

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

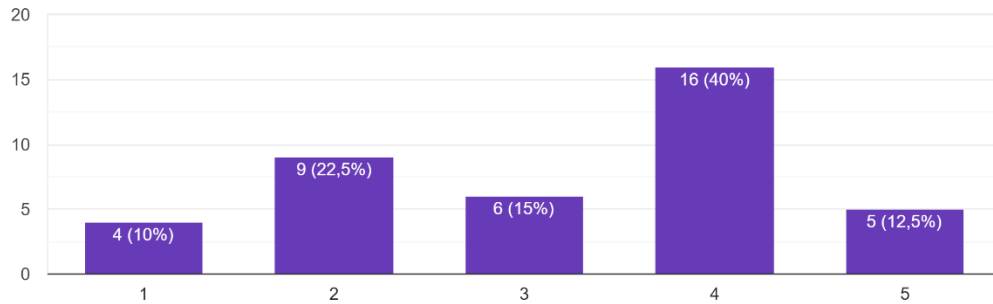
Pemanfaatan teknologi *digital* pada bidang wisata pada zaman sekarang melaju dengan cepat. Wisata merupakan kunjungan ke suatu tempat atau kawasan tertentu. Kabupaten Subang, yang merupakan salah satu wilayah di Indonesia yang mempunyai banyak potensi wisata. Wilayah ini mempunyai daya tarik wisata, termasuk sejarah, wisata budaya, wisata alam, wisata kuliner, dan wisata buatan (Sulistyo dkk, 2023).

Untuk mengetahui persepsi masyarakat mengenai tempat wisata dan *tour & travel* yang ada di subang penulis melakukan observasi melalui kuesioner dengan responden sebanyak 40 orang. Data responden berdasarkan hasil kuesioner sebagai berikut, responden berjenis kelamin perempuan berjumlah 55% serta responden berjenis kelamin laki-laki berjumlah 45%. Dengan usia responden kurang dari 15 tahun sebanyak 7,5%, usia 16 sampai 25 tahun sebanyak 50%, usia 26 sampai 30 tahun sebanyak 15%, dan usia responden di atas 30 tahun sebanyak 27,5%. Hasil responden yang berasal dari Subang sebanyak 80% dan 20% berasal dari luar Subang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap tempat wisata dan *tour & travel* yang ada di Subang, terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh wisatawan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 40% responden mengalami kesulitan mencari tempat wisata di Subang yang sesuai dengan minat dan kebutuhan. Serta 50% responden mengalami kesulitan untuk mencari informasi yang akurat tentang layanan *tour & travel* yang ada di Subang. Hal tersebut dapat mengakibatkan kurangnya pengetahuan bagi wisatawan mengenai tempat wisata dan *tour & travel* yang ada di Subang, sehingga dapat mengakibatkan keterbatasan pilihan bagi wisatawan. Gambar 1.1 dan gambar 1.2 dibawah ini merupakan hasil kuesioner mengenai pencarian tempat wisata dan pencarian *tour & travel*.

Saya merasa kesulitan mencari tempat wisata di subang yang sesuai dengan minat dan kebutuhan saya.

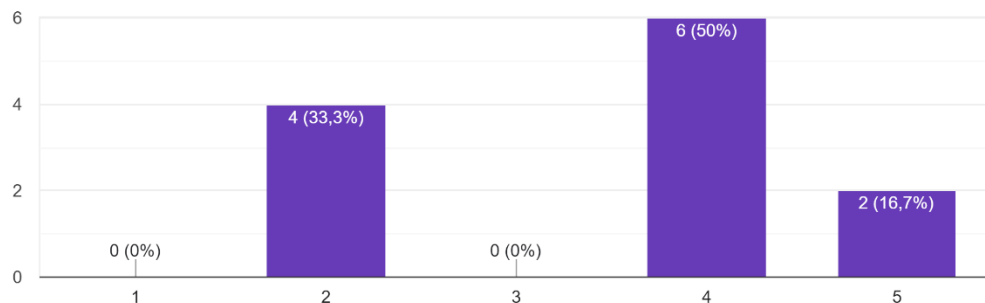
40 jawaban



Gambar 1.1 Hasil Kuesioner Pencarian Tempat Wisata

Saya merasa sulit untuk mencari informasi tentang layanan tour & travel yang ada di subang.

12 jawaban

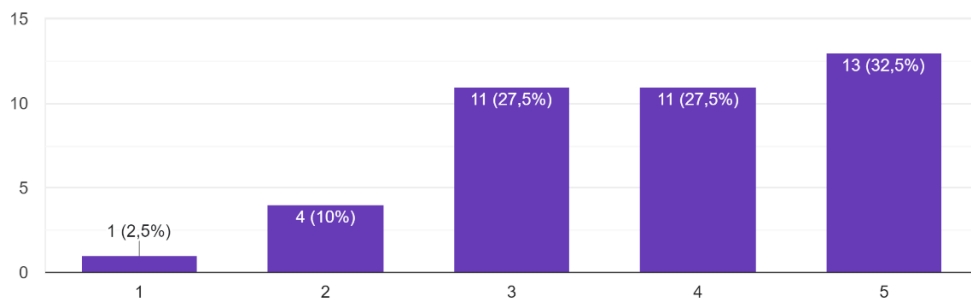


Gambar 1.2 Hasil Kuesioner Pencarian *Tour & Travel*

Permasalahan kedua yaitu terkait kontribusi wisatawan dalam memberikan penilaian untuk tempat wisata dan *tour & travel* di Subang. Berdasarkan hasil kuesioner terkait media yang digunakan wisatawan untuk memberikan penilaian tempat wisata dan *tour & travel* di Subang, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 43,8% responden menggunakan google sebagai media untuk memeberikan penilaian tempat wisata, serta 50% responden menggunakan google sebagai media untuk memeberikan penilaian *tour & travel* yang ada di Subang. Terkait permasalahan yang dialami responden hasil kuesioner menunjukkan 32,5% responden kesulitan menemukan platform yang memungkinkan memberikan ulasan atau testimoni untuk tempat wisata yang ada di subang dengan cepat dan

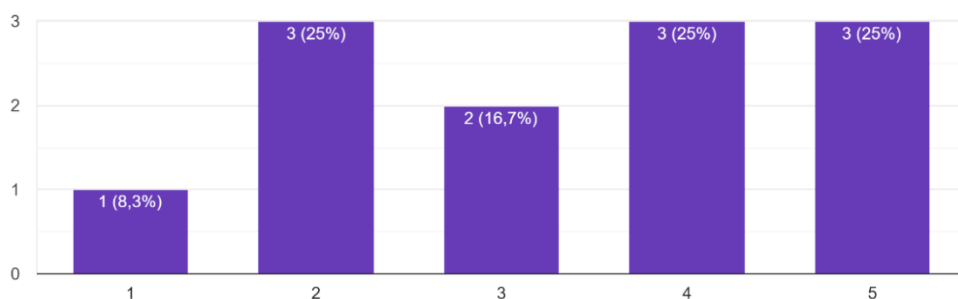
mudah digunakan. Serta 50% responden mengalami kesulitan menemukan platform yang memungkinkan memberikan ulasan atau testimoni untuk layanan *tour & travel* yang ada di Subang dengan cepat dan mudah digunakan. Hal tersebut dapat mengakibatkan ketidak maksimalan kontribusi wisatawan dalam memberikan penilaian untuk tempat wisata dan *tour & travel* yang ada di Subang. Gambar 1.3 dan gambar 1.4 dibawah ini merupakan hasil kuesioner mengenai penilaian tempat wisata dan penilaian *tour & travel* seperti.

Saya merasa kesulitan menemukan platform atau aplikasi yang memungkinkan saya memberikan ulasan atau testimoni untuk tempat wisata yang ada di subang dengan cepat dan mudah digunakan.
40 jawaban



Gambar 1.3 Hasil Kuesioner Penilaian Tempat Wisata

Saya merasa kesulitan menemukan platform atau aplikasi yang memungkinkan saya memberikan ulasan atau testimoni untuk *tour & travel* yang ada di subang dengan cepat dan mudah digunakan.
12 jawaban



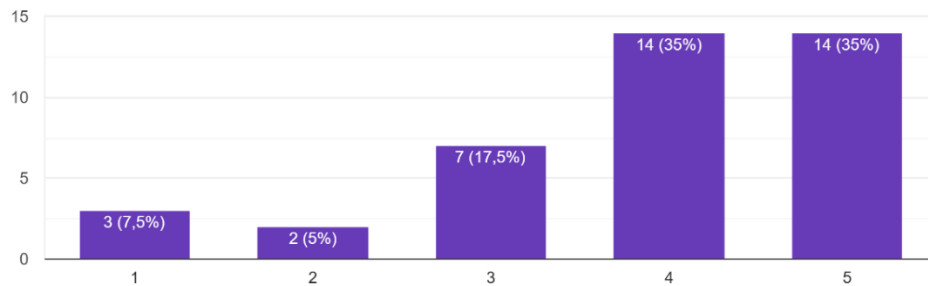
Gambar 1.4 Hasil Kuesioner Penilaian *Tour & Travel*

Permasalahan ketiga yaitu terkait pembelian tiket wisata dan pemesanan layanan *tour & travel* di Subang. Berdasarkan hasil kuesioner 95% wisatawan masih melakukan pembelian tiket wisata dengan cara mendatangi tempat wisata.

Serta 70% wisatawan belum pernah menggunakan layanan *tour & travel* yang ada di Subang dan 30% sudah menggunakan layanan *tour & travel* yang ada di Subang. Hasil kuesioner sebanyak 35% wisatawan mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian tiket wisata secara *offline*, sehingga hal tersebut dapat menyebabkan ketidaknyamanan bagi wisatawan. Serta 25% wisatawan mengalami kesulitan dalam melakukan pemesanan layanan *tour & travel* secara offline, hal tersebut diakibatkan oleh letak rumah wisatawan yang jauh dari lokasi agen *tour & travel* sehingga dapat menyebabkan kesulitan bagi wisatawan untuk melakukan pemesanan layanan *tour & travel*. Gambar 1.5 dan gambar 1.6 dibawah ini merupakan hasil kuesioner mengenai pembelian tiket wisata dan pemesanan layanan *tour & travel*.

Saya sering mengalami kesulitan atau merasa tidak nyaman pada saat melakukan pembelian tiket wisata secara offline.

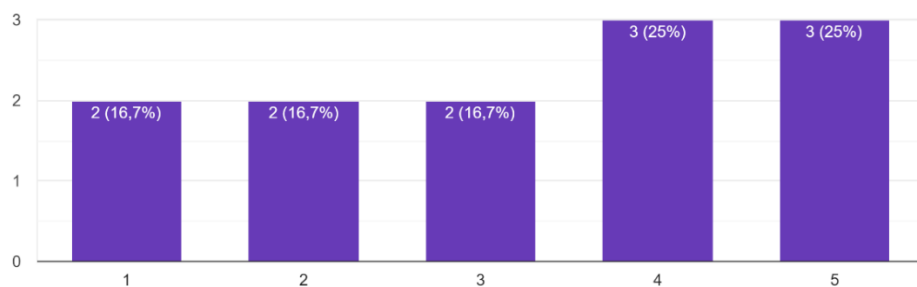
40 jawaban



Gambar 1.5 Hasil Kuesioner Pembelian Tiket Wisata

Saya sering mengalami kesulitan atau merasa tidak nyaman pada saat melakukan pemesanan *tour & travel* secara offline.

12 jawaban



Gambar 1.6 Hasil Kuesioner Pemesanan *Tour & Travel*

Berdasarkan permasalahan yang di alami oleh wisatawan dapat di simpulkan bahawa di perlukannya suatu perancangan sistem informasi yang dapat menggambarkan solusi untuk wisatawan dalam mencari tempat wisata dan mencari layanan *tour & travel* di Subang dengan cepat sesuai dengan kategori yang di inginkan. Kemudian di perlukannya suatu perancangan sistem informasi yang dapat membantu wisatawan dalam memberikan penilaian tempat wisata yang pernah di datangi serta layanan *tour & travel* yang pernah di gunakan. Serta di butuhnya suatu perancangan sistem informasi yang dapat memudahkan wisatawan dalam pemesanan tiket wisata dan pemesanan layanan *tour & tarvel* di Subang. Proses perancangan sistem yang akan digunakan oleh penulis yaitu metode *agile software development*. Namun dikarenakan pada pembahasan ini hanya membahas perancangan tidak sampai implementasi, penulis hanya mengadopsi dua tahapan pada metode *agile development*. Alasan penullis menggunakan metode *agile software development*, metode tersebut terbuka terhadap perubahan tanpa harus mengulan tahapan proses dari awal.

Maka dari itu berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan penulis bermaksud membuat proyek akhir berjudul “Perancangan Sistem Informasi Ulinyuk.Com Modul Wisatawan Studi Kasus CV. Kreasi Teknologi Nusantara”.

1.2. Perumusan Masalah

1. Bagaimana perancangan sistem informasi pencarian tempat wisata dan *tour & travel* di Subang yang sesuai dengan minat dan kebutuhan wisatawan?
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penilaian untuk tempat wisata dan *tour & travel* di Subang agar wisatawan dapat dengan maksimal berkontribusi dalam memberikan penilaian?
3. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan tiket wisata dan *tour & travel* di Subang?

1.3. Tujuan

1. Membuat perancangan fitur pencarian tempat wisata dan *tour & travel* yang agar memudahkan wisatawan dalam mencari tempat wisata dan *tour & travel* di Subang yang sesuai dengan minat dan kebutuhan.

2. Membuat perancangan fitur penilaian tempat wisata dan *tour & travel* di Subang yang dapat digunakan dengan mudah oleh wisatawan agar dapat berkontribusi dengan maksimal dalam penilaian tempat wisata dan *tour & travel*.
3. Membuat perancangan fitur pesanan tiket wisata dan *tour & travel* di Subang yang dapat membantu wisatawan dalam dalam memesan tiket kapanpun dan dimanapun.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Memudahkan pihak perusahaan untuk melakukan implementasi sistem.
2. Proses implementasi sistem lebih terstruktur dan terdokumentasi.

1.5. Batasan Masalah

1. Pembahasan pada pembahasan ini akan berfokus pada permasalahan wisatawan.
2. Sistem informasi yang akan dibangun tidak sampai implementasi hanya sampai perancangan sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan berisi uraian mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, serta sistematika pelaporan proyek akhir.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi uraian konsep dan teori pendukung yang berhubungan dengan pembahasan, studi literatur diambil dari referensi jurnal, tugas akhir, skripsi, thesis, yang berhubungan dengan topik proyek akhir.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai metode penelitian dan memberikan uraian rinci tentang prosedur yang digunakan untuk kerangka metode pengembangan sistem. Ini juga mencakup teknik

analisis data untuk menyelesaikan masalah yang ditimbulkan di BAB 1 dan mendukung landasan teori di BAB 2.

BAB 4 ANALISIS

Pada bab ini menguraikan gambaran hasil pengamatan hasil observasi yang dilakukan kepada wisatawan menggunakan kuesioner kebutuhan wisatawan kemudian akan digambarkan pada proses bisnis sebagai acuan untuk perancangan.

BAB 5 PERANCANGAN

Pada bab ini akan berisi pembahasan mengenai pengembangan perancangan sebuah sistem yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan pengguna. Perancangan yang akan dibuat yaitu UML dan perancangan database.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian proyek akhir yang menjawab masalah perancangan dijelaskan dalam bab ini. Berisi masalah yang muncul selama proses pengerjaan proyek akhir atau memberikan rekomendasi tentang hal-hal yang masih dapat dikembangkan menjadi lebih baik.