

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu kegiatan untuk melakukan perjalanan yang bertujuan untuk mendapatkan kenikmatan, mencari kepuasan, mengetahui sesuatu, memperbaiki kesehatan, menikmati olahraga atau istirahat, menunaikan tugas, berziarah dan tujuan lainnya (James J. Spillane, 1982). Kabupaten Bantul adalah salah satu Kabupaten yang memiliki objek wisata yang beraneka ragam, mulai dari wisata alam, wisata religi, wisata budaya, hingga wisata industri.

Dinas pariwisata yang mempunyai Visi “ Bantul Menjadi Destinasi Pariwisata Utama Indonesia yang Bernuansa Harmoni Alam Untuk Kesejahteraan Masyarakat” dan mempunyai Misi:

1. Melestarikan dan mengembangkan pariwisata yang berbasis pada budaya, alam, dan minat khusus yang berwawasan lingkungan, berkelanjutan dan berorientasi pada pemberdayaan masyarakat.
2. Meningkatkan profesionalisme pelayanan pariwisata melalui peningkatan kualitas kelembagaan, manajemen, dan sumber daya manusia.
3. Mengembangkan pemasaran pariwisata yang sinergis, unggul dan bertanggung jawab untuk meningkatkan kunjungan wisata. (Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul, 2018) .

Dengan berbagai visi dan misi tersebut Dinas pariwisata Kabupaten Bantul terus berupaya untuk mensosialisasikan dan membenahi pariwisata di Kabupaten Bantul dengan berbagai cara dan hingga saat ini Dinas Pariwisata masih terus berupaya untuk terus berbenah dan meningkatkan seluruh wisata di Kabupaten Bantul dengan berbagai cara salah satunya dengan brosur, reklame, pasar kesenian, memberdayakan masyarakat dengan membentuk Kelompok Sadar Wisata dan sebagainya.

Berbagai cara di atas pun juga masih kurang untuk mewujudkan Visi dan Misi Dinas Pariwisata tersebut sehingga Dinas Pariwisata masih perlu banyak berbenah dan masih perlu mencari banyak cara untuk mempromosikan dan meningkatkan pariwisata di

Kabupaten Bantul. Mulai dari membuat wadah untuk menyimpan seluruh informasi wisata se Kabupaten Bantul karena pada faktanya sekarang banyak sekali *web-web* pariwisata berdiri sendiri dan susah untuk dicari oleh masyarakat dan *viewer* dari *web* tersebut hanya sedikit dilihat dari beberapa laman *web yang sudah ada dan dilihat dari wisata yang banyak belum mempunyai informasi wisata secara online*. Misalnya saja goa gajak di mangunan yang belum mempunyai informasi secara online atau goa cerme yang sudah mempunyai *website* akan tetapi *viewer* tidak banyak. Selain itu web tersebut tidak diuji dan *web* tersebut tidak dirawat sehingga informasi-informasi yang dicari oleh masyarakat terkadang kurang benar. t. Banyak masyarakat yang pada akhirnya dengan mudah memilih wisata yang sudah terkenal sehingga menimbulkan ketimpangan wisatawan yang berkunjung di beberapa objek wisata.

Upaya yang dilakukan Dinas dengan membuat brosur, pamflet dan sebagainya pun pada akhirnya kurang efisien, kurang ramah lingkungan, kurang hemat dan kurang menyeluruh karena itu membutuhkan orang untuk menyebarkan dan hanya pada event-event tertentu brosur-brosur itu diberikan yang pada akhirnya juga hanya menjadi sampah. Untuk era sekarang sudah banyak orang yang mengurangi penggunaan kertas untuk kegiatan sehari-hari. Disisi lain masyarakat lebih suka mencari objek wisata dengan mudah dan praktis dengan *smartphonenya* dengan cara *searching*. Maka dari itu butuh penyajian data dari dinas yang mengarah dengan era sekarang dan keinginan masyarakat sekarang.

Untuk mewujudkan kebutuhan masyarakat yang sekarang yang menginginkan informasi dengan mudah dan praktis dinas di dalam genggam tangan mengingat sekarang sudah banyak masyarakat yang menggunakan *smartphone* dan lebih memilih *searching* untuk menemukan informasi yang dicarinya dengan demikian munculah ide yang membantu Dinas Pariwisata Kabupaten Bantul dengan judul “ Pengembangan Aplikasi Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bantul berbasis *WEB*” hal tersebut adalah suatu pengaplikasian disiplin ilmu yang diperoleh di dalam perkuliahan dan sebagai syarat untuk menyelesaikan perkuliahan tersebut.

Dengan dibuatnya pengembangan sistem tersebut perlu adanya beberapa pengujian kualitas dengan menggunakan ISO 25010 yang memuat beberapa aspek seperti *functional suitability*, *performance efficiency*, *reliability*, *usability*, *maintainability*, *security*, dan *portability* yang diharapkan nantinya pengembangan sistem ini layak digunakan untuk pengguna. Hasil yang diharapkan dan diinginkan pengembangan sistem ini layak dan membantu masyarakat yang ingin berwisata untuk mencari obyek wisata sesuai yang diinginkan, mudah, praktis dan juga layak digunakan serta ramah lingkungan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas tentang latar belakang masalah yang ada, maka dapat dilakukan identifikasi masalah berupa:

1. Belum adanya wadah yang menampung dan mempromosikan informasi objek wisata se Kabupaten Bantul.
2. Informasi dan kategori wisata yang masih kurang sehingga minim dilihat ataupun peminat
3. Belum adanya sistem yang mempromosikan obyek wisata di Kabupaten Bantul .
4. Pengembangan sistem yang belum adanya pengujian memungkinkan terjadinya error.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pada identifikasi masalah yang sudah ada untuk mempermudah penelitian terkait dengan waktu yang terbatas maka dilakukan pembatasan masalah yaitu:

1. Belum adanya wadah yang menampung informasi objek wisata se Kabupaten Bantul. Sehingga masih banyaknya informasi obyek wisata yang tidak diketahui oleh masyarakat ataupun tidak dilihat oleh masyarakat karena belum adanya wadah resmi yang mempromosikan obyek-obyek wisata tersebut. Dengan dibuatnya wadah resmi berupa sistem yang bisa diakses oleh Dinas Pariwisata akan membantu pengelolaan informasi wisata dan mempermudah dalam mengenalkan berbagai obyek wisata yang ada di Kabupaten Bantul

2. Pengembangan sistem yang belum adanya pengujian memungkinkan terjadinya error. Dengan banyaknya website yang tidak resmi dan hanya dibuat untuk formalitas semata sehingga viewer dan sistem tersebut kurang layak. Mulai dari banyak sistem yang kurang terawat hingga sistem yang error. Dengan berbagai alasan perlu dibuat sistem yang layak untuk menampung dan mempromosikan obyek wisata se Kabupaten Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Tidak adanya sistem yang mewadahi dan mempromosikan pariwisata di Kabupaten Bantul.
2. Tidak adanya pengujian kelayakan sistem yang sudah dilakukan.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan sistem untuk mewadahi dan mempromosikan pariwisata di Kabupaten Bantul
2. Menguji kelayakan sistem yang dibuat sehingga sistem layak digunakan

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Pariwisata untuk Mengenalkan dan Mengembangkan Pariwisata di Kabupaten Bantul Berbasis *Web* dengan fungsi sebagai berikut:

1. Merupakan pengembangan sistem perangkat lunak berbasis *WEB*
2. Dikembangkan menggunakan *framework codeigniter*.
3. Terdapat dua level pengguna yaitu admin dan pengguna
4. Info yang tercantum meliputi Data Objek Wisata Se Kabupaten Bantul, Kategori Objek Wisata, Gambaran Umum Objek wisata, beberapa Informasi seperti HTM dan foto Objek Wisata di Bantul, kolom untuk memberikan kritik, saran dan masukan untuk tiap objek wisata dan iklan untuk usaha jasa maupun barang untuk mendukung para wisatawan berwisata.

5. Admin bisa menambah dan mengedit data sedangkan user hanya bisa memposting kritik saran dan masukan.

G. Manfaat Penelitian

1. Bagi Wisatawan
 - a. Mempermudah mencari informasi pariwisata di Kabupaten Bantul
 - b. Mempermudah wisatawan mencari tempat pariwisata yang cocok
 - c. Mempermudah masyarakat untuk memberikan kritik, saran dan masukan terkait dengan objek wisata tersebut
2. Bagi Dinas Terkait
 - a. Menampung informasi objek wisata se Kabupaten Bantul
 - b. Mendukung Visi dan Misi Dinas Pariwisata
 - c. Mendukung pengenalan Pariwisata di Kabupaten Bantul
 - d. Memudahkan Dinas Pariwisata menerima kritik saran dan masukan dari masyarakat
3. Bagi Peneliti
 - a. Mengetahui teknik atau cara membuat perangkat lunak informasi berbasis *web*.
 - b. Mengetahui teknik pengujian kualitas perangkat lunak.
 - c. Memberikan referensi yang dapat dipakai untuk bahan acuan bagi mahasiswa maupun peneliti lainnya yang ingin melakukan penelitian selanjutnya di kemudian agar lebih baik dan inovatif.