

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karawang adalah sebuah kabupaten di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. dimana banyak terdapat objek wisata yang tersebar di tengah kota sampai pelosok desa, objek wisata di karawang sekarang ini semakin ramai di kunjungi oleh wisatawan yang berasal dari karawang maupun wisatawan dari luar karawang, Salah satu obyek wisata yang menjadi primadona wisatawan di Karawang adalah curug cigeutis, merupakan tempat wisata yang menawarkan keindahan air terjun dan faktor alam yang kuat dari tempat tersebut. Contoh objek wisata lainnya adalah Pantai Pakis Jaya, Candi Jiwa, Candi Blandongan, Monumen Rawa Gede, Tugu Proklamasi, dan masih banyak yang lainnya. Sektor wisata yang beragam dengan keunikan dan keindahan dari masing-masing tempat wisata tersebut seharusnya bisa memberikan income pemerintah yang sangat besar. Akan tetapi objek wisata di wilayah Karawang belum terpublikasi secara luas kepada masyarakat, akibatnya masyarakat karawang sendiri banyak yang belum mengetahui dengan pasti tentang lokasi yang ingin dituju, misalkan belum mengetahui dimana letak lokasinya, informasi tentang tempat wisata tersebut, dan lain-lain.

Pada era digital ini, banyak perangkat yang dibuat untuk membantu memudahkan pekerjaan manusia. Hal ini dikarenakan semakin meningkatnya kebutuhan akan hal-hal yang praktis dan cepat. Saat ini keberadaan sistem informasi penting bagi kehidupan manusia sekarang ini, dengan sistem informasi kita bisa menemukan informasi yang kita cari dengan membuka internet. Sedangkan sekarang ini masih kurangnya informasi tentang tempat wisata di Karawang. Penggunaan *website* dalam publikasi tempat wisata sebagian kecil telah dilaksanakan, namun belum ada yang mampu memberikan informasi terbaru tentang objek wisata sedangkan minat wisatawan yang ingin berwisata di karawang semakin banyak. Oleh karena itu, perlu dibuat suatu aplikasi yang dapat mempermudah wisatawan dalam

mencari informasi tempat wisata di karawang agar para wisatawan tidak kebingungan dalam menentukan tujuan destinasi wisata yang akan dituju. Aplikasi pariwisata ini menyajikan informasi tempat, letak tempat, peta lokasi, dan pemesanan tiket online, rekomendasi tempat yang lebih *valid* dan lain-lain. yang diharapkan mampu mempermudah wisatawan dalam melakukan kunjungan wisata di kabupaten karawang.

Teknologi Sistem Informasi Geografis (*SIG*) telah berkembang pesat. *SIG* dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek di permukaan bumi. Teknologi *SIG* mengintegrasikan operasi pengolahan data berbasis database yang biasa digunakan saat ini, seperti pengambilan visualisasi yang khas serta berbagai keuntungan yang mampu ditawarkan analisis geografis melalui gambar-gambar petanya. *SIG* dapat disajikan dalam bentuk aplikasi desktop maupun aplikasi berbasis *web*. *SIG* juga dapat memberikan penjelasan tentang suatu peristiwa, membuat peramalan kejadian, dan perencanaan strategis lainnya serta dapat membantu menganalisis permasalahan umum seperti masalah ekonomi, penduduk, sosial pemerintahan, pertahanan serta bidang pariwisata.

Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Perancangan Platform Pariwisata Di Karawang Dengan Metode Waterfall”**. Melalui Perancangan pencarian tempat wisata ini diharapkan dapat mampu mempermudah wisatawan dalam melakukan kunjungan wisata di karawang, sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan , yaitu :

1. bagaimana cara memberikan informasi terhadap wisatawan tentang lokasi objek wisata yang ada di karawang secara tepat dan akurat?
2. bagaimana agar wisatawan dapat memesan tiket tanpa harus ,mengantri di loket tiket tempat objek wisata?

1.3 Batasan masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis membuat batasan batasan yaitu :

1. Aplikasi ini memberikan informasi tempat wisata yang ada di Karawang
2. Aplikasi yang dibangun hanya aplikasi berbasis *web*
3. Lokasi penelitian hanya dilakukan di karawang
4. Aplikasi ini membahas tentang pemesanan tiket *online*
5. Aplikasi ini tidak membahas tentang transaksi pembayaran

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat suatu *platform* pariwisata di karawang dengan metode waterfall. Sedangkan secara khusus tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah:

1. Memberikan informasi yang tepat dan akurat tentang tempat wisata, dan peta lokasi wistata yang semuanya dapat diakses didalam aplikasi platform pariwisata yang dibuat.
2. Para wistawan dapat melakukan pemesanan tiket secara online atau *e-tiket* tanpa harus mengantri diloket tempat wisata.

1.5 Manfaat penelitian

1. Membantu wisatawan yang berasal dari karawang maupun wisatawan dari luar karawang untuk mempermudah mendapatkan informasi tentang tempat wisata di karawang
2. Menjadi media promosi pariwisata yang ada di karawang, sehingga meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
3. Dapat memperbaharui keadaan-keadaan di sistem yang ada dengan sistem yang baru
4. Perangkat lunak yang dibuat dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan perangkat lunak sejenis berikutnya.
5. Untuk bisa diakses oleh masyarakat luas atau setidaknya menjadi pembanding antara sistem yang lama dengan sistem ajuan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang beberapa teori-teori yang terkait dan digunakan dalam penelitian

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang model/pengembangan, model/desain, pengumpulan dan pengolahan data yang merupakan tahapan penelitian yang dilakukan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang penjelasan dari hasil dan pembahasan dari keseluruhan proses penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan yang diambil berkaitan dengan sistem yang dibuat dan saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut

