

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang serba modern seperti sekarang ini, persaingan antar manusia dalam bidang ekonomi, bisnis, politik, sosial, serta budaya dirasa semakin tinggi. Hal ini mendukung manusia untuk terus memiliki ide-ide serta gagasan yang maju dan berkembang agar dapat terus memenuhi taraf kebutuhan hidupnya. Dengan semakin tingginya tuntutan yang ada, maka akan semakin banyak pula manusia yang membutuhkan hiburan untuk melepaskan rasa stress yang sehari-hari telah mengganggu pemikiran mereka, namun tentunya pada waktu dan kondisi yang tepat.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada saat ini juga menjadi salah satu faktor utama yang mendukung manusia untuk membantu mereka dalam menemukan hiburan yang berupa objek-objek wisata baru yang mungkin belum banyak dijamah orang dan masih memiliki nilai estetika yang sangat tinggi. Sebagian orang Indonesia beranggapan bahwa objek-objek wisata yang ada di Indonesia sudah tidak lagi memiliki nilai budaya yang baik karena kurangnya kepedulian masyarakat dalam mengelola objek-objek wisata yang ada dan dengan didukungnya oleh harga tiket pesawat ke luar negeri yang cukup menggiurkan, padahal jika diteliti lebih dalam Indonesia memiliki keindahan alam yang sangat menakjubkan.

Sistem informasi yang dibuat pada karya ilmiah ini adalah berupa *website* yang akan memperkenalkan serta merekomendasikan *user* dengan objek-objek wisata yang sudah banyak dikenal sampai dengan yang jarang dijamah oleh manusia. Pada sistem informasi ini juga penulis berharap agar objek-objek wisata yang ada di Indonesia dapat lebih berkembang dan tentunya dapat dikenal oleh banyak wisatawan lokal sampai dengan wisatawan mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat dicapai dari latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana agar objek-objek wisata yang ada di Indonesia dapat lebih berkembang dan dikenal oleh para wisatawan lokal serta mancanegara?
2. Bagaimana cara *user* mendapatkan objek wisata yang sesuai dengan selera *user*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Indonesia ini adalah sebagai berikut:

1. Agar objek-objek wisata yang ada di Indonesia dapat lebih berkembang dan dikenal oleh para wisatawan lokal serta mancanegara adalah dengan membuat sistem informasi yang berupa *website* yang berisi mengenai detail informasi objek wisata serta gambar-gambar dari keindahan alam yang ada di dalamnya.
2. Cara *user* mendapatkan objek wisata yang sesuai dengan selera *user* adalah dengan membuat fitur rekomendasi dari informasi yang didapatkan dari *user* berdasarkan kegiatan yang disukai *user* sehingga dapat menyesuaikan keinginan *user* dengan objek wisata yang diinginkan.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang terdapat pada pengembangan sistem informasi:

1. Sistem informasi ini berbasis *website*.
2. Sistem ini digunakan oleh tiga *user*, yaitu *administrator*, *member*, dan *guest*.
3. Sistem akan memberikan rekomendasi kepada *user* setelah *user* memasukkan informasi yang dibutuhkan oleh sistem.
4. Sistem memiliki dua bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa Inggris.
5. Adanya informasi foto-foto serta deskripsi mengenai objek-objek wisata yang direkomendasikan kepada *user*.

6. Sistem *disupport* dengan menggunakan *google map* untuk mempermudah *user* dalam menemukan lokasi.

1.5 Sistematika Pembahasan

Berikut sistematika penulisan yang akan digunakan dalam laporan ini:

Bab I Pendahuluan

Bab ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang masalah yang terjadi, rumusan masalah yang didapat dari latar belakang, tujuan pembuatan sistem, batasan masalah, sumber data yang diambil, sistematika penulisan dalam penyusunan laporan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini digunakan untuk meguraikan teori-teori yang dipakai dan relevan dengan pembuatan website dan mendukung sistem yang ada.

Bab III Analisis dan Desain

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, *Data Flow Diagram* , *Entity Relationship Diagram*, dan gambaran rancangan antarmuka.

Bab IV Pengembangan Perangkat Lunak

Bab ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai realisasi fungsionalitas, dan *User Interface Design* yang sudah dibuat.

Bab V Testing dan Evaluasi Sistem

Bab ini digunakan untuk hasil pengujian berupa pengujian *whitebox* atau pengujian *blackbox*.

Bab VI Simpulan dan Saran

Bab ini digunakan untuk memberi simpulan dan kata-kata penutup dalam Laporan Tugas Akhir.