

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata menurut I Gusti Bagus Rai Utama (2017) merupakan sebuah kegiatan yang bertujuan menyelenggarakan jasa pariwisata, menyediakan atau mengusahakan objek dan daya tarik wisata, usaha sarana pariwisata dan usaha lain yang terkait di bidang tersebut. Sedangkan menurut Yoeti (2003) merupakan syarat suatu perjalanan disebut sebagai perjalanan pariwisata apabila perjalanan dilakukan dari suatu tempat ke tempat yang lain, di luar tempat kediaman orang tersebut biasa tinggal.

Di era saat ini, diperkenalkan sebuah era baru dalam dunia pariwisata yang disebut dengan Tourism 4.0 (Pariwisata 4.0). Menurut Kementerian Pariwisata (2019) Pariwisata 4.0 ini adalah suatu tren wisata yang menggunakan pemrosesan data besar (big data) yang dikumpulkan dari sejumlah besar wisatawan dalam mencapai pengalaman perjalanan yang dipersonalisasi menggunakan teknologi modern dan tinggi. Tujuan dalam pariwisata 4.0 ini adalah mengembangkan pariwisata secara cepat dengan pertumbuhan yang berlipat. Dimana wisatawan yang disasar adalah wisatawan milenial yang memiliki perilaku cenderung mandiri dan individual. Perkembangan Pariwisata 4.0 ini mulai terlihat dari mulai mandirinya para wisatawan dalam mencari informasi mengenai destinasi wisata yang diinginkan, reservasi tiket penerbangan maupun paket wisata

yang mulai mandiri dan berubah dengan media digital. Sehingga bagi beberapa *travel agent*, perkembangan tersebut membuat mereka sedikit kesulitan dalam beradaptasi. Di era yang serba modern, diperlukan suatu adaptasi terhadap teknologi yang ada. (Kristina, Putra, & Darma, Volume 4, Nomer 2, Tahun 2019)

Kurangnya informasi dan kemudahan akses tempat wisata menjadi sebuah alasan para wisatawan jarang yang berkunjung ke tempat wisata yang ada di suatu kota/kabupaten. Dengan adanya Sistem Informasi Tempat Wisata Kota/Kabupaten Berbasis *Website* ini mempermudah pengunjung/wisatawan untuk mencari dan memperoleh informasi tentang tempat wisata yang ada di suatu kota/kabupaten. Konsep PERISAI (Pencarian Wisata Indonesia) untuk pengembangan sistem informasi di industri pariwisata sangat bermanfaat untuk memperkenalkan kepada dunia tentang tempat wisata yang tersedia di Indonesia. (Satria, Sudewi, & Aprianto, Volume 1 No 1 Tahun 2016)

Masyarakat (dalam hal ini wisatawan) dapat mengetahui apa sajakah tempat wisata yang tersedia di Indonesia, mengetahui detail informasi seputar tempat wisata mulai dari lokasi tempat wisata, harga tiket masuk dari tempat wisata, jam buka tempat wisata, aturan dari tempat wisata, penilaian dan ulasan dari wisatawan lain yang sudah pernah mengunjungi tempat wisata tersebut. Aplikasi ini juga dilengkapi fitur untuk memfilter tempat wisata sesuai budget untuk mempermudah pengunjung/wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi tempat wisata yang tepat. (Gozali, Vol.4 No.1 (2015))

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang yang ada di atas, berikut merupakan perumusan masalah yang akan dikaji dari Sistem Informasi Tempat Wisata Kota/Kabupaten Berbasis *Website*:

1. Bagaimana cara merancang tampilan sebuah *website* PERISAI agar mudah dipahami oleh para pengguna?
2. Hal apa saja yang diperlukan dalam perancangan *website* PERISAI?
3. Bagaimana cara membuat Sistem Informasi Tempat Wisata Kota/Kabupaten Berbasis *Website* yang efisien dan memudahkan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, akan dipaparkan batasan-batasan dari Sistem Informasi Tempat Wisata Kota/Kabupaten Berbasis *Website*:

1. Perancangan *Website* PERISAI pada Kabupaten Nganjuk.
2. Data tempat wisata pada Kabupaten Nganjuk tidak lebih dari 9 tempat wisata.
3. Pemrograman yang digunakan pada Sistem Informasi Tempat Wisata Kota/Kabupaten Berbasis *Website* menggunakan Bahasa pemrograman PHP *Framework Laravel*.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Adapun tujuan dari penyusunan laporan Praktek Kerja Lapangan sebagai berikut:

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah supaya dapat mengimplementasikan ilmu pengetahuan yang telah didapatkan pada saat perkuliahan dan turut berpartisipasi dalam perancangan *website* PERISAI.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari Praktek Kerja lapangan ini adalah merancang *website* PERISAI yang mempermudah pengguna dalam pengoperasian *website* tersebut, memudahkan mencari dan memperoleh detail informasi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Nganjuk.

1.5 Manfaat Praktek Kerja Lapangan

Manfaat yang diperoleh dari Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Bagi Penulis

Manfaat yang diperoleh penulis dari Praktek Kerja Lapangan antara lain penulis dapat mengimplementasikan teori yang telah diperoleh dari perkuliahan, menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta melatih kemampuan supaya lebih siap dalam dunia kerja.

1.5.2 Bagi Pengguna

Untuk membantu mempermudah pengguna dalam pengoperasian *website* PERISAI dan memudahkan mencari serta memperoleh detail informasi tentang tempat wisata yang ada di Kabupaten Nganjuk.

1.5.3 Bagi Universitas

Manfaat yang diperoleh Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur khususnya Prodi Informatika antara lain untuk memberikan gambaran tentang kesiapan mahasiswanya dalam menghadapi dunia kerja untuk kedepannya dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini akan membantu memberikan informasi tentang Praktek Kerja Lapangan yang dijalankan dan agar penulisan laporan ini tidak menyimpang dari batasan masalah yang ada, sehingga susunan laporan ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Sistematika penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai latar belakang dilakukannya Praktek Kerja Lapangan dan penjelasan permasalahan secara umum yang didapatkan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan Praktek Kerja

Lapangan, manfaat dari Praktek Kerja Lapangan, serta sistematika penulisan.

BAB II Dasar Teori

Dasar Teori ini berisi tentang teori yang berhubungan dengan topik yang dibahas dan pengertian – pengertian dasar seperti pengertian Sistem Informasi, *Website* atau situs, *Laravel*, MySQL, XAMPP, *Visual Studio Code*, yang digunakan sebagai penunjang untuk membuat sistem yang digunakan penulis sebagai landasan pengerjaan sistem.

BAB III Metodologi Penelitian

Metode penelitian ini berisi tentang tahapan – tahapan dalam membuat sistem berupa bahan, cara maupun langkah – langkah pengerjaan yang akan dilakukan oleh penulis untuk menyelesaikan Praktek Kerja Lapangan ini, dijelaskan menggunakan bagan aliran sistem dan alat.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini membahas mengenai cara yaang sudah dilakukan penulis sehingga terciptanya sebuah sistem yang direncanakan berupa rangkaian penggabungan alat dan fungsi pada sistem dan rangkaian hasil ujicoba sistem.

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil penganalisaan data dari bab – bab sebelumnya. Dan berisi tentang saran – saran yang diharapkan dapat bermanfaat dan dapat membangun serta mengembangkan isi laporan sesuai dengan tujuan Praktek Kerja Lapangan ini.