

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara. (UU RI No. 10 Tahun 2009). Perum Perhutani Bogor disamping menjalankan misi pokoknya yaitu melakukan usaha-usaha produktif di bidang pengusahaan hutan yang meliputi : Persemaian, penanaman , pemeliharaan, pengelolaan dan pemasaran hasil hutan , juga turut aktif pemanfaatan jasa lingkungan yaitu mengembangkan sector pariwisata dengan pemanfaatan fungsi hutan , dengan tidak meninggalkan azas perlindungan dan kelestarian alam. Keindahan dan fenomena alam dalam bentuk pemandangan alam yang indah, Air terjun, sungai, kekayaan vegetasi dan satwa yang ada didalam kawasan hutan tersebut merupakan obyek wisata alam yang menarik. Aksesibilitas yang tinggi dari kota besar seperti Jakarta, Bandung yang notabene merupakan pasar utama untuk usaha pariwisata alam. Beberapa lokasi obyek wisata hutan yang telah dikembangkan menjadi obyek wisata hutan umumnya disebut WANA WISATA. Ada beberapa jenis objek Wanma Wisata yang saat ini dikembangkan Perum Perhutani KPH Bogor, diantaranya :

1. Wana Wisata Curug Panjang

Wana Wisata Curug Panjang berdekatan lokasinya dengan Wana Wisata Cugug naga, berada di Desa Mega mendung, Kecamatan Megamendung Kabupaten Bogor dan termasuk jalur pariwisata puncak Bogor. Wisata ini memiliki keluasan area $\pm 1,2$ Ha, memiliki pesona air terjun yang sangat elok dan indah. Ketinggian objek wana wisata Curug Panjang 8,30 m dpl dengan suhu udara 17 – 20 °C, sehingga membuat udara disekitarnya sangat sejuk dan segar. Untuk menempuh lokasi dari jalan raya puncak sekitar 11 Km, bisa menggunakan kendaraan roda 2

dan roda 4 untuk mencapai tujuan. Akseibilitas Jalan beraspal sampai lokasi, dari arah Kota Bogor menuju lokasi jarak tempuh sekitar 20 Km. dan untuk sarana yang tersedia berupa areal perkemahan, Jalur traking, Musholla dan MCK

2. Wana Wisata Bumi Perkemahan Citamiang

Wana Wisata Bumi Perkemahan Citamiang berada di Desa Tugu Utara Kecamatan Cisarua dan termasuk daerah pariwisata puncak yang memiliki keluasan area 2 ha. Lokasi ini dikembangkan menjadi wisata dengan kegiatan Out Bound, sedangkan potensi yang ada di wana wisata ini adalah kesejukan, pemandangan alam yang indah, areal kemping, homestay dan sarana outbound. Akseibilitas Jalan beraspal sampai lokasi. Pengunjung yang menuju lokasi dari arah kota Bogor menuju Kecamatan Cisarua Desa Tugu utara (Perkebunan teh Ciliwung) kurang lebih jarak tempuh sekitari 25 Km. Sarana prasarana yang tersedia berupa Areal Kemping Jalur traking pintu gerbang, pendopo , MCK, Tempat parkir.

3. Wana Wisata Curug Cipamingkis

Wana Wisata Curug Cipamingkis mempunyai 5 obejek wisata berupa air terjun atau disebut Curug. Terdapat Lima buah air terjun (Curug) yang memiliki nuansa alam yang sangat indah dan menakjubkan, diantaranya Curug Cipamingkis, Curug Ciherang, Curug Ciguntur, Curug Arca dan Curug Cibeet. Lokasi wisata berada di Blok Cipamingkis RPH Cipamingkis BKPH Bogor, secara administratif berada di Desa Warga jaya, Kec. Sukamakmur Kabupaten Bogor. Luas areal wisata $\pm 16,50$ Ha, dengan akses sarana infrastruktur cukup baik, dimana pintu gerbang objek wisata berada dipinggir jalan, baik dari arah Jonggol (Cibinong- Bogor) dengan jarak tempauh sekitar 40 km, bisa juga dari kota bunga (cipanas cianjur), sehingga pengunjung tidak perlu repot menuju objek lokasi. Suhu Udara rata rata 18 – 20°C, dengan potensi alam selain air terjun yang rata rata berketinggian 10 m dpl, sarana lainnya yang tersedia berupa areal Perkemahan, Jalur traking, Shelter, MCK , dan tempat parker kendaraan.

Jika di lihat dari jumlah pengunjung pada Lokasi objek wisata Perhutani KPH Bogor menjadi idola wisatawan lokal maupun Ibukota, hal ini dilihat dari jumlah pengunjung sampai dengan 1 Mei 2023 mencapai 33.377 orang dengan pendapatan mencapai Rp.1.012.627.000,00 dan menjadikan KPH Bogor merupakan salah satu KPH yang memperoleh pendapatan tertinggi dari bidang wisata. Administratur KPH Bogor Ade Sugiharto menyampaikan rencana pendapatan objek wisata KPH Bogor tahun 2023 sebesar Rp. 7.306.070.526,00 dan realisasi sampai periode 1 Mei telah menghasilkan Rp. 3.214.671.031,00 rupiah dengan jumlah wisatawan nusantara 68.219 orang.

Manajemen layanan pariwisata di Lokasi objek wisata Perhutani KPH Bogor menghadapi beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi. Salah satunya adalah ketidaktersediaan sistem informasi manajemen terintegrasi, yang dapat menyulitkan pengelolaan data pengunjung, keuangan, dan aktivitas wisata secara efektif. Proses pemesanan dan pembayaran yang masih manual juga dapat menimbulkan antrian panjang dan ketidaknyamanan bagi pengunjung. Informasi wisata yang kurang akurat dan terkini juga menjadi perhatian, mempengaruhi pengalaman wisatawan. Selain itu, kurangnya pengelolaan kapasitas dan monitoring langsung terhadap kepuasan pengunjung dapat menghambat kualitas layanan. Tidak kalah pentingnya, ketidakcukupan dana untuk pengembangan dapat membatasi potensi pertumbuhan dan perbaikan infrastruktur pariwisata. Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan implementasi sistem informasi terintegrasi, pemesanan online, dan pembayaran elektronik, serta perencanaan strategis untuk meningkatkan kualitas informasi wisata, pengelolaan kapasitas, dan pengalaman pengunjung. Selain itu, mencari sumber pendanaan tambahan melalui kemitraan dengan pihak swasta, dana pemerintah, atau program kerja sama juga dapat mendukung pengembangan dan pemeliharaan objek wisata secara berkelanjutan.

Dengan judul "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN LAYANAN PARIWISATA PERHUTANI KPH BOGOR BERBASIS WEBSITE," solusi yang diusulkan mencakup penerapan teknologi berbasis web untuk

meningkatkan efisiensi dan efektivitas manajemen layanan pariwisata. Pertama-tama, pengembangan sebuah website resmi dapat menjadi langkah awal yang signifikan. Website ini dapat menyediakan informasi terkini tentang objek wisata, fasilitas yang tersedia, serta kegiatan dan acara yang dapat diikuti oleh pengunjung. Implementasi sistem pemesanan online dan pembayaran elektronik akan membantu mengatasi ketidakefisienan dalam proses pemesanan dan pembayaran. Dengan adanya platform ini, pengunjung dapat dengan mudah merencanakan kunjungan mereka, mengurangi antrian panjang, dan meningkatkan kenyamanan pengalaman wisata. Untuk mengatasi permasalahan kurangnya informasi wisata, website dapat menyediakan panduan lengkap yang mencakup rute perjalanan, informasi sejarah, dan keunikan setiap objek wisata di KPH Bogor. Penggunaan media visual seperti foto dan video juga dapat menambah daya tarik dan mempermudah pengunjung dalam memilih destinasi. Dalam hal pengelolaan kapasitas, dapat diterapkan sistem manajemen kapasitas yang terintegrasi dalam website. Sistem ini dapat membatasi jumlah pengunjung harian dan memberikan informasi real-time tentang ketersediaan tempat parkir, fasilitas umum, serta batasan jumlah pengunjung pada suatu waktu. Selain itu, penggunaan formulir survei kepuasan pengunjung secara online dapat membantu dalam memahami kebutuhan dan preferensi pengunjung. Hasil dari survei ini dapat menjadi dasar untuk perbaikan terus-menerus dalam penyediaan layanan dan fasilitas di objek wisata.

1.2 Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang diatas identifikasi permasalahannya adalah tidak adanya sistem informasi manajemen terintegrasi menghambat pengelolaan data pengunjung, keuangan, dan aktivitas wisata secara efektif di lokasi objek wisata Perhutani KPH Bogor. Sehingga mengakibatkan kesulitan dalam pengambilan keputusan, monitoring kinerja, dan pelacakan data yang diperlukan untuk pengelolaan layanan pariwisata yang optimal.

1.3 Perumusan Masalah

Adapun untuk rumusan masalah dari penelitian ini adalah Bagaimana mengintegrasikan sistem informasi manajemen untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan pariwisata di lokasi objek wisata Perhutani KPH Bogor?

1.4 Maksud dan Tujuan

Tujuan dari penelitian ini berdasarkan dari rumusan masalah adalah untuk mengintegrasikan sistem informasi manajemen dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan layanan pariwisata di lokasi objek wisata Perhutani KPH Bogor.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

A. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengumpulan data yang dilakukan melalui suatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap perilaku atau keadaan objek sasaran (Fathoni, 2006). Menurut psikologik, observasi meliputi kegiatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan panca indra.6 Mudahnya, Metode observasi adalah teknik pengamatan untuk belajar tentang perilaku makna dari perilaku tersebut. Hal ini dikarenakan pengamat tidak bisa mengikuti kegiatan sepenuhnya menjadi orang dalam. Metode ini digunakan untuk mengetahui kondisi lingkungan daerah sekitar tersebut dan fenomena yang terjadi pada keunikan wisata religi yang dikenal sampe mancanegara. Tidak jarang peneliti harus memainkan peran selayaknya yang dilakukan oleh subjek peneliti, pada situasi yang sama atau berbeda. (Salimuddin, 2020).

Penelitian ini menggunakan metode observasi dengan cara datang langsung ke tempat wisata – wisata PKH Bogor bertujuan agar mengetahui secara langsung aktivitas pengelola

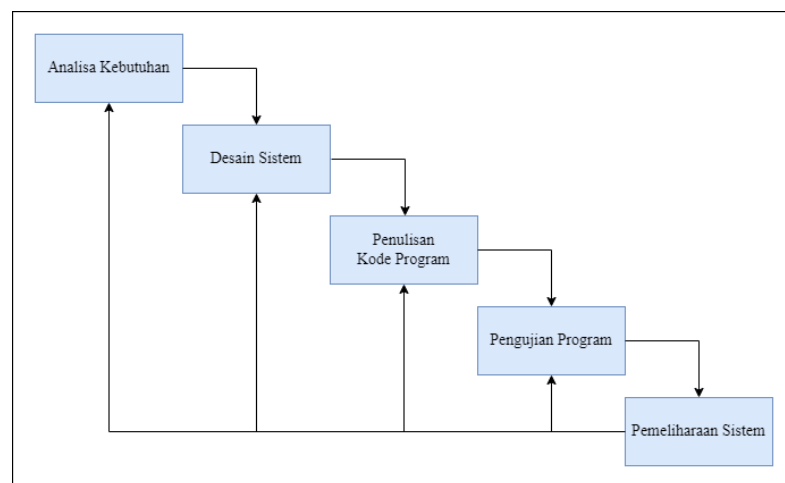
pariwisata dalam melayani para pengunjung wisata yang datang.

B. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaannya diajukan oleh peneliti kepada subjek atau sekelompok subjek penelitian untuk dijawab.⁷ Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah (Fathoni, 2006).

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metodologi yang digunakan untuk membangun sistem aplikasi ini adalah Model Waterfall. Tahapan pengembangan sistem dengan Waterfall terdiri dari tahap analisa kebutuhan sistem, perancangan, implementasi, pengujian. Metode pengembangan sistem ini ditunjukkan pada Gambar 1.1 berikut ini.



Gambar 1. 1 Metode Waterfall

Pada Gambar 1.1 Metode Waterfall merupakan tahapan pengembangan sistem menggunakan metode waterfall yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Analisis Kebutuhan

Tahap awal pada metode waterfall adalah analisa kebutuhan aplikasi. Analisa kebutuhan ini merupakan proses untuk

memperoleh informasi, spesifikasi software yang diinginkan oleh klien dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi ini adalah alur peminjaman barang dan ruangan, versi laptop atau PC yang digunakan oleh pengguna, jumlah ketersediannya barang dan ruangan. Pada tahap ini, klien dan peneliti akan aktif ikut serta dalam pembuatannya

B. Desain Sistem

Setelah menganalisis berbagai kebutuhan yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah desain sistem. Tahapan desain sistem merupakan penghubung antara tahapan analisis kebutuhan dengan tahapan selanjutnya, yaitu penulisan kode program. Tahapan ini lebih lebih difokuskan pada perancangan sistem, diantaranya adalah perancangan use case diagram, activity diagram, sequence diagram, relasi antar tabel, arsitektur sistem, dan antarmuka aplikasi. Dalam melakukan perancangan desain sistem ini, penulis menggunakan bantuan Aplikasi case tool yaitu Draw.io, Visio dan Balsamiq Wireframes

C. Penulisan Kode Program

Tahap selanjutnya adalah penulisan kode program Pembuatan software akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum. Pada tahap ini, penulis dalam proses penulisan code menggunakan software visual studio yang dijalankan browser dengan memperhatikan desain sitem yang sudah dibuat sebelumnya

D. Pengujian Program

Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah software sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih

ada kesalahan atau tidak. Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian sistem informasi peminjaman barang dan ruangan yang dibuat apakah sudah sesuai atau masih terdapat kesalahan

E. Pemeliharaan Sistem

Tahapan terakhir dari metode waterfall adalah pemeliharaan sistem. Dimana pada tahapan ini sistem sudah jadi dan siap digunakan. Akan tetapi sebuah sistem kemungkinan terdapat kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Selain itu kemungkinan juga terdapat penambahan fitur-fitur yang belum ada pada sistem. Pada tahapan inilah akan dilakukan perbaikan jika terjadi sebuah kesalahan dan menambahkan fitur yang mungkin belum ada

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian merupakan bingkai dari penelitian yang menggambarkan batasan penelitian, berikut untuk batasan penelitian ini

1. Aplikasi yang digunakan hanya diperuntuhkan untuk Perhutani KPH Bogor
2. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan untuk database menggunakan *MySQL*.
3. *Framework* yang digunakan adalah Codeigniter 3