

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi besar terhadap pembangunan ekonomi daerah. Desa Golo Mori Kabupaten Manggarai Barat Provinsi Nusa Tenggara Timur, memiliki beberapa destinasi wisata pantai, diantaranya wisata Pantai Pasir Panjang, pantai Nggoer, pantai Soknar, dan pantai Lajar. Destinasi ini menyuguhkan keindahan alam yang khas, dengan panorama laut yang memukau, dan nilai budaya lokal yang kuat. Namun, potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal, terutama dari segi penyebaran informasi yang efektif kepada wisatawan lokal maupun mancanegara.

Potensi wisata yang besar tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal. Salah satu permasalahan utama adalah kurangnya informasi destinasi wisata yang tersedia secara digital. Sebagian besar informasi tentang pantai-pantai di Desa Golo Mori masih disampaikan secara konvensional atau bahkan tidak terdokumentasi dengan baik. Hal ini menyebabkan wisatawan mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang akurat dan lengkap, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya tingkat kunjungan wisatawan ke kawasan tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan proses informasi *website* destinasi wisata pantai. Penelitian yang pernah dilakukan oleh [1] menunjukkan bahwa sistem informasi destinasi wisata pantai adalah sarana penyimpanan informasi kepada masyarakat yang ingin mengetahui apa saja yang terdapat

didalamnya tanpa harus datang terlebih dahulu ke tempat yang akan dikunjungi. Masyarakat dapat mengakses berbagai informasi, destinasi wisata melalui fitur pencarian interaktif. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [2] menemukan bahwa sektor pariwisata memudahkan para vendor yang ingin mencari lokasi wisata dan tempat wisata yang ingin dibeli atau dikembangkan. Dan fungsi lain dari penelitian adalah memudahkan pengguna untuk memberi informasi kepada vendor baik instansi maupun perseorangan yang ingin meembangkan atau membeli tempat wisata yang di tuju. Penelitian yang pernah dilakukan oleh [3] menunjukkan bahwa penelitian menghasilkan sistem informasi yang memudahkan wisatawan dalam menemukan jasa pemandu wisata lokal di Labuan Bajo. Penelitian selanjutnya yang pernah dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa destinasi membutuhkan sistem yang dapat mempermudah pengelola wisata dalam mengolah data, serta mempermudah anggota atau wisatawan dalam memperoleh informasi. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [5] menunjukkan bahwa dalam era modern yang didominasi oleh teknologi dan informasi, pengembangan situs *web* berbasis berita telah muncul sebagai elemen kunci dalam mendukung promosi pariwisata dan warisan budaya di destinasi wisata. Penelitian ini menyelidiki bagaimana situs *web* berbasis berita dapat menjadi faktor kunci dalam meningkatkan promosi pariwisata dan budaya, serta elemen-elemen utama yang perlu diperhatikan untuk memastikan efektivitasnya dalam menarik perhatian pengunjung dan mendukung tujuan promosi destinasi wisata.

Terdapat peningkatan fitur pada penelitian-penelitian sebelumnya terkait destinasi wisata seperti Pencarian dan filter data [6], Integrasi *Google Maps* [7],

Konten Berita dan Perkembangan Wisata Halaman Informasi Wisata untuk Umum [8], Informasi lokasi [9], ulasan [10], *Chatting* [11]. Namun penelitian sebelumnya memiliki kekurangan fitur Budaya. Dalam rangka menyempurnakan kekurangan pada penelitian sebelumnya, diusulkan fitur tambahan yang dapat meningkatkan kualitas layanan serta interaksi antara sistem dan pengunjung. Salah satu fitur yang diintegrasikan adalah fitur budaya untuk memperkaya konten yang disajikan kepada pengunjung dengan informasi mengenai kekayaan budaya lokal dapat memberikan informasi mengenai wisata pantai.

Dengan penambahan fitur budaya, sistem informasi destinasi wisata pantai menjadi lebih fungsional dan efektif dalam menyampaikan informasi mengenai kekayaan budaya lokal yang dimiliki oleh masyarakat Desa Golo Mori. Informasi mengenai budaya lokal tidak hanya menjadi sarana promosi wisata alam, tetapi juga menjadi media edukatif yang memperkenalkan dan melestarikan kearifan lokal. Sementara itu, penambahan fitur ini tidak hanya memperkaya informasi mengenai budaya lokal, tetapi juga memudahkan pengelola wisata dalam memperkenalkan identitas desa secara lebih luas serta meningkatkan pemahaman publik terhadap nilai-nilai budaya yang dimiliki, sehingga mendukung pelestarian budaya secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi destinasi wisata pantai di Desa Golo Mori berbasis web?

2. Bagaimana sistem ini dapat memberikan informasi yang akurat dan lengkap mengenai destinasi wisata pantai di Desa Golo Mori?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi destinasi wisata pantai di Desa Golo Mori berbasis *web*. Sistem ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi wisata secara digital, cepat, dan efisien.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan tidak meluas ke luar cakupan utama, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya mencakup destinasi wisata pantai yang berada di Desa Golo Mori, Kabupaten Manggarai Barat yaitu Pantai Pasir Panjang, Pantai Nggoer, Pantai Soknar, dan Pantai Lajar.
2. Informasi yang ditampilkan dalam sistem meliputi nama destinasi pantai, deskripsi, dan galeri foto dan video.
3. Sistem belum dilengkapi dengan fitur pemesanan tiket, komentar pengunjung, maupun integrasi dengan media sosial secara langsung.
4. Sistem ini dibangun menggunakan teknologi berbasis web yang dapat diakses melalui *browser*, namun belum mencakup aplikasi *mobile native* (Android/iOS).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi berbagai pihak yang terlibat dalam pengembangan dan pemanfaatan destinasi wisata

Pantai di Desa Golo Mori. Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pengelola Wisata.

Sistem informasi berbasis web yang dirancang dapat menjadi sarana efektif dalam mengelola data dan mempromosikan potensi wisata pantai di Desa Golo Mori secara lebih terstruktur dan profesional. Pengelola dapat dengan mudah memperbarui informasi, menampilkan galeri foto, serta menerima pemesanan layanan wisata secara digital, sehingga proses promosi dan pelayanan menjadi lebih efisien.

2. Bagi pengunjung.

Sistem ini memberikan kemudahan dalam memperoleh informasi yang akurat, lengkap, dan terkini mengenai destinasi wisata yang ingin dikunjungi.

3. Bagi Pemerintah daerah dan instansi terkait di bidang pariwisata.

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam mengembangkan sistem informasi serupa sebagai bagian dari strategi digitalisasi pariwisata daerah. Dengan adanya sistem ini, promosi wisata lokal dapat diperluas secara digital, meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, serta mendukung pertumbuhan ekonomi lokal secara berkelanjutan.

1.6 Daftar Istilah

Untuk memberikan pemahaman yang lebih baik dan memudahkan pembaca untuk memahami topik dan konteks penelitian, daftar istilah berikut berisi penjelasan singkat tentang istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. 1 Daftar Istilah

No	Istilah	Keterangan
1	Destinasi Wisata	Tempat atau lokasi yang menjadi tujuan kunjungan wisata karena memiliki daya tarik tersendiri.
2	Sistem Informasi	Suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan menyajikan informasi kepada pengguna secara efektif.
3	Waterfall	Metode pengembangan perangkat lunak yang berurutan mulai dari <i>Requirement</i> kebutuhan hingga <i>Maintenance</i> .
4	<i>PHP</i>	Bahasa pemrograman sisi server yang digunakan untuk membangun sistem web dinamis.
5	<i>My SQL</i>	Sistem manajemen basis data relasional yang digunakan untuk menyimpan data dalam sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur sistematika tugas akhir ini mudah dipahami, maka disajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulisan menjelaskan tentang konsep-konsep penting di antaranya: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan masalah, Manfaat Penelitian, Sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi kajian teoritis yang relevan dengan topik penelitian, mendeskripsikan teori-teori yang mendasari dan mendukung penelitian serta menjelaskan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta perangkat pendukung sesuai dengan metode penelitian yang digunakan.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

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

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam sistem.

1.8 Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak yang bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis web. Untuk mendukung keberhasilan dalam pengembangan sistem, penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak model *Waterfall*, yang terdiri dari lima tahapan utama. Metode ini merupakan sebuah metode tentang bagaimana dalam mengumpulkan data-data yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pengelolaan destinasi wisata pantai di Desa Golo Mori, seperti

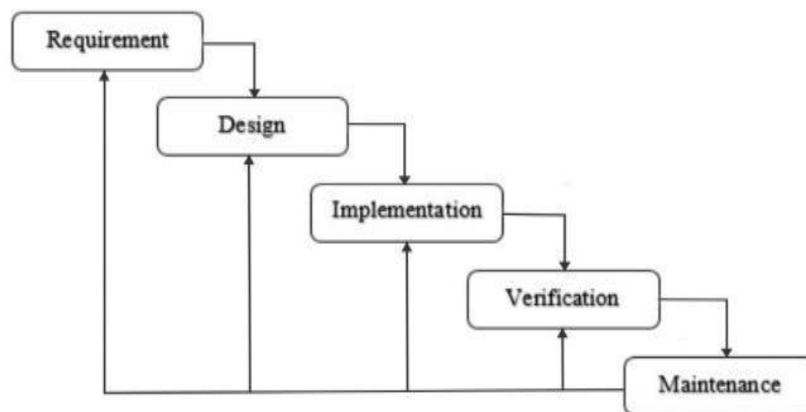
pengelola objek wisata atau perangkat desa setempat. Tujuannya adalah untuk menggali informasi secara langsung mengenai kondisi lapangan, kebutuhan sistem, serta kendala yang dihadapi dalam penyebaran informasi wisata. Wawancara ini bersifat semi-terstruktur agar tetap fleksibel namun terarah.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung lokasi wisata pantai di Desa Golo Mori untuk melihat dan mencatat kondisi nyata di lapangan. Data yang dikumpulkan meliputi infrastruktur wisata, fasilitas yang tersedia, jalur akses, dan cara penyampaian informasi wisata saat ini. Observasi ini penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan sesuai dengan kondisi aktual dan kebutuhan pengguna.

c. Studi pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai referensi yang relevan seperti jurnal ilmiah, buku, laporan penelitian terdahulu, serta dokumen-dokumen terkait sistem informasi pariwisata. Metode ini digunakan untuk memperoleh landasan teori, model pengembangan sistem, serta referensi dalam merancang fitur dan struktur sistem agar sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak.



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall* [12]

Metode *Waterfall* adalah model pengembangan sistem yang menggambarkan proses secara berurutan dimulai dari *Requirement*, *Design*, *Implementation*, *Verification*, *Maintenance*.

1. *Requirement*

Pada tahap awal ini, dilakukan proses pengumpulan informasi terkait kebutuhan sistem. Peneliti melakukan wawancara dengan pihak pengelola wisata dan dinas pariwisata setempat untuk memahami jenis informasi apa saja yang perlu ditampilkan di sistem.

2. *Design*

Berdasarkan kebutuhan yang telah dikumpulkan, tahap selanjutnya adalah merancang sistem informasi destinasi wisata pantai. Pada tahap ini dilakukan desain struktur halaman *web*, antarmuka pengunjung (UI), serta pemodelan sistem menggunakan diagram seperti *flowchart*, diagram konteks, diagram berjenjang, dan DFD.

3. *Implementation*

Tahap implementasi merupakan proses penerjemahan desain sistem ke dalam bentuk kode program. Sistem destinasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan database *MySQL*.

4. *Verification*

Setelah sistem selesai diimplementasikan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box testing*, dengan fokus pada input dan output dari setiap fitur.

5. *Maintenance*

Tahap terakhir adalah pemeliharaan sistem, yang mencakup perbaikan *bug* yang mungkin muncul setelah sistem digunakan oleh publik, serta pengembangan lanjutan berdasarkan masukan dari pengunjung.