BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi adalah kata kunci pada saat ini. Seluruh kegiatan yang dilakukan oleh kita memerlukan informasi dan bahkan kita juga dituntut untuk menghasilkan informasi.

Berkembangnya informasi dan teknologi akan menyebabkan semakin kompleksnya kebutuhan akan informasi dan pengolahan informasi, sehingga kebutuhan penggunaan beberapa jaringan komputer secara bersamaan sangat diperlukan. Penggunaan jaringan komputer secara bersama ini tumbuh dan membentuk sebuah jaringan komputer yang sangat besar dan tersebar diseluruh bagian dunia.

Jaringan komputer yang sangat besar ini kita kenal dengan nama *internet*. *Internet* bisa diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai macam keperluan akan informasi. Sesuai dengan perkembangan jaman pula teknologi *internet* pun semakin berkembang dan beragam. Dengan kemampuannya yang seperti ini *web* menjadi semakin terkenal dan perkembangannya pun sangat pesat.

Sektor pariwisata adalah satu sektor yang sangat berperan dalam penerimaan devisa negara kita. Informasi akan pariwisata Indonesia merupakan salah satu aspek yang berpengaruh dalam promosi pariwisata negara kita. Kemudahan dalam pencarian informasi pariwisata suatu negara merupakan faktor yang dominan dalam menentukan jumlah wisatawan yang berkunjung ke negara tersebut.

Kabupaten Sumedang adalah salah satu dari sekian banyak daerah di Indonesia yang kaya akan potensi alam dan objek pariwisatanya. Namun sangat disayangkan bahwa Kabupaten Sumedang kurang menonjolkan pariwisata sebagai salah satu sektor pendapatan daerahnya. Minimnya informasi akan kepariwisataan di Kabupaten Sumedang adalah salah satu penyebab kenapa sektor pariwisata tidak berkembang.

Dibangunnya sebuah sistem informasi kepariwisataan berbasis *web* akan sangat berperan dalam menginformasikan sektor kepariwisataan Kabupaten Sumedang.

Dengan memperhatikan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti dan membangun **"SISTEM INFORMASI PARIWISATA KABUPATEN SUMEDANG BERBASIS *WEB*"**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka terdapat beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi. Permasalahan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi mengenai kepariwisataan Kabupaten Sumedang.
2. Merancang sebuah sistem informasi pariwisata berbasis *web* untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Sumedang yang didalamnya menampilkan mengenai objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Sumedang, event wisata, fasilitas pendukungnya, dan pendaftaran *online* event wisata.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. *Website* yang akan dibangun menampilkan mengenai informasi objek wisata, event wisata, dan fasilitas pendukungnya yang terdapat di Kabupaten Sumedang.
2. *Website* ini akan menampilkan *form* pendaftaran untuk mengikuti event wisata yang akan dilaksanakan di Kabupaten Sumedang.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi pariwisata berbasis *web* untuk Kabupaten Sumedang dan sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata I Universitas Komputer Indonesia jurusan Manajemen Informatika.

Sedangkan tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasiskan *web* yang dinamis dan dapat membantu promosi sektor pariwisata Kabupaten Sumedang.
2. Membangun sebuah *web* yang dapat memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mendaftarkan diri sebagai peserta event wisata yang ada di Kabupaten Sumedang.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian deskriftif, yaitu metode yang menggambarkan fenomena dari objek yang diteliti, yang mempunyai tahap-tahap pengumpulan data, menganalisis, mengolah data untuk kemudian mengambil kesimpulan secara umum.

Dalam usaha pengumpulan data yang diperlukan bagi penyelesaian laporan tugas akhir ini, maka penulis mengumpulkan data melalui teknik-teknik :

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan survey langsung ke lapangan yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, yang terdiri dari :

   - Observasi

     Yaitu mengumpulkan data dengan langsung datang langsung ke sumbernya, yaitu Dinas Pariwisata Kabupaten Sumedang.

   - Wawancara

     Yaitu mengumpulkan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian tugas akhir ini, seperti Dinas Pariwisata Kab. Sumedang, Pemkab Sumedang, dan sumber-sumber lainnya.

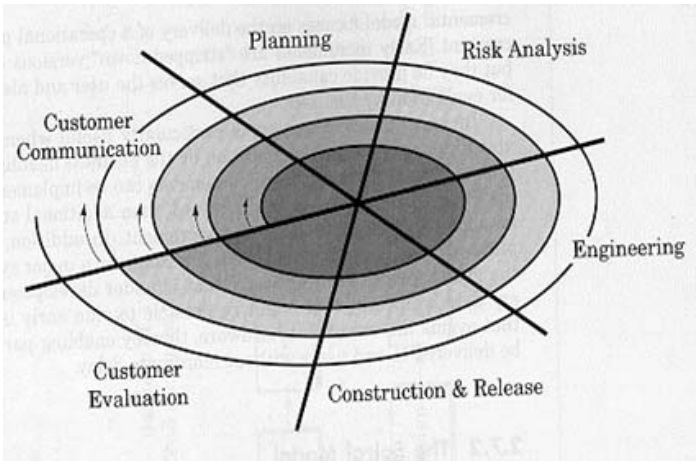
2. Metode Kepustakaan (*Library Research*)

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi secara teoritis melalui buku-buku, majalah, jurnal, dan perusahaan yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.5.2 Model Proses

Pada model proses penulis ingin merancang suatu sistem informasi yang menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas dan tepat waktu dengan metode Spiral. Model ini mengambil fitur penting dari model *waterfall* dan *prototyping*, dengan menambah elemen baru yaitu analisa resiko (*risk analysis*). Model ini memiliki 6 aktivitas penting, yaitu:

1. *Customer Communication*; komunikasi antara pengembang dengan pelanggan.
2. *Planning*; penentuan tujuan, alternatif dan batasan.
3. *Risk Analysis*; analisa alternatif dan identifikasi atau pemecahan resiko.
4. *Engineering*; pengembangan level berikutnya dari produk.
5. *Construction and Release*; pengujian, instalasi, dan menyediakan *support* termasuk dengan pelatihan pada *user* dan pembuatan dokumentasi.
6. *Customer Evaluation*; penilaian terhadap hasil *engineering*.



Gambar 1.1 Metode Spiral
(*Sumber : Pressman, Software Engineering*)

1.5.3 Metode Pendekatan Sistem

Pada metode pendekatan sistem ini penulis menggunakan metode *object oriented* sebab metode ini tidak memperhatikan sistem sebelumnya atau belum ada sistem informasi, sehingga dengan menggunakan metode ini penulis dapat lebih memfokuskan kepada sistem informasi yang akan dibangun. Selain itu dengan metode ini berdasarkan pada konsep obyek dalam pemrograman dan penggunaan struktur datanya. Adapun alat bantu yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) dengan menggunakan *software* Rational Rose untuk membantu dalam melaksanakan Analisis dan Desain *object oriented.*

1.6 Sistematika Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini diuraikan mengenai masalah-masalah yang melatarbelakangi penulis dalam pembangunan sistem informasi, identifikasi masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Berisi tentang uraian teori-teori yang menunjang dan berhubungan dengan masalah yang akan penulis kaji di dalam pembangunan sistem informasi yang dibangun.

Bab III : Analisis Sistem

Bab ini berisi tentang singkat organisasi, struktur organisasi, deskripsi kerja bagian yang terkait, analisa sistem yang berjalan, dan evaluasi sistem yang berjalan.

Bab IV : Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang perancangan dari sistem yang akan diajukan, analisa kebutuhan yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi, perancangan input output, dan kebutuhan sistem.

Bab V : Implementasi Sistem

Bab ini akan menjelaskan tentang implementasi dari sistem yang diajukan. Bab ini juga berisikan mengenai tampilan antar muka dari perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI : Penutup

Bab ini merupakan bab penutup laporan yang berisikan kesimpulan dan saran.