

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi dapat didapat dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif khususnya melalui teknologi internet (Ardhiyani & Mulyono 2018: 952-953).

Pariwisata merupakan sebuah industri yang mencakup berbagai macam kegiatan rekreasi atau liburan (Agung nurmansyah 2014: 46). Banyak negara bergantung banyak dari industri pariwisata ini sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata ini adalah salah satu strategi yang dipakai oleh Organisasi Non-Pemerintah untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata untuk meningkatkan perekonomian melalui penjualan barang dan jasa kepada wisatawan lokal maupun non-lokal.

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

Pariwisata juga merupakan sebuah industri yang kompleks karena melibatkan banyak sekali industri lainnya, seperti industri perhotelan, restoran dan rumah makan, transportasi darat, laut, dan udara, industri kerajinan, industri jasa seperti biro perjalanan dan pemandu wisata, dan lainnya. Karena melibatkan aneka ragam industri lainnya yang berarti juga melibatkan banyak orang dari berbagai profesi, pariwisata disebut memberikan *multiplier effects* atau efek ganda kepada banyak orang (Agung nurmansyah 2014: 47). Kendala yang sering ditemui adalah infrastruktur baik perjalanan darat, laut maupun udara, sumber daya manusia, teknologi, pengembangan industri yang Ekonomi

Bisnis & Kewirausahaan berdaya saing, pembiayaan, perluasan pasar, serta penciptaan iklim usaha. Semuanya itu, tidak dapat dibenahi dengan waktu satu atau dua tahun. Tetapi membutuhkan waktu yang bertahun-tahun untuk dapat bersaing dengan negara tetangga seperti Singapura, Malaysia dan Thailand (Agung 2011: 47-48).

Potensi pariwisata di Tuban menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan lokal maupun asing untuk berkunjung ke kabupaten ini. Kabupaten Tuban memiliki objek pariwisata yang cukup menarik bagi para pengunjung, terbukti bahwa setiap tahun jumlah pengunjung yang ada selalu meningkat walaupun peningkatannya tidak terlihat secara signifikan, bisa dikatakan bahwa Kabupaten Tuban masih memiliki peluang untuk menjadi sebuah Daerah Tujuan Wisata (DTW). Dengan menggunakan teori Butler, pariwisata di Kabupaten Tuban dalam pengelolaannya, sudah dapat mengaplikasikan keseluruhan fase yang ada untuk dapat menarik minat para pengunjung (Septyana Tri Rahayu *et al.*, 2018: 53). Adapun faktor penghambat minimnya anggaran, Kegiatan pengembangan objek wisata atau promosi tersebut bukanlah prioritas kegiatan Kabupaten Tuban, Dari masyarakat kurang tangkap peluang atau tidak sadar akan potensi wisata, tidak peduli lingkungan, dan minimnya sumber daya manusia dalam mengelola pariwisata di Tuban. Faktor pendukung adanya makam sunan bonang hal tersebut menjadi keuntungan tersendiri bagi kepariwisataan yang ada karena dengan adanya makam Sunan Bonang bisa menarik pengunjung. (Septyana Tri Rahayu *et al* 2018: 53)

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimanakah mengembangkan sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web?
- b. Bagaimanakah menerapkan sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web?
- c. Bagaimanakah menguji sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu tujuan objektif dan tujuan subjektif yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah, dan tujuan subjektif terkait maksud penulis melakukan penelitian. Adapun tujuan dalam penelitian ini, yaitu:

#### 1.3.1 Tujuan Objektif

- a. Mengembangkan sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web
- b. Menerapkan sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web
- c. Menguji sistem informasi pariwisata di kabupaten tuban dengan metode algoritma dijkstra berbasis web.

#### 1.3.2 Tujuan Subjektif

- a. Untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh penulis selama masa studi, khususnya di bidang ilmu Sistem Informasi.
- b. Untuk memenuhi persyaratan akademis yang wajib dilaksanakan guna meraih gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan Rumusan Masalah yang telah dipaparkan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yaitu:

#### 1.4.1 Manfaat Teoritis

- a. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu Sistem Informasi pada umumnya, dan Teknik informatika pada khususnya
- b. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memperkaya referensi Teknik informatika dengan objek penelitian Penentuan rute terpendek

destinasi pariwisata di Kabupaten Tuban dengan metode algoritma Dijkstra berbasis web.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan jawaban ilmiah atas permasalahan yang telah dirumuskan penulis sehingga memberikan manfaat bagi institusi dimana penulis menimba ilmu.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rekomendasi bagi pihak-pihak terkait untuk menyelesaikan persoalan sejenis lainnya mengenai penerapan sistem informasi pariwisata dengan menggunakan berbasis web di Tuban Jawa Timur.

#### **1.5 Sistematika Penulisan Hukum**

Sistematika penulisan penelitian hukum yang digunakan oleh penulis meliputi 5 (lima) Bab, setiap Bab terdiri dari sub bagian, sub-sub bagian hingga seterusnya. Penentuan sistematika dan penderivasian pembahasan dalam tiap Bab dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman isi maupun tata letak penulisan penelitian yang disajikan.

Bab I ialah Pendahuluan yang terdiri dari: Latar Belakang; Rumusan Masalah; Tujuan Penelitian; Manfaat Penelitian; Metode Penelitian; dan Sistematika Penulisan Hukum.

Bab II ialah Tinjauan Pustaka yang terdiri dari: Kajian Teori; Pariwisata; Pariwisata di Kabupaten Tuban; Sistem Informasi; Algoritma Dijkstra; *Website*

Bab III ialah Hasil Penelitian dan Pembahasan yang menguraikan mengenai hasil-hasil penelitian serta pembahasan hal-hal yang telah dituangkan dalam tiga rumusan masalah penelitian.

Bab IV ialah Penutup yang berisi simpulan dan saran yang diberikan oleh penulis, kesimpulan memuat intisari serta jawaban yang dipertimbangkan mulai dari Bab I hingga analisis dalam Bab III. Saran yang termuat dalam bab ini dipaparkan dalam bentuk rekomendasi untuk melakukan tindak lanjut dari permasalahan yang diteliti oleh penulis.

Penelitian ini juga memuat Daftar pustaka untuk memaparkan rujukan-rujukan yang sungguh-sungguh digunakan oleh penulis dalam penelitian ini. Terakhir ialah Lampiran, yang mana pada bagian ini dilampirkan data-data pendukung penelitian. Lampiran dalam penelitian ini bersifat melengkapi atau menjelaskan hal-hal yang tidak dibahas dalam isi laporan penelitian.



**UNUGIRI**  
BOJONEGORO