

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era perkembangan zaman saat ini tentunya teknologi informasi tidak dapat lagi dihindarkan dari kehidupan sehari-hari kita semua, selama perkembangan zaman masih terus ada teknologi informasi akan terus ikut berkembang dan akan menjadi hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu teknologi informasi dan komunikasi yang mana merupakan hal yang sangat penting pada abad ini. Teknologi informasi biasanya diperuntukan sebagai sarana pengolahan data seperti memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan dan memanipulasi data untuk menghasilkan sebuah sarana informasi yang diterima oleh kalangan orang banyak yang mengakses informasi tersebut, saat ini teknologi informasi dan komunikasi seperti sudah menjadi hal yang sangat penting dan tidak bisa ditinggalkan dalam kehidupan manusia, mulai dari anak kecil, orang dewasa bahkan kalangan orang tua. (Mukhsin, M. 2020)

Dalam kehidupan kita saat ini banyak hal yang bisa kita lakukan dengan mudah karena adanya bantuan teknologi informasi, kita bisa memanfaatkan perkembangannya agar masyarakat bisa berkembang dan mulai mengetahui pentingnya suatu teknologi informasi dalam kehidupan saat ini. Pemanfaatan teknologi informasi tentu saja tidak lupa dari media elektronik seperti komputer, *handphone*, *tablet*, televisi dan perangkat elektronik lainnya, banyak sekali manfaat bagi kita dari perkembangan dunia teknologi informasi saat ini yang sangat pesat yang bisa kita rasakan bersama-sama di berbagai sektor. (Ritchie, H. 2018)

Website merupakan sekumpulan halaman yang memberikan informasi dalam bentuk data digital seperti gambar, video, *audio* bahkan animasi yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* dan menggunakan sebuah nama *domain* yang didalamnya terdapat sebuah informasi, banyak hal yang bisa kita dapatkan

dari informasi sebuah situs *website*, banyak sekali orang yang memanfaatkan *website* ke hal yang bermanfaat seperti membangun sebuah wadah seputar pendidikan dan pembelajaran, pembuatan wadah informasi berita, forum situs media sosial, situs *e-commerce* dan lain-lain yang bisa bermanfaat bagi orang banyak. (Asmara, 2019)

Pada era sekarang dalam hal mencari sebuah informasi tidaklah sulit seperti dahulu, saat ini kita hanyalah perlu mencarinya melalui *internet*, biasanya berbagai informasi tersebut akan muncul pada *website*, sebagai pengguna teknologi saat ini mungkin ada sudah terbiasa menggunakan *internet* untuk membuka situs atau *web* untuk menggali dan mendapatkan informasi yang belum kita ketahui, bahkan berbelanja sekalipun saat ini kita menggunakan layanan teknologi, *website* mampu memberikan informasi menjadi lebih efisien dan *up to date*, *website* lebih mudah diakses oleh masyarakat umum di berbagai daerah hanya menggunakan *internet*, dengan demikian kita bisa mendapatkan informasi secara cepat dan tepat dari hal yang ingin kita ketahui melalui sebuah *website*. (Hasugian, P. E. S. 2018)

Pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi, (Kamus Besar Indonesia) Menurut UU No.10/2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, dan pemerintah daerah. pariwisata merupakan suatu tempat yang dikelola dan dikembangkan sebagai tempat berlibur dan perjalanan seseorang untuk menikmati waktu santai dan menghilangkan hiruk pikuk kegiatan sehari-hari untuk sementara waktu. Selain itu dari sektor pariwisata juga mampu memperkenalkan dan memberi manfaat bagi masyarakat sebagai sumber pendapatan dan pengembangan potensi usaha kecil rumahan. (Nggini, Y. H. 2019)

Pulau Rupert merupakan satu-satunya pulau terluar dan terbesar yang ada di Kabupaten Bengkalis, Pulau Rupert terdiri dari dua Kecamatan yaitu Kecamatan Rupert yang terdiri dari 4 Kelurahan dan 12 Desa dan Kecamatan Rupert Utara yang terdiri dari 8 Desa. Pulau Rupert sendiri memiliki luas wilayah $\pm 1524,8$ Km² yang terletak pada posisi 101°34' 0" BT dan 2° 1' 0"LU. Pulau Rupert

merupakan pulau yang dikelilingi pantai dan perairan internasional yang berbatasan langsung dengan negara tetangga yaitu Malaysia di bagian sebelah utara. (Hartini, R. 2019)

Pulau Rupat memiliki objek wisata pantai unggulan yang bisa dikunjungi salah satu hal yang menjadi daya tarik tersendiri di Pulau Rupat adalah pantainya nan luas diantaranya seperti : pantai ketapang, pantai teluk rhu, pantai tanjung lapin, pantai tanjung medang, pulau beting aceh, namun belum ter ekspor secara maksimal hal ini tentu merupakan petunjuk agar pemerintah daerah setempat dan instansi terkait serta putra putri daerah dapat serta ikut memperhatikan dan meningkatkan pembangunan infrastruktur maupun sarana informasi yang bisa diakses masyarakat luas umumnya, agar potensi-potensi wisata daerah yang ada di Pulau Rupat dapat berkembang dan dikenali wisatawan daerah dan wisatawan luar. (Puteri, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas, untuk meningkatkan dan memperkenalkan wisata daerah ke masyarakat luas khususnya yang berada di Kabupaten Bengkalis atau yang berada di Provinsi Riau umumnya. maka dibangun lah sebuah aplikasi informasi objek wisata dan penginapan berbasis *website*, dengan membangun layanan aplikasi informasi ini diharapkan menjadi salah satu langkah untuk memberikan informasi dan memperkenalkan wisata daerah ke masyarakat luas, oleh karena itu diangkatlah judul “Aplikasi Informasi Objek Wisata Dan Penginapan Di Pulau Rupat Berbasis *Website*” sehingga diharapkan dapat memberikan bantuan berupa informasi seputar wisata dan penginapan ke orang-orang yang ingin berkunjung dan berwisata ke pantai yang ada di Pulau Rupat.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan mempelajari latar belakang diatas, maka dapat kita ketahui bahwa masih kurangnya informasi seputar destinasi wisata dan penginapan di Pulau Rupat, dari hal tersebut maka dirancang lah sebuah *website* untuk memberikan informasi bantuan sebelum melakukan perjalanan wisata ke Pulau Rupat. Maka

dengan ini dapat disimpulkan, rumusan masalah yang di bahas adalah:

1. Bagaimana cara masyarakat luas mengetahui seputar objek wisata dan penginapan yang ada di Pulau Rupa dalam satu wadah informasi.
2. Bagaimana cara pemilik penginapan yang ada di sekitaran tempat wisata dapat menawarkan dan mempromosikan penginapan nya dalam satu wadah informasi secara *online*.
3. Bagaimana cara wisatawan bisa mendapatkan informasi kamar penginapan dan melakukan pemesanan kamar penginapan secara mudah.
4. Bagaimana cara membangun sebuah aplikasi informasi untuk membantu pemilik penginapan dan memudahkan wisatawan mendapatkan informasi wisata dan penginapan secara utuh dan dalam suatu wadah informasi.

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah pelaksanaan pembuatan aplikasi ini dan agar masalah yang di hadapi tidak terlalu luas pada pembuatan proposal tugas akhir maka saya membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun berdasarkan data seputar destinasi wisata yang sering dikunjungi dan penginapan yang ada di Pulau Rupa,
2. Fitur yang terdapat pada aplikasi ini antara lain: deskripsi seputar objek wisata dan seputar penginapan yang ada di Pulau Rupa, foto dan data informasi yang berhubungan dengan tempat wisata dan penginapan dan juga peta lokasi. Admin bisa mengelola data seputar informasi wisata, admin bisa membuatkan akun untuk pemilik penginapan. Pemilik penginapan bisa mengelola data penginapan nya dan melihat data pemesanan penginapan, kelola foto penginapan dan juga melihat bukti pembayaran pemesanan. Wisatawan dapat mencari informasi seputar wisata dan juga dapat melakukan pemesanan penginapan, untuk sistem pembayaran penginapan antara pemesan penginapan dan pemilik penginapan dapat melakukan komunikasi dan transaksi melalui *whatsapp* diluar sistem.

3. Aplikasi informasi pariwisata ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan *Framework Laravel 8* dan *XAMPP MySQL* sebagai *Database Management System* nya.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian dan pembuatan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi informasi objek wisata dan penginapan berbasis *website* di Pulau Rupa
2. Meningkatkan aksesibilitas informasi bagi wisatawan potensial, sehingga mereka dapat merencanakan perjalanan dengan lebih baik dan efisien.

1.5 Manfaat

Manfaat yang ingin dicapai dari penelitian dan pembuatan tugas akhir ini ialah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat mempermudah wisatawan luar khususnya yang berada di Kabupaten Bengkalis atau yang berada di Provinsi Riau mendapatkan informasi yang dibutuhkan, seperti lokasi, fasilitas, aktivitas, dan harga, sehingga membantu mereka membuat keputusan yang lebih baik dalam perencanaan perjalanan.
2. Dengan adanya aplikasi informasi seputar wisata dan penginapan ini diharapkan dapat mempromosikan dan memperkenalkan wisata daerah ke masyarakat luas. Aplikasi ini akan membantu mempromosikan keindahan dan potensi Pulau Rupa sebagai destinasi wisata menarik, yang dapat menarik perhatian lebih banyak wisatawan.

1.6 Metode Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam pembuatan aplikasi informasi objek wisata dan penginapan berbasis *website* di Pulau Rupa yaitu dilakukanlah metode sebagai berikut :

1.6.1 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yaitu dengan menentukan masalah yang diangkat serta data yang dapat disajikan sebagai sumber dalam penelitian tentang aplikasi informasi objek wisata dan penginapan di Pulau Rupa berbasis *website*.

1.6.2 Pengumpulan data

1. Wawancara (*interview*)

Dengan meminta penjelasan langsung dan melakukan tanya jawab dan juga pengisian data dengan berbagai pihak yang memiliki keterkaitan langsung dengan aplikasi yang dibangun untuk pengumpulan data informasi diantaranya seperti karyawan UPT Pariwisata Kec.Rupa Utara dan pemilik penginapan, maka dapatlah kita menggali keterangan tentang permasalahan yang ada melalui tanya jawab.

2. Pengamatan (*Observasi*)

Dengan melakukan pengamatan langsung terhadap sistem yang sedang berjalan, mengumpulkan data yang di perlukan maka hal yang dilakukan selanjutnya adalah mempelajarinya sebagai bahan yang digunakan untuk menyusun laporan tugas akhir (TA)

1.6.3 Studi Literasi

Kemudian dilanjutkan dengan melakukan pengumpulan data dengan studi literatur mengacu pada jurnal tugas akhir dan *website* resmi lainnya. Setelah

mengumpulkan referensi data tersebut akan diolah menjadi sebuah aplikasi yang sebelumnya akan dirancang terlebih.

1.6.4 Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap penggambaran sistem yang akan dirancang dan diusulkan dari permasalahan yang ada, data tersebut akan diolah menjadi sebuah tampilan *interface*, perancangan alur sistem dan juga rancangan *database* aplikasi terlebih dahulu.

1.6.5 Pembuatan Aplikasi

Tahapan ini merupakan tahapan yang sudah melewati tahap pengumpulan data, studi literasi dan perancangan, pada tahapan ini aplikasi akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *Framework Laravel 8* serta menggunakan *Mysql* sebagai sistem manajemen basis data nya.

1.6.7 Pengujian

Tahapan pengujian ini merupakan tahapan untuk kekurangan aplikasi yang dibangun dari sisi pengguna, jika terdapat kekurangan maka akan dilakukan perbaikan pada aplikasi.