

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era digital ini, teknologi berperan penting dalam mempermudah kehidupan masyarakat Indonesia di berbagai sektor, salah satunya sektor pariwisata. Teknologi dapat mempengaruhi dan membentuk cara seseorang dalam melakukan kegiatan wisata, mulai dari perencanaan perjalanan, saat dalam perjalanan, sampai dengan saat kembali dari perjalanannya [1]. Saat ini, sistem pemesanan tiket secara *online* menjadi semakin populer dan diminati oleh banyak wisatawan. Hal ini dikarenakan sistem pemesanan tiket *online* menawarkan kemudahan bagi pengunjung dalam membeli dan memesan tiket. Namun, masih ada beberapa tempat wisata yang masih menggunakan sistem pemesanan tiket secara manual. Salah satu contohnya ada Museum Keraton Kasepuhan di Cirebon.

Museum Keraton Kasepuhan Cirebon merupakan salah satu museum yang menyimpan berbagai koleksi benda bersejarah dan budaya dari Kesultanan Cirebon. Museum Pusaka Keraton Kasepuhan terletak di Jalan Kasepuhan Nomor 43, Kasepuhan, Lemahwungkuk, Cirebon, Jawa Barat. Museum ini menjadi salah satu destinasi wisata budaya yang populer dan menarik banyak pengunjung dari berbagai daerah karena menyimpan benda-benda pusaka peninggalan pemimpin Keraton Kasepuhan sejak masa lalu, mulai dari masa Padjajaran, Fatahillah, Sunan Gunung Jati, Panembahan Ratu, hingga Sultan Sepuh I sekarang [2].

Saat ini, Museum Keraton Kasepuhan masih menggunakan sistem pemesanan tiket secara manual, di mana pengunjung harus datang langsung ke museum untuk membeli tiket. Sistem ini memiliki beberapa kelemahan, seperti antrian panjang, waktu tunggu yang lama, dan risiko kehabisan tiket. Dalam mengatasi permasalahan tersebut, Keraton Kasepuhan Cirebon bersama PT. Curaweda dan Center Of Excellence (CoE) Smart City Fakultas Ilmu Terapan (FIT) Universitas Telkom

mengembangkan sistem pemesanan tiket berbasis web yang menjadi solusi untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam membeli dan memesan tiket.

1.2 Rumusan Masalah dan Solusi

Rumusan masalah yang diangkat dalam laporan ini adalah bagaimana cara merancang sistem informasi berbasis web untuk Museum Keraton Kasepuhan Cirebon yang dapat memberikan kemudahan pengunjung dalam memesan tiket, serta memberikan informasi yang lengkap terkait museum.

Adapun solusi untuk mengatasi rumusan masalah tersebut adalah dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis web yang menyediakan fitur seperti pemesanan tiket, informasi sejarah, dan informasi objek wisata yang ada pada Keraton Kasepuhan Cirebon. Sistem ini akan membantu pengunjung untuk mengunjungi Keraton Kasepuhan Cirebon, memperoleh informasi lengkap tentang sejarah dan objek wisata keraton, serta melakukan reservasi tiket secara *online*.

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai pada proyek ini adalah dengan merancang sebuah sistem informasi berbasis web yang menyediakan fitur seperti pemesanan tiket, memperoleh informasi lengkap tentang sejarah dan objek wisata keraton, serta pengunjung dapat melakukan reservasi tiket secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem informasi berbasis web untuk Museum Keraton Kasepuhan Cirebon terdapat batasan yang mencakup ruang lingkup pekerjaan yaitu:

1. Perancangan sistem informasi dibuat untuk calon pengunjung Museum Keraton Kasepuhan Cirebon, bukan untuk petugas Museum (admin).
2. Hasil dari perancangan sistem informasi adalah analisis kebutuhan sistem, perancangan sistem, *usability testing*, namun tidak sampai pada proses pengembangan web.

Dengan adanya batasan masalah, ruang lingkup dari pekerjaan dapat fokus pada tugas spesifik dan membuat pekerjaan lebih terarah.

1.5 Metode Pengerjaan

Metodologi yang digunakan penulis dalam merancang sistem informasi pemesanan tiket berbasis web untuk Museum Keraton Kasepuhan Cirebon adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *waterfall*. Tahapan-tahapan dari model ini adalah analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan magang di CoE Smart City Lab dilaksanakan pada tanggal 5 Februari 2024. Adapun tempat pelaksanaan magang dilakukan di Laboratorium Utopia Universitas Telkom. Dengan waktu kerja hari Senin-Jumat yang dimulai dari pukul 08.00-16.00 WIB. Berikut adalah tabel *timeline* pekerjaan dan deskripsi dari kerja selama pengerjaan proyek mulai dikerjakan.

Tabel 1. 1 Tabel Pelaksanaan Kerja

No	Deskripsi Kerja	Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemberian tugas dan analisis tugas	■	■	■													
2	Melakukan survei dan melakukan analisis terhadap hasil survei				■	■	■										
3	Perancangan kebutuhan sistem berdasarkan hasil survei							■	■	■							
4	Pembangunan <i>website</i> oleh PT Curaweda							■	■	■	■	■	■				
5	Melakukan testing aplikasi													■	■	■	■
6	Penulisan laporan							■	■	■	■	■	■	■	■	■	■