BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata merupakan salah satu bidang yang berperan penting dalam usaha peningkatan pendapatan negara. Indonesia memiliki keindahan alam, dan keanekaragaman budaya, sehingga perlu dilakukan pengembangan sektor pariwisata baik dari tempat wisata, dan juga informasi tempat wisata tersebut. Dengan berkembangnya teknologi informasi saat ini, banyak membawa dampak positif untuk bidang pariwisata. Salah satu teknologi informasi yang sangat dirasakan manfaatnya oleh bidang pariwisata adalah Sistem Informasi Geografis (SIG). Sistem Informasi Geografis menangani beberapa aplikasi yang menghasilkan informasi, salah satunya adalah aplikasi di bidang pariwisata (inventarisasi daerah pariwisata dan analisis potensi daerah unggulan untuk pariwisata).

Provinsi Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi yang mempunyai lokasi pariwisata yang paling strategis. Lokasi Provinsi Sumatera Utara memiliki pengunungan, danau, pantai dan sungai yang meluas di tiap sudut Provinsi Sumatera Utara. Namun potensi pariwisata ini tidak dapat diketahui oleh wisatawan luas, dikarenakan kurangnya informasi tentang pariwisata Sumatera Utara. Padahal pariwisata sebagai salah satu sektor unggulan yang sangat mengesankan, terutama kontribusinya dalam pendapatan daerah. Sektor pariwisata merupakan sumber ekonomi yang cepat mendatangkan devisa bagi

Negara atau daerah tujuan. Pemerintah Provinsi Sumatera Utara telah melakukan promosi melalui media masa seperti surat kabar dan pamflet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Para wisatawan akan mengalami kesulitan untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata karena gambaran daerah wisata tersebut tidak tersedia seperti visualisasi tempat, jarak antar daerah wisata serta jalan yang akan dilalui.

Oleh karena itu berdasarkan permasalahan diatas maka akan di bangun aplikasi pariwisata yaitu "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TEMPAT WISATA DI PROVINSI SUMATERA UTARA BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL". Penyajian informasi dalam bentuk web diharapkan dapat mempermudah pengguna untuk mengaksesnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di rumuskan masalah, yaitu bagaimana membuat sistem informasi tempat wisata berbasis web dengan metode *waterfall* yang dapat diakses secara *online* melalui *desktop* komputer .

1.3 Ruang Lingkup

Agar pembuatan sistem informasi tempat wisata di provinsi Sumatera Utara berbasis *web* dengan metode *waterfall* menjadi terarah, serta permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas, maka diberikan ruang lingkup sebagai berikut

:

- Sistem Informasi Berbasis Web ini dirancang menggunakan metode waterfall.
- Pengguna Sistem Informasi Berbasis Web ini adalah manajer web, dan wisatawan(pengunjung web) yang ingin mencari informasi tentang tempat wisata di Provinsi Sumatera Utara, dan Manajer web.
- Sistem Ini memiliki fitur peta digital yang hanya dapat menampilkan lokasi tempat wisata.
- 4. Transaksi pembayaran pada proses pengajuan promosi dilakukan diluar dari sistem.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi yang mampu menampilkan informasi lokasi wisata dan fasilitas penunjang wisata Provinsi Sumatera Utara secara jelas kepada masyarakat yang dapat digunakan secara *online* pada *desktop* komputer dengan metode *waterfall*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari perancangan sistem informasi tempat wisata berbasis web ini :

- 1. Membantu masyarakat atau wisatawan untuk mengetahui tempat wisata yang ada di Provinsi Sumatera Utara.
- 2. Dapat memberikan informasi kepada masyarakat Sumatera Utara atau wisatawan luar tentang potensi tempat wisata yang ada di Provinsi Sumatera

Utara, sehingga dengan mudah bagi masyarakat atau wisatawan untuk mengunjunginya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab, dan tiap bab terdiri dari sub-sub. Untuk gambaran yang lebih jelas, uraian secara singkat mengenai materi dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan. Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat dari penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka, dan Dasar Teori. Bab ini berisi perbandingan penelitian yang dibuat dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang sumbernya terpublikasi dalam jurnal. Bab ini juga berisi dengan dasar teori metode yang digunakan, bahasa *PHP*, dan *MySQL*, Provinsi Sumatera Utara, Basis Data, Sistem Informasi Geografis, DFD, dan Google Maps.

Bab III Analisis, dan Perancangan. Bab ini menjelaskan tentang penerapan metode *Waterfall* dalam perancangan dan pembuatan aplikasi sistem informasi. Penerapan tersebut berisi mengenai analisis kebutuhan, perancangan basis data, hingga perancangan antarmuka.

Bab IV Implementasi, dan Pembahasan. Bab ini menjelaskan mengenai implementasi *homepage*, implementasi halaman daftar tempat wisata, implementasi halaman tempat wisata rinci, implementasi halaman *maps*, dan

pembahasan kecocokan aplikasi sistem informasi dengan rancangan pembuatan.

Bab V Kesimpulan, dan Saran. Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembuatan aplikasi sistem informasi, dan saran pengembangan penelitian.