# BAB 1

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar belakang

Informasi menjadi faktor penting dalam perkembangan dunia pariwisata. Tidak bisa dipungkiri, dewasa ini perkembangan teknologi informasi mulai masuk ke berbagai wilayah di Indonesia. Internet merupakan salah satu media informasi yang digunakan oleh berbagai macam perusahaan dan instansi, baik instansi pemerintahan ataupun instansi pendidikan dalam memperkenalkan produk atau jasa yang ditawarkan kepada masyarakat. Dinilai dari segi efisiensi dan efektifitasnya internet lebih unggul dibandingkan dengan media informasi lainnya.

Pada masa lalu penyampaian informasi mengandalkan pada penggunaan kertas dan bertanya langsung pada manusia *(paper-based dan human-based)*. Penggunaan media ini tidak efektif dan efisien. Kemudian dikembangkan sistem informasi dengan bantuan perangkat komputer *(computer-based)* sehingga penyampaian informasi dapat lebih akurat dan efisien. Meskipun demikian sistem *computer-based* ini masih memberikan kesan kurang komunikatif dan flexible pada penggunaan terutama ditunjukkan dalam penggunaannya dimana harus memilih memilih item-item tertentu dari yang telah disediakan.

Beberapa hasil penelitian banyak masyarakat yang ingin mencari informasi pariwisata dengan mudah dan cepat tetapi ada kendala karena banyak web informasi yang kurang lengkap untuk mencari sebuah tempat pariwisata,tempat penginapan,beserat masakan khas didaerah  tersebut. Adanya usulan penelitian ini adalah sebagai alternative

pilihan dalam pengembangan sistem informasi dengan cara membangun sistem informasi yang lebih komunikatif di dalam menyediakan data informasi.

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka pada penelitian ini akan dirancang aplikasi *web* yang menyediakan informasi pariwisata di Kabupaten Klaten, Karanganyar, Sragen berdasarkan data yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. Aplikasi ini nantinya akan memanfaatkan *web* berbasis bahasa alami untuk membangun web agar pengunjung dapat mempermudah seseorang pengunjung untuk mencari tempat wisata, penginapan, wisata kuliner, transportasi, dan peta yang digunakan untuk menampilkan wisata apa saja yang berada di wilayah tersebut. Selain itu sistem tersebut juga akan memanfaatkan menggunakan bahasa alami untuk memper mudah pengunjung untuk mencari sebuah lokasi pariwisata yang diingkan diwilayah Kabupaten Klaten, Karanganyar, dan Sragen.

## 1.2 Rumusan masalah

1. Perlu adanya pengembangan sistem informasi yang lebih luwes dalam berinteraksi dengan pengguna.
2. Bagaimana menciptakan sistem informasi secara efisien sehingga pengguna dapat menggunakan dengan mudah.

## 1.3 Batasan masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah supaya penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan

dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Daerah Sragen, Klaten, Karanganyar.
2. Transportasi.
3. Wisata alam,dan Budaya/sejarah.
4. Kuliner.
5. Tempat penginapan.
6. Peta.
7. Sistem yang dibuat menggunakan mesin pencarian.

## 1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi untuk memudahkan seseorang mengakses atau mencari tempat wisata dengan mencarinya melewat mesin pencari yang menggunakan bahasa yang sering kita ucapkan  sehari – hari.

## 1.5 Manfaat penelitian

1. **Bagi Pengguna**

   Dapat digunakan sebagai alternatif untuk mencari tempat wisata hotel atau makan nan khas di wilayah Karanganyar, Sragen, dan Klaten.

2. **Bagi Peneliti**

   Manfaat yang didapat bagi peneliti adalah dapat mempelajari hal baru selain yang didapat di perkuliahan.

## 1.6 Sistematika Penulisans

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil pengujian dan pembahasan hasil pengujiannya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.