

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan sistem teknologi informasi berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan informasi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui informasi dunia maya.

Lahat merupakan salah satu kabupaten di provinsi Sumatera Selatan yang mempunyai beragam tempat wisata yang begitu indah, namun tidak banyak orang yang mengetahui berbagai tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Informasi mengenai tempat objek wisata akan lebih dikenal apabila diberi wadah untuk bertukar informasi mengenai hal tersebut yang berupa *website*. Dengan adanya sistem informasi pariwisata berbasis *web* maka objek – objek wisata di daerah Kabupaten Lahat akan lebih dikenal oleh masyarakat luas serta memotivasi bagi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat – tempat pariwisata tersebut.

Metode *User Centered Design* (UCD), merupakan paradigma dalam pengembangan sistem berbasis web. Perancangan berbasis pengguna adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari UCD adalah *user* sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, dan tujuan/ sifat-sifat, *konteks* dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengalaman pengguna. UCD adalah proses yang interaktif di mana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai implementasi. Agar menghasilkan website objek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna, diperlukan metode *User Centered Design* (UCD) yang berbasis kepada pengguna. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan informasi bagi wisatawan sehingga akan lebih mudah merencanakan kunjungan wisata sesuai dengan apa yang mereka inginkan tanpa ragu-ragu

memilih objek wisata yang diinginkan. Perancangan sistem informasi ini menggunakan UCD yaitu melibatkan pengguna dengan cara memberikan masukan dalam bentuk kuesioner. Sistem Informasi ini berisi tentang profil objek wisata, alat transportasi yang digunakan dan jarak yang ditempuh. Fasilitas lain yang juga bisa dinikmati adanya informasi tentang agen-agen travel yang bisa melayani perjalanan luar kota, serta tempat penginapan.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh dari staff Dinas Pariwisata Lahat permasalahan yang dihadapi Dinas Pariwisata Lahat saat ini adalah belum adanya situs web Dinas Pariwisata Lahat itu sendiri sehingga masih minimnya masyarakat dalam mendapatkan informasi mengenai objek-objek dan lokasi wisata pada Kabupaten Lahat. Sistem informasi yang dibuat adalah sistem yang mampu menampilkan objek dipeta dan memberikan informasi jika objek dipeta tersebut dipilih, pemakai dapat melihat lebih detail posisi objek yang akan dicari. Apabila website dikelola dengan baik sehingga Dinas Pariwisata bisa melakukan penambahan data objek tanpa harus melakukan pembangunan situs dari awal, dalam hal ini baik data pada peta atau informasinya. Dengan pembuatan sistem ini maka objek-objek yang ditampilkan pada peta selalu informasi terbaru, dan pada akhirnya akan menghasilkan keuntungan, keuntungan yang didapat adalah mempermudah dan membantu pengguna dalam melakukan kunjungan wisata di Kabupaten Lahat.

1.2 Identifikasi Masalah

Tentunya ketika melakukan penelitian ini penulis menemukan beberapa kendala dan masalah yang perlu diidentifikasi guna dapat menemukan dan memecahkan masalah yang ada di Sistem Informasi objek wisata berbasis *web mobile* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat. Adapun identifikasi masalah yang ada :

- 1) Minimnya informasi tentang objek wisata.
- 2) Informasi yang disajikan tidak lengkap.
- 3) Penggunaan mode transportasi menuju objek wisata yang tidak jelas.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian dalam identifikasi masalah diatas, maka dari itu permasalahan yang terjadi yaitu :

- 1) Bagaimana perancangan sistem informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat Berbasis *Web Mobile*?
- 2) Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat Berbasis *Web Mobile*?

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang diteliti tidak keluar dan menyimpang maka diperlukan adanya suatu batasan masalah. Penulis membatasi masalah mengenai pembuatan Sistem Informasi Objek Wisata berbasis *Web Mobile* pada Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat sebagai berikut :

- 1) Pembuatan sistem dirancang meliputi pendataan fasilitas seperti: hotel, kuliner, pusat perbelanjaan oleh – oleh, serta objek wisata di Kabupaten Lahat.
- 2) Sistem ini menyajikan informasi mengenai letak geografis suatu objek yang akan dicari secara online.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Bagi Perusahaan/Objek
 - a. Dapat membantu dinas dalam memperkenalkan objek wisata.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas pelayanan kepada publik.
 - c. Dapat meningkatkan *incame* daerah.
- 2) Bagi Publik
 - a. Dapat mempermudah dalam pencarian objek wisata.
 - b. Dapat mempermudah dalam memperoleh informasi objek wisata.
- 3) Bagi penulis yaitu dapat mengembangkan dan menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Membangun website berbasis web mobile sehingga informasi yang disajikan mempermudah bagi pengunjung untuk berobjek wisata ke Kabupaten Lahat
- 2) Melibatkan pengguna dalam menggunakan website.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar Penulisan terarah dan mudah dimengerti maka sistematika penulisan dibagi dalam beberapa bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan yang diambil. Perumusan masalah. Ruang lingkup dan batasan masalah. Tujuan penelitian. Manfaat penelitian. Metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian (Sistem Informasi Dinas Pariwisata Kabupaten Lahat) yang meliputi: sejarah, tugas dan tanggung jawab. Bab ini juga menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan penulisan untuk membahas penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pengembangan sistem UCD (*User Centered Design*) yaitu tahap analisa sampai dengan tahap perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang hasil yang dapat dari perancangan perangkat lunak dan menguraikan pembahasan terhadap hasil perencanaan perangkat lunak.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis dan jawaban terhadap permasalahan yang ada beserta saran yang bermanfaat bagi penulis untuk lebih baik lagi dalam melakukan pengembangan sistem yang akan datang.