

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi terus berkembang semakin maju dari hari ke hari baik dari informasi media cetak ataupun elektronik. Salah satu media penyedia informasi yang dapat dipilih masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi adalah *internet*. *Internet* secara tidak langsung telah mengubah peranan komputer yang awalnya hanya digunakan untuk menghitung dan mengolah data, kini menjadi pusat informasi dan hiburan. Dengan menggunakan internet sebagai media dalam mencari informasi masyarakat dapat dimanjakan dengan berbagai informasi diberbagai jenis informasi di berbagai daerah di Indonesia. Ada berbagai macam fasilitas yang terdapat pada *internet*, salah satunya adalah *world wide web* atau *www* yang juga dikenal sebagai *web*.

Pecandu Traveling Lampung merupakan salah satu perusahaan jasa di Lampung yang sedang berkembang dan terus berupaya untuk meningkatkan layanan serta standar kualitas dari berbagai sisi, antara lain sisi pemanfaatan teknologi informasi. Dalam pemesanan atau reservasi paket wisata saat ini masih bersifat konvensional yaitu pelanggan datang langsung ke perusahaan atau melalui telepon dan SMS. Dimana data pemesanan paket wisata serta data pelanggan masih menggunakan proses pencatatan sehingga memberikan pelayanan yang kurang cepat dan kurang baik kepada para pelanggan, mengganggu aktifitas pembelian pemesanan dan pemilihan jenis paket wisata. Solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada, penulis ingin merancang sebuah sistem informasi pemesanan paket wisata secara *online* untuk membantu memperluas

jaringan dalam mempromosikan paket wisata yang ditawarkan dan meningkatkan laba perusahaan.

Strategi ini dirasakan baik dan efektif karena semakin banyaknya penggunaan *internet* hampir pada setiap bidang kehidupan sehari-hari. Pemesanan paket wisata secara *online* dapat melayani lebih banyak pelanggan pada saat bersamaan dan dapat diakses dengan cepat setiap saat dan dimana saja, sehingga harapan pelanggan memperoleh kepuasan dalam memenuhi kebutuhannya akan tercapai dengan mudah di Pecandu Traveling Lampung.

Langkah selanjutnya, pemodelan sistem yang akan digunakan untuk pengembangan sistemnya adalah pemodelan berorientasi objek, pemodelan ini yaitu *Object-Oriented Analyst And Design*. Alat untuk memvisualisasikan hasil proses sistemnya adalah *Unified Modelling Language (UML)*, setelah pemodelan didapat, dilakukan dengan metodologi pengembangan sistem *Rapid Application Development (RAD)* dan selanjutnya adalah implementasi berbasis *web*, bahasa pemrograman *Personal Hypertext Preprocessor (PHP)*, *DBMS MySQL versi 5.0*. Dengan membangun sistem pemesanan paket wisata secara *online* diharapkan menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan berbagai permasalahan diatas guna mencapai efektifitas maupun efisiensi pada Pecandu Traveling Lampung.

Dari permasalahan di atas maka penulis mengambil judul “**Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata (Studi Kasus: Pecandu Traveling Lampung).**”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka penulis mengambil suatu rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana memodelkan sistem informasi pemesanan paket wisata pada Pecandu Traveling Lampung?
2. Bagaimana mengimplementasikan hasil perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata pada Pecandu Traveling Lampung?

1.3. Batasan Masalah Penelitian

Sesuai dengan judul laporan skripsi, penulis membatasi pembahasan laporan skripsi ini agar tidak menyimpang dari objek pembahasan yang diinginkan sebagai berikut :

1. Penelitian ini memiliki lingkup perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata pada Pecandu Traveling Lampung.
2. Penelitian ini dimodelkan dengan analisis dan desain berorientasi objek.
3. Informasi mengenai objek penelitian ini hanya di Pecandu Traveling Lampung.
4. Penelitian ini hanya membahas pemesanan paket wisata di Provinsi Lampung.
5. Penelitian ini tidak membahas dalam perhitungan transaksi pembayaran tetapi hanya sebatas proses transaksi pemesanan paket perjalanan wisata.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan masalah dalam pemesanan paket wisata dan meningkatkan keuntungan bisnis pada Pecandu Traveling Lampung.
2. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan sarana informasi pemesanan paket wisata secara *online* dan memberikan hasil yang efektif untuk wisatawan dalam memesan paket wisata.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi Akademisi

Manfaat akademis yang diharapkan adalah bahwa hasil penelitian ini dapat dijadikan rujukan bagi upaya pengembangan ilmu pengetahuan dan berguna untuk menjadi referensi bagi mahasiswa yang melakukan kajian terhadap perancangan pemesanan paket wisata.

2. Bagi Perusahaan

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk yang dapat digunakan oleh perusahaan sebagai media promosi pemesanan paket wisata.

3. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai wisata yang ada di Lampung.
- b. Mengetahui biaya paket perjalanan wisata di Lampung khususnya masyarakat Lampung pada umumnya dan masyarakat di Indonesia.

1.6. Keaslian Penelitian

Keaslian penelitian ini dibandingkan dengan penelitian sebelumnya adalah:

1. Sistem yang diusulkan dimodelkan dengan berbasis web dan di hosting gratis.
2. Pemodelan sistem yang akan dibangun dengan berorientasi objek menggunakan *Object-Oriented Modeling*.
3. Metodologi pengembangan sistem menggunakan *Rapid Application Development (RAD)*
4. Aplikasi ini menampilkan informasi tentang paket wisata.