

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Tempat wisata adalah kumpulan elemen yang terdiri dari wisatawan, tempat wisata, industri wisata, dan lain-lain. Di Indonesia, wisata merupakan salah satu sumber terbesar untuk perekonomian karena Indonesia memberikan banyak sekali kawasan wisata yang indah, mulai dari wisata alam, wisata budaya, sampai wisata laut serta banyak lagi jenis wisata lainnya [1]. Indonesia memiliki banyak kekayaan alam yang tersebar pada seluruh daerah yang menyebabkan banyak wisatawan baik asal pada juga luar negeri tertarik buat mengunjungi daerah-tempat wisata tersebut. Salah satu asal kekayaan alam yang dimiliki oleh Indonesia merupakan air terjun[2]. Indonesia juga memiliki banyak sekali air terjun yang indah dan air terjun tersebut beredar luas di setiap pulau yang ada pada Indonesia. Air terjun sendiri ialah kekayaan alam yang dimiliki di Indonesia. banyak sekali air terjun di Indonesia mulai dari yang populer hingga yang tidak terkenal dan setiap air terjun pada Indonesia memiliki keindahan alam nya masing masing[2]. Saat ini banyak tempat wisata yang memiliki *website* yang digunakan sebagai media promosi ataupun media penjualan tiket masuk[3].

Penjualan adalah tindakan yang dilakukan oleh penjual dengan tujuan memengaruhi pembeli agar mau membeli produk atau layanan yang ditawarkan[4]. Penjualan tiket online adalah metode penjualan tiket elektronik yang dilakukan secara daring melalui Internet. Dengan tiket online, konsumen dapat membeli tiket tanpa perlu mendatangi langsung tempat penjualan, kapan pun dan di mana pun mereka berada serta media yang digunakan dalam penjualan tiket salah satunya adalah *webiste*[5].

Website merupakan sekumpulan informasi yang terdiri dari halaman-halaman web yang saling terhubung, membentuk tampilan dan fungsi yang

menarik sesuai dengan kebutuhan pengguna[6]. Perkembangan teknologi website sekarang ini tidak seperti jaman lalu yang hanya berfokus terhadap penyediaan informasi kepada para pembaca atau pengunjung web. Pemanfaatannya sekarang dimulai dari jual beli online, marketplace, ojek online, hingga penjualan tiket online[7].

Ada beberapa metode yang bisa digunakan dalam mengembangkan *website* salah satunya adalah *Rapid Application Development* (RAD). RAD ialah bagian dari metodologi pengembangan *Software Development Life Cycle* (SDLC), yaitu proses pengembangan perangkat lunak berurutan yang mempertimbangkan kinerja jangka pendek[8]. Selain itu, prosesnya juga bersifat berulang, dimana keseluruhan proyek dipecah menjadi beberapa bagian dan kemudian dikembangkan secara berurutan. Kelebihan pendekatan RAD antara lain: lebih fleksibel, waktu pengembangan lebih cepat, lebih efisien, melibatkan pengguna dalam proses pengembangan[9].

Curug Cipendok ialah daerah wisata air terjun yang terletak di dusun Lebaksiu, Karanganyar, Karangtengah, Kecamatan Cilongok, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah, Curug Cipendok sendiri bukan hanya menyajikan wisata air terjun saja, tapi bentangan alam yang masih asri serta terjaga. Selain bentangan alam yang masih asri serta terjaga, ada keunikan lainnya yang ada di Curug Cipendok seperti air terjunnya yang sangat jernih, pengunjung juga dapat mendengar suara bunyi kicauan burung, dan bila ada pengunjung yang beruntung mereka bisa melihat spesies endemic monyet berwarna abu-abu[10]. Setelah melakukan pengamatan dan wawancara kepada pihak pengelola Curug Cipendok, untuk pembelian tiket masih dilakukan secara manual dan belum ada *website* yang digunakan untuk melakukan penjualan tiket secara online. Dan setelah wawancara pihak pengelola menginginkan *website* yang bisa digunakan untuk membeli tiket secara online, jadi pihak pengelola menyarankan membuat *website* pembelian tiket curug cipendok sehingga hal ini dapat mempermudah pelanggan membeli tiket masuk.

Berdasarkan penjabaran latar belakang diatas penulis menyimpulkan akan membuat sebuah *aplikasi* berbasis *website* yang dapat digunakan untuk melakukan pembelian tiket secara *online*, penelitian ini akan berjudul “Rancang Bangun Penjualan Tiket Wisata Curug Cipendok Berbasis *Website* dengan memakai Metode *Rapid Application Development* (Studi Kasus: Wsiata Curug Cipendok)”.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai latar belakang yang sudah dijelaskan, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu untuk penjualan tiket masuk masih manual sehingga pengunjung harus antri untuk masuk wisata curug cipendok.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian pada penelitian ini adalah bagaimana merancnag dan membangun *website* penjualan tiket berbasis *website* dan bagaimana menguji fungsionalitas menggunakan metode *blackbox testeing*?

1.4. Batasan Masalah/Ruang Lingkup

Dalam penelitian ini ada Batasan penelitian seperti sebagai berikut :

1. Pengujian sistem informasi berbasis *website* penjualan tiket wisata Curug Cipendok menggunakan pengujian *Blackbox testing*.
2. Pengembangan Sistem menggunakann metode *Rapid Application Development*.
3. Pengembanagan *aplikasi* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah membuat *website* penjualan tiket online menggunakan metode *Rapid Application Development* wisata curug cipendok.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian dan batasan masalah dapat diketahui bahwa manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis, membantu penjualan tiket dan mempromosikan mengenai wista curug cipendok sehingga mempermudah pengelola.
2. Manfaat teoritis, sebagai pengetahuan untuk penelitian selanjutnya mengenai *system* informasi tempat wisata dan penjualan tiket secara *online* menggunakan metode *Rapid Application Development*.