

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kabupaten Rembang termasuk daerah yang mempunyai potensi yang berkaitan dengan pariwisata, dari mulai wisata pantai, wisata kuliner, sampai wisata sejarah yang ada di kecamatan lasem. Terdapat wisata Taman Rekreasi Pantai Kartini yang ada di Kecamatan Rembang, yang merupakan salah satu pilihan wisata yang menyediakan taman rekreasi yang berada di pesisir pantai kota Rembang. Taman rekreasi ini menyediakan beberapa pilihan rekreasi bagi para pengunjung. Diantaranya terdapat wahana kolam renang, wisata pesisir pantai, restaurant, taman binatang, serta layanan berkunjung ke pulau yang ada di kabupaten Rembang menggunakan perahu wisata yang disediakan.

Saat kita ingin berwisata di Taman Rekreasi Pantai Kartini. Terdapat beberapa tahapan yang sering di lakukan pengunjung. Di antaranya, Pengunjung datang ke tempat rekreasi. Pengunjung melakukan pembayaran tiket di loket wisata. Pengunjung diperbolehkan masuk dan dapat memilih wahana yang di inginkan, misalnya pengunjung memilih wahana kolam renang, mendatangi resto yang berada di lokasi wisata, berkunjung ke pulau yang terdapat di perairan laut kota Rembang. Dalam penerapannya, pengunjung melakukan pembayaran tiket tersendiri ketika ingin menikmati wahana tersebut.

Dari aktivitas serta kunjungan wisata di Taman Rekreasi Pantai Kartini tersebut, terdapat permasalahan penurunan kunjungan wisata dalam kurun waktu dua tahun terakhir, yaitu pada tahun 2019-2020. Kemudian selain permasalahan tersebut, dari beberapa wahana atau fasilitas yang di sediakan, 70 % dari pengunjung hanya berpusat pada 1 pilihan yaitu wahana kolam renang. Dari permasalahan tersebut, penulis mencoba mencari solusi yang berkaitan dengan bidang ilmu yang di pelajari. Berhubungan dengan perkembangan teknologi saat ini, sistem reservasi yang memanfaatkan teknologi web telah di gunakan di berbagai model bisnis. Dengan adanya teknologi web pengguna dimudahkan dalam melakukan reservasi melalui internet, tidak harus datang ke lokasi pelayanan agar dapat memesan suatu layanan. Demikian juga seharusnya Taman Rekreasi Pantai Kartini yang ada di Kecamatan Rembang juga bisa mengadopsi sistem reservasi

layaknya model bisnis lain. Di antaranya seperti adanya sistem informasi berbasis website yang dapat menjadi sarana informasi bagi calon pengunjung, Adanya sejenis layanan fasilitas wisata yang dapat di pesan calon wisatawan sebelum berkunjung. Dengan adanya reservasi layanan wisata diharapkan dapat membantu dalam pemerataan penggunaan fasilitas yang disediakan agar tidak hanya terpusat pada wahana kolam renang. Selain hal tersebut, sistem reservasi layanan wisata memungkinkan adanya sistem data pembayaran yang dapat dikelola secara terpusat oleh pengelola wisata Taman Rekreasi Pantai Kartini.

Menurut (Rahma, 2018) dalam penelitiannya menyampaikan bahwa kebutuhan manusia akan informasi, barang dan jasa ataupun transaksi dapat secara cepat, tepat dan akurat untuk dicapai dengan adanya sistem online, hal ini berkaitan dengan banyaknya pengguna internet yang didukung berbagai perangkat yang dapat terhubung dengan internet. Ia menjelaskan jika pengelolaan data pemesanan sebuah layanan mengandalkan pencatatan data dengan menggunakan buku besar dapat memiliki resiko kehilangan serta kerusakan data. Hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap pengelolaan data wisatawan yang ada.

### **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, penulis mendapatkan rumusan masalah yang terdapat pada object penelitian. Rumusan masalah yang didapat penulis adalah bagaimana membuat dan merancang sistem yang dapat membantu dalam pengelolaan layanan wisata menggunakan sistem reservasi berbasis web yang dapat memudahkan pengunjung dalam pemesanan layanan wisata secara online dan dapat menawarkan layanan wisata yang ada agar penggunaan layanan wisata tidak hanya terpusat pada satu wahana saja.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini, serta mengingat waktu pelaksanaan penelitian, maka penulis menyadari tentu perlu ada batasan masalah dalam melakukan penelitian ini. berikut batasan-batasan masalah pada penelitian ini:

- a. Sistem yang akan dibangun hanya memfasilitasi pengunjung dalam melakukan reservasi layanan wisata dan pengelolaan layanan wisata bagi admin tempat wisata.
- b. Sistem yang akan dibuat hanya berfokus studi kasus pada satu tempat wisata yaitu Taman Rekreasi Pantai Kartini Rembang.
- c. Dari pengelolaan reservasi, sistem akan memiliki keluaran berupa laporan reservasi layanan bagi admin tempat wisata.

#### **1.4 Tujuan**

Adapun tujuan pada penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Reservasi Layanan Wisata Di Kabupaten Rembang Berbasis Web (Studi Kasus Taman Rekreasi Pantai Kartini) yang dapat menjadi sarana promosi dan pemesanan layanan wisata secara online melalui website.

#### **1.5 Manfaat**

Berikut manfaat penelitian yang diharapkan penulis baik dari sisi penulis, akademis, dan objek penelitian terkait.

##### **1.5.1 Bagi Penulis**

1. Sarana belajar dan Latihan dalam menerapkan ilmu dan keterampilan penulis sesuai dengan pengetahuan yang diperoleh saat mengikuti kegiatan perkuliahan yang ada di kampus sebelumnya.
2. Selain itu, penelitian ini juga implementasi pembelajaran dalam mengenal kondisi di masyarakat dan menemukan hubungannya dengan ilmu yang dipelajari dalam perkuliahan.

##### **1.5.2 Bagi Akademis**

1. Mengukur sejauh mana mahasiswa dalam memahami dan menguasai ilmu terkait bidang yang telah dipelajari.
2. Merupakan bentuk evaluasi akhir untuk mengetahui bagaimana implementasi materi yang dipelajari mahasiswa baik dari segi teori maupun prakteknya.
3. Pada penelitian ini harapannya juga sebagai sumbangsih karya tulis ilmiah bagi Universitas tempat dimana mahasiswa belajar.

##### **1.5.3 Bagi Instansi**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan jenis pemanfaatan sistem baru yang memungkinkan dapat meningkatkan kunjungan wisata melalui sistem reservasi layanan wisata berbasis *web*.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis melakukan pengumpulan data, agar mendapatkan data yang akurat, relevan, valid serta *reliable*, berikut dasar sumber data yang dilakukan:

#### **1. Sumber Data Primer**

Sumber data primer adalah data yang diperoleh secara langsung pada instansi dengan pengamatan langsung maupun pencatatan akan objek penelitian yang akan penulis teliti meliputi:

##### **a. Wawancara**

Metode ini dilakukan dengan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan yaitu pengelola wisata Taman Rekreasi Pantai Kartini.

##### **b. Observasi**

Metode ini penulis terapkan juga dengan mendatangi lokasi penelitian untuk melihat pengelolaan serta mengamati secara langsung.

#### **2. Sumber Data Sekunder**

Sumber data ini merupakan sumber data yang didapat melalui literatur terkait yang ada. Data ini bersifat mendukung data primer mulai dari buku, dokumentasi, serta literatur yang masih dalam pembahasan yang berkaitan. Adapun literatur yang ditinjau meliputi:

##### **a. Studi Kepustakaan**

Merupakan metode pengumpulan data dengan upaya mencari informasi pada buku, laporan-laporan yang masih berhubungan dengan penelitian, lalu dari studi kepustakaan tersebut dapat penulis jadikan sebagai dasar teori yang dijadikan bahan pembanding dalam penelitian yang penulis lakukan.

#### b. Studi Dokumentasi

Studi ini merupakan tahap pengumpulan data yang bersumber dari dokumentasi bersumber dari internet. Dalam penelitian ini pengumpulan data yang digunakan yaitu mencari melalui internet dengan rujukan data yang memberikan gambaran seperti statistik yang ada di Kabupaten Rembang. Hal ini dilakukan supaya informasi dan data yang dipelajari dapat benar-benar valid sesuai dengan kondisi di Kabupaten Rembang.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem ini merupakan bentuk proses terpenting saat kita melakukan analisa sistem. Adapun metode pengembangan yang dipakai pada perancangan sistem reservasi ini ialah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Menurut (Sukamto & Shalahudin, 2016) dalam bukunya dengan judul *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek* menjelaskan bahwa model *Waterfall* memungkinkan adanya pendekatan siklus hidup perangkat lunak secara sekuensial dan berurutan, mulai dari melakukan analisis kebutuhan, tahap desain, pengkodean program, pengujian sistem, sampai pada tahapan pendukung atau pemeliharaan.

Adapun tahap-tahap dalam pengembangan sistem dengan metode *waterfall*, diantaranya sebagai berikut:

#### a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses analisa ini merupakan tahapan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak. Hal ini dilakukan untuk mespesifikasi kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh user nantinya. Tahap ini memang perlu untuk didokumentasikan agar mengetahui minimum spesifikasi perangkat yang digunakan.

#### b. Desain

Tahapan ini adalah proses maupun langkah-langkah yang fokus pada desain program perangkat yang akan dibangun. Langkahnya mulai dari pembentukan struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain antarmuka perangkat, sampai prosedur struktur pengkodean program. Tahapan ini mempunyai fungsi dalam menerjemahkan kebutuhan perangkat lunak pada

tahap analisis kebutuhan menjadi sebuah representasi desain. Tahap desain ini dilakukan supaya dapat diimplementasikan menjadi program dalam tahapan selanjutnya. Desain perangkat lunak yang akan dihasilkan pada tahapan ini juga harus didokumentasikan agar memudahkan dalam pembuatan kode program.

c. Pembuatan kode program

Yang semula berupa desain, tahap inilah yang berfungsi sebagai penerjemahan ke dalam program perangkat lunak melalui pembuatan kode-kode program. Tahapan ini menghasilkan program *computer* telah disesuaikan berdasarkan desain yang dibuat sebelumnya.

d. Pengujian

Tahap pengujian ini fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional program yang dibuat. Tahap ini juga seharusnya memastikan bahwa setiap bagian telah di uji terlebih dahulu sampai tidak adanya eror pada program yang dibuat. Dan harapannya output yang dihasilkan dapat sesuai berdasarkan kebutuhan pengguna sistem.

e. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Pada penggunaannya, dalam kurun waktu tertentu terdapat kemungkinan perubahan maupun adanya keperluan pembaharuan beberapa fitur guna tetap dapat menyesuaikan dengan keadaan perkembangan tertentu. Yang artinya perangkat lunak harus beradaptasi dengan perkembangan yang telah terjadi.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Menurut (Sukanto & Shalahudin, 2018) dalam bukunya *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek, Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa visual yang digunakan untuk pemodelan dan komunikasi berkaitan dengan pada system. Penerapannya berbentuk diagram dan teks-teks pendukung lainnya. Adapun jenis diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan meliputi diagram-diagram berikut ini:

a. *Use Case Diagram*

*Use case diagram* merupakan pemodelan yang menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibangun. Dalam diagram ini terdapat

pendeskripsian interaksi melalui satu atau beberapa aktor dengan sistem. Diagram ini digunakan untuk mengetahui apa saja fungsi yang ada pada sebuah sistem serta siapa yang berhak menggunakan fungsi-fungsitersebut.

b. *Class Diagram*

*Class* diagram menjelaskan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat saat membangun sistem. Dimana kelas tersebut mempunyai komponen yang disebut atribut dan metode/operasi.

c. *Sequence Diagram*

Diagram ini dapat menjelaskan kelakuan objek dalam *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan maupun diterima antar objek. Dalam diagram ini harus diketahui objek apa saja yang terlibat dalam sebuah *use case* serta metode apa yang dipunyai sebuah kelas.

d. *Activity Diagram*

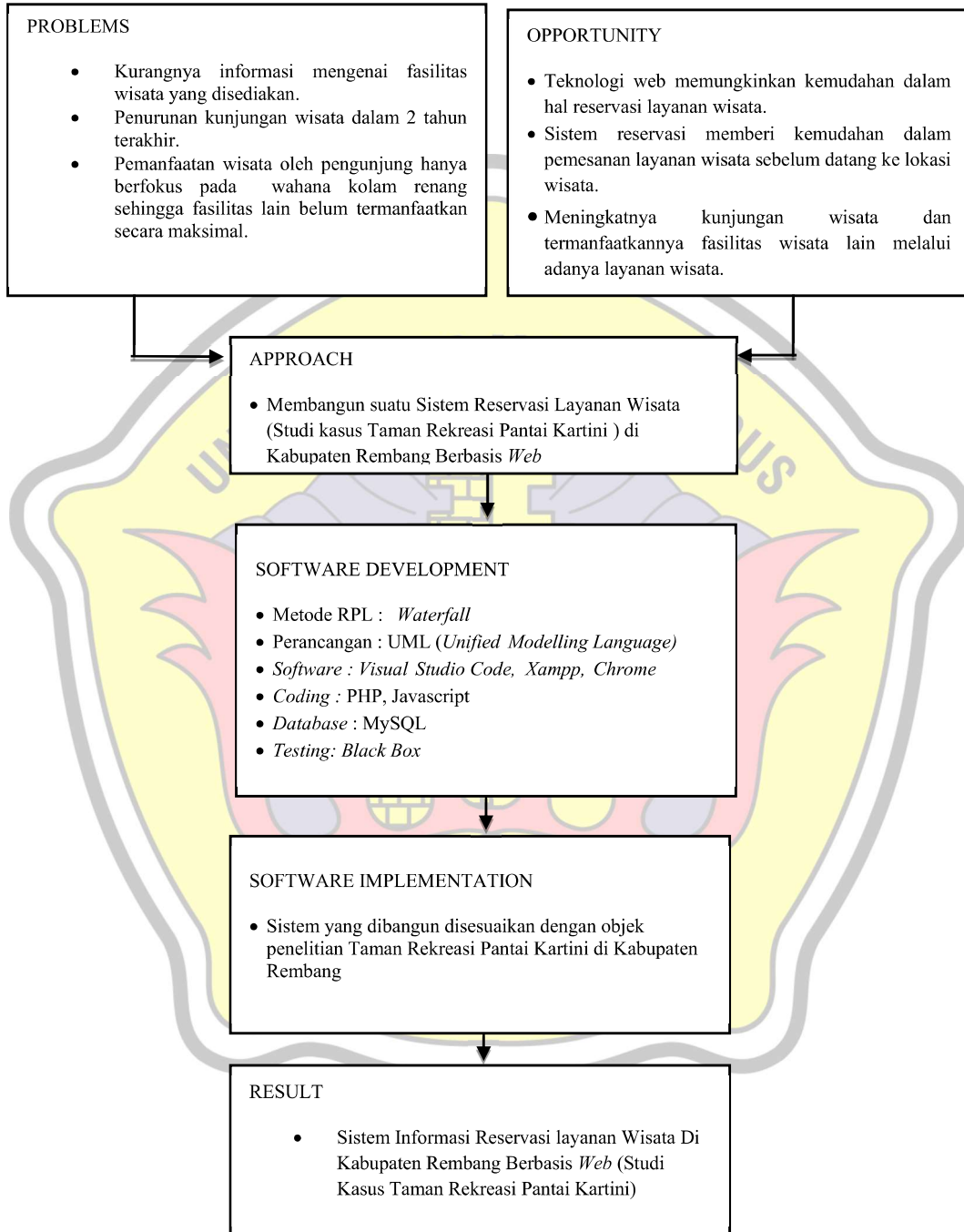
Diagram ini menjadi gambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sistem maupun proses bisnis. Alir kerja ini nantinya dapat menjadi menu yang pada perangkat lunak yang akan dibangun. diagram ini secara grafis dapat menjelaskan aktivitas dari sistem, dan bukan menekankan apa yang dilakukan oleh aktor.

e. *Statechart Diagram*

Diagram ini dapat digunakan guna menjelaskan bentuk perubahan status/transisi status dari sistem/objek. Diagram ini berfungsi untuk menjelaskan interaksi di dalam sebuah objek.

## 1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran yang mendasari pembangunan Sistem Informasi Reservasi Layanan Wisata Di Kabupaten Rembang Berbasis Web ialah kerangka pemikiran ini:



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran Sistem Informasi Reservasi Layanan Wisata