

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dibidang teknologi saat ini berkembang dengan sangat cepat dan salah satu manfaat yang diberikan oleh pesatnya perkembangan teknologi adalah membantu para pengelola wisata dalam menyelesaikan berbagai masalahnya. Maka dari itu, teknologi informasi pada saat ini mempunyai peranan yang sangat besar dalam bidang bisnis terutama untuk membantu pengelola data data wisatawan yang berkunjung didaerah wisata tersebut. Kemajuan teknologi dapat dilihat langsung dengan adanya media internet(*interconnection-networking*).

Pariwisata merupakan salah sektor yang memiliki peran penting dalam pertumbuhan ekonomi daerah. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, penyebaran informasi mengenai destinasi kini dilakukan secara lebih efektif melalui media digital, salah satunya adalah aplikasi berbasis web. Aplikasi web memudahkan wisatawan dalam mencari informasi, serta meningkatkan daya tarik dan jumlah kunjungan.

Untuk mendukung proses tersebut, penggunaan framework seperti Bootstrap menjadi pilihan yang sangat tepat. Bootstrap merupakan framework front-end berbasis HTML, CSS, dan Javascript yang menyediakan berbagai komponen antarmuka siap pakai serta sistem grid responsif. Bootstrap adalah solusi yang praktis untuk membangun antar muka web yang menarik dan cepat dikembangkan. Dalam kontes aplikasi web wisata, penggunaan bootstrap sangat bermanfaat untuk menyajikan tampilan profesional ramah pengguna, dan kompatibel diberbagai perangkat. Dengan memanfaatkan Bootstrap, pengembangan dapat dengan cepat membuat aplikasi web wisata yang menarik secara visual, konsisten, dan dapat diakses diberbagai perangkat, termasuk desktop dan mobile.

Oleh karena itu, dengan menggunakan bootstrap tidak hanya mempercepat proses pengembangan, tetapi juga meningkatkan kualitas dan kenyamanan pengguna . Hal ini menjadi landasan penting dalam pengembangan aplikasi web wisata yang informatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi yang dapat membantu oleh pihak pengelola wisata yang berbasis web dengan menggunakan bootstrap.

1.3 Ruang Lingkup

Diperlukan ruang lingkup untuk membatasi masalah-masalah agar tercapai tujuan sesuai dengan di harapkan. Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. sistem perancangan aplikasi berbasis web ini dengan menerapkan framework bootstrap.
2. Menampilkan informasi objek wisata berupa nama tempat wisata, lokasi dan rute wisata, deskripsi singkat tempat wisata, menyediakan tampilan foto lebih dari satu untuk setiap objek wisata.
3. Pengunjung dapat mengakses website ini tanpa perlu login.
4. Aplikasi dirancang agar dapat diakses melalui perangkat smartphone dan website.
5. Mengembangkan desain antarmuka yang sederhana dan intuitif untuk membantu pengguna pihak pengelola nantinya.
6. Pengguna sistem terdiri dari admin pihak pengelola dan pengunjung

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan aplikasi berbasis web dengan menggunakan framework bootstrap pihak pengelola dalam mendata wisatawan serta membantu pengunjung dalam mempermudah mendapatkan seputar informasi mengenai destinasi wisata daerah tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun yang jadi manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat mengembangkan informasi pariwisata.
2. membantu bagi pihak pengelola wisata dalam mendata wisatawan yang berkunjung.
3. Untuk mengetahui sejauh mana hubungan penerapan teori dalam praktek dengan teori yang diperoleh.
4. Menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematik dalam penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematik penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Bab ini berisikan tinjauan pustaka untuk membedakan peneliti sebelumnya dan dasar teori yang berkaitan dengan analisis sentimen.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan bahan atau data yang dibutuhkan, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dalam proses analisis sentimen, serta prosedur dan pengumpulan data penelitian.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi implementasi atau hasil analisis dari metode yang digunakan, serta gambar dan hasil penelitian yang telah dilakukan dan implementasi hasil penelitian sesuai dengan data yang diperoleh.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang dilakukan.