BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan waktu, teknologi dan informasi pada saat ini telah berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan sistem informasi dan teknologi telah dapat mengubah cara dan gaya hidup masyarakat dalam segala hal di dalam melakukan aktifitas sehari-hari. Hal ini juga diiringi juga dengan semakin banyaknya perangkat lunak (*software)* dan perangkat keras (*hardware*) yang telah diciptakan semakin hari semakin canggih yang ditujukan untuk dapat memenuhi tuntutan yang dihadapi oleh kebutuhan manusia. Komputer merupakansalah satu alat teknologi canggih yang dapat membantu manusia dalam membantu menyelesaikan pekerjaan dan menangani arus informasi dalam jumlah yang besar. Namun peran komputer sebagai alat yang canggih belum dapat mencapai tingkat yang optimal jika tidak dirancang sebuah sistem yang mampu merangkap kerja sebagai proses dalam pengolahan data.

Perkembangan teknologi informasi salah satunya adalah diiringi dengan hadirnya internet sebagai media informasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer yang terkoneksi satu sama lain ke berbagai belahan dunia. Salah satu area bisnis yang memanfaatkan fasilitas internet adalah bisnis pariwisata. Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang jasa umumnya pada saat ini telah meiliki website yang di lengkapi dengan fasilitas reservasi on-line. Dengan demikian perusahaan tersebut telah memiliki suatu alat yang dapat

membantu dalam melakukan promosi, membantu memberikan kemudahan untuk setiap pelanggan yang ingin melakukan reservasi dan dalam rangka untuk memenagkan persaingan.

Kota Garut merupakan salah satu kota di Indonesia yang menarik untuk di jadikan tempat tujuan wisata. Selain udaranya yang sejuk garut juga terkenal dengan pemandangan alamnya yang sangat indah, dengan dikelilingi oleh gunung gunung yang tidak terlalu tinggi tapi sangat sayang sekali kalau kita tidak bisa menikmatinya. Sehingga Garut mendapat julukan "Swiss van Java". Banyak sekali tempat wisata yang ada di Kota Garut mulai dari wisata alam, wisata seni dan budaya, wisata kuliner hingga wisata mengenai kekayaan sejarah. Lokasi yang strategis, dengan nilai sejarah serta pusat wisata yang beraneka ragam menjadikan Kota Garut sebagi kota yang menarik untuk di jadikan tempat tujuan wisata baik oleh wisatawan lokal maupun wisatawan asing. Khususnya untuk para pecinta alam yang ingin menikmati keindahan gunung-gunung yang ada digarut,salah satunya "Taman nasional gunung Papandayan".

Taman nasional gunung papandayan merupakan salah satu objek wisata maupun pendakian yang banyak sekali diminati oleh para wisatawan dan pendaki menjadi salah satu objek wisata favorit yang ada di Garut . karna selain ketinggian gunung papandayan yang tidak terlalu tinggi, kita sudah dapat menikmati keindahan bunga edelweiss (bunga abadi) yang sulit di temukan di gunung-gunung lain yang ada di Indonesia. Taman nasional gunung papandayan sering dijadikan sebagai gunung pertama untuk melakukan pendakian. Dinas kehutanan di kota Garut terus berupaya untuk meningkatkan pelayanan serta kemudahan

bagi para wisatawan/pendaki ,antara lain dengan pemanfaatan teknologi informasi. Selama ini sistem pendaftaran dan sistem pembookingan masih menggunakan proses manual hanya melalui telephone, yaitu pada proses pendaftaran untuk mendapatkan “surat ijin masuk kawasan konservasi (SIMAKSI).

Permasalahan lainnya adalah data pengunjung yang masih dibukukan dalam buku daftar pengunjung/pendaki sehingga menyulitkan admin untuk melakukan pendataan data-data pendaki yang sudah mendaftar. Selama ini media yang digunakan untuk mempromosikan taman nasional gunung papandayan hanya melalui media social seperti facebook dan twitter saja. Karekteristik pengunjung hanya dibagi menjadi 2 yaitu local dan asing saja Di bawah ini adalah data pengunjung pada taman nasional gunung papandayan yang saya dapatkan dari dinas kehutanan kota Garut.

REKAPITULASI PNBP/ TIKET MASUK TAMAN NASIONAL GUNUNG PAPANDAYAN

SEKSI KONSERVASI V GARUT

TAHUN 2014

NO	BULAN	WISATAWAN / KENDARAAN	JUMLAH TIKET	HARGA TIKET Rp	JUMLAH PENDAPATAN (Rp)	KETERANGAN
1	MARET	DN	3017	2,000.00	6,034,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	15	15,000.00	225,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	277	1,000.00	277,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	56	1,500.00	84,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	2,500.00	-	
2	APRIL	DN	3017	2,000.00	6,034,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	15	15,000.00	225,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	277	1,000.00	277,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	56	1,500.00	84,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	2,500.00	-	
3	MEI	DN	5124	2,000.00	10,248,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	49	15,000.00	735,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	211	1,000.00	211,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	35	1,500.00	52,500.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	2,500.00	-	
4	JUNI	DN	5124	2,000.00	10,248,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	49	15,000.00	735,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	211	1,000.00	211,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	35	1,500.00	52,500.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	2,500.00	-	
5	JULI	DN	7056	2,000.00	14,112,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	57	15,000.00	855,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	549	1,000.00	549,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	77	1,500.00	115,500.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	2,500.00	-	
6	AGUSTUS	DN	4008	5,000.00	20,040,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	35	100,000.00	3,500,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	423	5,000.00	2,115,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	71	10,000.00	710,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	50,000.00	-	
		SEPEDA	2	2,000.00	4,000.00	
7	SEPTEMBER	DN	163	7,500.00	1,222,500.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	0	150,000.00	-	
		KENDARAAN RODA 2	41	7,500.00	307,500.00	
		KENDARAAN RODA 4	135	15,000.00	2,025,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	9	75,000.00	675,000.00	
		SEPEDA	0	3,000.00	-	

NO	BULAN	WISATAWAN / KENDARAAN	JUMLAH TIKET	HARGA TIKET Rp	JUMLAH PENDAPATAN (Rp)	KETERANGAN
8	OKTOBER	DN	239	5,000.00	1,195,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	26	100,000.00	2,600,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	36	5,000.00	180,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	8	10,000.00	80,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	50,000.00	-	
		SEPEDA	2	2,000.00	4,000.00	
9	NOVEMBER	DN	1802	7,500.00	13,515,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	7	150,000.00	1,050,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	289	7,500.00	2,167,500.00	
		KENDARAAN RODA 4	31	15,000.00	465,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	75,000.00	-	
		SEPEDA	0	3,000.00	-	
10	DESEMBER	DN	7362	5,000.00	36,810,000.00	PENGUNJUNG LEBIH BANYAK HARI LIBUR DI BANDING HARI BIASA
		LN	42	100,000.00	4,200,000.00	
		KENDARAAN RODA 2	678	5,000.00	3,390,000.00	
		KENDARAAN RODA 4	87	10,000.00	870,000.00	
		KENDARAAN RODA 6	0	50,000.00	-	
		SEPEDA	0	2,000.00	-	

Sumber : (dinas kehutanan kota garut)

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu kinerja sumber daya pariwisata khususnya pada bagian pemasaraan, rancangan sistem informasi yang dimaksud adalah "**PERANCANGAAN SISTEM INFORMASI PENDAFTARAN ONLINE PENGUNJUNG DI TAMAN NASIONAL GUNUNG PAPANDAYAN BERBASIS WEB**".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Setiap perusahaan dalam mencapai tujuan akan selalu menghadapi masalah. Keberhasilan dalam memecahkan masalah akan menentukan kelanjutan sebuah perusahaan sehingga tujuan perusahaan dapat dicapai. Adapun identifikasi dan rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasikan permasalahan yang ada, antara lain:

1. Belum banyak wisatawan yangmengetahui tentang objek wisata di taman nasional gunung papandayan
2. Para wisatawan / pendaki masih banyak kesulitan dalam mendapatkan surat izin masuk kawasan konservasi.
3. Kebutuhan akan informasi wisata tidak dipungkiri bahwa sangat dibutuhkan bagi wisatawan lokal maupun luar negeri.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemesanan wisata dan pendakian yang sedang berjalan pada taman nasional gunung papandayan
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis taman nasional gunung papandayan
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan wisata berbasis web taman nasional gunung papandayan
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis web pada taman nasional gunung papandayan

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan wisata dan pendakian yang sedang berjalan pada taman nasional gunung papandayan
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web pada taman nasional gunung papandayan
3. Untuk mengetahui pengujian program sistem informasi pemesanan wisata dan pendakian berbasis web pada taman nasional gunung papandayan
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan wisata berbasis web pada taman nasional gunung papandayan.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian dibedakan menjadi kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Kegunaan akademis berarti hasil dari penelitian yang bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan berhubungan dengan objek penelitian. Kegunaan praktis bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukan untuk memperbaiki kinerja, terutama untuk sistem yang ada taman nasional gunung papandayan.

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah :

1. Bagi perusahaan, sebagai alternatif lain media promosi taman nasional gunung papandayan yang lebih interaktif, mempermudah kegiatan pemesanan yang sebelumnya dilakukan melalui telepon atau pengunjung

datang langsung ke tempat untuk mendapat informasi lebih lengkap, dan mempermudah bagian pemasaran dalam pencarian data pengunjung yang sewaktu-waktu dibutuhkan.

2. Bagi pengunjung, memudahkan proses pemesanan wisata jarak jauh dan dengan mudah mengetahui informasi terbaru mengenai produk wisata yang tersedia di taman nasional gunung papandayan

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian, peneliti memiliki beberapa batasan masalah. Batasan masalah tersebut adalah:

1. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan wisata baik wisata lokal maupun asing dan pengelolaan data pengunjung pada taman nasional gunung papandayan.
2. Sistem ini dikelola oleh pihak taman nasional gunung papandayan.
3. Pengunjung yang akan melakukan pemesanan wisata melakukan registrasi pengunjung pada *link* yang tersedia di halaman utama.
4. Pengunjung yang telah melakukan registrasi, dapat memesan wisata baik wisata lokal maupun asing. Adapun ketentuan dalam pemesanan wisata pelajar dilakukan sebulan sebelum tanggal kegiatan sementara pemesanan umum dilakukan 2 minggu sebelum tanggal kegiatan.
5. *Staff Marketing* dapat mengelola data produk wisata wisata seperti data wahana, data fasilitas, data paket wisata, dan data paket makan.

6. Staff Marketing melakukan promosi atau bisa dikatakan ekspedisi ke pengunjung dengan menggunakan data pengunjung yang ada pada halaman staff marketing.
7. Sistem pemesanan wisata dan pendakian pada taman nasional gunung papandayan dapat menghasilkan laporan data kunjungan baik pendakian maupun wisata sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada dinas kehutanan.
8. Pengunjung dapat melihat informasi tentang taman nasional gunung papandayan secara *up to date* mengenai paket wisata, paket menu, fasilitas, dan wahana yang tersedia di taman nasional gunung papandayan pada sistem informasi pemesanan paket wisata dan pendakian berbasis web pada taman nasional gunung papandayan.
9. Kapasitas maksimum pengunjung dalam jangka waktu satu hari untuk kategori paket wisata pendakian adalah 500 orang sedang kategori kegiatan wisata maksimum 200 orang

Tabel 1.1

Tabel Waktu Penelitian

No	Aktivitas	2015															
		Maret				April				Mei				Juni			
	Minggu Ke	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi																
	a. Survey penelitian	■															
	b. Observasi	■															
	c. Wawancar	■															
2	Analisis Sistem																
	a. Pengumpulan data		■														
	b. Identifikasi kebutuhan system			■													
3	Design																
	a. Membuat Antar muka rancangan program				■	■	■	■									
4	Coding																
	a. Membuat rancangan program								■	■	■	■					
5	Pengujian Sistem																
	a. Melakukan uji program pada system yang telah dibangun												■				