

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan kegiatan dinamis yang melibatkan banyak orang serta menghidupkan berbagai usaha. Di era globalisasi saat ini sektor pariwisata akan menjado pendorong utama perekonomian dan menjadi industri yang menggelobalisasi,pariwisata akan memberikan banyak pemasukan bagi daerah yang sadar akan potensinya terhadap pariwisata. Potensi objek wisata di tiap-tiap daerah di Kabupaten Sekadau berbeda-beda tergantung dari keadaan geografis dan kebudayaannya,hal tersebut menjadi daya tarik tersendiri untuk menarik para wisatawan berkunjung dan menikmati objek wisata tersebut.

Keadaan tempat wisata yang masih alami dan belum terjamahkan di daerah pedalaman Kabupaten Sekadau menarik untuk di promosikan hal ini tentunya peluang bagi Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sekadau dalam menyediakan informasi bagi para wisatawan untuk datang ke Kabupaten Sekadau.

Website promosi pariwisata daerah Kabupaten Sekadau sangat diperlukan sebagai serana informasi kepada wisatawan yang ingin mengetahui daerah-daerah pariwisata yang ada di Kabupaten Sekadau. *Website* promosi ini juga merupakan suatu bentuk memperkenalkan wisata-wisata daerah terpencil,dimana salah satu media perantaranya adalah komputer. Kehadiran berbagai aplikasi pariwisata sebetulnya dapat membantu Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten sekadau ,namun hal tersebut menjadi permasalahan yang belum

terpecahkan. Dari masalah yang dihadapi tersebut maka dibutuhkanlah sebuah website pariwisata yang dapat dijadikan sebagai media serana untuk mempermudah informasi dan promosi tentang pariwisata yang dapat di akses oleh semua orang melalui Internet hal ini memberikan ide buat penulis untuk membuat sebuah *website* promosi pariwisata berbasis *web* yang bisa memberikan informasi bagi para wisatawan, investor dan juga masyarakat Kabupaten Sekadau.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengambil judul mengenai **“APLIKASI PROMOSI WISATA BERBASIS WEB PADA DINAS KEPEMUDAAN OLAHRAGA DAN PARIWISATA KABUPATEN SEKADAU”**. Penulis berharap semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan solusi dan kemudahan bagi seluruh wisatawan terutama masyarakat pada umumnya juga dapat membantu Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sekadau dalam mempromosikan tempat-tempat wisata di daerah terpencil.

1.2. Maksud Dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan penulisan Tugas Akhir ini Adalah :

1. Membuat Sebuah Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Untuk membantu pemerintah dan masyarakat agar lebih mudah dalam memperkenalkan wisata kekayaan alam daerah terpencil.
2. Menyediakan informasi dan promosi mengenai tempat wisata, hotel dan tempat makan yang dibutuhkan para wisatawan.
3. Mengimplementasikan aplikasi promosi wisata pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sekadau.

4. Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer “BSI Pontianak”.

Dan tujuan penulisan Tugas Akhir ini adalah Untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Jurusan Manajemen Informatika Akademi Manajemen Informatika dan Komputer “BSI Pontianak”.

1.3. Metode Penelitian

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis menggunakan metode pengumpulan data diantaranya :

1. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan pada pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah model air terjun yang sering juga disebut model sekuensial linear (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (Rosa dan Shalahuddin, 2013:26) Adapun tahapnya sebagai berikut:

- a. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Dalam tahapan ini penulis melakukan observasi ke Dinas Perhubungan Telekomunikasi Informatik Kebudayaan dan Pariwisata dan menanyakan apa saja kendala-kendala yang dihadapi sehingga dapat diketahui perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan.

- b. Desain

Setelah mengetahui masalah apa saja yang dihadapi, maka penulis mulai membuat desain perangkat lunak yang dibutuhkan oleh pengguna.

c. Pengkodean

Setelah menyelesaikan desain perangkat lunak yang dibutuhkan, penulis mulai melakukan pengkodean dari desain yang telah dibuat.

d. Pengujian

Dalam tahapan ini setelah menyelesaikan semua desain serta pengkodean dari perangkat lunak yang dibutuhkan maka dilakukan proses pengujian. Proses ini dilakukan untuk mengetahui tidak adanya kesalahan dan memastikan keluaran sesuai dengan yang dibutuhkan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan TA adalah:

a. *Observasi* (Pengamat Lansung)

Observasi adalah metode pengumpulan data atau kegiatan untuk melakukan pengukuran atau pengamatan data secara langsung terhadap objek yang diteliti. Dalam hal ini penulis mengamati secara langsung objek untuk lebih mengetahui cara kerja sistem yang dilakukan agar data yang dikumpulkan sesuai dengan sistem yang dibutuhkan.

b. Wawancara

Suatu metode pengumpulan data melakukan dengan melakukan tanya jawab mengenai keterangan yang diperlukan untuk bahan penulisan.

c. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara mencari buku ilmu pengetahuan, jurnal, tugas akhir dan dokumen lainnya yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup yang dibahas pada penyusunan tugas akhir ini adalah membahas tentang statistik promosi pariwisata yang mencakup tempat wisata, hotel, rumah makan dan tempat wisata terpencil. Aplikasi yang dibuat berhubungan hanya oleh dua pengguna, yaitu admin dan pengunjung. Dimana keduanya mempunyai hak akses yang berbeda tergantung tingkat kepentingannya terhadap sistem.

Admin mempunyai hak akses untuk mengelola data-data yang berkaitan dengan promosi wisata seperti memasukan data,memperbaharui data, menghapus data dan mencari data baik itu yang berkaitan dengan data wisata alam,budaya dan wisata kuliner dan fasilitas publikasi meliputi semua bentuk informasi promosi wisata yaitu, artikel,informasi wisata alam,budaya, informasi kuliner, serta informasi penginapan dan rumah makan,mulai dari harga tiket masuk,tranpotasi,biaya oprasional dan kondisi tempatnya yang disajikan kepada pengunjung.

Pengunjung hanya memiliki hak akses untuk seperti mencari tempat-tempat wisata sesuai dengan wilayah di Kabupaten Sekadau, dapat melihat seluruh konten pada website, serta dapat mendownload software dan file-file. Untuk mendukung promosi yang terintegrasi dengan *website* hotel, *website* destinasi wisata dan *website* agen perjalanan wisata.

Dalam hak akses Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Web Pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Sekadau ini penulis menggunakan php, html, bootstrap, mysql sebagai database.

1.5. Sistematika Penulisan

Penulisan ilmiah ini terbagi kedalam beberapa bab, dan tiap-tiap bab terdiri dari beberapa sub bab. Secara garis besar, pembahasan penulisan ilmiah ini disajikan sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada bab ini Penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah yang mendasari pembuatan penulisan, lalu disertai batasan – batasan masalah penulisan, tujuan penulisan, metode penulisan, serta sistematika penulisannya.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Pada bab ini Penulis menjelaskan sejarah internet, aplikasi – aplikasi pendukung dan teori yang digunakan dalam penulisan ilmiah ini.

BAB 3. PEMBAHASAN

Pada bab ini Penulis menjelaskan tentang inti dari bahasan penulisan ilmiah ini. Penulis menjelaskan tahap demi tahap proses pembuatan Aplikasi Promosi Pariwisata.

BAB 4. PENUTUP

Pada bab ini berisi penjelasan Penulis mengenai penutup yang mengarah pada pemberian kesimpulan dan saran untuk pengembangan selanjutnya.

.