web* dengan menggunakan beberapa referensi dari jurnal untuk mendukung penelitian ini, hal ini dimaksudkan agar informasi dapat disebarkan dengan ketersediaan jangkauan sebaran informasi yang lebih luas, informasi yang lebih lengkap, efektif dan efisien.

1.2. Rumusan Masalah

Pada penjelasan latar belakang, dapat dirumuskan sebagian permasalahan yang sedang dialami pengunjung adalah bagaimana membangun perancangan sistem informasi pariwisata berbasis web dengan menggunakan metode pengembangan waterfall dan identifikasi masalah menggunakan metode PIECES yang dapat mempermudah pengunjung dalam mendapatkan informasi pariwisata secara efektif dan efisien di Kabupaten Sukabumi?

1.3. Batasan Masalah

Berikut ini batasan masalah yang akan dirancang

- a. Data pariwisata berupa data dummy yang ditampilkan hanya sebatas informasi pariwisata yang ada di Kab.Sukabumi
- b. Data industri kreatif akan langsung di dihubungkan pada *link* website dekranasda, ketika pengunjung mengklik fitur industri kreatif
- c. Aplikasi ini hanya memberikan data keluaran berupa informasi wisata unggulan, industri kreatif, informasi penginapan, rumah makan, kuliner tradisional, seni tradisional.
- d. Aplikasi yang dibangun dikelola oleh admin yang hanya bisa melakukan tambah, edit, dan hapus data spasial dan menambah informasi data tentang pariwisata. sementara pengunjung web atau wisatawan hanya dapat melihat informasi, posting wisata perjalanan beserta *link maps google* yang terhubung langsung pada objek wisata di Kab.Sukabumi.
- e. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Sublime Text*, Google Maps, sedangkan untuk basis data menggunakan MySQL, dan untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut ini merupakan tujuan dari penelitian yang sedang dilakukan:

- a. Membangun Sistem Informasi pariwisata yang dapat memberikan informasi pariwisata di Kab.Sukabumi beserta fasilitas pendukung yang tersedia secara efektif, efisien, informatif, cepat, akurat dan *online*.
- b. Membantu Dinas Pariwisata Kab.Sukabumi dalam mengelola data pariwisata di Kab.Sukabumi supaya data yang disajikan optimal dan *uptodate*.
- c. Mempromosikan produk lokal dan oleh-oleh khas Kab.Sukabumi melalui fitur industri kreatif yang akan dihubungkan langsung kepada *link* Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda).

1.5. Manfaat Penelitian

Dapat membantu dan memperkenalkan wisata unggulan dan produk industri kreatif, tanpa memerlukan biaya tambahan. Adanya sistem informasi pariwisata berbasis website ini, dapat mengurangi pembiayaan untuk mencetak pamflet, brosur dan bentuk promosi fisik lainnya, sehingga dengan adanya sistem informasi ini pemerintah Kab.Sukabumi dapat membangun E-pariwisata dengan peningkatan sektor pariwisata, dan dapat menjadi dasar E-pariwisata di Kabupaten Sukabumi.

1.6. Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diinginkan yaitu berupa sebuah informasi pariwisata berbasis web yang terintegrasi serta dapat memfasilitasi layanan informasi yang informatif bagi seluruh pengunjung web Dinas Pariwisata Kabupaten Sukabumi.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan pembahasan teori-teori relevan sesuai topik skripsi yang mendukung perancangan sistem informasi berupa pengertian, dan penjelasan yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bagian ini berisikan uraian metode yang digunakan penulis dalam pengembangan sistem informasi, yaitu metode pengumpulan data, dan metode pengembangan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bagian ini berisi penjelasan mengenai sistem analisa dan perancangan website, serta pencapaian atas penyelesaian masalah yang sudah diuraikan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bagian ini merupakan bab terakhir laporan penelitian dan penyusunan laporan, yang berisi kesimpulan akhir dan saran dari uraian yang telah dibahas pada laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN