

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam kehidupan moderen khususnya perkotaan padat penduduk yang penuh dengan kegiatan pekerjaan dan kepenatan yang terjadi disana masyarakat saat ini cenderung sadar akan kebutuhan yang dinamakan rekreasi karena selain sebagai penyegar pikiran juga sebagai jeda untuk kembali menyegarkan kondisi tubuh dan salah satu kota yang menjadi destinasi pariwisata terbaik di pulau Jawa adalah Kabupaten Jepara. Sebuah daerah yang terletak diujung utara pulau Jawa yang memiliki keindahan bibir pantai yang bersih, keindahan terumbu karang dan lain sebagainya.

Akan tetapi banyaknya daerah yang indah disana menimbulkan masalah lama proses karena syarat yang banyak dan juga monitoring masa berlaku ijin wisata, beberapa tempat wisata juga terkadang lupa memperpanjang ijinnya sehingga perlu adanya *reminder* via pesan telegram serta jauhnya jarak yang mereka tempuh hanya sekedar untuk mengurus perijinan. Maka dari itu dengan memanfaatkan teknologi yang sudah dijelaskan penulis diatas maka penulis ingin mengangkat tema Sistem Informasi Perijinan Wisata Berbasis Telegram Gateway dan Web selain bermanfaat bagi para pengelola destinasi wisata juga akan sangat membantu Dinas Pariwisata dalam melakukan pekerjaan mereka dan juga mempermudah masyarakat untuk mengurus perijinan sehingga akan menimbulkan rasa kesadaran dan juga ikut andil dalam retribusi daerah wisata.

Beberapa kemudahan yang ditawarkan sistem yang akan dibuat oleh penulis seperti penguploadan berkas persyaratan, penguploadan foto tempat wisata, pengajuan ijin pertama dan perpanjangan ijin.

Dengan adanya masalah tersebut maka penulis mengambil judul penelitian Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web yang diharapkan nanti dapat membantu Dinas Pariwisata dan pengelola wisata agar dimudahkan dalam birokrasi pengurusan perijinan.

Dari latar belakang tersebut maka penulis akan membuat aplikasi yang diharapkan dapat mempermudah pengelola wisata dan dinas dalam mengoordinasikan masalah perijinan dengan judul “Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web”.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun suatu Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web yang dapat digunakan untuk memudahkan pengelola wisata tanpa harus melakukan secara offline.

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan proposal ini, perlu adanya batasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang dibahas dibatasi pada :

1. Sistem dilengkapi dengan Telegram Gateway untuk reminder.
2. Sistem dilengkapi dengan pesan telegram jadwal peninjauan, masa berlaku ijin, dan status diterima / revisi pengajuan atau perpanjangan ijin.
3. Hasil pengajuan perizinan disampaikan via website dan juga Telegram Gateway.
4. Pendataan Jenis Berkas yang diperlukan.
5. Upload data-data berkas pengajuan ijin.
6. Upload data-data berkas perpanjangan ijin.

Keluaran yang dihasilkan adalah berupa surat pernyataan melalui pesan telegram lolos ijin atau tidak yang dapat digunakan untuk mengambil berkas ijin ke Dinas Pariwisata.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan suatu sistem informasi Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web yang mampu :

1. Membangun sebuah aplikasi sistem pengajuan dan perpanjangan ijin rutin yang dapat membantu dalam proses pengelolaan perijinan, pengelolaan data lokasi wisata yang terdaftar agar lebih terdata.
2. Memanfaatkan media internet dan web untuk mempermudah masyarakat dalam mengajukan ijin sehingga mewujudkan visi dan misi Kabupaten Jepara sebagai kota pariwisata.
3. Memberikan inovasi baru dalam bidang pariwisata agar mampu menjadi contoh bagi kota-kota lain.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang di dapat dengan adanya penelitian ini yaitu:

1.5.1. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan serta pengalaman dalam menganalisa dan merancang sebuah Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web dan juga sebagai bentuk kepedulian dan kontribusi kepada pemerintah dan daerah.

1.5.2. Bagi Perguruan Tinggi

Secara akademis penelitian ini diharapkan akan memperkaya studi sistem informasi tentang bagaimana Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web.

1.5.3. Bagi Instansi

Mambantu instansi dalam memecahkan masalah pengelolaan perijinan tempat wisata agar lebih mudah dengan memanfaatkan teknologi telegram dan aplikasi berbasis web.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, valid (sahih) dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

i. Observasi

Pengumpulan data lokasi wisata, data perijinan wisata dan data pengelola wisata melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data, misalnya mengamati proses transaksi perijinan, dan pencatatan data di Dinas Pariwisata Kabupaten Jepara.

ii. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian salah satunya yaitu wawancara kepada Dinas dan pihak pengelola wisata di Kabupaten Jepara.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature - literature. Meliputi:

i. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku – buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Salah satunya yaitu pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan kerja praktek.

ii. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap dalam pembuatan Software Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara

Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web adalah dengan menggunakan metode waterfall. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model waterfall antara lain :

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multistep yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk

menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikutsertakan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

1) *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem yang akan dibangun seperti admin dengan modul pengolahan data peminjaman.

2) *Class Diagram*

Class diagram menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem seperti kelas user yang berkolaborasi dengan kelas peminjaman.

3) *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem. Tahap ini seperti user login ke sistem.

4) *Activity Diagram*

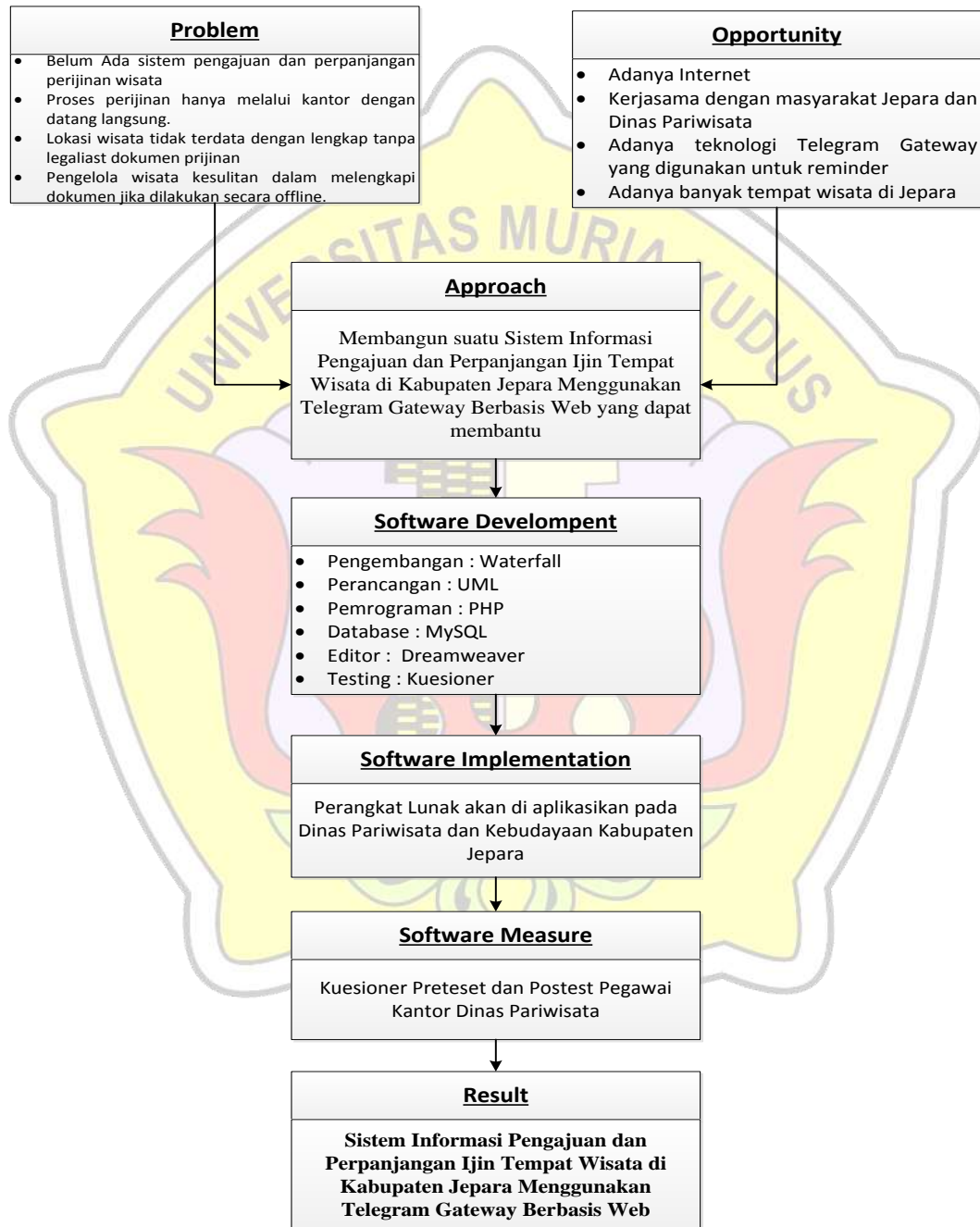
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Tahap ini seperti entry data, edit data, dan hapus data.

5) *Statechart Diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*). Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.

1.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah gambar dari kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam pembangunan Sistem Informasi Pengajuan dan Perpanjangan Ijin Tempat Wisata di Kabupaten Jepara Menggunakan Telegram Gateway Berbasis Web yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran