

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Atupato Tour merupakan salah satu perusahaan dalam skala kecil yang bergerak dibidang jasa pemesanan tiket wisata area Gorontalo, dan penjualan pakaian bertemakan Gorontalo. Pariwisata adalah kegiatan bersantai atau aktivitas waktu luang. Perjalanan wisata pada umumnya dilakukan pada saat seseorang bebas dari pekerjaan yang rutin dilakukan atau pada saat mereka libur atau cuti. Kegiatan berwisata terdiridari tiga unsur yaitu wisatawan, daerah atau tempat melakukan perjalanan wisata dan waktu perjalanan dan tinggal di tempat wisata. Kegiatan wisata tersebut, dapat dipaketkan menjadi paket wisata yang terdiri dari beberapa objek wisata, sehingga konsumen dapat memesan paket wisata tersebut, seperti jasa yang sedang berjalan pada Atupato Tour (Simanjuntak, 2012).

Atupato Tour memiliki beberapa devisi yang terkait dengan kepariwisatawan yaitu objek wisata dan pemesanan paket wisata. Objek wisata yang berada di Gorontalo saat ini, cukup menarik perhatian wisatawan lokal maupun internasional. Objek wisata yang menjadi tempat favorit para wisatawan diantaranya Pulau saronde, Pulo cinta, Olele yang terkenal dengan wisata alam bawah laut, dan masih banyak lagi tempat wisata lainnya. Akan tetapi, perusahaan ini masih memiliki beberapa permasalahan yaitu, belum memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Selain itu, Atupato Tour masih mengembangkan jaringan informasi melalui sosial media atau koran. Dalam melakukan pelayanannya saat ini, Atupato Tour belum menggunakan sistem khusus untuk menampilkan

informasi-informasi tempat wisata, paket wisata yang tersedia di Atupato Tour, dan proses pemesanan paket wisata, sehingga membuat wisatawan kurang mengetahui objek wisata apa saja yang ada di kota Gorontalo. Serta pengelolaan data paket wisata tersebut tidak terkelola dengan baik dikarenakan masih dilakukan secara konvensional dan belum terintegrasi dengan *database*, sehingga menyebabkan ketidakurutan data yang dapat mengakibatkan terhambatnya proses bisnis perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas, sistem informasi berbasis android sangatlah diperlukan untuk menyajikan informasi berbagai objek wisata sekaligus lokasi geografis tempat wisata, paket wisata beserta penjualan pakaian yang bertemakan Gorontalo. Dengan demikian, kinerja perusahaan dapat berjalan dengan efisien dan dapat membantu pelanggan dalam mencari informasi-informasi tempat wisata, paket wisata, sekaligus pemesanan paket wisata di daerah Gorontalo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana membangun sistem informasi paket wisata berbasis *android* ?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Berdasarkan permasalahan tersebut , maka penulis membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di Atupato Tour Gorontalo.
2. Pemesanan paket wisata hanya dibatasi untuk wilayah Gorontalo.
3. Sistem yang akan dibangun dapat melakukan pemesanan paket wisata, menampilkan objek tempat wisata yang ada dan pemesanan baju.
4. Sistem yang dibuat berbasis *android*.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian yaitu membangun sebuah sistem informasi paket wisata berbasis *android*.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat menambah ilmu pengetahuan dalam bidang sistem informasi dan memberikan kontribusi ilmu dalam pengembangan sistem informasi paket wisata berbasis android.
2. Secara Praktikal
 - a. Membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan paket wisata, sehingga pelanggan tidak perlu lagi datang langsung ditempat.
 - b. Meningkatkan pelayanan pada Atupato Tour karena tersediannya media promosi paket wisata di daerah Gorontalo.

- c. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melihat informasi tempat wisata, paket wisata, proses pemesanan paket wisata, dan daftar baju.