

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kondisi manusia dewasa ini tidak bisa lepas dari konsep *leisure* (waktu luang). Dalam mengisi *leisure*, tiap orang memiliki cara yang berbeda. Salah satu yang umum dilakukan adalah mengisi *leisure* dengan *tourism*. *Tourism* (Pariwisata) merupakan sebuah kegiatan di mana orang melakukan perjalanan dan menetap di sebuah tempat di luar lingkungan biasa mereka selama tidak lebih dari satu tahun untuk bersantai, bisnis, dan tujuan lain (World Tourism Organization, 1995).

Turis sebutan untuk para pelaku *tourism*, memanfaatkan jasa biro-biro *travel* (Perjalanan) yang sudah berpengalaman dalam mengelola dan menjalankan *tourism*. Biasanya, biro-biro ini sudah memiliki beberapa program *tourism* yang siap ditawarkan kepada para turis. Setiap program yang diberikan dapat berisi informasi mengenai biaya perjalanan, jadwal perjalanan per hari, lama kunjungan di tiap objek wisata, informasi mengenai objek wisata, dan lain-lain. Dari beberapa pilihan program yang ditawarkan, para turis cukup memilih program yang sesuai dengan kriteria mereka.

Walau memanfaatkan jasa biro *travel* merupakan proses yang cepat dan mudah, terkadang para turis juga memutuskan untuk membuat sendiri rencana program *tourism* mereka dikarenakan program *tourism* yang ditawarkan oleh biro *travel* umumnya bersifat tidak fleksibel. Di mana para turis tidak punya keleluasaan atau kemampuan untuk mengubah program kegiatan *tourism* seperti memilih sendiri obyek wisata, jenis transportasi, tempat makan, atau tempat menginap yang

diinginkan. Oleh karena itu, dengan membuat rencana program *tourism* sendiri, para turis dapat lebih fleksibel dalam melakukan *tourism*. Keuntungan lainnya, fleksibilitas dalam menentukan pilihan *tourism* memungkinkan para turis untuk lebih menghemat biaya perjalanan, makan, ataupun penginapan. Dalam membantu membuat rencana program *tourism*, para turis umumnya memanfaatkan informasi-informasi yang tersedia di berbagai situs pariwisata yang memuat informasi-informasi yang berkaitan dengan obyek wisata.

Walau membuat sendiri rencana program *tourism* dengan memanfaatkan situs pariwisata memberikan keuntungan dari segi fleksibilitas, namun, proses ini sulit dilakukan karena informasi yang diberikan sebuah situs pariwisata belum tentu lengkap sehingga mereka harus mengunjungi beberapa situs (Putera, 2010). Hal ini menyebabkan lebih banyak lagi situs yang harus dikunjungi oleh para turis.

Melihat kondisi tersebut, Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membuat *business logic* sebuah situs pariwisata yang mendukung proses pembuatan rencana program *tourism*. *Bussines logic* ini dapat mendukung pembangunan program aplikasi yang dapat digunakan oleh *user* yaitu para turis dalam membuat sendiri rencana *tourism* seperti memilih obyek wisata yang ingin dikunjungi per harinya yang nantinya dapat disimpan di dalam akunnya atau dapat dicetak untuk di bawah ketika dalam perjalanan *tourism*.

Karena banyaknya tempat-tempat wisata yang ada di dunia, maka sebagai langkah awal, penelitian ini hanya memfokuskan pada obyek-obyek wisata besar yang ada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk jangka panjang, penelitian ini akan mengembangkan sebuah situs pariwisata yang terintegrasi

dengan situs-situs pendukung seperti situs penerbangan, pelayaran, dan lain-lain. Dengan integrasi tersebut, informasi lengkap mengenai tempat wisata beserta komponen pendukungnya bisa didapatkan turis melalui sebuah situs saja.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang tersebut maka rumusan masalah yang paling mendasar adalah “Bagaimana membantu turis dalam membuat program *tourism* yang detail dan jelas secara mandiri?”

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas dan menghindari luasnya pokok permasalahan yang ada, maka batasan masalah yang meliputi antara lain :

1. Pengembangan *website* perencanaan program *tourism* hanya fokus pada bagian *business logic*.
2. Pengembangan *website* perencanaan program *tourism* menggunakan *framework codeigniter*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Membangun *business logic* untuk pembuatan suatu *website* perencanaan program *tourism*.
2. Memanfaatkan bahasa pemrograman PHP untuk membangun *website* perencanaan *tourism*.
3. Memanfaatkan *Framework CodeIgniter* untuk membangun *website* perencanaan *tourism*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Suatu *website* untuk para turis agar bisa membuat rencana berlibur dengan detail dan jelas.
2. Media promosi obyek-obyek wisata yang ada di Yogyakarta dan sekitarnya yang diharapkan dapat meningkatkan minat para turis untuk *tourism* ke Yogyakarta.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun Sistematika penulisan laporan ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab PENDAHULUAN membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab TINJAUAN PUSTAKA membahas menjelaskan teori-teori yang menjadi acuan dalam penulis yaitu mulai dari penjelasan tentang teknologi, penjelasan tentang teori yang digunakan dalam membangun aplikasi hingga pada Bahasa pemrograman yang digunakan.

### BAB III PERANCANGAN PENELITIAN

Pada bab PERANCANGAN PENELITIAN menjelaskan rancangan sistem agar dapat diimplementasi di dalam sistem yang sesuai harapan mengacu pada teori-teori penunjang dan metode yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai implementasi sistem dan hasil pengujian sistem yang telah dibuat.

### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran yang dibutuhkan dari hasil penelitian yang telah dibuat.