

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata, yang dimaksud dengan usaha pariwisata adalah usaha yang menyediakan barang dan atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dan penyelenggaraan pariwisata. Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Pariwisata itu sendiri juga bisa dijadikan sebagai ikon daerah yang dapat dikenal banyak orang luar maupun dalam negeri, yang dapat mendatangkan wisatawan. Sektor ini yang berperan penting atau pembangunan suatu wilayah dan memberikan pemasukan bagi suatu wilayah atau disebut kegiatan pariwisata.

Selain itu, pada saat ini pariwisata di sejumlah negara dijadikan salah satu bidang yang memberikan keuntungan ekonomi, hal ini menyebabkan di banyak negara mengembangkan sektor pariwisata. Karena memiliki kemampuan *Multipilier effect*, kemampuan ini dapat menciptakan usaha – usaha disekitaran pariwisata yang juga mampu memberikan kesempatan bagi masyarakat untuk mendapatkan 2 pekerjaan (Pramusita & Sarinastiti, 2018).

Kabupaten Ende merupakan salah satu wilayah kabupaten yang berada di Pulau Flores, terletak dekat dengan pantai sehingga memiliki akses

transportasi darat dan laut. Pariwisata termasuk pendorong dan penyumbang terbesar pendapatan daerah dan pendapatan masyarakat sekitar wisata tersebut. Pariwisata yang berada di kabupaten Ende memiliki berbagai macam objek wisata yaitu, Museum Tenun Ikat, Museum Bahari, Kampung Adat Wologai, Taman Renungan Bung Karno, Situs Pengasingan Bung Karno, Pantai Tangga Alam, Pantai Ria dan salah satunya yang sudah sangat dikenal dan menjadi ikon daerah Ende, yaitu Taman Nasional Kelimutu yang berada di Desa Pemo, Kecamatan Kelimutu. Taman Nasional Kelimutu ini menawarkan keindahan yang ketiga kawah danau yang terbentuk akibat erupsi gunung api, keunikan dari tiga kawah ini yaitu airnya yang dapat berubah-ubah.

Dalam upaya meningkatkan strategi perencanaan, pemasaran, dan pengembangan Pariwisata di Kabupaten Ende, maka perlu membangun suatu aplikasi pendataan kunjungan wisatawan yang ada, untuk dilakukan evaluasi terhadap objek wisata tersebut sehingga dapat meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan. Salah satu cara untuk pendataan data kunjungan wisata berdasarkan lokasi wisata.

Proses pengarsipan data kunjungan wisatawan pada Dinas Pariwisata Kabupaten Ende juga masih menggunakan secara manual pengarsipan data kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende masih menggunakan bantuan *Microsoft Word* dan *Microsoft Excel*. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya sistem yang dapat digunakan untuk pengarsipan data pengunjung wisatawan di Kabupaten Ende. Untuk itu perlu membangun suatu “**Aplikasi Pendataan**

**Kunjungan Wisatawan di Kabupaten Ende”** sehingga dapat membantu dan memudahkan pekerjaan staf Dinas Pariwisata di Kabupaten Ende mengetahui jumlah data kunjungan wisatawan di setiap tempat wisata mana yang paling banyak dan mana yang paling sedikit pengunjung wisata di Kabupaten Ende.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun suatu aplikasi pendataan kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende berbasis *web*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Untuk mempermudah proses penelitian, maka kajian masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk membuat pendataan data kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende.
2. Aplikasi ini juga dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MYSQL*.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi *web* untuk pendataan data kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende agar dapat membantu dan memudahkan Dinas Pariwisata Kabupaten Ende mengetahui jumlah data kunjungan wisatawan di setiap tempat wisata mana yang paling banyak dan mana yang paling sedikit pengunjung wisata di Kabupaten Ende.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam pembangunan aplikasi ini diantaranya:

1. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Ende  
Dapat memudahkan dalam pendataan data kunjungan wisatawan di setiap tempat wisata mana saja.
2. Bagi Penulis  
Penelitian ini membantu penulis dalam meningkatkan pengetahuan dan wawasan mengenai dengan menerapkan dalam hasil kunjungan wisatawan.
3. Bagi Mahasiswa Ilmu Komputer  
Penulis ini dapat dijadikan referensi untuk penulisan selanjutnya terutama penelitian yang berkaitan dengan wisatawan.

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode rekayasa perangkat lunak dengan model *waterfall*. *Waterfall* atau biasanya disebut dengan metode air terjun ini menyediakan pendekatan secara sekuensial atau terurut. Berikut merupakan tahapan penting dalam model ini:

### **1.6.1. Metode Pengambilan Data**

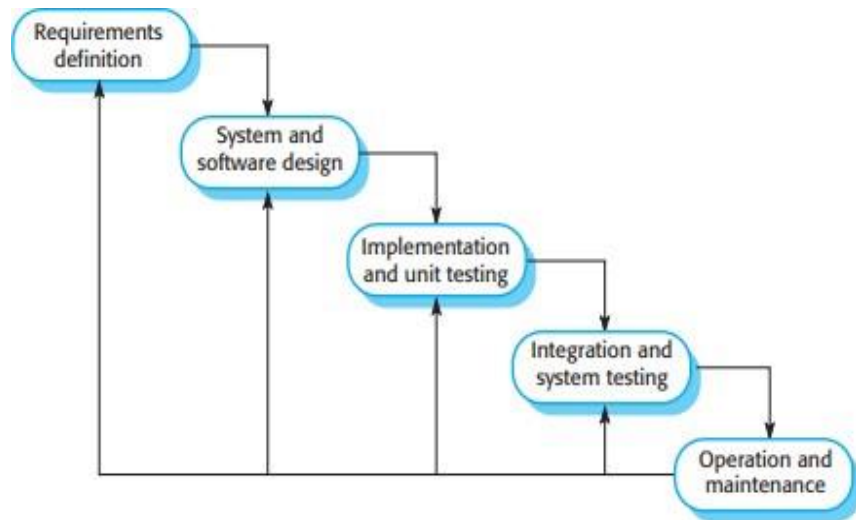
Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu pendataan data kunjungan wisatawan yang telah diolah oleh pihak Dinas Pariwisata yakni data jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende.

Pada tahap ini dilakukan pencarian informasi kegunaan, aplikasi kunjungan wisatawan yang ada di Kabupaten Ende, hasil kunjungan wisatawan. Penelitian ini akan pendataan data hasil kunjungan wisatawan di Dinas Pariwisata Kabupaten Ende.

### **1.6.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak**

Dalam pengembangan perangkat lunak penulis menentukan metode pengembangan perangkat lunak yaitu *Waterfall*. Menurut (Sommerville, 2016) Metode *Waterfall* merupakan jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk kedalam *classic life cycle* (siklus hidup klasik), yang bersifat berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dimengerti seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

Terdapat 5 (lima) tahapan pada metode *Waterfall*, yaitu *requirement analysis and defenition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance*.



Gambar 1. 1 Tahap – Tahap Metode *Waterfall*

Berikut ini merupakan langkah-langkah dari metode *waterfall*:

a) *Requirement Analysis*

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis untuk mengetahui masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian yang mencakup:

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk dan memahami informasi seputar data kunjungan wisatawan di Kabupaten Ende serta data apa saja yang dibutuhkan untuk pengembangan sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem.

## 2. Analisis Peran Pengguna

Analisis pengguna sistem digunakan untuk mengetahui siapa saja aktor yang berperan dalam menjalankan sistem. Pengguna sistem ini yaitu:

- *Admin* merupakan aktor yang berperan dalam mengelolahdata pada sisi server.
- *Operator*, yang akan megubah data dalam aplikasi, *Operator* meng-*input* data kunjungan wisatawan di setiap tempat wisata
- *User*, Pengunjung atau wisatawan

## 3. Analisis Perangkat Pendukung

Dalam merancag sistem ini dibutuhkan perangkat pendukung untuk memudahkan dalam pembangunan sistem yaitu:

### a. Perangkat Keras (*Hardware*)

- Laptop HP 14-bs74OTU
- RAM 4GB
- Hardisk 1000GB

## 2. Analisis Perangkat Pendukung

### a. Perangkat Lunak

- *Text Editor (Sublime Text)* berfungsi untuk melakukan pengembangan aplikasi
- Menggunakan bahasa pemrograman PHP
- *Xampp* berfungsi untuk menyimpan berbagai jenis dataweb server di *localhost*
- *Firefox* berfungsi untuk mengakses internet

### b. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam tahap ini dan desain sistem disiapkan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang harus dibuat dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti merancang kebutuhan-kebutuhan seperti bagan alir (*flowchart*), *Data FlowDiagram* (DFD) dan *ER-Diagram*.

### c. *Implementation Sistem*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang perangkat lunak dengan mengimplementasikan kode program



dengan menggunakan berbagai *tools* dan bahasa pemrograman sesuai dengan kebutuhan. Tahap implementasi ini lebih berfokus pada hal teknis, dimana hasil dari desain perangkat lunak akan diterjemahkan kedalam bahasa pemrograman. Dalam penelitian ini menggunakan *Sublime Text* dan bahasa pemrograman PHP untuk membangun *website* dengan HTML, CSS dan *Javascript* sebagai bahasa pendukung dan MySQL sebagai *database* atau media penyimpanan data.

d. *Integration dan Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan kedalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *black box* yang berfungsi untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data,

kesalahan performansi, kesalahan ini sialisasi dan terminasi.

e. *Operation & Maintenance*

*Operation & Maintenance* merupakan tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

### 1.7. Sistematika Penulisan

Agar alur menyampaikan tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep – konsep dasar dari hal–hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

## **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan BAB III.

## **BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulis.