

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu aktivitas ketika seseorang meninggalkan lokasi asalnya dengan melakukan perjalanan sementara dari satu lokasi ke lokasi lain yang memiliki tujuan bukan untuk mencari nafkah melainkan untuk menikmati rekreasi. Pariwisata merupakan salah satu bagian penting dari ekonomi Indonesia yang memberikan dampak cukup besar bagi negara (Aponno, 2020). Pariwisata berkembang dan maju dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi di Indonesia.

Yogyakarta merupakan kota budaya, yang merupakan salah satu destinasi wisata yang saat ini unggul di Indonesia. Yogyakarta memiliki berbagai daya tarik mulai dari wisata budaya, wisata alam, dan wisata kuliner. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) 2023 kunjungan wisatawan terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada tahun 2023 wisatawan mancanegara berdatangan ke Yogyakarta dan telah tercatat sebanyak 3.878 kunjungan. Yogyakarta memiliki keunikan yang tidak hanya terletak pada destinasi wisata, tetapi juga pada kualitas layanannya.

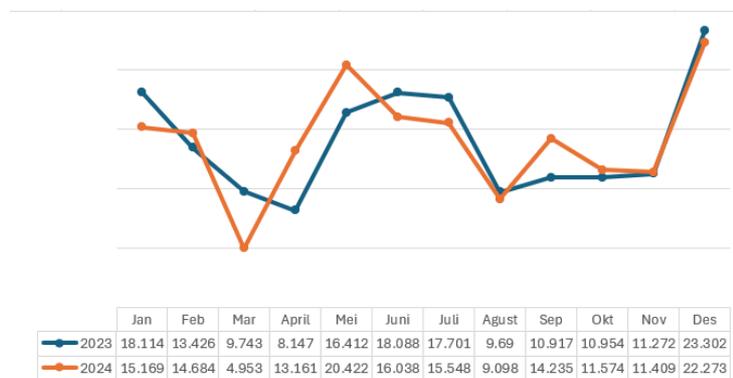
Berdasarkan informasi dari DetikJogja (2023), Gamplong Studio Alam merupakan destinasi wisata yang terletak di Yogyakarta, memiliki bangunan-bangunan dengan suasana atmosfer sejarah dan memberikan pengalaman yang unik dapat dirasakan oleh pengunjung. Selain itu, studio ini dijadikan sebagai lokasi syuting berbagai film dan iklan yang menjadi titik awal popularitasnya sebagai lokasi wisata.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan dilapangan, Gamplong Studio Alam memiliki permasalahan dalam pengambilan keputusan menentukan stok tiket penjualan, pendapatan harian, sehingga tidak ada tampilan secara *real time* terkait penjualan tiket. Hal ini terjadi dari pendataan data pengunjung. Pada Gamplong Studio Alam juga memiliki berbagai macam proses operasional, tidak hanya dari pendataan pengunjung, diantaranya proses penentuan stok tiket pengunjung, proses pendataan peminjaman lokasi untuk kegiatan pembuatan film ataupun acara lainnya, serta proses pencatatan peminjaman aset. Pada setiap proses memiliki tahapan yang berbeda-beda, namun masih dikelola secara manual. Hal tersebut

menyebabkan Gamplong Studio Alam mengalami tantangan pada sistem manajemennya. Dalam pelaksanaan kegiatan di lapangan, terutama terkait pencatatan aset dan peminjaman lokasi, sebagian besar pekerjaan administrasi masih dilakukan secara manual dengan menggunakan catatan kertas yang tersimpan secara terpisah dan tidak terintegrasi dalam satu sistem. Terdapatnya permasalahan dalam pendataan aset yang belum terdokumentasi secara sistematis, sehingga menyulitkan dalam proses pengecekan, pencatatan peminjaman, memantau, dan perawatan dari suatu aset. Tidak jarang, suatu aset hilang atau rusak tanpa adanya pelaporan yang jelas.

Pada permasalahan peminjaman lokasi untuk suatu kegiatan syuting atau acara lainnya yang juga masih dilakukan secara manual. Sehingga menimbulkan kesalahan pencatatan waktu penggunaan dan kurangnya transparansi dalam penyewaan. Pihak pengelola kesulitan dalam menelusuri tentang histori penyewaan ketika diperlukan.

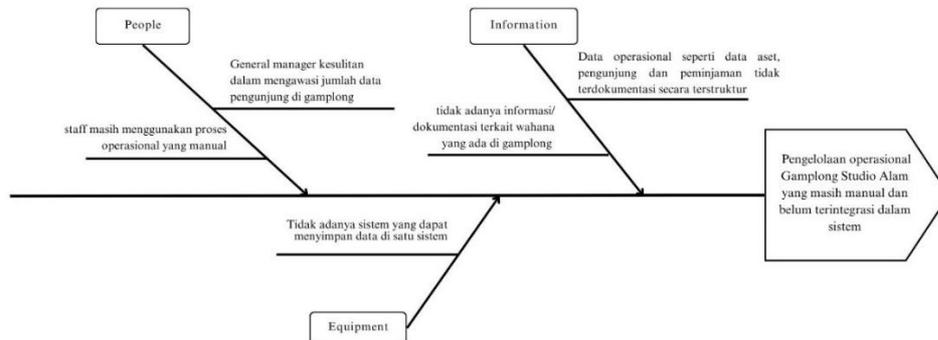
Informasi mengenai wahana yang terdapat di Gamplong Studio Alam yang masih belum dikelola secara terpusat. Hal ini mengakibatkan kesulitan dalam mengakses informasi terkait Gamplong Studio Alam.



Gambar I- 1 Tingkat Jumlah Pengunjung Gamplong Studio 2023-2024

Pada Gambar I-1 menampilkan tingkat jumlah pengunjung yang ada di Gamplong Studio Alam pendataan yang didapat yaitu jumlah pengunjung yang terus meningkat dari tahun 2023 hingga 2024, sehingga beban kerja administrasi semakin berat. Tanpa adanya sistem informasi yang terstruktur, pengelolaan laporan harian, pemantauan operasional, dan rekapitulasi dari pendapatan akan menjadi rentan terhadap kesalahan dan keterlambatan.

Pada Gambar I-2 menampilkan *fishbone* permasalahan yang dialami Gamplong Studio Alam.



Gambar I- 2 Fishbone Diagram

Berdasarkan Gambar I-2 merupakan diagram *fishbone* yang berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada pengelolaan operasional yang masih manual dan belum ada sistem terintegrasi yang dapat mengelola data seperti pengumpulan, penyimpanan, pencatatan, pemantauan, penghapusan, pencarian, dan persetujuan. Diagram ini dibuat berdasarkan hasil wawancara dengan pihak Gamplong Studio Alam. Faktor pertama disebabkan oleh *information* yang diakibatkan dalam pendataan operasional seperti data aset, data pengunjung, dan peminjaman yang kurang dokumentasi informasi terstruktur, hal ini seperti jumlah dari data aset dengan pendataan peminjaman lokasi dan aset yang belum terintegrasi dan pendataan dari jumlah pengunjung dengan pendapatan, yang belum rapi, selanjutnya dalam faktor ini juga tidak adanya informasi terkait wahana yang ada di Gamplong studio alam, hal ini seperti kurangnya informasi tentang wahana, sehingga pengunjung sulit mencari informasi terkait wahana yang ada di Gamplong. Faktor kedua adalah *people* yang diakibatkan dari pihak *general manager* kesulitan dalam mengawasi jumlah dari data pengunjung dengan pendapatan, hal ini seperti tidak terintegrasi sisa stok tiket diakhir hari dengan pendapatan yang didapat dan ketika pihak *general manager* tidak dilokasi mengakibatkan ketidak optimal dalam pengawasan diakhir hari. Selanjutnya dari staf yang masih menggunakan proses operasional yang manual, hal ini seperti pencatatan data pengunjung, peminjaman lokasi, aset yang masih disimpan secara terpisah tanpa adanya sistem yang mengintegrasikan seluruh informasi. Faktor ketiga adalah tidak adanya sistem yang dapat menyimpan dalam satu *platform*, hal

ini dikarenakan pendataan masih dilakukan secara manual dan hanya memanfaatkan fitur dari microsoft excel yang mengakibatkan kesulitan dalam mencari data serta informasi.

Setelah melakukan identifikasi masalah, pihak Gamplong Studio Alam dapat melakukan evaluasi untuk menghindari kesulitan dalam pengelolaan operasional dengan melakukan perancangan sistem yang akan membantu pihak Gamplong dalam. Oleh karena itu, tugas akhir ini bertujuan untuk mengusulkan suatu sistem informasi manajemen berbasis *website* yang dapat membantu pihak Gamplong dalam mengelola data pengunjung secara *real time*, mengelola data aset, dan persetujuan terkait peminjaman lokasi.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, didapatkan perumusan masalah dari Gamplong Studio Alam adalah bagaimana rancangan suatu sistem informasi manajemen yang berbasis *website* yang mampu dalam mengelola data pengunjung, data aset, dokumentasi wahana, peminjaman lokasi, dan *approval* secara terintegrasi?

## **I.3 Tujuan Tugas Akhir**

Tujuan dari tugas akhir yaitu menghasilkan rancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* yang dapat meningkatkan ketepatan dalam pengelolaan data seperti pengumpulan, penyimpanan, pencatatan, pemantauan, penghapusan, pencarian, dan persetujuan dari data pengunjung, aset, dokumentasi, dan peminjaman lokasi serta aset dalam bentuk digital dan terintegrasi.

## **I.4 Manfaat Tugas Akhir**

Berikut ini merupakan manfaat dari tugas akhir pada perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* pada wisata Gamplong Studio Alam, yaitu:

### **1. Manfaat akademik**

Manfaat yang didapatkan untuk akademik adalah menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dalam pembuatan digitalisasi sistem informasi manajemen berbasis *website* pada sektor pariwisata.

## 2. Manfaat Praktis

- Memudahkan proses pencatatan peminjaman, pengelolaan data aset, data pengunjung, dan informasi secara di Gamplong Studio Alam.
- Memberikan kemudahan kepada general manager dalam melakukan monitoring jumlah data pengunjung dan data aset.

## 3. Manfaat Sistemik

Mendukung dalam mempercepat suatu penggunaan teknologi informasi di sektor pariwisata budaya melalui penerapan suatu sistem informasi manajemen berbasis *website* yang terintegrasi.

### **I.5 Batasan dan Asumsi Tugas Akhir**

Dalam pelaksanaan penelitian ini, terdapat batasan dan asumsi yang ditetapkan untuk memastikan bahwa penelitian tetap fokus pada permasalahan yang akan diselesaikan dan tujuan penelitian dapat tercapai

#### **I.5.1 Batasan Tugas Akhir**

Berikut merupakan Batasan dari perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website*, yaitu:

1. Perancangan ini hanya difokuskan pada pengelolaan data internal di Gamplong Studio Alam yang selama ini dilakukan secara manual.
2. Hak akses sistem dibatasi sesuai dengan level otorisasi pengguna, seperti *general manager* yang membutuhkan waktu untuk memonitoring dan *Approval* data.

#### **I.5.2 Asumsi Tugas Akhir**

Berikut merupakan asumsi dari perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* yaitu:

1. Perancangan *website* ini akan memberikan solusi yang akan mempermudah pengelolaan data pengunjung, data peminjaman lokasi, data aset, dokumentasi wahana, dan *approval* serta monitoring di wisata Gamplong Studio Alam.
2. Semua pihak yang terlibat bersedia memberikan umpan balik dan berpartisipasi dalam proses pengembangan sistem.

3. Tersedianya komputer atau laptop dan koneksi internet yang memadai di Gamplong Studio Alam hal ini untuk menunjang dalam penerapan sistem informasi manajemen berbasis *website*.

## **I.6 Sistematika Laporan**

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan yang ada pada wisata Gamplong Studio Alam, dilakukannya visualisasi dari permasalahan yang ada menggunakan *fishbone diagram*. Selanjutnya menentukan perumusan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, batasan dan asumsi tugas akhir, serta sistematika laporan.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan teori yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir terkait perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website*. Teori dasar yang digunakan pada tugas akhir ini meliputi pariwisata, sistem informasi manajemen, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Unified Modeling Language (UML)*, *waterfall*, *blackbox testing* dan *User Acceptance Tes (UAT)*. Pada BAB II juga dilakukannya penentuan metode yang akan digunakan dan menjelaskan alasan metode yang akan digunakan pada tugas akhir.

### **BAB III Metodologi Penyelesaian Masalah**

Pada bab ini menjelaskan terkait metode yang digunakan, yang meliputi sistematika penyelesaian masalah, yaitu: pengumpulan data yang akan dibutuhkan dalam proses penyelesaian masalah yang ada di Gamplong Studio Alam, melakukan identifikasi kebutuhan dari *stakeholder* dan kebutuhan *user*, melakukan perancangan kebutuhan sistem, selanjutnya adanya tahapan perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website*, mekanisme verifikasi dan validasi perancangan, serta kesimpulan dan saran.

## **BAB IV Penyelesaian Permasalahn**

Pada bab ini berisi proses dari pengumpulan data yang diperlukan dalam perancangan sistem informasi manajemen berbasis *website* untuk wisata Gamplong Studio Alam. Pada tahap pertama adanya pengumpulan data primer dan sekunder. Pada primer dilakukannya wawancara kepada *stakeholder* gamplong wisata alam dan adanya data sekunder yang didapatkan dari data yang ada di wisata tersebut, seperti data kunjungan wisata yang ada di Gamplong Studio Alam, data pendapatan, dan data seluruh aset yang ada. Setelah melakukan wawancara, hasilnya akan diolah dan dilakukannya identifikasi terkait proses bisnis, *stakeholder*, identifikasi kebutuhan sistem, dan identifikasi kebutuhan *user*. Setelah itu dilakukan *design* berupa *entity relationship diagram*, *use case diagram*, *activity diagram*, dan *Sequence Diagram*, serta *mockup*. Melakukan verifikasi dari usulan solusi terhadap kesalahan yang dilakukan secara sistematis. Hasil yang didapatkan pada BAB IV adalah proses bisnis, UML, dan *prototype* sistem.

## **BAB V Validasi, Analisis Hasil, dan Implikasi**

Bagian ini menjelaskan secara rinci bagaimana penelitian dilakukan untuk menyelesaikan masalah yang ada dan bagaimana hasilnya divalidasi dan dianalisis. Penelitian dibahas secara mendalam dengan mengacu pada metodologi yang digunakan untuk mendapatkan hasil yang relevan dan valid. Validasi dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari *stakeholder* terkait dan memastikan bahwa hasil sesuai dengan kondisi sebenarnya. Proses pengujian ini terdiri dari *blackbox testing* untuk memastikan bahwa fungsi sistem sesuai harapan, dan *User Acceptance Test* untuk memastikan bahwa solusi yang ada dapat dilaksanakan dengan baik oleh *stakeholder*.

## **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisikan kesimpulan dari tugas akhir dan saran yang akan membantu dalam pengembangan rancangan sistem yang telah dibuat.