

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi sangat penting diterapkan untuk perkembangan dan kemajuan suatu negara karena dengan pemanfaatan teknologi pertukaran informasi akan lebih sederhana dan cepat, selain itu teknologi informasi juga memiliki peran penting bagi pemerintah dalam proses pengolahan data, pengelolaan informasi dan manajemen data. Pemanfaatan teknologi seharusnya tidak hanya dirasakan oleh perkotaan saja tetapi daerah-daerah terpencil di Indonesia juga harus mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi informasi guna meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat.

Kabupaten Nunukan termasuk satu dari lima kabupaten atau kota yang terdapat di Provinsi Kalimantan Utara. Kabupaten Nunukan memiliki luas wilayah sebesar 14.247,50 km² dan terletak di perbatasan utara pulau Kalimantan yang langsung berbatasan dengan negara Malaysia. Kabupaten Nunukan terdiri atas 21 kecamatan yang kaya akan berbagai potensi sumber daya alam meliputi perkebunan, kehutanan, kelautan dan obyek wisata yang sangat menarik tetapi potensi wisata tersebut belum diketahui banyak orang dikarenakan adanya keterbatasan media dan sarana untuk penyebaran informasi. Pariwisata merupakan salah satu aspek yang dapat membantu perekonomian baik bagi masyarakat maupun bagi pemerintah untuk meningkatkan pendapatan daerah.

Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Nunukan merupakan pihak yang melakukan pengelolaan terhadap obyek wisata yang ada yaitu merupakan pelaku langsung yang memiliki wewenang untuk menyelenggarakan perencanaan, pembangunan dan pelayanan bidang kepariwisataan baik aspek daya tarik wisata, aspek pemasaran, aspek sumber daya manusia hingga aspek perizinan usaha pariwisata. Pada Dinas Pariwisata untuk mempromosikan wisata yang ada hanya menggunakan brosur yang tersedia di kantor Dinas Pariwisata dan

juga memasang *pamphlet* di beberapa titik jalan. Jenis promosi tersebut tidak efisien karena informasi tersebut hanya dapat diperoleh oleh masyarakat Kabupaten Nunukan saja serta promosi tersebut menghabiskan banyak biaya karena Dinas Pariwisata harus mencetak banyak brosur dan *pamphlet* secara terus menerus.

Maka dari itu, Dinas Pariwisata membutuhkan pemanfaatan teknologi informasi untuk mempromosikan objek wisata yang tersedia yaitu melalui sistem informasi berbasis *web* yang hanya dapat diakses dengan menggunakan *smartphone* dan laptop yang terkoneksi dengan jaringan internet, keberadaan sistem informasi berbasis *web* tersebut dapat memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi dan juga dapat memudahkan Dinas Pariwisata melakukan pengelolaan data wisata secara optimal. Berdasarkan data yang telah diperoleh pada Kabupaten Nunukan terdiri atas 3 jenis wisatawan yaitu wisatawan lokal yang merupakan penduduk Kabupaten Nunukan, wisatawan nusantara yang berasal dari luar Kabupaten Nunukan, dan wisatawan mancanegara. Untuk kategori objek wisata yang terletak di Kabupaten Nunukan terdiri atas 4 jenis meliputi wisata alam, wisata budaya, wisata religi, dan wisata buatan sedangkan untuk status pengembangan wisata berdasarkan laporan dari Dinas Pariwisata beberapa objek wisata masih berstatus potensial untuk dikembangkan beberapa sedang dalam proses pengembangan, tetapi ada juga objek wisata yang berstatus telah rampung hanya tinggal penyempurnaan. Objek-objek wisata terkenal yang terdapat di Kabupaten Nunukan yaitu, Hutan Mangrove, Air Terjun Binusan, Pantai Marina, Islamic Center, Patok 3, dan Pantai Ecing.

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian ini untuk membentuk suatu sistem informasi pariwisata berbasis *web*, adanya *website* tersebut diharapkan dapat memudahkan Dinas Pariwisata Kabupaten Nunukan untuk melakukan promosi obyek wisata secara luas kepada masyarakat umum, Sistem informasi berbasis *web* tersebut terdiri atas beberapa informasi seperti daftar obyek wisata, rumah makan, penginapan, dan kebudayaan. Selain itu terdapat juga fitur pemesanan paket tur wisata yang ada di Kabupaten Nunukan serta terdapat fitur *report* yang berisi data-data pemesanan paket tur wisata Kabupaten Nunukan. Pengguna dari *website* ini antara lain yaitu, admin dan pelanggan.

Berdasarkan uraian diatas maka dilakukan penelitian pada Kantor Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Nunukan, yang peneliti susun sebagai tugas akhir yang berjudul “Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* Pada Kabupaten Nunukan”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian mengenai latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana cara menyebarkan informasi dengan pemanfaatan sistem pada pariwisata yang terdapat di Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Nunukan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan sistem informasi pariwisata berbasis *web* yaitu sebagai berikut :

1. Sistem informasi ini menampilkan informasi objek wisata, rumah makan, daftar hotel, dan kebudayaan yang diadakan oleh dinas pariwisata. Terdapat juga fitur pemesanan paket tur wisata dan fitur laporan terkait data-data pemesanan paket tur wisata.
2. Pengguna dari sistem informasi ini yaitu admin dan pelanggan. Admin berasal dari Dinas Pariwisata disini admin bisa mengelola setiap informasi yang tersedia di *website* dan juga merubah status pemesanan paket wisata. Pelanggan dapat melihat informasi terkait paket tur wisata, daftar objek wisata, daftar rumah makan, daftar hotel dan daftar kebudayaan yang terdapat di Kabupaten Nunukan.
3. Fitur pemesanan paket wisata hanya sebatas pemesanan saja dan jika ingin melakukan pembayaran pelanggan dapat langsung melakukan transfer pada nomor rekening yang tertera pada *website*.
4. Aplikasi ini dibuat menggunakan *Visual Studio Code*, Untuk database menggunakan MySQL dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

1. Membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Nunukan untuk melakukan pengelolaan data pariwisata daerah dengan lebih optimal.
2. Membangun sistem informasi pariwisata berbasis *web* untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan paket *wisata* wisata melalui *website*.
3. Mempromosikan obyek wisata di Kabupaten Nunukan sehingga lebih dikenal oleh wisatawan lokal, nusantara maupun wisatawan mancanegara.

1.4.2 Manfaat

1. Memudahkan Dinas Pariwisata untuk menyebarkan informasi-informasi terkait, daftar obyek wisata, daftar hotel, daftar rumah makan, dan kebudayaan yang ada pada Kab.Nunukan dengan lebih mudah dan hemat karena tidak memerlukan brosur dan *pamphlet*.
2. Memberikan kemudahan bagi wisatawan lokal, nusantara dan mancanegara untuk melakukan pemesanan paket tur wisata dan memperoleh informasi terkait pariwisata di Kabupaten Nunukan.
3. Diharapkan dengan adanya sistem informasi pariwisata daerah ini dapat meningkatkan penghasilan daerah pada sektor pariwisata di Kabupaten Nunukan.

1.5 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan pada penelitian ini yaitu menghasilkan sebuah sistem informasi pariwisata daerah berbasis *website* yang dapat mempermudah Dinas Pariwisata dalam mengelola data dan mempromosikan pariwisata yang ada sehingga akan memberikan informasi yang bermanfaat bagi pengunjung *website*.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tersusun sistematika penelitian yang terdiri atas 5 (lima) bab inti dan masing-masing bab terdiri atas sub-bab bagian. Berikut uraian singkat mengenai pembahasan setiap bab dalam penelitian laporan ini yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, luaran yang diharapkan serta sistematika penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang studi literatur dan teori-teori pendukung yang digunakan sebagai acuan penyusunan tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi mengenai tahapan penelitian, uraian penelitian, waktu dan tempat penelitian, alat dan bahan penelitian serta *table* rencana kegiatan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisis perancangan sistem informasi pariwisata daerah pada Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga Kabupaten Nunukan dengan menggunakan metode Waterfall dan dilengkapi dengan *Use Case diagram*, *activity diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram* yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan menghasilkan suatu pencapaian yaitu suatu produk berbasis *website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi mengenai kesimpulan dari isi yang sudah dibahas beserta dengan saran guna untuk mengembangkan dan mengkaji ulang sistem