

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, Penggunaan *internet* bagi kalangan bisnis atau pengusaha dipandang sebagai suatu peluang yang bagus untuk memperlancar bisnis mereka. Mereka dapat mempromosikan produk-produk atau jasa yang mereka jual di *internet*. Selain *internet* perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pun berkembang sangat cepat khususnya komputer.

Dalam bidang bisnis ekonomi, khususnya dalam dunia kepariwisataan juga telah menerapkan teknologi kedalam sistem informasi yang dimilikinya. Kepariwisataan juga telah memberikan sumbangan dalam perekonomian suatu negara. Sekarang hal ini bukanlah suatu hal yang menakjubkan lagi. Pariwisata merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap manusia karena setiap orang pasti ingin merasakan kesenangan jika akan berekreasi. Rekreasi juga dapat menghilangkan rasa stress dan mengendorkan otot-otot yang tegang.

Para calon konsumen, biasanya menanyakan langsung tentang keunggulan dari lokasi yang akan mereka pilih. Saat ini mereka harus datang langsung ke biro perjalanan dan bertanya di sana. Jika informasi itu dapat dengan mudah mereka dapatkan tanpa harus keluar dari rumah, maka mereka dapat mengefisienkan waktu dan biaya perjalanan yang mereka pergunakan. Selain itu mereka juga dapat memiliki waktu yang cukup dalam berpikir untuk mengambil keputusan, kemana mereka akan pergi, dan berapa biaya yang diperlukan untuk berekreasi. Hal ini adalah sebuah masalah yang sering terjadi.

Bila mendengar kata biro perjalanan, maka yang terlintas dalam pikiran adalah sebuah perusahaan yang dapat memberikan pelayanan jasa yang baik untuk mengatur semua akomodasi dan paket-paket perjalanan yang disediakan oleh biro perjalanan tersebut. Sedangkan dalam prosedur operasionalnya di biro perjalanan itu sendiri menemukan beberapa permasalahan, Maka orientasi masalah yang dihadapi oleh manajemen dan konsumen pada sistem yang berjalan saat ini harus dibenahi.

Dalam pemesanan paket perjalanan harus melakukan proses pencatatan semua data pemesanan serta melakukan pencarian jadwal keberangkatan secara manual, hal ini membutuhkan waktu yang relatif lama sehingga memakan banyak waktu untuk menyelesaikannya. Salah satu masalah yang kerap muncul dibagian pemesanan adalah belum tersedianya tempat untuk mempromosikan paket-paket yang disediakan. Maka agar memudahkan dalam proses mempromosikan dan pencarian paket-paket perjalanan wisata ini di butuhkan media sosial atau *website* yang dibangun.

Masalah yang dihadapi oleh konsumen pada sistem saat ini ialah kebanyakan orang yang selalu mengharapkan aktivitasnya berjalan dengan baik, praktis, efisien, dan ekonomis. Maka diharapkan konsumen tidak perlu mengeluarkan pengorbanan waktu, tenaga, dan ongkos yang besar untuk memperoleh keterangan informasi data tour dan melakukan reservasi keberangkatan yang harus dilakukan di kantor biro jasa perjalanan.

Semakin bertambahnya pertumbuhan penduduk serta banyaknya persaingan yang dihadapi oleh pihak biro perjalan wisata saat ini maka pihak manajemen merasa perlu melakukan perbaikan sistem yang ada, dari manual menjadi komputerisasi yang terhubung ke *internet*.

Agar masalah tersebut dapat teratasi, penulis memberikan suatu bentuk pemecahan masalah dengan menggunakan alat bantu berupa komputer dan sekaligus sebagai bahan penulisan skripsi dengan judul “ **Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Biro Perjalanan Wisata Berbasis Web (Studi Kasus Pada Clau’s Adventure)** ”. yang di harapkan mampu membantu komsumen akan lebih mudah dan cepat dalam mendapatkan informasi biro perjalanan.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang dipecahkan adalah bagaimana merancang dan membuat sistem informasi pelayanan biro perjalanan wisata yang dapat memudahkan para wisatawan untuk mendapatkan tempat-tempat wisata yang bagus untuk dikunjungi.

I.3 Batasan Masalah

Dalam melakukan perancangan, membuat dan mengolah informasi ini hanya dibatasi dengan sistem usulan menjadi :

- a. Sistem informasi ini menangani sistem informasi perjalanan wisata dan paket perjalanan wisata kepulauan seribu.
- b. Sistem informasi yang dibangun ini tidak menangani proses negosiasi jadwal keberangkatan antara pihak Clau's Adventure dengan pihak konsumen
- c. Sistem informasi transaksi pemesanan tiket atau paket bisa dibayar uang muka terlebih dahulu, sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan oleh Clau's Adventure.
- d. Sistem informasi transaksi pembayaran melalui transfer secara manual pada rekening yang telah ditetapkan oleh Clau's Adventure
- e. Jumlah kuota untuk pemesanan paket perjalanan wisata tidak dibatasi, sedangkan untuk perjalanan event dalam satu group minimal 5 orang keberangkatan.
- f. Sistem ini tidak melayani pemesanan wisata diluar paket yang sudah ditentukan.

I.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian ini adalah

- a. Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi sistem informasi pelayanan wisata yang baru yaitu perancangan sistem informasi pelayanan biro perjalanan wisata pada Clau's Adventure yang dapat membantu konsumen untuk mendapatkan informasi perjalanan wisata

- b. Tujuan

Sedangkan tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah membangun sebuah sistem informasi pelayanan biro perjalanan wisata yang simpel mudah digunakan dan menghemat waktu pada Clau's Adventure untuk melakukan transaksi pemasaran dan memberikan fasilitas pelayanan serta

pemesanan kepada wisatawan secara terkomputerisasi yang terhubung dengan internet.

I.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Memberikan kemudahan dan menghemat waktu kepada konsumen dalam melakukan pemesanan wisata serta pencarian lokasi wisata tanpa harus datang langsung ketempat biro perjalanan
- b. Memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mengambil keputusan kemanan mereka akan pergi
- c. Memberikan kemudahan bagi pihak Clau's Adventure dalam meningkatkan kualitas pelayanan biro perjalanan wisata kepada konsumen

I.6 Luaran Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah aplikasi sistem informasi pemesanan dan pelayanan yang dapat memberikan gambaran dan mempermudah para konsumen untuk mendapatkan informasi wisata yang akan mereka kunjungi.

I.7 Kegunaan Penelitian

Kegunaan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu dapat menambah wawasan dan pengetahuan khususnya dalam bidang sistem informasi dan ilmu komputer yang ada hubungannya dengan masalah-masalah sistem informasi. Bagi pihak Clau's Adventure dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan sistem informasi pelayanan serta pemesanan yang masih manual menjadi sistem informasi berbasis web sehingga dapat memberikan kemudahan kepada konsumen untuk mendapatkan informasi perjalanan wisata.

I.8 Sistematika Penulisan

Agar lebih mempermudah dalam memahami secara keseluruhan dari isi profosal skripsi ini, maka penulis membagi dalam beberapa bagian yang tersesusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, luaran yang diharapkan, kegunaan penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori pendukung yang mendasari pembahasan berupa definisi-definisi dalam penelitian mengenai pelayanan biro jasa perjalanan berbasis web.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini di uraikan tentang kerangka berpikir, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisa data, serta jadwal penelitian, untuk membantu suatu sistem pelayanan biro perjalanan berbasis web.

BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan secara singkat tentang analisa sistem berjalan, perancangan aplikasi dan tahap pengolahan data input serta proses rancangan sistem usulan pelayanan biro perjalanan berbasis web.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan kesimpulan dan saran hasil penelitian skripsi ini serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya.