

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat cepat dan membawa perubahan yang signifikan sehingga informasi dapat diakses dengan cepat, praktis, akurat serta tidak terbatas oleh tempat dan waktu. Teknologi juga berperan dalam membuat pekerjaan seseorang menjadi lebih efektif dan efisien. Salah satu contoh perkembangan teknologi adalah internet, perkembangan internet menjadi semakin merebaknya sistem informasi sehingga munculnya beberapa konsep *e-activity* seperti *e-commerce*, *e-transaction*, *e-ticketing* dan lainnya (Turmudi, 2020). *E-ticket* adalah bentuk tiket yang diterbitkan secara digital. *E-Ticket* telah menjadi alternatif yang populer bagi pelanggan yang ingin membeli tiket secara *online* dan menghindari kerumunan di loket tiket (Wibowo et al., 2023).

Pariwisata turut berperan dalam memajukan teknologi dengan menyebarkan informasi tentang destinasi wisata dan mempermudah proses pembelian tiket wisata (Prayetno et al., 2022). Teknologi informasi memungkinkan destinasi wisata menjangkau target pengunjung yang lebih luas melalui platform digital seperti *website*. *Website* adalah kumpulan halaman yang memuat data digital, termasuk teks, gambar, animasi, suara, dan video, yang disediakan melalui internet dan dapat diakses oleh semua orang (Abdulloh, 2022). Di bidang pariwisata, *website* dapat diimplementasikan dalam beberapa hal seperti reservasi, pemesanan tiket dan promosi suatu tempat wisata (Styawati et al., 2023). Banyaknya objek wisata

dengan potensi keindahan alam dan kenyamanan sangat disayangkan jika tidak didukung oleh sistem yang optimal. Oleh karena itu, perancangan sistem informasi yang mendukung operasional objek wisata sangat diperlukan untuk kemajuan di masa depan (Dwi Wijaya & Wardah Astuti, 2019). Dengan memanfaatkan teknologi secara maksimal, destinasi wisata dapat menarik lebih banyak wisatawan dan mencapai pertumbuhan yang berkelanjutan.

Salah satu destinasi wisata alam yang menarik terletak di Desa Gunung Gajah, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten, yaitu Bukit Cinta Watu Prahu. Di bawah pengelolaan Badan Usaha Milik Desa (Bumdes) Gununggajah GUMBREGAH, masyarakat setempat mengubah sebuah bukit menjadi destinasi wisata dengan berbagai spot foto menarik, seperti jembatan, gardu pandang cinta, dermaga cinta, gembok cinta, dan sarang cinta. Fasilitas di Bukit Cinta juga cukup lengkap, termasuk area parkir yang luas, pendopo, musholla, warung makan, kolam terapi ikan, area bermain anak-anak, dan panggung hiburan.

Selain menjadi destinasi wisata, Kawasan Bukit Cinta juga merupakan situs geologi yang kerap menjadi objek penelitian oleh universitas-universitas besar seperti UGM. Di kawasan ini juga terdapat atraksi seni tradisional, seperti jathilan/reog. Selain itu, di Bukit Cinta telah disediakan fasilitas ojek untuk mengantar wisatawan yang menggunakan kendaraan yang tidak dapat mencapai lokasi wisata, seperti bus, kereta kelinci, dan lainnya.



Gambar 1. 1 Jumlah Pengunjung Bukit Cinta

Berdasarkan data yang diperoleh dari Bapak Komarudin, pengelola wisata Bukit Cinta Watuprahu sekaligus ketua BUMDES GUMBREGAH, terlihat pada gambar 1 bahwa jumlah pengunjung Bukit Cinta Watuprahu mengalami penurunan setiap bulan. Penyebabnya adalah media atau sarana informasi mengenai objek wisata Bukit Cinta hingga kini hanya dikenal oleh penduduk lokal, terutama di Kabupaten Klaten. Informasi tentang tempat wisata ini biasanya didapat dari orang yang pernah berkunjung atau dari sebuah blog sehingga informasi yang tersedia terbatas, baik mengenai daerah wisata, fasilitas, maupun petunjuk menuju lokasi dengan transportasi yang ada.

Di Bukit Cinta saat ini juga belum tersedia sistem informasi untuk pemesanan tiket secara *online*, sehingga masih menggunakan tiket manual yang mengharuskan pengunjung datang langsung ke lokasi untuk membeli tiket. Harga tiket masuk adalah 5000 rupiah, parkir motor 2000 rupiah, dan parkir mobil 5000 rupiah, dengan asuransi yang diberikan sesuai syarat dan ketentuan yang berlaku. Pembelian tiket dilakukan melalui satu loket saja yang kurang efektif karena membuat petugas loket kewalahan terutama saat melayani rombongan dan

menghitung jumlah pengunjung secara akurat. Sebagai destinasi wisata, diperlukan fasilitas untuk memudahkan pemesanan tiket guna mengurangi antrian di loket terutama saat *weekend* serta mempermudah pengelola dalam menghitung jumlah pengunjung. Sistem informasi pemesanan tiket secara *online* akan memungkinkan pengunjung untuk mendapatkan informasi tentang objek wisata dan memesan tiket dengan mengisi jumlah pengunjung, tanggal kunjungan, serta melakukan pembayaran.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan referensi penelitian-penelitian terdahulu. Penelitian yang dilakukan (Jefi et al., 2023) dengan judul “Sistem Informasi Penjualan Tiket Masuk Jembatan Cinta berbasis Web” dimana dalam penelitian tersebut dibangun menggunakan *website* Codeigniter MVC. Kemudian penelitian serupa oleh (Suhemy & Astika, 2019) yang membahas tentang perancangan sistem informasi pengelolaan tiket dan fasilitas di Pantai Mutun dengan menggunakan metode *Extreme Programming*. Perbedaan penelitian ini dengan yang sebelumnya yaitu penelitian yang akan dilakukan dibangun menggunakan *website* Laravel dengan metode pengembangan *Rapid Application Development*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis bertujuan membangun sebuah Sistem Informasi Pemesanan Tiket untuk Pariwisata Bukit Cinta Watuprahu Klaten Berbasis *Website* Laravel yang mempunyai fitur informasi objek wisata, fasilitas yang ada, rute perjalanan ke tempat lokasi, serta pemesanan tiket dengan mudah dan cepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis web di Bukit Cinta Watuprahu?
- b. Bagaimana melakukan pengujian kelayakan sistem yang telah dibangun?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini yaitu :

- a. Sistem yang dibangun berbasis web dibuat dengan php ber-*framework* laravel.
- b. Sistem dibangun dengan beberapa fitur informasi objek wisata, fasilitas yang ada, peta lokasi, serta pemesanan tiket dengan mudah dan cepat.
- c. Sistem ini berjalan menggunakan akses internet (*online*).
- d. Pengujian kelayakan menggunakan *Black Box* dan *User Acceptance Test*.
- e. Sistem ini hanya terdiri dari 2 *role* yaitu Admin dan *User*.
- f. Sistem ini belum kompatibel dengan hp (*responsive*).

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah;

- a. Membuat sistem informasi pariwisata untuk Bukit Cinta Watuprahu berbasis *website*.

- b. Melakukan pengujian kelayakan sistem dengan menggunakan *Black Box* dan *User Acceptance Test*.

1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian ini, sebagai berikut:

- a. Bagi Pihak Bukit Cinta Watuprahu agar bisa memberikan informasi tentang wisata Bukit Cinta Watuprahu dan mengoptimalkan proses pembelian tiket.
- b. Bagi Masyarakat, agar bisa lebih mengenal obyek wisata Bukit Cinta Watuprahu.
- c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta, agar dapat memberi referensi bagi mahasiswa lain dalam penyusunan laporan skripsi dan sebagai tambahan referensi perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.
- d. Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan sistem informasi pemesanan tiket pariwisata.