

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Traveling merupakan *lifestyle* yang sedang banyak diminati oleh masyarakat saat ini, ditunjang dengan adanya perkembangan teknologi informasi dibidang pariwisata yang memudahkan masyarakat untuk bisa mengakses informasi wisata dengan cepat, baik domestik lokal dan mancanegara. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, tentunya memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi secara *global* [1]. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, secara menyeluruh masyarakat Kabupaten Bojonegoro masih belum mengetahui destinasi dan *event* wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro serta program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*, program ini merupakan program paket wisata yang ditawarkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro untuk memfasilitasi wisatawan dalam berkunjung dan menikmati wisata di Kabupaten Bojonegoro. Selain itu, berdasarkan hasil survey terhadap 116 responden yaitu masyarakat Kabupaten Bojonegoro, menunjukkan bahwa 52.6% masyarakat Bojonegoro mengalami kesulitan dalam mencari informasi destinasi, *event*, dan paket wisata untuk kegiatan *Education Tour, Family Gathering, Study Tour*, dan bentuk kegiatan *tour* lainnya.

Kurangnya publikasi informasi destinasi wisata, *event*, dan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* yang ada di Kabupaten Bojonegoro, hal tersebut berdampak kepada masyarakat Bojonegoro yang kurang mengetahui destinasi wisata, *event*, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Saat ini, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro menyebarkan informasi tersebut melalui brosur, sosial media, pamflet, dan media masa. Wisatawan dapat menggunakan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* dengan datang langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, dan mendapatkan informasi mengenai destinasi

dan *event* wisata melalui sosial media, brosur, dan dari mulut ke mulut (*sharing to share*). Pemesanan paket wisata oleh calon wisatawan masih dilakukan dengan cara survei terhadap setiap agen wisata untuk mendapatkan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan wisatawan. Dengan demikian, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan paket wisata yang sesuai.

Dapat disimpulkan dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *platform* yang berguna bagi masyarakat Kabupaten Bojonegoro untuk mengetahui dan mendapatkan informasi lebih banyak mengenai destinasi wisata, event, serta paket wisata dalam pengelolaan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* di Kabupaten Bojonegoro. Maka dari itu, dengan adanya informasi dan fungsionalitas pada Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan "*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*" tersebut diharapkan memudahkan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola paket wisata tersebut dan wisatawan dalam mencari informasi mengenai destinasi wisata dan *event* yang ada di Kabupaten Bojonegoro sesuai dengan kebutuhan calon wisatawan. Serta memudahkan calon wisatawan untuk memilih dan memesan paket wisata telah disediakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang terdapat pada proyek akhir.

1. Bagaimana cara memfasilitasi wisatawan atau pengguna untuk mengetahui destinasi dan *event* wisata di Bojonegoro di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana cara memfasilitasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola data destinasi wisata, *event* wisata, dan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*?
3. Bagaimana memfasilitasi wisatawan dalam memesan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi Informasi Destinasi dan *Event* Wisata serta Pengelolaan "*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*" yang memiliki fitur sebagai berikut.

1. Mampu memfasilitasi wisatawan dalam mengetahui informasi destinasi, *event*, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro yang di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dengan fitur informasi wisata, informasi *event*, dan informasi paket wisata.
2. Memfasilitasi dan membantu pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* melalui fitur kelola data paket wisata dan kelola data pesanan paket wisata (*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*).
3. Mampu memfasilitasi calon wisatawan dalam memesan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* fitur informasi paket wisata dan pesan paket wisata.

1.4 Batasan Masalah

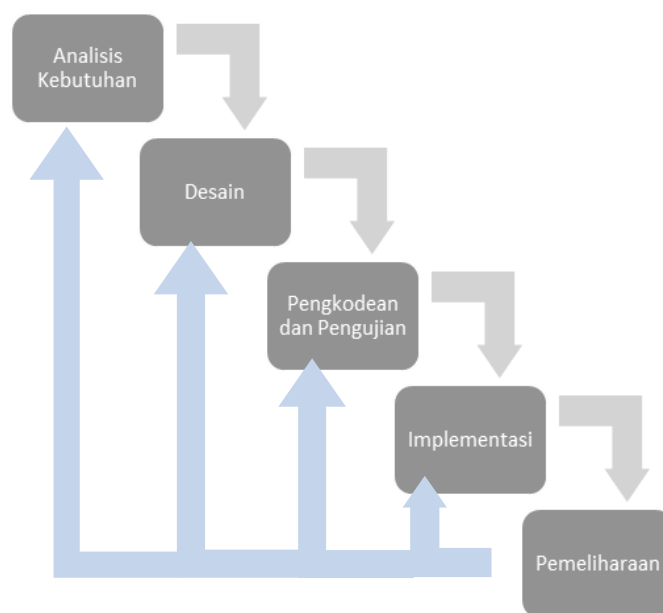
Batasan masalah dari penyusunan aplikasi ini adalah.

1. Transaksi pembayaran dengan cara *transfer* ke akun bank Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, dan wisatawan wajib melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengirimkan bukti pembayaran.
2. *Event* wisata yang dilaksanakan yaitu *event* tahunan yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.
3. Jika terdapat transaksi dengan kondisi kelebihan pembayaran akan diproses di luar sistem.
4. Sistem pembayaran dan paket tidak dapat diubah.
5. Pemesanan paket wisata hanya tersedia 5 kuota pada setiap harinya.
6. Tidak memfasilitasi sistem *waiting list* pada pemesanan paket wisata.
7. Tidak menangani aktifitas selama pelaksanaan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* berlangsung.

1.5 Metode Pengerjaan

Untuk rencana pengerjaan pada proyek akhir ini menggunakan *SDLC Waterfall Model*. Model *Waterfall* adalah model *SDLC* yang paling sederhana, dan dalam proses pengembangannya dilakukan secara bertahap sehingga kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap dan tidak berfokus pada tahap tertentu [2].

Gambar 1.5-1 menunjukkan tahapan pada metode *waterfall* menurut Sommerville.



Gambar 1.5-1 Tahapan Metode *Waterfall* menurut Sommerville [2]

Berdasarkan Gambar 1.5-1, detail tahapannya sebagai berikut.

a. Analisa Kebutuhan

Proses analisa kebutuhan merupakan kegiatan analisa terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, wawancara kepada Bidang pengelolaan dan kelembagaan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, Duta Wisata Kabupaten Bojonegoro, dan Masyarakat Kabupaten Bojonegoro untuk dapat mengetahui proses penggalian informasi mengenai destinasi wisata dan event yang ada di Kabupaten Bojonegoro, serta melakukan

literature review pada aplikasi sejenis. Pada tahap ini akan menghasilkan dokumen bisnis proses menggunakan BPMN.

b. Desain

Pada tahapan ini dilakukan proses yang terfokus pada desain perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, implementasi desain antar muka dan prosedur pengkodean untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat. Mengenai tahapan desain aplikasi yaitu:

1. Desain fungsionalitas sistem dengan menggunakan *use case diagram*.
2. Desain perancangan basis data dengan menggunakan diagram hubungan antar entitas (*Entity Relationship Diagram*)
3. Desain antarmuka pengguna dengan menggunakan *Figma*.

c. Pengkodean dan Pengujian

Proses pengkodean aplikasi *Pinarak Bojonegoro* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL*. Pengujian dari aplikasi web ini menggunakan metode pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test* yaitu pengujian yang diujikan kepada pengguna agar perangkat lunak yang telah dikembangkan sudah dapat diterima oleh pengguna atau belum.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini aplikasi yang sudah dibuat diimplementasikan atau dilakukan instalasi pada komputer dan di uji coba langsung di lingkungan dari pengguna aplikasi.

e. Pemeliharaan

Proyek akhir ini tidak sampai tahap pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1.6-1 Jadwal Perencanaan Pengerjaan

Rencana Pengerjaan	Sep 2020				Okt 2020				Nov 2020				Des 2020				Jan 2021				Feb 2021				Mar 2021				Apr 2021				Mei 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analisis Kebutuhan	■	■	■	■	■	■	■	■																												
Desain									■	■	■	■																								
Pengkodean dan Pengujian													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Implementasi																																	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■