

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki peran dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara, terutama Indonesia. Industri pariwisata tidak hanya menyediakan lapangan pekerjaan bagi masyarakat di Indonesia, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan pendapatan dari sektor pariwisata. Dalam era digital ini yang penuh dengan perubahan cepat ini, industri pariwisata perlu berinovasi untuk memenuhi tuntutan pengunjung yang semakin tinggi. Di mana pengelola pariwisata harus dapat melayani sesuai dengan kebutuhan dan preferensi wisatawan. Wisatawan juga menginginkan informasi yang sangat lengkap terkait apa saja yang ditawarkan oleh wisata yang diminati, tetapi hal tersebut belum terfasilitasi dengan baik, maka teknologi dapat mendukung fasilitas dari informasi wisata yang dibutuhkan oleh wisatawan

Edu wisata merupakan salah satu komponen penting dalam industri pariwisata. Edu wisata menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan edukatif bagi pengunjung. di berbagai destinasi wisata. Edu wisata memberikan kesempatan bagi pengunjung terlibat langsung dalam kegiatan edukatif seperti pameran interaktif, workshop atau partisipasi dalam kegiatan konservasi. Edu wisata konservasi merupakan konsep pariwisata yang menggabungkan edukasi dan konservasi alam. Tujuannya edu wisata konservasi yaitu untuk memberikan pengalaman berwisata yang edukatif bagi wisatawan mengenai kepedulian terhadap

lingkungan, keanekaragaman hayati dan melestarikan flora dan fauna yang ada di wisata tersebut.

Pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan menawarkan edu wisata yang menarik dan edukatif. Melalui edu wisata ini, wisatawan dapat mempelajari langsung mengenai konservasi penyu. Program edu wisata yang ditawarkan dinas antara lain yaitu pelepasan tukik, *turtle watching*, dan kolam sentuh. Dalam kegiatan pelepasan tukik, pengunjung dapat menyaksikan momen yang sangat emosional ketika pelepasan tukik, untuk *turtle watching* wisatawan dapat mengamati secara langsung proses induk penyu bertelur hingga kembali ke laut. Pada kolam sentuh, wisatawan dapat berinteraksi secara langsung dengan berbagai penyu, sehingga dapat memberikan pengetahuan baru mengenai penyu.

Namun, pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan, sistem pembelian tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu masih menghadapi berbagai permasalahan. Pengelolaan data tamu sendiri merupakan wisatawan yang mendapatkan akses gratis dalam kunjungan wisata pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan. Saat ini, proses pembelian tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu masih dilakukan secara pencatatan, yang rentan terhadap kesalahan data. Selain itu, kendala lainnya terjadi pada pengelolaan kuota dari beberapa edu wisata, terutama pada kegiatan *turtle watching*. Kegiatan ini sangat rentan terhadap dampak negatif dari kerumunan pengunjung yang berlebihan yang seharusnya maksimal pengunjung pada kegiatan *turtle watching* yaitu 10 sampai 15 pengunjung perharinya. Ketika wisatawan ramai, penyu yang datang untuk bertelur dapat merasa terganggu sehingga enggan untuk menelurkan telur. Oleh karena itu,

pengembangan sistem pemesanan tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu pada Dinas Kelautan dan Perikanan menjadi penting guna meningkatkan pelayanan kepada pengunjung serta mengoptimalkan pengelolaan edu wisata.

Dalam konteks penelitian ini, peneliti akan memfokuskan pada aspek proses pemesanan tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu berbasis web melalui teknologi aplikasi Go-Wisata. Sistem pemesanan tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu berbasis web pada aplikasi Go-Wisata ini memungkinkan Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan untuk mengatur dan memantau jumlah tiket yang tersedia, mengelola batasan kuota pada wisata tertentu, serta mengumpulkan laporan penjualan tiket edu wisata. Selain itu dengan aplikasi ini, pengguna ataupun wisatawan dapat dengan mudah melakukan pemesanan tiket secara online atau secara langsung, memantau kuota tiket yang tersedia, informasi wisata, serta melihat riwayat penggunaan tiket edu wisata.

Berdasarkan uraian diatas, maka dirumuskan sebuah judul “TEKNOLOGI APLIKASI GO-WISATA WEB APPLICATION SEBAGAI PENYEDIA JASA KONSERVASI PENYU DAN LAYANAN WISATA BERBASIS DIGITAL MARKETING DAN CROWDFUNDING (MODUL WISATA)”

1.2. Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah dan Rumusan masalah ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah-masalah yang menjadi latar belakang penelitian ini dan merumuskan masalah-masalah yang akan diselesaikan dalam skripsi ini. Melalui identifikasi yang diteliti dan juga rumusan masalah yang jelas, peneliti akan

memberikan pemahaman yang mendalam tentang permasalahan yang ada dan dapat menawarkan solusi yang tepat.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Pada sub bab ini, peneliti akan mengidentifikasi masalah-masalah yang mendasari penelitian mengenai sistem pemesanan tiket berbasis web dalam aplikasi Go-Wisata. Berikut merupakan identifikasi masalah yang ada:

1. Sistem pembelian tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan masih menggunakan sistem pencatatan sehingga menjadikan proses pembelian tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu menjadi kurang efisien. Hal ini dapat menyebabkan kesalahan data
2. Informasi yang diperoleh oleh wisatawan mengenai destinasi wisata masih kurang optimal. Sehingga aksesibilitas dalam mencari informasi mengenai harga tiket, ketersediaan tiket, dan deskripsi wisata masih kurang.
3. Pengelolaan jumlah pengunjung pada edu wisata terutama pada *turtle watching* yang masih dilakukan secara manual juga menjadi masalah dalam pengelolaan destinasi wisata, sehingga sulit bagi dinas untuk secara efisien melacak jumlah pengunjung yang datang, mengelola kuota wisata, dan mencegah kelebihan kapasitas.

1.2.2. Rumusan Masalah

Pada sub bab ini, akan dirumuskan masalah-masalah yang akan dipecahkan melalui penelitian ini. Berikut merupakan rumusan masalah yang ada:

1. Bagaimana proses sistem pemesanan tiket edu wisata yang sedang berjalan pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan
2. Bagaimana pembuatan sistem pemesanan tiket edu wisata pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Laravel dan menggunakan metode pengembangan *Prototype*
3. Bagaimana pengujian sistem pemesanan tiket edu wisata pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan menggunakan metode *black box testing* dengan teknik *State Transition Testing*
4. Bagaimana pengimplementasian sistem pemesanan tiket edu wisata pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan penelitian bertujuan untuk menjelaskan alasan di balik penelitian ini dilakukan serta tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maksud dan tujuan dilakukannya penelitian ini, sebagai berikut:

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengatasi permasalahan dari sistem tiket edu wisata yang masih belum terkomputerisasi pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan dengan cara membangun aplikasi Go-Wisata sebagai pelayanan pemesanan tiket edu wisata, sehingga proses pemesanan tiket menjadi lebih efisien.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Dengan permasalahan yang dipaparkan sebelumnya pada rumusan masalah, maka tujuan yang diharapkan oleh peneliti yaitu, sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi Go-Wisata berbasis web yang dapat digunakan sebagai platform pemesanan tiket edu wisata secara efisien, mempermudah mengelola kuota tiket, dan memberikan informasi yang akurat kepada wisatawan mengenai wisata yang tersedia
2. Meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan melalui aplikasi Go-Wisata ini, sehingga dapat dengan mudah mengetahui harga tiket, deskripsi objek wisata, dan ketersediaan tiket untuk menghindari kesulitan dalam memilih destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka
3. Meningkatkan efisiensi pengelolaan jumlah pengunjung, sehingga dapat menghindari kelebihan kapasitas.

1.4. Kegunaan Penelitian

Pada kegunaan penelitian ini, peneliti tidak hanya berfokus pada manfaat praktisi melainkan juga pada manfaat teoritis dalam hal pengembangan aplikasi Go-Wisata, berikut adalah kegunaan penelitian ini dari perspektif manfaat praktisi dan teoritis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis yang diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pengetahuan tentang sistem pemesanan tiket edu wisata berbasis web. Penelitian ini diharapkan

juga dapat melengkapi literatur yang ada mengenai pemahaman tentang penggunaan teknologi informasi dari sisi industri pariwisata, serta dapat menyumbangkan wawasan baru tentang pengelolaan objek wisata.

Dari sisi akademis, diharapkan dapat memberikan landasan teoritis yang bermanfaat bagi pengembangan sistem pemesanan tiket edu wisata berbasis web ini

2. Manfaat Praktisi

- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan dan pemahaman tentang sistem pemesanan tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu berbasis *website*. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai referensi dan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam pengembangan sistem pemesanan tiket edu wisata dan pengelolaan data tamu.
- b. Bagi dinas, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi pengelolaan wisata termasuk data tamu serta mempercepat proses penjualan tiket, meningkatkan ketepatan data
- c. Bagi bagian tiket, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional, halnya seperti pengurangan waktu dan Upaya dalam proses penjualan tiket, pemantauan penjualan tiket, dan pengelolaan pengunjung wisata dan tamu
- d. Bagi wisatawan, penelitian ini diharapkan dapat mempermudah mengakses informasi mengenai destinasi wisata, memilih jadwal

kunjungan dan melakukan pemesanan tiket secara online, sehingga dapat menghemat waktu, dan memberikan pengalaman wisata yang lebih terencana.

1.5. Batasan Masalah

Sebelum menjelaskan lebih lanjut, alangkah baiknya perlu ditetapkan parameter dan ruang lingkup penelitian ini. Hal ini akan memudahkan dalam memfokuskan penelitian pada aspek-aspek yang relevan, dalam hal ini peneliti akan menjelaskan mengenai Batasan-batasan yang telah ditetapkan, diantaranya:

1. Dalam penelitian ini, aplikasi yang dibangun akan memiliki fokus pada manajemen wisata, khususnya pada pemesanan tiket dan pengelolaan wisata. Meskipun dalam aplikasi ini terdapat banyak sistem lainnya
2. Pada Aplikasi ini akan difokuskan pada pengelolaan objek wisata, mencari informasi seputar wisata, melakukan pembayaran online ataupun secara langsung, memesan tiket, pembuatan laporan tiket, pembuatan laporan tamu, melihat *history* pembayaran, *review* wisata, input data wisata, input data tamu akan menjadi bagian penting dari aplikasi ini.
3. Pada aplikasi ini, penelitian menggunakan *payment gateway* menggunakan Xendit sebagai solusi untuk melakukan pembayaran tiket edu wisata secara online
4. Pemesanan tiket edu wisata secara online hanya bisa dilakukan maksimal 1 hari sebelumnya

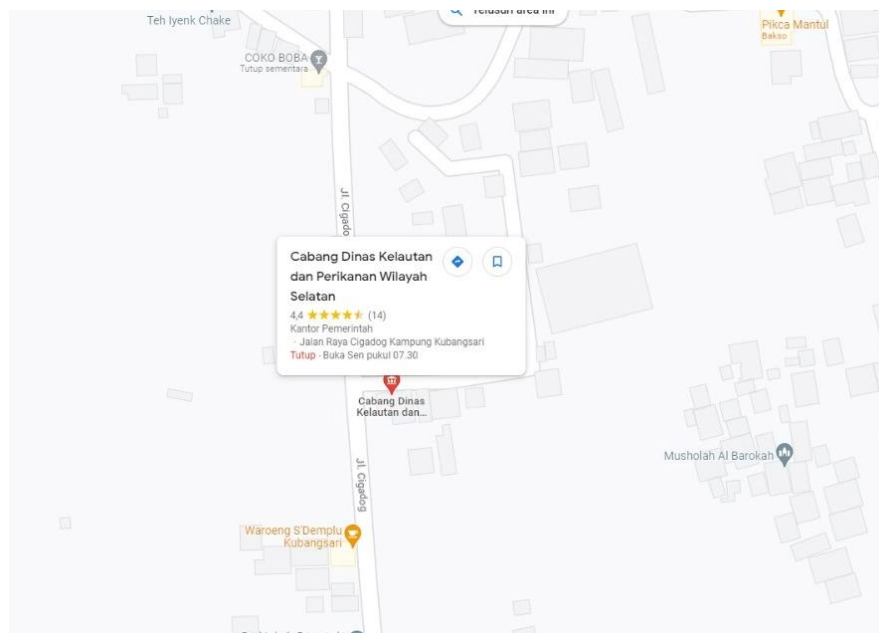
5. Maksimal pengunjung pada program edu wisata *turtle watching* yaitu 10 pengunjung

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Selama proses penelitian, peneliti akan melakukan observasi dan pengumpulan data pada Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan. Penelitian ini juga melibatkan peneliti dalam melihat langsung lokasi dan mengumpulkan informasi relevan.

1.6.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di lokasi yang terletak di Jalan Raya Cigadog Kampung Kubangsari, Arjasari, Kecamatan Leuwisari, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat 46464.



Gambar 1. 1. Lokasi Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan

1.6.2. Waktu Penelitian

Selama periode penelitian yang berlangsung dari bulan Maret 2023 hingga Juli 2023, peneliti akan melaksanakan serangkaian kegiatan yang akan direncanakan dengan baik. Berikut merupakan tabel yang menunjukkan kegiatan yang akan dilakukan oleh peneliti dan waktu pelaksanaannya.

Tabel 1. 1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2023																
		Maret			April			Mei			Juni			Juli				
1	Pengumpulan Data:	■	■	■														
	a. Wawancara	■	■	■														
	b. Observasi	■	■	■														
	c. Studi Pustaka	■	■	■														
2	Desain Sistem			■					■									
3	Pembuatan Aplikasi			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	Pengujian Aplikasi																	■
5	Penerapan Aplikasi																	■

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini bermaksud untuk memberikan informasi secara rinci mengenai pembahasan setiap bab dan terfokus pada pokok permasalahan, maka penulis membuat sistematika penulisan skripsi terdiri dari 2 bagian, yaitu:

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi mencakup berbagai halaman yang diperlukan sebagai penyusun kerangka skripsi yang baik. Bagian ini meliputi halaman depan, halaman judul, halaman persetujuan dari dosen

pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak

2. Bagian Utama

Pada bagian utama terbagi atas sub bab dan sub sub bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini, penulis membahas Latar Belakang, Identifikasi masalah dan Rumusan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Batasan Masalah, Lokasi dan Waktu penelitian, Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini, penulis membahas pengertian sistem seperti konsep dasar sistem, karakteristik sistem, komponen dalam sistem, pengertian informasi, pengertian sistem informasi, pengertian perancangan sistem, pengertian sistem informasi wisata,

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, penulis membahas mengenai Objek Penelitian meliputi sejarah singkat mengenai lokasi penelitian, struktur Organisasi, Visi Misi, Deskripsi Tugas. Pada bab ini juga, penulis membahas tentang Metode Penelitian, Analisis Sistem yang Berjalan dan Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis membahas tentang Perancangan Sistem, Perancangan Antar Muka, Perancangan Arsitektur Jaringan, Implementasi, dan Pengujian Sistem

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab terakhir, penulis membahas mengenai kesimpulan dari pengembangan sistem dan pembangunan aplikasi serta saran.