BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyak keragaman, baik dari segi adat, budaya, agama, suku dan bahasa sehingga negara Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya alamnya. Sumber daya alam tersebut jika dikelola dengan baik dapat dijadikan sebagai potensi untuk memakmurkan rakyat dan memajukan bangsa Indonesia. Salah satunya yang dapat dikembangkan adalah dalam bidang kepariwisataan. Seiring berjalannya waktu, pariwisata di Indonesia saat ini telah tumbuh dan berkembang dengan baik.

Perkembangan pariwisata untuk daerah-daerah pariwisata di Indonesia menjadi salah satu sektor pemasukan dalam penghasilan daerah maupun pendapatan untuk devisa negara. Negara Indonesia sangat terkenal dengan keindahan sektor pariwisatanya sehingga sampai saat ini sektor pariwisata masih menjadi perhatian penting oleh pemerintah untuk terus dikembangkan. Terkait dengan sektor pariwisata dalam Undang-Undang Republik Indonesia No 9 Tahun 1990 menyatakan bahwa pariwisata mempunyai peran dalam memberikan lapangan kerja, meningkatkan pembangunan daerah dan penghasilan negara, mengembangkan kebudayaan nasional serta pembinaannya dalam rangka memperkukuh jati diri bangsa dan persahabatan antar bangsa. (Karyono 2016)

Peran penting pariwisata dalam mendukung sektor pendapatan Negara perlu adanya perhatian kusus dari pemerintah terutama untuk daerah – daerah yang menjadi objek tujuan wisata. Provinsi Bali sampai saat ini masih menjadi daerah utama kunjungan oleh wisatawan mancan negera, salah satu kabupaten di Bali yaitu kabupaten Karangasem memiliki cukup banyak tempat wisata yang sangat indah, di kabupaten Karangasem juga banyak terdapat bangunan – bangunan bersejarah peninggalan kerajaan, selain itu di karangasem juga terdapat banyak Pura besar seperti Pura Besakih, Pura Lempuyang, Pura Andakasa dan Pura-Pura besar lainnya sehingga karangasem juga merupakan tujuan wisata

religius kususnya untuk pemeluk agama Hindu. Untuk itu Dinas Pariwisata terus mengupayakan dalam peningkatan fasilitas dan infrastruktur pendukung sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi wisatawan. Pendataan tempat wisata oleh Dinas Pariwisata sangat perlu dilakukan mengingat banyaknya tempat wisata di kabupaten karangasem namun saat ini pendataan untuk tempat wisata masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan tenaga dan waktu yang cukup banyak. Pelayanan pemberian tiket juga masih dilakukan secara manual. Tiket yang akan diberikan kepada wisatawan sudah dipersiapkan terlebih dahulu dengan mencetak sejumlah lembaran lengkap dengan nomer seri tiket. Jadi tiket yang dicetak sudah terhitung besaran biaya setiap tiketnya. Jika terjadi kehilangan salah satu lembaran tiket, hal tersebut harus dipertanggungjawabkan. Terlebih lagi biaya untuk mencetak tiket dengan jumlah besaran yang telah ditentukan tentunya kurang efisien. Terdapat besaran biaya yang mengendap karena tiket harus menunggu berhasil dijual.

Setiap tempat wisata yang bekerjasama dengan dinas pariwisata harus melaporkan besaran penjualan tiket. Dari hasil wawancara kepala dinas pariwisata selama ini pelaporan penjulan tiket tekesan lambat, sehingga penyampain informasi jadi terhambat. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi informasi sangat dapat membantu sebagai pendukung aktifitas pelayanan yang diberikan dengan membangun “Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket berbasis Mobile di Dinas Pariwisata Kabupaten Karangasem”. Sistem informasi yang dibangun dapat melakukan pengelolaan data tempat wisata. Selain itu penggunaan E-Ticketing yang terintegrasi akan secara otomatis tercatat dalam sistem, sehingga pihak dinas tidak perlu menunggu laporan dari petugas di tempat wisata. Pihak dinas dapat mengetahui informasi penjualan tiket dengan masuk ke sistem saja. Dengan adanya E-Ticketing, pembiayaan untuk mencetak tiket dapat dikurangi. Jadi dengan adanya sistem informasi ini, sebagai salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan pelayanan dan pendukung aktifitas wisata khususnya di Kabupaten Karangasem.

Sistem dibangun untuk dapat memberikan kemudahan dalam pengelolaan yang baik berupa penyajian dokumen yang rapi, tertib sehingga kegitan pelaporan dan pelayanan dapat dimudahkan dengan adanya system yang membantu. Untuk

sistem yang melibatkan banyak data sebagai *input*nya dan kompleksitas proses yang cukup tinggi maka dibutuhkan ketepatan, akurasi dan kecepatan akses adalah merupakan faktor penting untuk setiap sistem informasinya. Dengan kriteria tersebut, maka sistem informasi dapat digunakan sebagai alat media pengkontrol proses, pendukung pengambilan keputusan, dan sebagai basis data pelayanan.

Perkembangan teknologi dan informasi berkembang begitu cepat, sehingga masyarakat saat ini dapat melakukan segala hal hanya dengan menggunakan teknologi, bahkan saat ini hampir semua memiliki perangkat smartphone ditambah lagi harga smartphone saat ini sudah sangat terjangkau untuk semua kalangan masyarakat sehingga penggunaan perangkat smartphone sudah menjadi kebutuhan pokok bukan hanya untuk alat berkomunikasi saja. Smartphone di era ini mulai digunakan sebagai alat media pembelajaran di sektor pendidikan, sebagai alat transaksi jual beli yang kini bisa dilakukan menggunkan media online, serta banyak juga digunakan untuk penunjang produktifitas pekerjaan. Teknologi smartphone yang digunakan diberbagai sektor tentunya membutuhkan aplikasi-aplikasi yang mendukung kinerja dari smartphone. Sehingga perlu adanya lebih banyak pengembangan pada aplikasi mobile untuk dapat mendukung penggunaan smartphone secara optimal.

Dalam pengembangan aplikasi perlu adanya sebuah metode pengembangan yang tepat. Aplikasi yang diperlukan tidak hanya harus memenuhi kebutuhan namun pengembangan aplikasi juga harus dapat diselesaikan dengan cepat. Sehingga perlu metode yang dapat mengakomodir permintaan cepat terhadap aplikasi. Metode Extreme Programming merupakan sebuah paradigma pembangunan mencakup seperangkat aturan dan praktik yang terjadi dalam konteks kerangka empat kegiatan yaitu: perencanaan, desain, coding, dan pengujian. Keempat aktivitas inilah yang akan menghasilkan sebuah perangkat lunak yang didasari dengan konsep model Extreme Programming(Maurer and Martel 2016). Dasar dari metode Extreme Programming ini adalah metode pengembangan perangkat lunak yang berfokus pada fitur dan kecepatan dalam membangun sebuah perangkat lunak. Dalam metode Extreme Programming terdapat tahapan-tahapan yang berurutan dimulai dari Perencanaan System,

Desain System, Penulisan Code, serta Pengujian System. Dalam Penelitian yang dilakukan Menurut (Sadath, Karim, and Gill 2018) mengatakan metode Extreme Programming sangat cepat dalam mengembangkan perangkat lunak, tidak ada metodologi lain yang dapat disarankan paling cocok dalam semua skenario pengembangan perangkat lunak. Metode Extreme Programming memberikan hasil yang lebih baik dengan penyelesaian yang sangat cepat dan pengurangan risiko dalam pengembangan aplikasi.

Beranjak dari latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk mengintegrasikan antara system pariwisata dengan aplikasi mobile di smartphone dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile Dengan Metode Extreme Programming". Dimana dengan mengembangkan aplikasi E-Ticket yang teringrasi dengan system pariwisata dapat memudahakan petugas dalam melaporkan hasil penjualan tiket serta dapat mengurangi pengeluaran tiket yang tidak terjual sehungga mengurangi biaya yang harus dikeluarkan dalam menjual tiket masuk objek wisata. Serta pelaporan tiket yang terjual lebih cepat dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dapat dirumuskan permasalahan untuk dicari solusinya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi E-Ticket Mobile yang terintegrasi dengan Sistem Pariwisata?
2. Bagaimana implementasi aplikasi E-Ticket Mobile yang terintegrasi dengan Sistem Pariwisata?
3. Bagaiaman dampak penggunaan E-Ticket Mobile terhadap efisiensi dan efektifitas pada tempat Pariwisata?

1.3 Batasan Masalah

Ada pun batasan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Aplikasi hanya digunakan untuk dinas pariwista karangasem.
2. Aturan kebijakan pada aplikasi hanya berlaku untuk pariwisata kabupaten karanngasem.

3. Pencetakan tiket hanya untuk tiket tempat wisata tidak untuk mencetak tiket parkir atau yang lainnya.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui cara merancang aplikasi E-Ticket Mobile yang terintegrasi dengan Sistem Pariwisata.
2. Untuk mengetahui cara mengimplementasi aplikasi E-Ticket Mobile yang terintegrasi dengan Sistem Pariwisata.
3. Untuk mengetahui dampak penggunaan E-Ticket Mobile terhadap efisiensi dan efektifitas pada tempat Pariwisata.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan pelayanan terhadap pengunjung wisata serta meningkatkan efektifitas penggunaan tiket untuk tempat pariwiata terutama di kabupaten Karangasem.