

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata memainkan peran penting sebagai faktor penunjang bagi suatu wilayah atau negara. Industri ini merupakan salah satu industri terbesar di dunia dan sektor ekonomi tercepat dalam bidang ekonomi dan jasa. Secara khusus, sektor pariwisata sangat berpengaruh terhadap pendapatan asli daerah, yang artinya setiap perubahan dalam sektor pariwisata dapat mempengaruhi pendapatan asli daerah [1]. Salah satu kegiatan pariwisata yang sangat diminati di Indonesia adalah mendaki gunung. Setiap tahun, jumlah pendaki gunung di Indonesia terus meningkat [2]. Mendaki gunung bukan hanya memberikan pengalaman menarik, tetapi juga mendorong kesadaran akan pentingnya melestarikan alam dan lingkungan sekitar [3]. Banyak pendaki dari berbagai daerah di Indonesia gemar menjelajahi berbagai gunung di tanah air, termasuk gunung-gunung di Jawa Tengah yang menakjubkan keindahannya, yang telah membuat mereka ketagihan akan kegiatan mendaki. Selain itu, mendaki gunung juga memberikan nilai *positif* bagi para generasi muda dengan menyalurkan minat dan bakat mereka dalam menghadapi tantangan dan mengeksplorasi hal-hal baru yang bermanfaat secara *positif* [4].

Mendaki gunung merupakan salah satu kegiatan unik yang menuntut setiap pendaki untuk mendaftar di *basecamp* sebelum melakukan pendakian. Selain persiapan secara mental dan fisik, para pendaki juga diharuskan untuk membawa persyaratan yang telah ditetapkan oleh *basecamp*, seperti surat kesehatan dan KTP, saat melakukan pendaftaran [5]. Meskipun *basecamp* Gunung Slamet via Bambang sangat populer dan menarik banyak pengunjung, proses pendaftaran masih dilakukan secara manual sehingga seringkali terjadi antrean panjang. Selain itu, kuota pendaftaran yang terbatas membuat para pendaki harus berjuang untuk mendapatkan tempat dan terkadang harus menunggu berhari-hari untuk mendapatkan kesempatan mendaki. Situasi ini menyebabkan pemborosan waktu,

tenaga, dan biaya yang sebenarnya bisa dihindari dengan penggunaan sistem pemesanan *online* yang lebih efisien. Tidak hanya itu, para pendaki dari luar daerah juga harus datang langsung ke *basecamp* untuk mengetahui jumlah pendaki yang sedang melakukan pendakian, yang dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan kesulitan bagi mereka dalam merencanakan pendakian mereka dengan baik.

Dari permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah *website* pemesanan *online* untuk membantu proses pendaftaran pendakian di Gunung Slamet menjadi lebih sistematis dan efisien. *Website* ini akan menyediakan informasi tentang data pendaki, kuota pendakian yang tersedia, serta berbagai informasi penting lainnya, sehingga para pendaki tidak perlu datang langsung ke *basecamp* dan dapat dengan mudah merencanakan pendakian mereka. Pembangunan *website* ini akan menggunakan *metode Rapid Application Development (RAD)* yang mengutamakan tahapan-tahapan pengembangan sistem yang singkat dan cepat, seperti perencanaan kebutuhan, pemodelan desain *visual* dan alur kerja pengguna, serta implementasi dan pengujian sistem [6]. Dengan *metode* ini, diharapkan pembangunan *website* pemesanan *online* Gunung Slamet via Bambang dapat berjalan lebih efisien dan membantu calon pendaki dalam melakukan pemesanan *online* serta mengakses informasi yang dibutuhkan dengan lebih praktis.=

## **1.2 Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan sebuah *website* pemesanan *online* untuk pendakian Gunung Slamet via Bambang yang mampu meningkatkan efisiensi proses pendaftaran, mengurangi pemborosan biaya, waktu dan tenaga saat melakukan antrean serta memberikan akses lebih mudah kepada para pendaki terkait informasi data pendaki, kuota pendakian, dan informasi penting lainnya.

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan yang tercantum dalam penelitian ini memiliki relevansi yang signifikan terhadap penyelesaian permasalahan yang telah dirumuskan, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1.3.1. Bagaimana merancang dan mengembangkan sistem pemesanan online yang efisien untuk pendakian Gunung Slamet via Bambang?
- 1.3.2. Apa saja informasi yang penting untuk disediakan dalam website pemesanan online tersebut, termasuk data pendaki, kuota pendakian, dan informasi pendakian lainnya?
- 1.3.3. Bagaimana cara memastikan antarmuka website pemesanan online mudah digunakan oleh para pendaki, termasuk dalam hal pemesanan, pemilihan tanggal, dan pengisian informasi pendakian?
- 1.3.4. Bagaimana mengintegrasikan data dari calon pendaki, kuota pendakian, dan informasi lainnya dalam satu platform untuk memastikan informasi yang akurat dan terkini?
- 1.3.5. Apa manfaat dan tantangan dalam menerapkan metode Rapid Application Development (RAD) dalam pengembangan website pemesanan online untuk Gunung Slamet?

### **1.4 Batasan Masalah/ Ruang Lingkup**

Dalam upaya mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi, pemahaman yang mendalam terhadap batasan-batasan yang akan membentuk kerangka kerja solusi menjadi suatu keharusan. Oleh karena itu, dalam bagian ini, batasan-batasan tersebut akan diuraikan secara komprehensif, memberikan dasar yang kuat untuk penyelidikan lebih lanjut. Berikut adalah rincian mengenai batasan-batasan tersebut:

- 1.4.1. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan website pemesanan online untuk pendakian Gunung Slamet via Bambang di Jawa Tengah, Indonesia

- 1.4.2. *Website* ini akan difokuskan pada fungsi pemesanan online, termasuk pendaftaran pendakian, pemilihan tanggal, pengisian informasi pendaki, dan akses informasi terkait kuota pendakian serta informasi penting lainnya.
- 1.4.3. Penelitian ini akan mempertimbangkan perancangan antarmuka pengguna yang ramah pengguna (*user-friendly*) agar mudah diakses dan digunakan oleh para pendaki, termasuk yang tidak memiliki pengalaman teknis yang mendalam.
- 1.4.4. Pengembangan website akan mencakup integrasi data terkait calon pendaki, kuota pendakian, dan informasi lainnya untuk memastikan informasi yang akurat dan terkini.
- 1.4.5. Penelitian akan mengadopsi metode Rapid Application Development (RAD) dalam pengembangan website untuk mempercepat proses pengembangan dan penyesuaian dengan kebutuhan yang berubah.
- 1.4.6. Opsi yang tersedia bagi kuota pendakian akan didasarkan pada data aktual yang ada saat pembangunan website dan mungkin perlu diperbarui secara berkala.
- 1.4.7. Penelitian ini akan mempertimbangkan faktor-faktor teknis dan keberlanjutan dalam operasional website, namun tidak akan melibatkan strategi pemasaran atau promosi lanjutan.
- 1.4.8. Implementasi awal dari website ini akan difokuskan pada pendakian Gunung Slamet via Bambang saja, tanpa memperluas cakupan ke gunung-gunung lainnya.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1.5.1. Tujuan utama adalah merancang dan mengembangkan sebuah platform pemesanan online yang efisien, mengurangi antrean di basecamp, dan mempermudah proses pendaftaran serta pemilihan tanggal pendakian.

- 1.5.2. Menyediakan solusi untuk mengurangi pemborosan waktu, tenaga, dan biaya yang terjadi akibat antrean panjang di basecamp serta proses pendaftaran manual.
- 1.5.3. Memastikan website ini dapat berjalan dalam jangka panjang dan mampu beradaptasi dengan perubahan regulasi dan kebijakan pendakian, sehingga memberikan nilai jangka panjang bagi para pendaki dan pihak terkait.
- 1.5.4. Melalui kemudahan akses informasi dan pendaftaran, tujuan ini dapat berkontribusi pada pengembangan pariwisata berkelanjutan di Gunung Slamet, serta mendorong kesadaran akan pentingnya melestarikan alam dan lingkungan.
- 1.5.5. Membantu para pendaki dari luar daerah dalam merencanakan pendakian mereka dengan lebih efisien dan terukur tanpa harus datang langsung ke basecamp.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari tugas akhir “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan *Online* Pendakian Gunung Slamet Berbasis *Website*” adalah:

- 1.6.1. Para pendaki akan mendapatkan manfaat langsung berupa proses pendaftaran yang lebih efisien dan cepat melalui platform pemesanan online, mengurangi antrean panjang dan waktu yang terbuang di basecamp.
- 1.6.2. Informasi terkait kuota pendakian, jadwal, peraturan pendakian, dan informasi lainnya dapat diakses dengan mudah melalui website, membantu para pendaki merencanakan pendakian mereka dengan lebih baik.
- 1.6.3. Implementasi platform ini dapat mengurangi pemborosan waktu, tenaga, dan biaya yang biasanya terjadi akibat antrean panjang dan proses pendaftaran manual di basecamp.
- 1.6.4. Dengan mempermudah akses informasi dan pendaftaran, platform ini dapat berkontribusi pada pengembangan pariwisata berkelanjutan di Gunung

Slamet, serta meningkatkan kesadaran akan pentingnya melestarikan alam dan lingkungan.

- 1.6.5. Pihak pengelola gunung juga akan mendapatkan manfaat dari pengurangan antrean dan pemrosesan manual, yang berpotensi menghemat sumber daya, tenaga kerja, dan biaya administratif.
- 1.6.6. Penelitian ini dapat mendorong pemanfaatan teknologi dalam industri pariwisata Indonesia dan mendorong sektor lain untuk mengadopsi solusi serupa.
- 1.6.7. Dengan memfasilitasi pendakian yang lebih mudah dan terkontrol, penelitian ini dapat mendukung pengembangan ekonomi lokal melalui sektor pariwisata.