

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Subang sebagai kota yang dikenal dengan tempat wisata merupakan aset bagi daerah. Kabupaten Subang merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang berbatasan langsung dengan Laut Jawa di sebelah utara dan Gunung Tangkuban Parahu dibagian selatan. Kabupaten Subang memiliki luas wilayah 2.051,76 km², hal ini menjadikan Kabupaten Subang memiliki potensi pariwisata yang beragam seperti wisata alam, wisata budaya dan wisata buatan (Dinas Pariwisata Kepemudaan dan Olahraga, 2020).

Wisata juga menjadi aktivitas yang dilakukan orang-orang untuk mengisi waktu luang, tempat-tempat wisata yang menarik dan unik di Subang menjadi destinasi populer yang memiliki banyak kekayaan dan keindahan alam yang dijadikan objek wisata tentunya bisa menarik pengunjung dalam negeri maupun luar negeri untuk berwisata ke objek wisata yang ditawarkan dan memiliki banyak objek wisata dan daya tarik wisata unggulan (Panca dkk., 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap tempat wisata, terdapat beberapa permasalahan yang dialami. Permasalahan yang di hadapi dalam industri pariwisata semakin meningkat seiring perkembangan teknologi. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 33,3% responden tempat wisata menyatakan bahwa proses pemasaran tempat-tempat wisata saat ini masih banyak yang menggunakan pemasaran secara tradisional menggunakan media cetak. Informasi yang tersebar cenderung singkat dan kurang informatif, sehingga pesan yang ingin disampaikan tidak tersampaikan dengan baik. Menyebabkan wisatawan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai destinasi yang ingin mereka kunjungi. Kedua, berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa 66,7% responden tempat wisata menyatakan bahwa pemesanan tiket pada tempat wisata di daerah Subang masih menggunakan pemesanan langsung di tempat wisata tersebut. Sehingga menimbulkan antrian tiket yang panjang dan menyulitkan wisatawan. Ketiga, hasil kuesioner

menyatakan bahwa strategi pemasaran dari mitra wisata belum efektif, sehingga tidak mampu menarik minat wisatawan secara maksimal.

Untuk mengatasi permasalahan diatas diperlukan perancangan sistem yang mampu memberikan informasi akurat, memungkinkan pemesanan tiket secara online dan meningkatkan strategi pemasaran mitra wisata. Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk mempermudah wisatawan dalam merencanakan kunjungan, mengurangi antrian tiket dengan melakukan pemesanan tiket secara *online*, dan meningkatkan daya tarik destinasi wisata.

Dengan adanya perancangan sistem ini, dapat mengoptimalkan pemasaran wisata untuk meningkatkan pasar serta mempermudah proses penyampaian informasi wisata kepada masyarakat. Perancangan sistem ini juga memudahkan proses pemesanan tiket wisata oleh wisatawan karena dapat dilakukan secara online. Dalam peningkatan strategi pemasaran mitra wisata, iklan menjadi media khusus yang menjembatani antara mitra wisata dengan wisatawan, sehingga mitra wisata akan mendapatkan keuntungan lebih. Strategi pemasaran yang tepat akan menjadi salah satu solusi untuk kemajuan sekaligus membantu tempat wisata untuk menarik pengunjung agar berwisata di wisata tersebut. Beberapa langkah yang bisa diterapkan meliputi pemasaran digital yang memanfaatkan media sosial dan platform online, kerjasama dengan influencer dan travel blogger untuk memberikan testimoni yang menarik, serta menawarkan paket wisata yang terjangkau dan variatif. Selain itu, mengadakan event khusus dan festival yang unik dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Peningkatan kualitas layanan dan penyediaan informasi yang mudah diakses juga sangat penting untuk memastikan pengalaman wisata yang memuaskan.

Metode yang digunakan pada perancangan sistem informasi ini menggunakan metode agile. Alasan menggunakan metode agile daripada metode lain yaitu metode ini cocok untuk pengembangan incremental yang fokus pada perkembangan cepat, perangkat lunak yang dirilis bertahap, mengurangi overhead proses dan menghasilkan kode berkualitas tinggi dan pada proses perkembangannya melibatkan pelanggan secara langsung (Lutfiani dkk., 2020). Oleh karena itu, judul Proyek Akhir ini adalah “Perancangan Sistem Informasi

Ulinyuk.com modul mitra wisata pada Tempat Wisata di Subang Studi Kasus: CV. Kreasi Teknologi Nusantara”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat menangani data tempat wisata yang cenderung singkat dan kurang informatif?
2. Bagaimana merancang sistem informasi yang dapat mengurangi antrian pemesanan tiket wisata?
3. Bagaimana merancang sistem informasi untuk strategi pemasaran wisata yang baik agar bisa menarik wisatawan yang datang?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dijelaskan, maka tujuan penelitian yang dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sistem informasi fitur pengelolaan data wisata dan penyebaran informasi yang memiliki antar bagian yang terkait dalam pembelian tiket, gambar tempat wisata, fasilitas umum, jam buka, lokasi, harga, dan ulasan wisatawan. Untuk memudahkan wisatawan mendapatkan informasi yang akurat dan memudahkan wisatawan membuat rencana kunjungan.
2. Merancang sistem informasi pemesanan tiket wisata secara online.
3. Merancang sistem informasi strategi pemasaran untuk membangun identitas tempat wisata dan dapat meningkatkan ketertarikan wisatawan.

1.4. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang penulis kerjakan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi platform Ulinyuk.com yang terstruktur memudahkan pihak perusahaan untuk melakukan implementasi sistem.

2. Dengan pembuatan perancangan sistem informasi platform Ulinyuk.com perusahaan CV. Kreasi Teknologi Nusantara akan memiliki dokumen perancangan yang lengkap dan terstruktur.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi platform Ulinyuk.com akan berfokus pada masalah yang dialami wisatawan.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada tahapan perancangan sistem informasi Platform Ulinyuk.com.
3. Perancangan sistem informasi platform Ulinyuk.com hanya menangani data wisata di Kabupaten Subang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam laporan proyek akhir ini terdiri dari 5 bab, dan dari setiap bab memiliki sub-bab yang menjelaskan uraian yang berbeda. Berikut ini urutan dari sistematika penulisan laporan proyek akhir ini:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika pelaporan proyekakhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang konsep dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian, studi literatur diambil dari referensi jurnal, tugas akhir, skripsi, thesis, yang berhubungan dengan topik proyek akhir.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas berisi penjelasan mengenai metodologi penelitian yang dilakukan, yaitu langkah-langkah dan penjelasan bagaimana penelitian berjalan dengan metode pengembangan sistem Agile Development untuk menjawab

permasalahan pada BAB 1 dan didukung dengan landasan teori pada BAB 2.

BAB IV ANALISIS

Bab ini akan menjelaskan gambaran hasil analisis observasi yang dilakukan kepada wisatawan sebagai objek penelitian menggunakan kuesioner, hasil observasi berupa kebutuhan wisatawan kemudian akan digambarkan pada proses bisnis sebagai acuan untuk perancangan.

BAB V PERANCANGAN

Bab ini membahas berisi pembahasan mengenai perancangan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan pengguna. Perancangan terdiri dari pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) diagram dan perancangan database menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*).

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi ringkasan dan saran dari keseluruhan dokumen ini.