



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah salah satu sektor yang sangat penting dalam pengembangan ekonomi dan sosial budaya, karena dapat mendorong terciptanya peluang kerja, meningkatkan pendapatan masyarakat, dan memperbaiki kualitas hidup. Selain itu, pariwisata juga dapat menumbuhkan rasa cinta terhadap tanah air dan nilai-nilai budaya bangsa, serta berfungsi sebagai sarana untuk menjaga kelestarian lingkungan (Annisa dkk., 2022).

Dengan beragam potensi wisata yang meliputi situs budaya, alam, dan kegiatan masyarakat, Jombang memiliki peluang besar untuk menarik wisatawan. Namun, pengelolaan informasi di sektor ini masih menghadapi tantangan signifikan (Prayudi dkk., 2018). Saat ini, pengelola destinasi wisata masih melakukan pelaporan dengan cara manual yaitu mengisi form lalu di kirim melalui WhatsApp. Metode ini tidak hanya mengakibatkan ketidakakuratan data, tetapi juga keterlambatan dalam pengolahan informasi yang berdampak pada pelayanan kepada wisatawan.

Diperlukan suatu sistem informasi yang dapat mengatasi masalah dalam pengelolaan data kunjungan wisata. Pengembangan sistem informasi kunjungan wisata berbasis web menggunakan laravel diharapkan menjadi solusi yang efisien. Laravel sebagai framework PHP yang populer, menawarkan kemudahan dalam pengembangan dengan fitur-fitur yang mendukung keamanan dan efisiensi, seperti autentikasi dan pengelolaan data yang cepat (Alamsyah dkk., 2021).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat masalah signifikan dalam pengelolaan data kunjungan wisata di Kabupaten Jombang yang memerlukan



solusi. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah "Rancang Bangun Sistem Informasi Kunjungan Wisata (SIKUTA) Berbasis Web Menggunakan Laravel Di Dinas Kepemudaan Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Jombang". Manfaat dari penelitian ini adalah meningkatkan efisiensi pengelolaan data, memperbaiki pelayanan kepada wisatawan, serta mendukung pengembangan pariwisata yang lebih terencana dan berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana merancang sistem informasi kunjungan wisata di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Jombang
- 2) Bagaimana membangun sistem informasi kunjungan wisata di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Jombang

1.3 Batasan Masalah

Berikut ini adalah beberapa batasan masalah yang umumnya ditemukan dalam penelitian di bidang Rekayasa Perangkat Lunak:

- 1) Penelitian ini dilakukan di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Jombang
- 2) Data yang dikelola pada sistem ini yaitu data kunjungan
- 3) Sistem informasi ini dikembangkan berbasis web dengan menggunakan framework Laravel
- 4) Metode pengembangan menggunakan metode RAD

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini yaitu :

- 1) Untuk merancang sistem informasi yang dapat mengelola data kunjungan wisata yang ada di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata



- 2) Untuk membangun sistem informasi yang dapat mengelola data kunjungan wisata yang ada di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat dari penelitian ini untuk berbagai pihak :

1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan di bidang teknologi informasi, khususnya dalam penerapan framework Laravel untuk pengembangan sistem informasi berbasis web di sektor pariwisata.

Penelitian ini memberikan contoh penerapan teknologi informasi dalam pengelolaan sektor pariwisata, yang dapat dijadikan model atau referensi untuk implementasi yang sama di instansi lain.

Penelitian ini memperkuat teori bahwa penerapan teknologi informasi, dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pengelolaan data.

2) Manfaat Praktis

Sistem yang dikembangkan dalam penelitian ini membantu Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata dalam mengelola data kunjungan wisata secara efisien dan cepat, menggantikan proses manual yang memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan.

Sistem ini memungkinkan pihak untuk mengambil Keputusan di dinas untuk mendapatkan data yang lebih akurat, yang dapat digunakan untuk Menyusun strategi promosi dan pengembangan destinasi wisata yang lebih baik.

Pengelola destinasi wisata dapat lebih mudah memantau performa dan tren kunjungan wisata, serta melakukan perbaikan dan inovasi layanan yang lebih cepat.



1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Adapun metode yang digunakan dalam tiap-tiap tahapan antara lain:

1) Metode Pengumpulan Data

a) Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan kepada Dinas, pertanyaan yang diajukan berupa kondisi dan permasalahan yang terjadi.

b) Observasi

Observasi dilakukan dengan melihat dan mengamati kondisi Perusahaan secara langsung.

c) Studi literatur

Dalam pengumpulan data di ambil dari berbagai sumber seperti jurnal, skripsi, artikel, dan buku yang berhubungan dengan penelitian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, studi Pustaka dan observasi lapangan di Dinas.

2) Metode Rekayasa Perangkat Lunak

Perangkat lunak dalam penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan pendekatan Rapid Application Development (RAD). RAD adalah suatu metode dalam pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan dan fleksibilitas melalui proses prototyping. RAD berfokus pada pengembangan aplikasi dalam waktu singkat dengan melibatkan pengguna akhir (end-users) secara aktif selama proses pengembangan.

a. Metode Perancangan

Perancangan dilakukan dengan menggunakan notasi UML dan pendekatan pemodelan berbasis objek, sehingga diagram yang diterapkan mencakup Use Case, Activity, Sequence, dan Class Diagram.

b. Metode Pembangunan



Perangkat lunak dalam penelitian ini dikembangkan menggunakan metode RAD dikarenakan semua alur pengerjaan dilakukan secara berurutan.

c. Metode Pengujian

Pada penelitian ini evaluasi dilakukan dengan menguji sistem informasi berbasis web menggunakan black box testing yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan sistem informasi yang dibangun.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistem penulisan dalam tugas akhir ini disusun dalam bentuk karya ilmiah dengan struktur penulisan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Kunjungan Wisata(SIKUTA) Berbasis Web Menggunakan Laravel Di DISPORAPAR Kabupaten Jombang yang meliputi dari sub bab latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik yang dibahas di skripsi dan tinjauan teori yang mendeskripsikan pengertian sistem informasi, metode penelitian, dan pengembangan teknologi yang digunakan serta teori tentang metode testing.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dari sistem yang akan dibangun, perbandingan sistem yang sudah ada dengan sistem yang diusulkan, dan perancangan sistem yang diusulkan.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang penjelasan prosedur testing dan proses pengujian sistem yang telah dibuat.



BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi pokok-pokok kesimpulan dan saran-saran yang perlu disampaikan kepada pihak-pihak yang berkepentingan dengan hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian.