

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat untuk bisa berekreasi bersama keluarga dan teman-teman di tengah sibuknya kegiatan. Salah satu destinasi pariwisata yang sedang terkenal di daerah Surakarta Jawa Tengah yaitu di Kampoeng Batik Laweyan, Surakarta.

Kampoeng Batik Laweyan dikenal sebagai kawasan sentra Batik di Kota Surakarta dan sudah ada sejak zaman kerajaan Pajang tahun 1546 M. Kawasan ini sempat meraih kejayaannya pada tahun 1970an. Kampoeng Laweyan didesain dengan konsep terpadu, dengan memanfaatkan lahan seluas kurang lebih 24 ha yang terdiri dari 3 blok. Di dalam Kampoeng Batik tersebut, terdapat ratusan pengrajin batik yang menjual berbagai motif, seperti Tirto Tejo dan Truntum dengan beragam variasi harga. Selain batik, Kampoeng Batik Laweyan juga menyimpan kekayaan arsitektur Jawa kuno.

Kampoeng Batik Laweyan adalah salah satu daerah wisata yang sengaja disediakan oleh Pemerintah Kota Surakarta untuk mengundang para wisatawan asing dan domestik melihat-lihat batik, namun sayangnya sistem pemesanan tiket wisata yang masih dilakukan dengan cara manual, wisatawan dari luar harus datang langsung ke lokasi wisata untuk melakukan pemesanan tiket, hal ini menyulitkan wisatawan dari luar untuk memesan tiket. Sistem informasi yang ada juga masih menggunakan facebook.

Pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan ini sangat diperlukan untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata ke Kampoeng Batik Laweyan. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya *webstie* pariwisata di Kampoeng Batik Laweyan maka objek-objek wisata di Kampoeng Batik Laweyan akan lebih dikenal oleh masyarakat luar serta memotivasi bagi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat-tempat pariwisata tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dalam penulisan Tugas Akhir ini mengambil judul “Pembuatan Sistem Penjualan Paket Wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah “Pembuatan Sistem Penjualan Paket Wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta”.

1.3 Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang dan perumusan masalah, maka batasan masalah adalah sebagai berikut :

1. Daftar tempat wisata yang ditampilkan adalah tempat wisata di Kampoeng Batik Laweyan.
2. Informasi yang akan ditampilkan berupa nama tempat wisata, foto, deskripsi, tarif masuk wisata.
3. *Website* tersebut mempunyai fasilitas *administrator* untuk menambah, merubah dan menghapus data.
4. Dapat mem-*booking* tiket secara *online*
5. *Website* tersebut dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database* tempat penyimpanan, dan *Framework* MVS.
6. Metode pembayaran *online* dengan metode transfer ke rekening administrator.
7. Pembatalan kurang dari 3 hari dana akan di kembalikan 10%.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan :

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta yang diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata di Kampoeng Batik Laweyan sehingga masyarakat mendapatkan informasi mengenai wisata tersebut secara

maksimal, serta mempermudah masyarakat untuk membeli tiket masuk wisata tersebut secara *online*.

2. Manfaat :

Manfaat yang dapat diambil dalam tugas akhir ini sebagai berikut :

a. Bagi Penulis

1. Pengembangan dan memanfaatkan ilmu yang diperoleh selama kuliah.
2. Penulis dapat menyusun tugas akhir untuk memperoleh kelulusan pada mata kuliah Tugas Akhir Program Studi Informatika di Universitas Sahid Surakarta.

b. Bagi Dinas Pariwisata

Manfaat Tugas Akhir bagi dinas pariwisata adalah sebagai sarana promosi dan membantu objek wisata tersebut lebih dikenal oleh masyarakat umum.

c. Bagi Wisatawan

Manfaat Tugas Akhir bagi wisatawan adalah sarana edukasi bagi wisatawan untuk mengenal objek wisata di Kampoeng Batik Laweyan Surakarta.

d. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Universitas dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh di bangku kuliah sebagai bahan untuk evaluasi.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung mengenai pariwisata di Kampoeng Batik Laweyan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti (pengumpul data) dengan responden (sumber data), dalam hal ini wawancara dilakukan dengan responden yang berhubungan langsung dengan informasi dan sistem pada instansi di Kampoeng Batik Laweyan.

3. Studi literatur

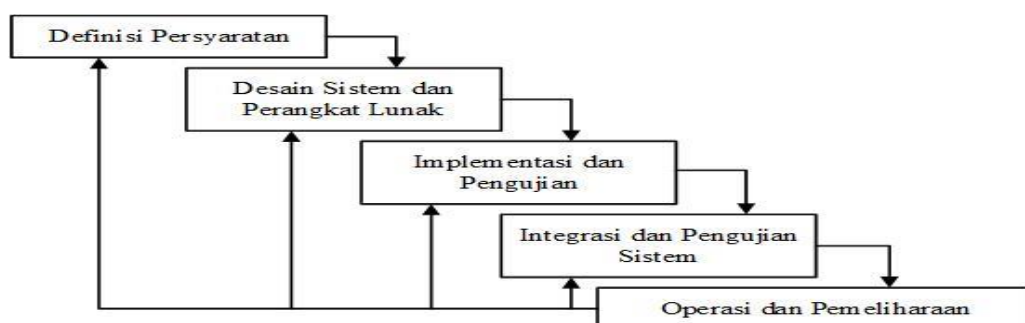
Pada tahap ini, yang dilakukan adalah dengan membaca literatur yang ada dan mencari literatur tambahan yang dibutuhkan dalam pendalaman materi terhadap pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta.

4. Dokumen

Metode Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh file-file yang diperlukan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir seperti gambar, dan arsip data sesuai kebutuhan yang diperlukan untuk mempercepat penyusunan Laporan Tugas Akhir.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang di gunakan adalah metode *waterfall*. Menurut Priyambudi dan Hanis (2017), model *waterfall* adalah model yang pertama kali muncul, yaitu sekitar tahun 1970, model *waterfall* adalah model yang paling banyak dipakai di dalam *Software Engineering*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan terurut pada pengembangan perangkat lunak/*Software* (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

Tahapan Metode *Waterfall* menurut Priyambudi dan Hanis (2017) :

1. Definisi Persyaratan

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. Desain sistem dan perangkat lunak

Spesifikasi dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Sistem Design membantu dalam menentukan sistem persyaratan, *hardware* dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementasi dan pengujian unit

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setelah unit (Program Kecil) diuji dan dikembangkan untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.

4. Integration dan pengujian sistem

Seluruh program kecil (**Unit**) yang dikembangkan dalam tahap implementation diintegrasikan ke sistem setelah pengujian yang dilakukan masing masing Program kecil / Unit. Hal ini bertujuan untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. Operation dan pemeliharaan

Tahap akhir dari model *waterfall* adalah *Operation and Maintenance. Software* yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan / *maintenance*. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan-kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

Kelebihan Metode *Waterfall*

Menurut Priyambudi dan Hanis (2017), kelebihan menggunakan metode air terjun (*waterfall*) ini memiliki proses yang urut. Proses pengembangan model fase *one by one*, sehingga meminimalis kesalahan yang mungkin akan terjadi. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan.

Kekurangan Metode *Waterfall*

Menurut Priyambudi dan Hanis (2017), kekurangan menggunakan metode (*waterfall*) ini tidak memungkinkan untuk banyak revisi jika terjadi kesalahan dalam prosesnya. Karena setelah aplikasi ini dalam tahap pengujian, sulit untuk kembali lagi dan mengubah sesuatu yang tidak terdokumentasi dengan baik dalam tahap konsep sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan Tugas Akhir adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai landasan pemecahan masalah yang berkaitan dengan masalah pokok yang ditemukan dalam laporan tugas akhir.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai Analisis Sistem, Analisis Sistem yang berjalan saat ini, Analisis Sistem yang baru dalam Pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Dalam perancangan sistem yang terdiri dari *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*,

Sequence Diagram, Class Diagram, Component Diagram, Deployment Diagram .

BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS HASIL

Bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem menggunakan *Website, PHP, MySQL, XAMPP, Framework MVS, Database*. Pengujian program pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. menggunakan metode *webqual*, analisis dan pemograman sistem menggunakan metode berorientasi objek.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup yang di dalamnya berisi simpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program aplikasi selanjutnya.