

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Pariwisata adalah satu kekayaan Indonesia yang sangat terkenal di dunia. Berbagai sektor pariwisata tersebar dari Sabang sampai Merauke yang memiliki keanekaragaman masing-masing. Informasi pariwisata Indonesia menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam promosi pariwisata negara ini. Di zaman digital sekarang kemudahan penyebaran informasi dapat diakses siapa pun dan dimanapun melalui internet. Salah satu pemanfaatan internet dalam hal pengolahan informasi dapat diterapkan pada perancangan suatu sistem. Perancangan suatu media sistem informasi berbasis *web* mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu tersebut kepada masyarakat maupun hanya sebagai mempermudah suatu pekerjaan[1].

Gunung Kidul menjadi salah satu kota di Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan. Kabupaten ini memiliki banyak lokasi pariwisata yang memiliki potensi besar sebagai sumber pendapatan di daerah tersebut. Ada berbagai macam objek wisata yang dapat dinikmati untuk *healing* atau *refreshing* bersama teman maupun keluarga, dan juga banyak tempat-tempat wisata yang indah dan menarik, kesenian daerah, sentra industri, restoran, pusat oleh-oleh, hotel dan banyak tempat-tempat bersejarah yang bisa dikunjungi, serta ada juga pantai yang terkenal hingga ke mancanegara dan salah satu destinasi yang patut dikunjungi yaitu Bukit Paralayang Watugupit yang memiliki keindahan alam yang tidak boleh dilewatkan. Namun, sampai saat ini potensi tersebut belum dapat diberdayakan secara maksimal dikarenakan hanya beberapa destinasi wisata di Kabupaten Gunung Kidul yang dikunjungi oleh wisatawan. Akibatnya hanya beberapa tempat pariwisata yang dijadikan destinasi wisata umum. Oleh karena itu, banyak tempat wisata yang terdapat antrian yang padat di tempat tertentu saja[2].

Keterlibatan teknologi informasi dalam pengelolaan pariwisata di desa Watugupit belum maksimal dalam hal pengembangan penyediaan informasi tentang reservasi, pencatatan dan pengolahan data dari reservasi. Dengan sistem manajemen informasi yang digunakan saat ini menyebabkan adanya misinformasi terkait data pariwisata. Seperti halnya ketika kuota pengunjung sudah penuh pengunjung masih Hal tersebut menyebabkan wisatawan tidak mengetahui berbagai destinasi wisata yang ada di Watugupit dan kesulitan untuk memilih tempat yang akan di kunjungi. Ada beberapa tempat wisata yang sudah menggunakan media sosial tetapi masih banyak tempat yang masih konvensional dalam menyebarkan informasi pariwisata. Dikarenakan seluruh pekerjaan masih dilakukan secara manual. Padatnya antrean tempat wisata maka diperlukan reservasi untuk mengurai wisatawan di Watugupit[3].

Metode *Waterfall* atau metode air terjun merupakan model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak. Model ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain dalam mode seperti air terjun. Model *Waterfall* ini mengusulkan suatu pendekatan kepada pengembangan software yang sistematis dan sekuensial mulai dari tingkat kemajuan sistem pada seluruh analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah bidang pariwisata. Bidang ini turut berperan dalam mendistribusikan informasi terkait objek-objek di dalamnya hingga proses-proses transaksi dalam wisata tersebut. Banyaknya objek wisata yang memiliki potensi keindahan dan kenyamanan yang tinggi, akan sangat disayangkan apabila tidak diimbangi dengan sistem pendukung proses kerja yang optimal di dalamnya. Oleh karena itu, perancangan suatu sistem informasi penunjang kerja pada suatu objek wisata dirasa sangat dibutuhkan untuk kemajuan kedepannya[1].

Melalui pendekatan teknologi informasi, diharapkan dapat memudahkan pengelola pariwisata yang ada di Watugupit paralayang. Memudahkan dengan dapat diaksesnya berbagai informasi tempat yang tersedia dari sebuah media. Serta diharapkan informasi tentang pariwisata dapat diterima dengan cepat

sehingga mengakomodasi dalam mempersingkat waktu antrean wisatawan. Kondisi ini dapat dipenuhi dengan adanya sistem informasi berbasis web yang dapat diakses melalui peramban *gadget* mampu memberikan kemudahan pengelolaan dan memudahkan masyarakat untuk mencari informasi pariwisata, serta fasilitas-fasilitas yang tersedia.

1.2 Batasan Masalah

Agar tercapai tujuan sesuai dengan apa yang diharapkan, maka diperlukan suatu batasan masalah-masalah, adapun batasan masalah yaitu:

1. Sistem informasi berbasis website dapat memberikan informasi reservasi pariwisata di Watugupit.
2. Sistem informasi dibuat dengan menggunakan metode *waterfall* dengan pengujian menggunakan metode *black box testing*.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang diatas, maka dibuatlah rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana melakukan perancangan dan pengembangan sistem informasi reservasi?
2. Bagaimana pengujian sistem informasi dengan menggunakan metode black box testing?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan rancang bangun sistem informasi reservasi tempat pariwisata Watugupit.
2. Menghasilkan sistem informasi yang teruji dengan metode black box testing.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah pengelolaan reservasi sistem informasi pariwisata Watugupit.
2. Memberikan informasi terbaru pariwisata Watugupit.