

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Revolusi di bidang teknologi informasi yang didasarkan pada teknologi internet dan memiliki keunggulan dapat diakses dengan cepat salah satunya adalah Sistem Informasi berbasis Website. Pemanfaatan sistem informasi berbasis Website bisa digunakan sebagai sarana dalam penyajian informasi yang efektif, memperlancar suatu kegiatan, layanan administrasi, dan pengelolaan data dalam berbagai sektor salah satunya adalah sektor Pariwisata.

Wisata Pantai Teluk Penyu dan Benteng Pendem merupakan salah satu objek wisata yang terletak di kabupaten Cilacap. Selain itu, Benteng Pendem yang terletak di dekat Pantai Teluk Penyu adalah sebuah bangunan peninggalan sejarah dari masa kolonial Belanda. Pengelolaan pantai dan benteng yang awalnya dikelola oleh Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata kemudian beralih dikelola oleh TNI Kodim 0703 Cilacap dengan Koordinator Lapangan yaitu Bapak Peltu Romli. Rata-rata jumlah wisatawan yang mengunjungi Pantai Teluk Penyu dari tahun 2016 hingga 2018 adalah sekitar 17.025 orang per tahun. Data tersebut diambil dari website BPS Kabupaten Cilacap.

Pantai Teluk Penyu sendiri memiliki 4 pintu masuk, sedangkan Benteng Pendem terletak di dalamnya. Setiap pintu masuk terdapat petugas loket yang berjaga dan mengelola pelayanan karcis masuk untuk pengunjung. Terdapat 2 karcis pada pintu masuk Pantai Teluk Penyu, yaitu karcis masuk wisata Pantai Teluk Penyu dan karcis retribusi kendaraan. Karcis retribusi kendaraan sendiri dibedakan menjadi 3 jenis yaitu roda dua, roda empat, dan roda enam masing-masing jenis kendaraan memiliki harga yang berbeda. Sedangkan, di Benteng Pendem hanya ada 1 karcis yaitu karcis masuk wisata Benteng Pendem. Proses transaksi dimulai dengan petugas menghitung jumlah pengunjung dan menentukan jenis karcis retribusi berdasarkan kendaraan yang digunakan. Setelah itu, petugas menyampaikan jumlah yang harus dibayarkan oleh pengunjung tersebut. Pembayaran karcis hanya dapat dilakukan dengan uang tunai. Setelah pembayaran selesai, pengunjung akan menerima sebagian potongan karcis, sementara sisanya

akan disimpan oleh petugas untuk keperluan penghitungan internal. Sebelum menutup loket, petugas akan membuat laporan harian dengan mencatat jumlah pendapatan, karcis yang terjual, dan sisa lembaran karcisnya. Semua pencatatan dilakukan menggunakan buku catatan tiap loket. Setelah itu, petugas akan menyalin transaksi harian ke selebar kertas untuk disetorkan kepada kepala petugas.

Berdasarkan hasil observasi di pintu masuk pantai Teluk Penyau dan Benteng Pendem, terdapat beberapa kendala yang dihadapi. Kendala tersebut yaitu, petugas kesulitan jika setiap beberapa jam sekali harus menghitung karcis yang terjual, dan uang yang didapatkan serta saat mendapat transaksi dalam jumlah besar seperti bus pariwisata, petugas akan menghitung dan menyobek karcis masuk secara satu per satu sesuai jumlah pengunjung. Selain itu, pengunjung jarang mendapat informasi yang *valid* dengan ketentuan harga jika harga tiket masuk tersebut mengalami perubahan. Selanjutnya proses laporan dan perekapan data yang tidak praktis karena petugas harus mencatat setiap jenis tiket yang berbeda. Kendala lainnya yaitu, petugas kesulitan dalam pencarian data-data setahun ke belakang karena proses laporan yang masih menggunakan buku. Kemudian kepala petugas harus datang langsung ke masing-masing loket saat ingin melihat dan memantau pendapatan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu Sistem Pengelolaan Tiket Masuk Wisata di Pantai Teluk Penyau dan Benteng Pendem untuk membantu pengunjung memesan tiket secara *online* maupun *offline* dan mempermudah petugas dalam mengelola tiket masuk kepada pengunjung yang datang. Dengan adanya sistem ini, petugas dapat mengakses secara *real time* untuk melihat akumulasi pendapatan harian, bulanan, maupun tahunan. Sistem ini juga meminimalisir waktu dan tenaga yang dibutuhkan petugas untuk menghitung pendapatan dan penyerahan laporan setiap harinya.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan

Penelitian ini dilakukan untuk membangun dan menghasilkan suatu aplikasi *E-Ticket* wisata pantai Teluk Penyau dan Benteng Pendem berbasis website yang berguna untuk meningkatkan kualitas layanan dan memudahkan pengunjung luar daerah memperoleh informasi serta petugas loket dalam mengelola data tiket masuk Pantai Teluk Penyau dan Benteng Pendem.

1.2.2 Manfaat

- a. Membantu petugas dalam merekap data karcis masuk wisata dan data retribusi kendaraan, sehingga tidak perlu menghitung karcis setiap beberapa jam.
- b. Memudahkan petugas dalam melakukan transaksi kepada pengunjung secara *online* maupun *offline*, terutama dalam menangani transaksi dalam jumlah besar seperti bus pariwisata.
- c. Memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi harga tiket dan pemesanan secara online, serta mendapatkan informasi yang valid terkait perubahan harga tiket.
- d. Memudahkan petugas dalam monitoring jumlah pengunjung dan pendapatan harian, bulanan, maupun tahunan secara real-time.
- e. Memudahkan kepala petugas dalam memonitoring pengunjung di 4 lokasi pintu masuk Pantai Teluk Penyu dan 1 pintu masuk Benteng Pendem tanpa harus datang langsung ke masing-masing loket.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka didapat suatu rumusan masalah yang dapat diselesaikan yaitu “Bagaimana cara membangun suatu sistem untuk menyelesaikan permasalahan pengelolaan tiket masuk pantai wisata Teluk Penyu dan Benteng Pendem agar lebih mempermudah pengunjung serta petugas dalam proses transaksi tiket?”.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian yang akan dilakukan dibatasi oleh hal-hal sebagai berikut agar lebih terarah :

- a. Sistem tidak dirancang untuk mengenali asal daerah dari pengunjung yang datang secara langsung.
- b. Sistem tidak dirancang untuk menggunakan scan Barcode maupun QR Code.
- c. Sistem tidak dirancang memberikan fitur notifikasi kepada pengunjung maupun pengelola.
- d. Sistem tidak melibatkan penggunaan teknologi identifikasi otomatis, seperti pengenalan wajah atau pengenalan plat kendaraan.

1.5 Metodologi

Metodologi adalah cara yang digunakan untuk memperoleh ilmu atau informasi menggunakan pencarian dengan prosedur tertentu untuk menemukan kebenaran tergantung pada objek yang dipelajari. Berikut ini adalah metodenya :

1.5.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan guna pengembangan sistem. Metode pengumpulan data mencakup:

1. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan dengan cara mengunjungi dan mengamati Loker Pantai Teluk Penyu dan Benteng Pendem secara langsung. Proses ini mengamati alur yang berjalan di bagian Loker yang tersebar di beberapa tempat dan nantinya akan diolah ke dalam sistem.

2. Wawancara

Tahap wawancara ini dilakukan dengan Petugas dan Kepala Petugas Loker Pantai Teluk Penyu dan Benteng Pendem. Tahap ini Penulis mengumpulkan data seperti alur proses yang sebenarnya dan kendala yang terjadi karena proses pengelolaan tersebut.

3. Studi Pustaka

Pada tahap ini penulis melakukan proses pengumpulan data untuk mencari dan mempelajari teori ataupun ilmu yang relevan dengan topik penelitian yang dilakukan dengan cara membaca, mempelajari, dan menelaah literatur dari berbagai jurnal.

1.5.3 Pengembangan Sistem

Dalam perancangan sistem, penulis menggunakan metode prototyping yang merupakan suatu proses dalam pengembangan perangkat lunak untuk membentuk model awal. *Prototype* ini digunakan untuk mempresentasikan ide, mencari masalah yang mungkin muncul dan mencari solusi terhadap masalah tersebut. Model prototype yang digunakan dalam sistem akan memudahkan pengguna untuk memahami tahapan sistem yang dibuat dan memastikan bahwa sistem dapat beroperasi dengan baik. Metode prototyping yang diterapkan pada penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan representasi dari pemodelan aplikasi yang akan dibuat.



Gambar 1. 1 Metode Prototype (Pressman 2012)

Tahapan pengembangan sistem dengan menggunakan metode *Prototype* yakni:

1. *Communication*

Communication atau komunikasi adalah bagaimana memperoleh informasi bagi pengembang terhadap pengguna mengenai apa yang dibutuhkan dalam rangka mencapai tujuan penelitian. Sebelum melakukan penelitian telah memiliki dugaan berdasarkan teori yang digunakan, dugaan tersebut disebut dengan asumsi. Untuk menguji asumsi secara praktis dibutuhkan pengumpulan data untuk diteliti secara lebih mendalam.

2. *Quick Plan*

Quick Plan adalah proses awal untuk merencanakan kebutuhan penelitian dengan melakukan analisis. Dalam tahap analisis ini, akan dilakukan penguraian analisis kebutuhan sistem yang mencakup analisis teknologi dan analisis pengguna. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi atau menganalisis kebutuhan dalam merancang aplikasi tersebut. Tahap ini akan menentukan spesifikasi input yang dibutuhkan oleh sistem, output yang dihasilkan oleh sistem, dan proses yang diperlukan untuk memproses input sehingga menghasilkan output yang diinginkan.

3. *Modelling Quick Design*

Modelling Quick Design adalah perancangan mengenai alur kerja aplikasi yang akan dibuat dan juga rancangan aktor – aktor, serta proses – proses yang akan berinteraksi pada aplikasi tersebut dengan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

4. Pembentukan *Prototype*

Setelah analisis dan desain maka dilakukan Pembentukan *Prototype* berupa

implementasi rancangan *prototype* dalam bentuk penulisan program, selanjutnya aplikasi yang telah dibuat akan dilakukan pengujian unit.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Pengujian dilakukan untuk dapat memastikan apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan laporan tugas akhir terdapat beberapa sub bab yang akan menjelaskan permasalahan dan dijelaskan pada setiap sub bab. Berikut merupakan sistematika penulisan laporan tugas akhir :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan latar belakang masalah, tujuan dan manfaat, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan tinjauan pustaka yang berupa referensi-referensi dari beberapa jurnal ilmiah yang telah dilakukan sendiri atau oleh orang lain dan landasan teori untuk membangun Sistem Informasi Berbasis Website.

BAB III METODOLOGI DAN PERENCANAAN SISTEM

Pada bab ini berisi beberapa pertimbangan dalam pembuatan sistem yaitu analisa dari sistem, analisa kebutuhan sistem, data penelitian, perencanaan antar muka serta skenario pengujian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan sistem yang telah dibuat dan sudah melewati tahap pengujian serta kuisisioner yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan sistem selanjutnya.