BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi ini,media informasi sangat berkaitan dengan kehidupan individu sehari-hari. Mulai dari akses media informasi sederhana seperti surat kabar, hingga yang berbasis sistem (*Information System)* yang dapat membantu dalam bidang kerja terutama dalam bidang komunikasi. Media informasi adalah kunci utama bagi kehidupan yang dituntut mampu memberi multi-peran, diantaranya sebagai alat untuk mempercepat proses perkenalan masyarakat mengetahui informasi terbaru. Dalam mendapatkan informasi masyarakat juga cenderung menuntut suatu penyedia informasi yang lebih bersahabat dengan penggunaan akses jaringan Internet.

Media Internet mampu mengatasi berbagai kelemahan informasi lain yang telah ada,seperti keterbatasan waktu dalam menyajikan informasi baik keterbatasan waktu terbit dan waktu tayang sudah lama. Media internet yang bersifat *real-time* memungkinkan untuk diakses dimana saja dan kapan saja memliki peranan besar bagi organisasi atau perusahaan yang memanfaatkan internet sebagai penyedia informasi terkait dengan bidang yang ada. Dan yang akan dikaitkan dalam penelitian ini adalah pada bidang promosi pariwisata. Promosi merupakan salah satu cara yang tepat untuk memasarkan atau memberitakan hal menarik terkait organisasi/perusahan. Dalam promosi

dibutuhkan perencanaan dan pengendalian yang baik, jika tidak maka tujuan promosi tidak akan tercapai sesuai dengan yang perusahaan/organisasi inginkan.

Pariwisata adalah hal yang paling disukai oleh banyak orang. Hal ini diketahui dari semakin meningkatnya kunjungan wisatawan asing mupun lokal ke kawasan wisata di Indonesia setiap tahunnya. Semakin menarik tempat wisata, semakin banyak juga peningkatan pengunjung setiap tahunnya. Pemanfaatan media promosi dalam kawasan wisata akan sangat diperlukan. Hal ini dikarenakan banyaknya informasi menarik terkait kegiatan pariwisata yang dapat diketahui oleh banyak orang.

Objek penelitian berupa kawasan wisata yang akan diteliti adalah Kebun Binatang Bandung. Kebun Binatang Bandung yang terletak didaerah Taman Sari dibangun pada tahun 1933. Kebun Binatang Bandung ini ramai dikunjungi wisatawan lokal maupun asing pada hari libur atau *weekend*. Kebun Binatang Bandung merupakan tempat wisata keluarga favorit di Bandung , karena kawasannya yang masih sejuk dengan banyak pepohonan sehingga tidak sedikit keluarga yang berpiknik ditempat ini.

Saat ini media informasi dan promosi yang terdapat di Kebun Binatang Bandung masih menggunakan cara manual seperti pemasangan spanduk , pembagian pamflet dan informasi yang didengar dari mulut ke mulut *(mouth-to-mouth)*. Penggunaan media promosi ini masih dirasakan kurang tepat karena hanya sebagian orang saja yang dapat mengetahui informasi tersebut. Hal ini akan merugikan bagi pihak pariwisata dalam meningkatkan jumlah pengunjung, karena

promosi belum mencakup wisatawan diluar daerah Jawa Barat. Selain itu hal ini juga dapat merugikan pengunjung yang berencana berwisata dari luar daerah Jawa Barat. Karena kebanyakan pengunjung melakukan pencarian informasi terkait kawasan wisata sebelum berpariwisata. Informasi berupa kegiatan satwa dan event wisata akan sangat berguna bagi calon pengunjung.

Saat ini masih terdapat pengunjung dari luar Bandung yang akan berwisata di Kebun Binatang Bandung tidak mengetahui perubahan harga tiket masuk pada hari biasa ataupun hari libur (weekend). Selain itu pengunjung tidak mengetahui berita acara yang akan diadakan pada Kebun Binatang Bandung karena belum adanya media informasi online yang dapat menampung Agenda Acara tersebut.

Berikut ini adalah peta lokasi kandang hewan beserta fasilitas yang ada pada Kebun Binatang Bandung :



Gambar 1.1 Peta Lokasi yang ada pada Kebun Binatang Bandung
(*Sumber : Yayasan Margasatwa Bandung*)

Dapat dilihat dari peta diatas, bahwa keterangan yang ada masih terlalu minim,karena tidak ada petunjuk tentang kandang , nama hewan, dan keterangan lain yang merupakan pelengkap. Terlebih lagi , peta ini hanya terdapat pada awal pintu masuk Kebun Binatang saja,dan palang peta tersebut begitu tinggi, jadi pengunjung mengalami kesulitan untuk membaca petunjuk yang ada.

Berikut ini adalah tabel berisi total pengunjung tahun 2011 :

Tabel 1.1 Total Pengunjung Kebun Binatang Bandung

(*Sumber : Yayasan Margasatwa Bandung*)

NO.	PENGUNJUNG	Jan - Maret	Apr - Jul	Agst - Sept	Okt - Des
1.	DOMESTIK	188.760	299.499	174.961	190.188
2.	ASING	369	432	171	322
Jumlah Pengunjung :		189.129	296.931	175.132	190.510

Dapat dilihat bahwa dari tahun ke tahun terdapat peningkatan pengunjung. Namun adanya kepadatan Pengunjung dihari-hari tertentu membuat kunjungan yang kurang memuaskan karena ramainya tempat wisata. Perencanaan berwisata juga masih kurang terpenuhi karena tidak adanya media informasi terkait Kebun Binatang Bandung yang akan menimbulkan rasa kurang puas para pengunjung ke lokasi wisata ini. Untuk memahami perbedaan kebutuhan antar pengunjung, ada baiknya Kebun Binatang Bandung mempromosikan Wisata ini terlebih dahulu kepada calon pengunjung.

Melihat dari latar belakang diatas maka penulis merancang suatu produk dengan judul penelitian **"SISTEM INFORMASI SATWA BERBASIS WEB DI KEBUN BINATANG BANDUNG"** guna adanya media pembaharuan untuk mengatasi segala permasalahan yang ada diatas, sehingga kemudahan dalam menjangkau informasi kawasan wisata serta lokasi hewan dapat dirasakan lebih memadai karena sifatnya yang online dapat di akses dimana dan kapan saja tanpa jangkauan ruang dan waktu.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Masalah yang ditemukan di Kebun Binatang Bandung adalah media informasi yang terdapat pada objek wisata tersebut belum dipublikasikan secara maksimal, untuk itu diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat menunjang penyampaian informasi dapat dilakukan secara lebih efektif dan efisien. Hal ini dilakukan agar informasi tentang kawasan wisata serta fasilitas-fasilitas yang ada tersebut dapat dilihat oleh masyarakat luas yang sedang berencana menikmati kawasan wisata terkait.

Masalah-masalah yang ada antara lain adalah :

1. Belum adanya media informasi berupa *Website* Resmi yang dapat menyimpan informasi tentang Kebun Binatang Bandung serta tidak ada media untuk tanya-jawab resmi terkait info lokasi wisata ini.
2. Dikarenakan masih menggunakan sistem manual, informasi perubahan harga tiket dari waktu ke waktu menyebabkan ketidak-tahuan pengunjung akan perubahan harga tiket.

3. Terbatasnya penyebarluasan promosi karena masih bersifat media cetak seperti spanduk,brosur akan mengakibatkan calon pengunjung yang berencana berwisata ke Kebun Binatang tidak dibekali cukup informasi mengenai agenda acara yang ada di Kebun Binatang Bandung.
4. Minimnya Media Pengetahuan yang disuguhkan, karena setiap kandang hewan hanya mencantumkan informasi yang sedikit tentang hewan tersebut (contoh:Nama Hewan & Jenisnya).
5. Terkadang pengunjung hanya sempat mengunjungi beberapa lokasi kandang hewan saja, karena kurang lengkapnya informasi tentang peta keseluruhan kandang hewan yang ada.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan oleh penulis diatas, maka dapat dibuat rumusan masalahnya sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi yang sedang berjalan di Kebun Binatang Bandung.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi yang akan diusulkan di Kebun Binatang Bandung.
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi yang telah dirancang di Kebun Binatang Bandung.
4. Bagaimana implementasi Sistem Informasi yang telah dirancang di Kebun Binatang Bandung.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dilaksanakan Penelitian Karya Ilmiah pada Kebon Binatang Bandung adalah untuk mengeksplorasi pengetahuan tentang hewan melalui penggabungan antara teknologi dan informasi yang menghasilkan sebuah produk

yang tepat guna sehingga dapat membantu para wisatawan untuk mengetahui lebih dalam tentang informasi satwa dan event wisata yang ada didalamnya.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dilaksanakan Penelitian Karya Ilmiah pada Kebun Binatang Bandung adalah untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Kebun Binatang dalam bentuk Website Resmi guna memberikan Informasi kepada pengguna internet yang berencana untuk mengunjungi lokasi wisata ini. Media informasi berbasis website terkait informasi yang ada di Kebun Binatang Bandung diharapkan dapat membantu para calon pengunjung yang berencana akan mengunjungi lokasi wisata ini.

Selain itu pengunjung dapat mengetahui event wisata yang ada di Kebun Binatang Bandung serta dapat mengajukan pertanyaan terkait informasi yang ada di Kebun Binatang Bandung. Sehingga dapat membuat pengunjung semakin tertarik untuk berkunjung ke kawasan wisata ini.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya Penelitian Karya Ilmiah ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi yang sedang berjalan di Kebun Binatang Bandung.
2. Untuk membuat rancangan Sistem Informasi Satwa di Kebun Binatang berbasis Website Resmi yang akan diusulkan.

3. Untuk mengetahui hasil pengujian rancangan Sistem Informasi Satwa di Kebun Binatang Bandung yang telah dibuat.
4. Untuk mengimplementasikan hasil akhir rancangan Sistem Informasi Satwa berbasis Website kepada Kebun Binatang Bandung.

1.4 Kegunaan Penelitian

Berikut ini adalah hasil penelitian yang diharapkan dapat berguna bagi user secara akademis dan praktis :

1.4.1. Kegunaan Akademis

a) Kegunaan Akademis bagi jurusan Sistem Informasi sebagai penerapan ilmu yang telah dipelajari selama ini khususnya dalam perancangan dan pembuatan produk yang dibuat. Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu mahasiswa SI terkait pencarian informasi terkait Kebun Binatang Bandung.
b) Kegunaan Akademis bagi peneliti adalah penelitian ini diharapkan dapat menemukan unsur-unsur baru yang berhubungan dengan penggunaan IT di dalam ruang lingkup promosi serta melatih kemampuan dalam penerapan ilmu yang didapat selama 4 tahun kuliah melalui penerapan ilmu sistem informasi dari hasil penelitian di Kebun Binatang Bandung.
c) Kegunaan Akademis bagi Kebun Binatang Bandung yaitu hasil Penelitian ini merupakan sumbangsih pengabdian dari Jurusan Sistem Informasi UNIKOM kepada Kebun Binatang Bandung dan masyarakat luas sehingga

informasi mengenai lokasi wisata ini dapat dipahami pengguna internet serta meningkatkan minat masyarakat terhadap lokasi wisata ini.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Hasil Penelitian ini akan sangat berguna bagi para pengunjung Kebun Binatang Bandung karena diharapkan dapat membantu wisatawan untuk mengetahui berita terkait lokasi wisata ini dan event wisata serta informasi yang ada di Kebun Binatang Bandung.

1.5 BATASAN MASALAH

Agar penelitian lebih mengarah pada inti masalah yang sesungguhnya, maka diperlukan pembatasan penelitian sehinggga penelitian yang di hasilkan mendapatkan suatu pemecahan masalah dan kesimpulan yang lebih akurat yaitu sebagai berikut :

1. Website ini dibuat sebagai *Website* Resmi Pertama bagi Kebun Binatang Bandung serta sebagai media tanya-jawab resmi yang diharapkan dapat membantu para wisatawan dalam cakupan luas bersifat *real-time* karena dapat diakses dimana saja dan kapan saja.
2. Website ini akan menampilkan pembaharuan harga tiket masuk untuk hari biasa, hari sabtu/minggu dan hari raya. Sehingga pengunjung dapat mengetahui harga tiket secara *real-time.*
3. Website ini juga menampung informasi terkini melalui konten berita berisi event wisata yang diupdate, serta informasi terkait sejarah dan profil Yayasan Margasatwa Bandung.

4. Website ini merupakan media untuk menampung informasi terkait margasatwa berupa gambar dan keterangan singkat flora & fauna yang ada di Kebun Binatang Bandung.
5. Website ini juga menampilkan peta kawasan wisata yang dapat diperbesar/diperkecil serta dapat didownload untuk pengunjung yang berencana berwisata ke lokasi wisata ini.

1.6 WAKTU DAN LOKASI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di Kebun Binatang Bandung yang berlokasi di Jl. Taman Sari, selama kurang lebih 3 bulan terhitung dari bulan Desember 2012 sampai dengan Februari 2013.

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan Penelitian	Tahun																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																				
	a. Observasi																				
	b. Wawancara																				
2	Membuat Prototype																				
	a. Mengumpulkan Data																				
	b. Perancangan prosedur																				
	c. Perancangan program																				
3	Menguji Prototype																				
4	Memperbaiki Prototype																				