

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pariwisata adalah keseluruhan rangkaian kegiatan yang berhubungan dengan gerakan manusia yang melakukan perjalanan atau persinggahan sementara dari tempat tinggalnya, ke suatu atau beberapa tempat tujuan diluar lingkungan tempat tinggal yang didorong oleh beberapa keperluan tanpa bermaksud mencari nafkah. Pariwisata merupakan salah satu sektor penggerak perekonomian yang perlu diberi perhatian lebih agar dapat berkembang dengan baik. Sejalan dengan dinamika, gerak perkembangan pariwisata merambah dalam berbagai terminologi seperti, *sustainable tourism development*, *rural tourism*, *ecotourism*, merupakan pendekatan pengembangan kepariwisataan yang berupaya untuk menjamin agar wisata dapat dilaksanakan di daerah tujuan wisata bukan perkotaan. Salah satu pendekatan pengembangan wisata alternatif adalah desa wisata untuk pembangunan pedesaan yang berkelanjutan dalam bidang pariwisata.

Desa wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus untuk menjadi daerah tujuan wisata. Di kawasan ini, penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli. Selain itu, beberapa faktor pendukung seperti makanan khas, sistem pertanian dan sistem sosial turut mewarnai sebuah kawasan desa wisata. Di luar faktor-faktor tersebut, alam dan lingkungan yang masih asli dan terjaga merupakan salah satu faktor terpenting dan sebuah desa kawasan tujuan wisata.

Desa Langenharjo berada di sebelah utara Sungai Bengawan Solo. Desa Langenharjo memiliki beberapa objek wisata peninggalan keraton pada masa Pemerintahan Paku Buwono X diantaranya adalah pesanggrahan langenharjo. Pesanggrahan Langenharjo di dirikan oleh Sunan Paku BuwonoX. Pesanggrahan berada di desa Langenharjo, RT03/RWII, Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo. Pesanggrahan Langenharjo ini banyak dikunjungi oleh wisatawan local dari berbagai daerah. Pesanggrahan Langenharjo ini dulunya digunakan untuk mandi oleh raja dan kerabatnya. Bekas pesanggrahan Paku Buwana X ini

hinggakini masih ada dan dikelilingi tembok pembatas, masih ada beberapa pohon besar berdiri memayunginya. Tempat ini didirikan memang dekat dengan Bengawan Solo, sehingga pada saat terlaksananya pelurusan sungai Bengawan Solo tempat ini menjadi terpotong pada bagian depan sebelah kanan. Selain pesanggrahan Langenharjo masih terdapat lagi beberapa lokasi yang menjadi tujuan wisatawan untuk datang di desa Langenharjo ini diantaranya adalah home industry pembuatan karak, pembuatan rengginan dan lain-lain.

Permasalahan yang terjadi antara potensi sumber daya alam dengan sumber daya manusia adalah masyarakat tidak mengoptimalkan potensi sumber daya yang ada untuk memanfaatkan sebagai potensi wisata di kawasan ini. Hal ini dapat dilihat dari masih belum ada data dari Dinas Pariwisata yang menyatakan adanya aktivitas kegiatan wisata di Desa Langenharjo, hanya masyarakat sekitar Desa Langenharjo dan masyarakat perkotaan yang melewati Desa Langenharjo sekedar melihat pemandangan alam yang terbentang tanpa mengetahui bahwa mereka juga bisa berinteraksi dengan masyarakat setempat untuk mengetahui produk lokal seperti barang kerajinan makanan khas, minuman dan produk-produk lainnya yang memberikan cita rasa kepada wisatawan tentang daerah tersebut. Begitu juga masyarakat setempat juga kurang dalam mempromosikan potensi wisata yang ada di wilayah tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut Desa Langenharjo sangat memerlukan sebuah sistem informasi berbasis *website* tentang wisata untuk memberikan informasi-informasi kepada masyarakat umum secara *online*. Kemudian Tugas Akhir ini mengangkat permasalahan tersebut dengan judul “Pembuatan Media Promosi desa wisata secara *online* di kelurahan Langenharjo Grogol Kabupaten Sukoharjo”.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana membuat *website* desa wisata Langenharjo Grogol Kabupaten Sukoharjo?”.

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

- 1) *Website* ini digunakan untuk kepentingan penyampaian data dan informasi kepada penggunanya.
- 2) *Website* ini hanya menampilkan objek wisata di daerah Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo
- 3) Data-data yang dibutuhkan untuk membangun sistem informasi ini adalah data dan informasi pariwisata Kecamatan Grogol, Kabupaten Sukoharjo.
- 4) Tidak memaparkan tentang keamanan *web* data dan *backup data*.
- 5) *Upload website* dilakukan *online* tetapi tidak memaparkan *domain* dan *hosting* untuk *website*.
- 6) Tidak membahas *web GIS (Geographic Information System)*.

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

#### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah membuat *website* desa wisata Langenharjo Grogol Kabupaten Sukoharjo yang dapat digunakan sebagai media promosi pariwisata.

#### 1.4.2 Manfaat Penelitian

##### 1.4.2.1 Manfaat Penelitian bagi Mahasiswa

- 1) Sarana untuk menerapkan dan menguji kemampuan penulis sebagai hasil studi di jenjang SI Teknik Informatika Universitas Sahid Surakarta.
- 2) Menambahkan ilmu pengetahuan Penulis tentang dunia IT, khususnya tentang membangun sistem informasi berbasis *web* menggunakan PHP dan MySQL sebagai bekal untuk memasuki dunia kerja.

##### 1.4.2.2 Manfaat Penelitian bagi Dinas Pariwisata

Manfaat dari pembuatan sistem informasi pariwisata Langenharjo Grogol Kabupaten Sukoharjo berbasis *web*:

#### 1. Manfaat bagi Daerah Wisata

Membantu mempromosikan obyek wisata di daerah yang ada. Hal ini tidak langsung dapat meningkatkan pengunjung untuk datang ke obyek wisata

yang ada di Kabupaten Sukoharjo, tidak hanya dari wilayah Kecamatan atau Kabupaten bahkan mancanegara bisa melihat informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Sukoharjo, sehingga dapat meningkatkan penghasilan warga sekitar obyek wisata. Penelitian ini sebagai berikut : memberikan kemudahan akses bagi masyarakat atau wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai desa wisata Langenharjo, mempermudah desa wisata Langenharjo dalam memperkenalkan produk dan jasa kepada masyarakat luas.

## **2. Bagi Universitas Sahid Surakarta**

Mahasiswa Universitas Sahid Surakarta dapat mengimplementasikan ilmu yang di dapat selama masa belajar.

### **1.5 Metode Penelitian**

Setiap mengadakan pembahasan maka tidak terlepas dari berbagai masalah yang perlu dihadapi dan harus dipecahkan agar lebih praktis digunakan metode ilmiah sehingga dapat diperoleh jalan keluar yang baik, efektif serta mudah dilaksanakan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah :

#### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

##### **1) Observasi**

Pengamatan atau observasi adalah metode pengumpulan data dimana penelitian mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian, bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

##### **2) Wawancara (*Interview*)**

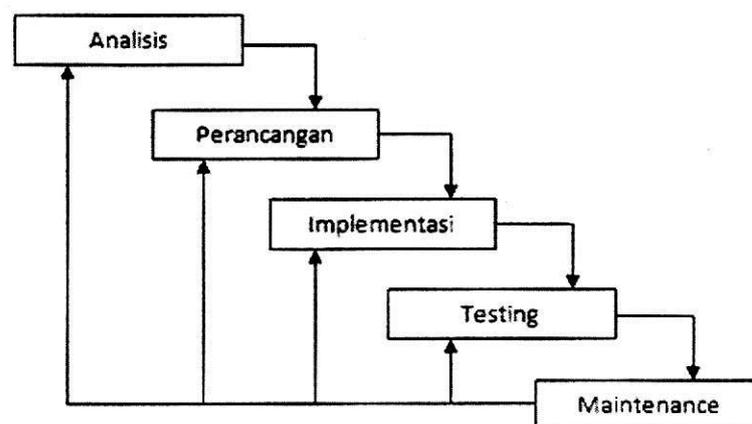
Wawancara (*Interview*) adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dengan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan pola media yang melengkapi kata-kata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide, tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif, yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan.

### 3) Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya.

## 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). (Dewi, 2013) Tahapan metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 1.1. *Waterfall Model*

## 1.6 Sistematika penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini tentang tinjauan pustaka, kerangka pemikiran, landasan teori. Landasan teori dalam bab ini adalah pengertian pariwisata, pengertian sistem informasi, pengertian Kabupaten Sukoharjo, pengertian *PHP*, *Xampp*, *Apache*, *My SQL*, *PhpMyAdmin*, *Waterfall*, pengertian *Unified Modelling Language (UML)*. Manfaat teori-teori yang ada sebagai bahan untuk memecahkan masalah, sehingga perlu adanya bahan pustaka yang ada hubungannya tentang dengan objek yang diteliti dan yang penting untuk memperdalam pengetahuan mengenai objek bersangkutan.

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

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang berjalan saat ini, analisis sistem yang akan dibuat. Perancangan sistem dengan metode perancangan berbasis objek dan desain *form input* dan *output*. Bab ini juga membahas hasil yang diperoleh, dan disajikan secara sistematis mulai dari yang umum sampai dengan penyajian yang lebih khusus, juga tentang kelebihan dan kekurangan dari pelaksanaan penggunaan yang telah berjalan sebelumnya. Inti dari bab ini adalah analisis yang dilakukan penulis, mulai dari analisis sistem, sistem yang berjalan saat ini, perancangan sistem, *usecase* sistem, *class diagram*, *activity diagram*, *usecase realization*, *class analysis diagram*, *sequence diagram* peralatan yang digunakan *deployment diagram*, perancangan desain *input* dan *output* dan desain *layout form*, proses dan *output* yang baik secara umum dan terinci dan menerangkan tentang langkah-langkah dalam pembuatan media promosi desa wisata secara *online* di kelurahan Langenharjo Grogol Kabupaten Sukoharjo.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL**

Bab ini menerangkan tentang implementasi desain antar muka *admin* dan pengunjung, proses pembuatan berita, informasi, wisata, *pages*, galeri dan membahas kebutuhan sistem dari *hardware*, *software*, serta membahas pengujian dengan menggunakan metode *WebQual* untuk mengetahui kualitas *website*.

## **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan Saran untuk perbaikan.