

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Ende yang berada di Pulau Flores, Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki berbagai potensi wisata yang dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan, baik wisatawan nusantara maupun wisatawan asing. Kabupaten Ende dengan luas 2.046,60 km² dan memiliki garis pantai sepanjang 111 mil atau 205,572 km terbelah dari pesisir utara panjang 60 mil atau 111,120 km dan pesisir selatan sepanjang 51 mil atau 94,452 km ditengah dari Pulau Flores (Alfonsius dan Djou 2013).

Objek wisata yang ada di Kabupaten Ende terdiri dari objek wisata alam, objek wisata pantai, objek wisata air terjun, objek wisata sejarah dan objek wisata budaya. Objek wisata ini menjadikan Kabupaten Ende banyak dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan domestik, maupun wisatawan mancanegara. Berikut data objek wisata yang ada di Kabupaten Ende dapat dilihat pada Tabel 1.1.

Tabel 1.1 Data objek wisata Kabupaten Ende

DAYA TARIK WISATA ALAM	DAYA TARIK WISATA ALAM	DAYA TARIK WISATA SEJARAH	DAYA TARIK WISATA BUDAYA
1	2	3	4
KAWAH/DANAU/SUNGAI	WISATA PANTAI	WISATA SEJARAH	WISATA BUDAYA
- Danau Triwarna Kelimutu	- Pantai Mausambi	- Situs Bung Karno	- Perkampungan Adat Wologai
- Tiwu Sora	- Pantai Ende	- Situs Sukun Pancasila	- Perkampungan Adat Wolotopo
- Tiwu Lewu	- Pantai Mbuu	- Mumi Nua One	- Perkampungan Adat Nggela
AIR PANAS	- Pantai Nggemo - Jaga Po	- Makam Ibu Amsi	- Perkampungan Adat Pora
- Oka Detusoko	- Pantai Maurole	- Benteng Marilonga	- Perkampungan Adat Moni
- Kolorongo	- Pantai Aewora	- Benteng Portugis	- Tarian Mure
- Liasembe	- Pantai Nangambo	-	- Tarian Woge
WISATA AIR TERJUN	- Pantai Maukeke		- Tenun Ikat Nggela
- Murundao	- Pantai Enabhara		- Tenun Ikat Jopu
- Murukola			
- Muru Keba			

(Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende 2019)

Berikut adalah data kunjungan wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara ke Kabupaten Ende dari tahun 2014 sampai dengan 2018 dapat dilihat pada Tabel 1.2.

Tabel 1.2 Perkembangan pengunjung pariwisata Kab.Ende tahun 2014 s.d 2018

No.	Bulan	Wisatawan Nusantara					Wisatawan Mancanegara					Total				
		2014	2015	2016	2017	2018	2014	2015	2016	2017	2018	2014	2015	2016	2017	2018
1	Januari	1,290	2,228	5,260	7,355	4,726	370	499	539	710	609	1,660	2,727	5,799	8,065	5,335
2	Pebruari	1,140	1,167	2,077	1,885	2,254	523	477	477	525	681	1,663	1,644	2,554	2,410	2,935
3	Maret	2,485	1,371	3,708	2,999	3,894	735	500	660	828	1,028	3,220	1,871	4,368	3,827	4,922
4	April	3,130	2,727	3,400	6,203	6,806	799	803	815	1,142	1,239	3,929	3,530	4,215	7,345	8,045
5	Mei	4,223	5,323	6,336	5,610	5,601	929	978	1,063	1,284	1,563	5,152	6,301	7,399	6,894	7,164
6	Juni	3,699	4,615	6,377	13,162	15,482	929	929	934	1,321	1,321	4,628	5,544	7,311	14,483	16,803
7	Juli	8,235	12,284	14,547	9,975	8,534	2,242	1,852	2,167	2,548	3,149	10,477	14,136	16,714	12,523	11,683
8	Agustus	3,099	4,974	5,574	6,560	4,908	2,818	2,564	3,018	3,891	4,382	5,917	7,538	8,592	10,451	9,290
9	September	3,078	4,025	4,334	5,457	4,305	1,301	1,428	1,731	1,901	2,535	4,379	5,453	6,065	7,358	6,840
10	Oktober	3,869	3,544	4,104	4,137	4,023	1,216	1,328	1,561	1,754	1,769	5,085	4,872	5,665	5,891	5,792
11	November	3,214	3,129	4,319	3,581	2,718	797	773	883	1,203	864	4,011	3,902	5,202	4,784	3,582
12	Desember	4,055	4,937	6,782	6,493	4,538	525	502	656	695	569	4,580	5,439	7,438	7,188	5,107
	Total	41,517	50,324	66,818	73,417	67,789	13,184	12,633	14,504	17,802	19,709	54,701	62,957	81,322	91,219	87,498

(Sumber : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende 2019)

Tabel 1.2 memperlihatkan bahwa minat wisatawan nusantara dan wisatawan mancanegara untuk berwisata di Kabupaten Ende setiap tahunnya terus meningkat. Dengan meningkatnya jumlah wisatawan tiap tahunnya, harusnya didukung juga dengan sebuah inovasi baru sehingga wisatawan lebih nyaman untuk mengeksplorasi destinasi wisata yang ada di Kabupaten Ende.

Banyak wisatawan yang ingin menghabiskan waktu liburannya, namun tidak banyak orang yang mengetahui wisata apa saja yang ada di Kabupaten Ende, serta sudah banyak kejadian wisatawan yang pertama kali mengunjungi Kabupaten Ende mengalami beberapa kendala yang dihadapi yaitu wisatawan kesulitan untuk memperoleh informasi secara detail tentang objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cenderamata, *event* tahunan dan fasilitas penunjang lainnya, juga terjadi tindakan asusila yang sudah terjadi dua kali terhadap wisatawan yang dilakukan pemandu wisata di Flores sehingga membuat wisatawan memilih melakukan perjalanan sendiri tanpa pemandu wisata (Bere 2018; Keda O 2018).

Sistem informasi pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende yang belum memberikan informasi secara detail terkait objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cenderamata dan *event* yang ada di Kabupaten Ende, seperti pemasaran dan promosi pariwisata Kabupaten Ende yang dilakukan melalui website resmi Pemda Ende yang belum memberikan informasi yang detail untuk memenuhi informasi bagi wisatawan tapi cenderung menampilkan informasi Kabupaten Ende secara umum saja,

Pengembangan web pariwisata Kabupaten Ende perlu dilakukan sehingga memberikan banyak informasi kepada wisatawan terkait potensi wisata dan fasilitas penunjang lainnya, dengan ini diharapkan dapat mengembangkan potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Ende, sehingga pertumbuhan kunjungan wisatawan dari tahun ke tahun dapat memberi kontribusi pendapatan dari sektor kebudayaan dan pariwisata.

Berdasarkan data dan permasalahan yang telah diperoleh, maka perlu adanya Aplikasi *Tour Guide* Pariwisata Kabupaten Ende Berbasis *Web*, untuk membantu wisatawan dalam memperoleh informasi secara detail tentang objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cenderamata dan *event* tahunan. Hal ini untuk memberikan rasa aman dan nyaman kepada wisatawan dalam merancang perjalanannya terutama bagi wisatawan yang belum pernah mengunjungi objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Ende.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya media informasi yang dapat memberikan informasi secara detail tentang objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cenderamata dan *event* di Kabupaten Ende.
2. Pengelolaan Sistem informasi pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten ende yang belum efisien dalam memberikan informasi pariwisata Kabupaten Ende dan fasilitas penunjangnya.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut.

1. Konten wisata yang tersaji pada sistem ini terdiri dari wisata alam, wisata air panas, wisata air terjun, wisata pantai, wisata sejarah dan wisata budaya. Serta fasilitas umum seperti sarana akomodasi, sarana transportasi, sarana rumah makan, ATM, cenderamata dan *event* tahunan di Kabupaten Ende.
2. Informasi pendukung transportasi yang disajikan hanya merupakan transportasi lokal menuju objek tertentu dari lokasi-lokasi yang dapat dijadikan acuan sebagai titik awal (*starting point*).
3. Ada dua pilihan reservasi yaitu bisa melalui link yang disediakan serta *reservasi* ke pihak akomodasi dengan cara memilih jumlah kamar sedangkan pembayaran dilakukan di hotel atau penginapan.
4. Pembuatan sistem ini dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP7* dan tampilan peta menggunakan *Google Maps API (Application Programming Interface)*.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media informasi pariwisata yang lengkap untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi secara *detail*

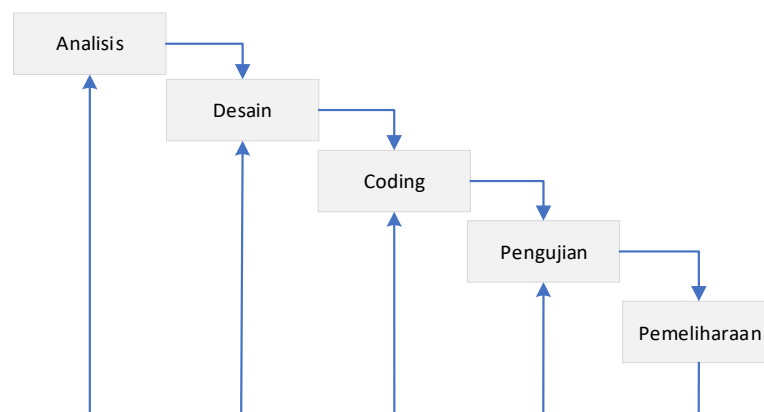
terkait objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cendramata dan *event*. Serta wisatawan dapat melakukan *reservasi* akomodasi.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dapat membantu dan mempermudah wisatawan dalam mencari informasi objek wisata, transportasi, akomodasi, restoran, ATM, cendramata serta kegiatan/*event* pariwisata yang terdapat di Kabupaten Ende. Dan wisatawan dapat melakukan *reservasi* akomodasi.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan model *waterfall*. Menurut Pressman (2010) *waterfall* model menunjukkan sebuah sistematika yang berurutan untuk pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan spesifikasi persyaratan yang dibutuhkan oleh *customer* dan kemajuan melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyebaran yang berpuncak pada dukungan yang berkelanjutan dari perangkat lunak yang telah selesai (Fidelis 2018).



Gambar 1. 3 *Waterfall* Model

Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Tahapan analisis dilakukan dengan menganalisa identifikasi masalah untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengumpulkan data-data pada Dinas Pariwisata Kabupaten Ende. Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a. *Observasi*

Pengumpulan data dalam tahap observasi dilakukan dengan cara turun langsung di lapangan untuk meneliti dan meminta keterangan mengenai masalah–masalah yang dihadapi terkait promosi objek wisata di Dinas Pariwisata Kabupaten Ende.

b. Wawancara

Pengumpulan data pada tahap wawancara dilakukan dengan cara menanyakan secara langsung kepada wistawan dan pegawai dari kantor Dinas Pariwisata Kabupaten Ende.

c. Kepustakaan

Pengumpulan data pada tahap kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data-data melalui literatur-literatur yang terkait, misalnya buku-buku referensi dari internet, jurnal, buku dan skripsi.

2. Tahap Desain

Tahapan desain atau aktivitas yang difokuskan pada spesifikasi detail dari solusi berbasis komputer. Spesifikasi ini meliputi proses desain umum yang akan disampaikan pada *stakeholder* sistem dan spesifikasi desain dengan rincian yang akan digunakan pada tahap implementasi. Desain arsitektur ini terdiri dari bagan alur sistem (*System Flowchart*), diagram berjenjang, desain proses (DFD), desain *database* (ERD), serta desain *user interface*.

3. Tahap *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka proses desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Dalam pembuatan program ini akan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP 7* dan *Database MySQL*.

4. Tahap *Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Metode pengujian yang digunakan adalah *black-box*.

5. Tahap *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih terdapat kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lain.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh masalah yang akan dibahas dalam tugas akhir ini, maka sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, 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

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

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Pada bab ini mengimplementasi sistem yang akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari penelitian yang berhubungan dengan penulisan tugas akhir ini.