

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Desa Kedumulyo merupakan desa yang terletak di Kecamatan Sukolilo, Kabupaten Pati, Provinsi Jawa Tengah. Desa kedumulyo memiliki potensi wisata, kuliner dan kebudayaan yang beragam. Diantaranya adalah gua Lawa, gua lemburan, gua wareh dan sumber kamulyan. Namun dalam tata Kelola Desa Wisata Kedumulyo saat ini masih tergolong rumit. Pengelola wisata belum bisa mendata berapa banyak wisatawan yang berkunjung, berapa banyak pemasukan transaksi yang sudah masuk dan kurangnya media promosi wisata. Saat ini tata kelola desa wisata kedumulyo masih tergolong apa adanya padahal wisata, kuliner dan kebudayaan yang ada di desa kedumulyo berpotensi untuk meningkatkan ekonomi masyarakat dan agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Maka dari itu untuk mengoptimalkan berbagai potensi wisata, kuliner dan kebudayaan diperlukan pengelolaan yang baik melalui sistem informasi dan reservasi berbasis web. Sistem ini memungkinkan para wisatawan untuk memperoleh informasi yang lengkap mengenai destinasi wisata, kuliner, dan kebudayaan yang tersedia di desa wisata kedumulyo.

Selain itu, sistem ini juga memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk melakukan reservasi secara *online*, memilih paket wisata yang diinginkan, serta mendapatkan konfirmasi dengan cepat, dan menggunakan pembayaran yang mudah. Pada sistem ini menggunakan bahasa pemrograman php. Bahasa pemrograman php merupakan salah satu bahasa yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi berbasis web. PHP memiliki sintaks yang mudah dipahami dan sangat cocok untuk mengembangkan aplikasi web berbasis database. Selain itu sistem ini juga menggunakan metode transaksi *payment gateway* agar wisatawan mudah untuk membayar paket wisata yang dipilih.

Payment gateway adalah sistem teknologi informasi yang memfasilitasi proses pembayaran elektronik untuk transaksi online. Fungsi utamanya adalah mengamankan dan mentransfer informasi pembayaran dari pengguna ke penyedia layanan pembayaran atau bank. *Payment gateway* menciptakan saluran aman di mana data pembayaran dapat dikirimkan, dienkripsi, dan diproses secara *real-time*,

memastikan bahwa transaksi pembayaran *online* dapat dilakukan dengan aman dan mudah.

1.2. Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan, selanjutnya rumusan masalah yang akan diteliti adalah:

1. Bagaimana alur pembuatan *website* tata kelola desa wisata kedumulyo?
2. Bagaimana cara membuat sistem pendataan yang akurat sehingga data wisatawan belum terdata dengan baik?
3. Bagaimana cara membuat sistem transaksi yang efisien dan mudah?
4. Bagaimana cara mengimplementasikan pembuatan *website* tata kelola wisata desa wisata kedumulyo?

1.3. Batasan Masalah

1. Sistem ini menggunakan metode transaksi *payment gateway* menggunakan Midtrans.
2. Penggunaan API Whatsapp *messagebox* untuk memberikan notifikasi ke wisatawan.
3. Dalam melakukan transaksi, wisatawan harus login menggunakan E-mail pribadi untuk keakuratan data.
4. Wisatawan hanya bisa memesan satu paket wisata.
5. Wisatawan tidak bisa memesan paket wisata di hari yang sama.
6. Wisatawan boleh memesan paket wisata lebih dari satu jika tanggal tournya berbeda.

1.4. Tujuan

Tujuan utama dari pengembangan sistem informasi dan reservasi wisata berbasis web adalah untuk meningkatkan pengalaman wisatawan dan menambah jumlah wisatawan untuk berkunjung di desa wisata kedumulyo. Selain itu, dengan adanya sistem ini dapat menambah perekonomian Masyarakat salah satunya dalam bidang kuliner. Pengembangan sistem informasi dan reservasi berbasis web memungkinkan pengelola desa wisata untuk mengelola informasi dengan lebih

efisien dan transparan dan data mengenai jumlah kunjungan wisatawan. Informasi ini penting untuk merencanakan strategi promosi, meningkatkan layanan, dan membuat keputusan tata kelola yang lebih baik.

1.5. Sistematika penulisan

Berikut ini merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini mamaparkan latar belakang, rumusan masalah, Batasan masalah,tujuan dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

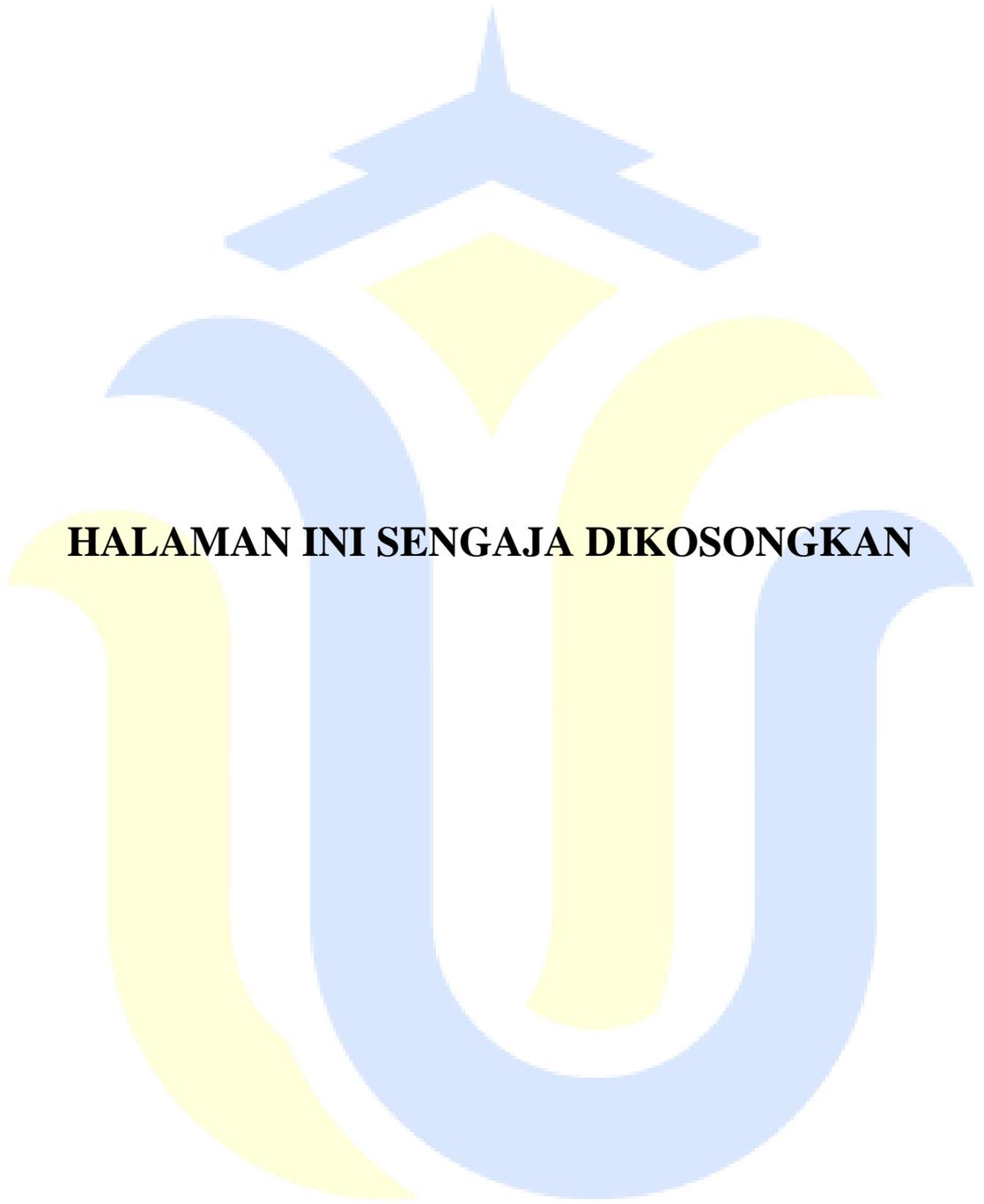
Dalam bab ini menerangkan tentang penelitian terkait, landasan teori yang digunakan dalam pembahasan penulisan laporan skripsi dan kerangka pemikiran.

BAB III : Metodologi Pemikiran

Dalam Metode ini menjelaskan tentang pengumpulan data, analisa kebutuhan, analisa desain sistem, analisa perancangan database dan perancangan interface.

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

BAB V : Penutup



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN