BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini memudahkan usaha penyebaran informasi dan promosi daerah pariwisata dengan memanfaatkan kemampuan dan kemudahan teknologi informasi yang berbasis internet di seluruh pelosok Indonesia. Kemajuan teknologi di era globalisasi khususnya teknologi komputer telah terbukti memberikan perubahan yang signifikan dari proses manual menjadi otomatisasi. Industri pariwisata pada saat ini masih merupakan sektor industri unggulan, dimana memberikan dampak yang sangat baik bagi perkembangan sektor bisnis perhotelan dan agen perjalanan di Indonesia.

Pulau Flores berada Propinsi NTT, terdiri dari 8 kabupaten, menyimpan begitu banyak keunikan, keindahan alam serta keistimewaan budaya di tiap-tiap kabupaten menjadikan Pulau Flores sebagai salah satu tempat tujuan bagi wisatawan baik domestik maupun mancanegara.

Perkembangan pariwisata di Pulau Flores dari tahun ketahun semakin meningkat, dengan alasan tersebut, penelitian ini mencoba menawarkan paket wisata yang ada di Pulau Flores – Propinsi NTT. Penelitian ini mengambil judul "Aplikasi Paket Wisata Pulau Flores-NTT Berbasis Web"

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas maka dibuat suatu bentuk aplikasi berbasis web yang memberikan informasi bagi masyarakat tentang berbagai obyek wisata, juga memberikan pelayanan paket wisata sekaligus melakukan transaksi secara online bagi wisatawan yang akan mengunjungi tempat-tempat wisata di pulau Flores.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Informasi tentang tempat wisata, kebudayaan, transportasi, hotel dan restoran.

2. Pemesanan paket perjalanan wisata paling lama 7 hari dari waktu pelaksanaan perjalanan wisata yang dipilih.
3. Batas waktu pembayaran 2 x 24 jam dari waktu pemesanan.
4. Semua pihak yang ingin memesan paket wisata wajibkan mengisi data – data tentang dirinya, selanjutnya *username* dan *password* yang dibuat nantinya digunakan untuk melihat daftar paket wisata yang telah dipesan olehnya.
5. Pembayaran dilakukan melalui transfer bank, jika pembayaran sesuai dengan paket yang dipesan maka operator akan mengirim bukti pembayaran melalui email. Apabila pelanggan tidak melakukan pembayaran sesuai waktu yang telah ditentukan maka otomatis pemesanan akan dibatalkan.
6. Fasilitas chatting untuk interaksi antara user dan operator.
7. Perjalanan paket wisata dan tour dimulai dari kota Ende, Flores NTT

1.4 Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah mampu mambuat aplikasi untuk memberikan kemudahan bagi calon wisatawan dalam memperoleh informasi yang akurat tentang obyek wisata, hotel, transportasi, kuliner di daerah kunjungan wisatanya, yang sudah disediakan dalam paket wisata, juga dengan mudah dapat melakukan pemesanan paket wisata. Mengingat aplikasi ini berbasis web, maka wisatawan dapat mengakses situs ini setiap waktu dari tempatnya berada. Terlebih dari hal tersebut diatas, penelitian ini berkeinginan besar untuk dapat menjadi bagian dalam memajukan promosi wisata Indonesia khususnya yang ada di Pulau Flores. Untuk itu maka peneliti memberikan judul pada skripsi ini **APLIKASI PAKET PARIWISATA PULAU FLORES PROPINSI NTT BERBASIS WEB**.