

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan kegiatan yang dilakukan oleh orang-orang dengan mengunjungi tempat-tempat yang berbeda dari lingkungan sehari-hari. Kegiatan ini dilakukan dengan berbagai tujuan, mulai dari rekreasi, mencari hiburan, hingga keperluan pekerjaan. Di era modern ini, pariwisata semakin menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat, terutama sebagai cara untuk melepas penat dari tekanan rutinitas yang sibuk dan kehidupan yang monoton. Pariwisata memberikan kesempatan bagi individu untuk menyegarkan pikiran dan tubuh, sehingga mampu kembali beraktivitas dengan energi yang baru[1].

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki kekayaan pariwisata yang beragam. Mulai dari wisata alam, wisata sejarah, hingga wisata religi. Indonesia dikenal dunia akan keindahan alam dan budayanya yang memukau. Salah satu daerah dengan potensi wisata yang besar adalah Kabupaten Blitar, yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Kabupaten Blitar memiliki berbagai objek wisata, seperti Candi Penataran, Makam Bung Karno, Pantai Tambakrejo, dan Air Terjun Sirah Kencong, yang kesemuanya memiliki daya tarik tersendiri baik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara. Selain itu, wisata kuliner dan agrowisata di Blitar juga menjadi daya tarik tersendiri bagi para wisatawan[2].

Meskipun memiliki potensi wisata yang besar, Kabupaten Blitar menghadapi beberapa tantangan dalam hal pengelolaan dan promosi destinasi wisatanya. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kurang optimalnya penyebaran informasi terkait lokasi wisata, fasilitas pendukung, dan rute perjalanan. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan informasi ini menjadi penghambat dalam mengoptimalkan kunjungan wisatawan. Hal ini serupa dengan yang dialami oleh Kabupaten Tebo, di mana minimnya informasi pariwisata membuat objek-objek wisata di daerah tersebut kurang dikenal oleh wisatawan[3].

Berdasarkan observasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Blitar, terdapat beberapa permasalahan spesifik dalam pengelolaan wisata di daerah ini. Pertama, tidak adanya sistem terpadu untuk mengelola data kunjungan wisatawan, yang menyulitkan dalam perencanaan dan pengembangan objek wisata. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam menganalisis tren kunjungan dan membuat keputusan berbasis data. Kedua, terdapat kendala dalam koordinasi promosi antara objek wisata dan pelaku usaha pariwisata lokal, yang berakibat pada kurangnya efektivitas dalam menarik wisatawan. Selain itu, keterbatasan dalam memonitor dan mengevaluasi kinerja setiap objek wisata secara real-time menghambat kemampuan pengelola untuk merespons perubahan kondisi atau tren wisata. Terakhir, tidak adanya platform untuk menampung review dan ulasan dari wisatawan mengakibatkan sulitnya meningkatkan kualitas layanan berdasarkan pengalaman wisatawan [4].

Permasalahan-permasalahan ini menjadi lebih krusial mengingat potensi sektor pariwisata yang besar. Dengan pengelolaan dan promosi yang baik, sektor pariwisata dapat menjadi penyumbang utama bagi Pendapatan Asli Daerah (PAD), serta membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal[3]. Oleh karena itu, mengatasi tantangan-tantangan ini melalui implementasi sistem informasi pengelolaan wisata yang efektif menjadi langkah strategis dalam mengoptimalkan potensi pariwisata di Kabupaten Blitar.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penerapan sistem informasi pariwisata berbasis web menjadi langkah strategis yang dapat dilakukan oleh pemerintah daerah. Sistem informasi pariwisata berbasis web mampu memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mengakses informasi wisata secara lengkap, termasuk informasi mengenai lokasi, harga tiket, fasilitas, dan rute perjalanan menuju objek wisata yang dituju. Di Kabupaten Minahasa, penggunaan website sebagai media promosi pariwisata terbukti efektif dalam meningkatkan jumlah wisatawan[5]. Teknologi ini memungkinkan wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lebih interaktif, menarik, dan mudah diakses, baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

Penggunaan teknologi Sistem Informasi Geografis (SIG) dan *RESTful* web service juga menjadi tren baru dalam pengembangan sistem informasi pariwisata. Di Kota Bandar Lampung, penerapan SIG melalui aplikasi Wisbalam (Wisata Bandar Lampung) membantu mempermudah wisatawan dalam menemukan rute dan lokasi wisata, serta mengakses informasi terkait objek wisata yang tersebar di seluruh kota[6]. Teknologi ini memungkinkan integrasi data lokasi wisata dalam bentuk peta digital yang interaktif, sehingga memudahkan wisatawan untuk merencanakan suatu perjalanan.

Dalam konteks pengembangan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Blitar, metode *Waterfall* dipilih karena pendekatannya yang sistematis dalam mengembangkan perangkat lunak. Metode ini memungkinkan setiap tahap pengembangan, mulai dari analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan, dilakukan secara berurutan dan terdokumentasi dengan baik. Dengan pendekatan ini, sistem dapat dibangun dengan lebih terstruktur dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan sejak awal.

Selain pendekatan *Waterfall*, pengujian sistem juga menjadi aspek krusial dalam memastikan keandalan dan fungsionalitas sistem yang dikembangkan. Dalam penelitian ini, akan digunakan metode *Web Application Performance Testing (WAPT)* untuk menguji performa sistem dalam menangani beban akses pengguna. Pengujian ini bertujuan untuk mengevaluasi kecepatan, kestabilan, dan skalabilitas sistem ketika diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan. Selain itu, *black box testing* juga digunakan untuk memastikan bahwa setiap fitur berjalan sesuai dengan spesifikasi tanpa perlu mengetahui struktur internal kode.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Dadang Setiaji, Sugiono, dan Oktriza Melfazen tahun 2019, sistem informasi pariwisata daerah Kabupaten Blitar dikembangkan dengan fitur utama penentuan rute berbasis *Google Maps*. Sistem ini bertujuan untuk mempermudah wisatawan dalam menemukan informasi lokasi wisata serta rutenya, yang masih kurang diketahui oleh masyarakat luas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini membantu meningkatkan aksesibilitas wisata dengan menampilkan informasi jalur menuju tempat wisata secara interaktif

melalui simbol pada peta digital. Namun, sistem ini masih memiliki keterbatasan, seperti belum adanya fitur komunikasi langsung dengan pengelola wisata serta belum mendukung optimasi rute terbaik bagi wisatawan[2].

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Agus Suheri, Sri Widaningsih, dan Hesu Refiyana tahun 2023 membangun sistem informasi pariwisata berbasis web dengan studi kasus wisata Sindangbarang, Cianjur Selatan. Sistem ini dikembangkan menggunakan metode *Waterfall* dan framework CodeIgniter, dengan tujuan utama mempromosikan destinasi wisata yang belum banyak dikenal serta menyediakan informasi fasilitas pendukung seperti penginapan dan restoran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini dapat meningkatkan jangkauan informasi wisata yang sebelumnya hanya disebarkan secara tradisional, serta memudahkan pengunjung dalam mencari informasi harga tiket, lokasi, dan akomodasi. Namun, sistem ini masih memiliki kekurangan dalam hal otomatisasi pemesanan tiket dan interaksi real-time dengan pengelola wisata[7].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi pengelolaan wisata berbasis web dengan metode *Waterfall* yang diintegrasikan dengan Sistem Informasi Geografis (SIG) serta fitur interaktif untuk meningkatkan pengalaman wisatawan di Kabupaten Blitar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji keandalan sistem menggunakan *WAPT* dan *black box testing* guna memastikan kualitas sistem yang optimal. Dengan adanya sistem ini, diharapkan jumlah kunjungan wisatawan ke Kabupaten Blitar dapat meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi daerah serta kesejahteraan masyarakat setempat.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Dengan Informasi yang telah diuraikan oleh peneliti, ada beberapa permasalahan yang muncul yaitu kurang optimalnya Informasi, karena objek wisata yang semakin berkembang dan meningkatnya para pengunjung, serta Informasi yang diberikan oleh pemerintah melalui media sosial ataupun website belum sepenuhnya memuat Informasi menyeluruh tentang objek wisata di Kabupaten

Blitar, maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem yang memudahkan calon wisatawan yang akan berkunjung ke objek wisata yang ada di Kabupaten Blitar.

1.2.2 Metode Usulan

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* untuk merancang sistem informasi pengelolaan wisata di Kabupaten Blitar. Pengembangan sistem dilakukan secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan untuk menentukan fitur utama, seperti integrasi peta interaktif, fitur ulasan dan rating wisatawan, serta informasi destinasi. Setelah itu, sistem dirancang dan diimplementasikan menggunakan teknologi web sesuai spesifikasi yang telah ditentukan. Pengujian dilakukan dengan metode *black box testing* untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai fungsinya, serta *Web Application Performance Testing (WAPT)* guna mengevaluasi performa sistem dalam menangani beban akses pengguna. Pendekatan *Waterfall* dipilih karena memungkinkan pengembangan yang lebih terstruktur dan terdokumentasi dengan baik, sehingga sistem dapat dikembangkan secara optimal sesuai kebutuhan pengguna.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka pertanyaan penelitian yang dapat dirumuskan terdiri dari:

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan wisata di Kabupaten Blitar yang sesuai dengan fungsionalitasnya berdasarkan pengujian *black box*?
- b. Bagaimana evaluasi sistem informasi pengelolaan wisata dilakukan menggunakan *Web Application Performance Testing (WAPT)* untuk memastikan performa sistem?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Berlandaskan perumusan permasalahan yang diajukan, tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah:

- a. Merancang dan membangun sistem informasi pengelolaan wisata di Kabupaten Blitar sesuai dengan kebutuhan fungsional yang divalidasi melalui pengujian *black box*.
- b. Mengevaluasi performa sistem informasi pengelolaan wisata menggunakan *Web Application Performance Testing (WAPT)* untuk memastikan kualitas performa sistem.

1.3.2 Manfaat

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, berikut manfaat yang didapatkan melalui penelitian ini adalah:

- a. Manfaat bagi Masyarakat:
 1. Mempermudah masyarakat untuk mengakses Informasi terkait destinasi wisata di Kabupaten Blitar, termasuk fasilitas yang tersedia, harga tiket, dan jarak tempuh untuk menuju ke destinasi wisata.
- b. Manfaat bagi Pemerintah Kabupaten Blitar:
 1. Mempermudah Pemerintah dalam mengelola dan memantau perkembangan pariwisata secara real-time melalui sistem Informasi yang terintegrasi.
 2. Membantu pemerintah di dalam mempromosikan pariwisata di Kabupaten Blitar dengan memberikan akses informasi yang lebih luas, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kunjungan wisatawan.
- c. Manfaat untuk ilmu pengetahuan:
 1. Penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dan digunakan sebagai rujukan atau pertimbangan dalam penelitian berikutnya.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa batasan masalah yang perlu diperhatikan yaitu:

- d. Penelitian ini fokus pada pengembangan sistem informasi pengelolaan wisata di Kabupaten Blitar dengan menerapkan *Google Maps API* untuk menampilkan lokasi wisata.
- e. Sistem ini bukan Sistem Informasi Geografis (SIG) yang kompleks, tetapi lebih berfokus pada pengelolaan informasi wisata dengan tambahan fitur peta interaktif sebagai pendukung.
- f. Indikator yang digunakan dalam penelitian ini mencakup penyajian informasi dan media promosi destinasi wisata melalui sistem, serta penilaian kepuasan wisatawan berdasarkan fitur feedback dan rating yang tersedia di sistem.
- g. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *Waterfall*.
- h. Evaluasi dilakukan melalui *black box testing* untuk memastikan fungsi sistem berjalan sesuai spesifikasi dan *Web Application Performance Testing (WAPT)* untuk mengukur kinerja sistem.

1.5 Sistematika Penulisan

Penelitian ini mempunyai sistematika yang sudah sesuai dengan standarisasi yang ada, yaitu terbagi kedalam lima BAB. Deskripsi setiap babnya disajikan dalam pembahasan berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang permasalahan yang melatarbelakangi penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Selain itu, bab ini juga menjelaskan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi berbagai teori yang menjadi dasar dalam penelitian, termasuk konsep dasar sistem informasi, *framework Laravel*, serta teori yang mendukung pengembangan sistem. Selain itu, bab ini juga mencakup penelitian terdahulu yang relevan sebagai perbandingan dengan penelitian yang dilakukan.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian, mencakup tahapan-tahapan penelitian yang dilakukan secara sistematis. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan *framework Laravel*, yang mendukung pola pengembangan terstruktur dan efisien. Selain itu, bab ini juga memuat perancangan sistem mulai dari analisis kebutuhan, hingga implementasi dan pengujian sistem. Use case diagram serta tahapan penelitian yang dilakukan juga dijelaskan dalam bab ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari proses analisis kebutuhan dan perancangan sistem informasi pengelolaan wisata. Selain itu, dijelaskan pula implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan yang telah dilakukan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut. Kesimpulan merangkum pencapaian dari sistem yang telah dibangun, sementara saran ditujukan untuk perbaikan dan pengembangan sistem di masa depan.

REFERENSI

Berisi daftar referensi yang digunakan dalam penelitian, baik dari buku, jurnal, artikel ilmiah, dokumentasi framework, maupun sumber daring lainnya yang mendukung pengembangan sistem dan penyusunan laporan.