

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG**

Di era industri 4.0, sistem informasi memiliki peranan penting di berbagai lini kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk sektor pariwisata. Pariwisata memiliki potensi besar karena Indonesia merupakan negara dengan tempat wisata yang beragam, baik alam maupun budaya, di mana setiap destinasi memiliki keindahan dan karakteristik unik sesuai daerahnya [1].

Pariwisata merupakan sektor yang strategis dan potensial. Pariwisata juga diketahui merupakan pilar penting ekonomi di banyak negara di dunia, dan berkontribusi besar terhadap ekonomi global. Perkembangan dalam sektor pariwisata juga dipengaruhi oleh teknologi informasi, dan mengalami evolusi akibat dari pesatnya perkembangan teknologi informasi. Perkembangan dalam teknologi informasi memungkinkan untuk memudahkan pekerjaan di semua bidang, tidak terkecuali pariwisata. Salah satunya adalah digitalisasi layanan pariwisata, seperti pemesanan trip wisata [2].

Pariwisata juga secara umum identik dengan perjalanan individu atau kelompok dari satu tempat ke tempat lain dalam jangka waktu tertentu dengan tujuan rekreasi dan hiburan. Jasa agen perjalanan atau *travel agent* merupakan badan usaha yang fokus pada penyelenggaraan pelayanan perjalanan serta bertindak sebagai perantara dalam pengurusan jasa perjalanan. Salah satu peran utama agen perjalanan adalah mempromosikan paket wisata secara online untuk menarik minat wisatawan domestik maupun mancanegara, sehingga dapat mendorong

peningkatan sektor industri pariwisata. Namun, mekanisme pemesanan tiket perjalanan wisata saat ini masih banyak dilakukan secara manual, di mana pelanggan harus datang langsung untuk memperoleh informasi terkait paket perjalanan yang tersedia. Proses ini sering kali menyulitkan, terutama jika informasi disajikan secara tidak teratur atau kurang jelas. Wisatawan sering menghadapi tantangan seperti kesulitan menemukan akomodasi atau minimnya informasi mengenai destinasi wisata, yang dapat menyebabkan kebingungan dan frustrasi dalam merencanakan perjalanan. Pemesanan melalui telepon juga kurang efektif karena informasi yang disampaikan terbatas, sehingga pelanggan sulit mendapatkan gambaran lengkap mengenai paket wisata dan destinasi yang ditawarkan. Hal ini menjadi tantangan besar, terutama bagi wisatawan yang tinggal jauh dari lokasi agen perjalanan, karena mereka memerlukan waktu dan usaha lebih untuk mengakses informasi yang dibutuhkan [3].

Berdasarkan masalah yang ada diatas, Penulis bersama Tim yang tergabung dalam Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka Studi Independen dengan Mitra Talenta Grup ingin merancang sebuah website *travel and tourism* yang dapat memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalan mereka. Aplikasi yang akan dirancang menggunakan framework bahasa pemograman *React.js* disisi *Front-end* dan *Express.js* disisi *Backend*, melalui pengembangan sistem menggunakan metode *Agile software development* sehingga tahap pengembangan dilakukan secara berurutan, dimulai dari tahap analisis perencanaan, implementasi, pengujian, dokumentasi, *deployment* hingga pada tahap *maintenance*.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan dikaji oleh penulis yaitu : “Perancangan *Front-End Website Travel And Tourism* “indonesianature” Menggunakan *React.js*?”

## 1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini tidak keluar dari pembahasan awal, maka penulis memberikan Batasan dari permasalahan yang ada, antara lain :

1. Pembuatan website ini hanya berfokus pada pemesanan tiket pesawat dan hotel.
2. Pembuatan website berbasis *react.js* dan *express.js*.
3. Pembuatan design website menggunakan figma.
4. Pembuatan desain mencakup wireframe *Low-Fidelity* dan *High-Fidelity*.
5. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *Agile software development*.

## 1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Merancang dan mengembangkan sebuah website *travel and tourism* untuk wisatawan melakukan perencanaan perjalanan yang efisien.
2. Meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan fitur yang pemesanan tiket perjalanan wisata secara bersamaan dalam satu platform.
3. Mengimplementasikan framework *React.js* pada sisi *front-end* dan

*Express.js* pada sisi *back-end* untuk memastikan sistem memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan performa yang optimal.

4. Menggunakan metode *Agile software development* dalam pengembangan sistem untuk memastikan tahapan pengembangan yang terstruktur dan terorganisir.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan website ini menyediakan informasi terstruktur tentang destinasi, akomodasi, transportasi, dilengkapi dengan desain user-friendly untuk mendukung wisatawan melakukan perencanaan perjalanan yang efisien.
2. Diharapkan mampu membantu wisatawan dalam memilih akomodasi terbaik di setiap destinasi yang diinginkan, sehingga perencanaan perjalanan menjadi lebih efektif dan terarah.
3. Diharapkan menjadi referensi dalam pengembangan sistem serupa di bidang pariwisata, serta memberikan wawasan baru terkait penggunaan teknologi untuk meningkatkan layanan dan sistem pemesanan berbasis web.

### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis sajikan sistematika penulisan ini yaitu sebagai berikut:

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab Pendahuluan ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Tujuan Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada Bab ini akan menjelaskan teori - teori yang relevan untuk penelitian ini, dan memberikan pemahaman yang mendalam tentang konsep-konsep yang terkait.

## **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab Metodologi Penelitian ini menjabarkan tentang proses pelaksanaan penelitian yang mencakup metode pengumpulan data, alat bantu, dan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian

## **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab Analisa Dan Perancangan Sistem ini membahas tentang analisis kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan di kembangkan.

## **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab Implementasi Dan Pengujian Sistem ini menjabarkan tentang kegiatan implementasi dan pengujian yang dilakukan pada setiap bagian perangkat lunak yang akan dikembangkan.

## **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab Penutup ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran yang berguna dalam mengembangkan website *travel and tourism*.