**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Sektor Pariwisata sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan dan prioritas pengembangan bagi sejumlah negara, terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan adanya daya tarik wisata yang besar, keindahan alam, aneka warisan sejarah budaya dan kehidupan masyarakat. Untuk meningkatkan peran kepariwisataan, sangat terkait antara barang berupa objek wisata sendiri yang dapat dijual dengan srana dan prasarana yang mendukungnya yang terkait dalam industri pariwisata.

Usaha mengembangkan suatu daerah tujuan wisata harus memperhatikan berbagai faktor yang berpengaruh terhadap suatu daerah tujuan wisata. Di Indonesia memiliki banyak objek daya tarik yang potensial dan tidak kalah indahnya dengan pulau bali, seperti Gunung Papandayan yang berada di kabupaten Garut. Adapun aktivitas yang dapat dilakukan dalam kawasan wisata gunung papandayan ini yaitu : kemping, hiking, fotografi, geowisata dan rekreasi hutan. Namun banyak wisatawan yang belum mengetahui tentang wisata gunung papandayan ini.

Oleh sebab itu perlu adanya sarana penyedia informasi dan pelayanan untuk kawasan wisata gunung papandayan ini. Disni penulis akan memanfaatkan web sebagai layanan penyedia konten yang diterapkan dalam sebuah website yang berjudul “APLIKASI PELAYANAN KAWASAN WISATA GUNUNG PAPANDAYAN (SUB MODUL : PENYEWAAN BARANG)” yang akan membuat pelayanan di kawasan wisata gunung papandayan menjadi efektif dan efesian.

**1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka penulis dapat mengidentifikasikan permasalahan dalam Aplikasi Pelayanan Kawasan Wisata Gunung Papandayan adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya Sistem informasi yang mencakup keseluruhan dari kawasan wisata gunung papandayan.
2. Kurangnya informasi pelayanan yang disediakan di kawasan wisata.
3. Belum terkomputerisasi nya penyewaan barang *out door* bagi wisatawan yang berkunjung ke kawasan wisata.

**1.3 Tujuan**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan Aplikasi pelayanan kawasan wisata gunung papandayan berbasis web.
2. Membantu pengelola dalam mempromosikan layanan yang tersedia di kawasan wisata.
3. Membantu mempermudah untuk penyewaan barang agar lebih efektif dan efesien.

**1.4 Batasan Masalah**

Batasan masalah pada tugas Proyek ini adalah :

1. Informasi dan pelayanan hanya mencakup kawasan wisata gunung papandayan.
2. Penyewaan barang out door hanya berlaku untuk para pengujung ke kawasan gunung papandayan.

**1.5 Sistematika Penulisan**

Laporan yang berjudul “APLIKASI PELAYANAN KAWASAN WISATA GUNUNG PAPANDAYAN (SUB MODUL : PENYEWAAN BARANG)” terdiri dari 5 (lima) BAB, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang pembuatan “APLIKASI PELAYANAN KAWASAN WISATA GUNUNG PAPANDAYAN (SUB MODUL : PENYEWAAN BARANG)”, identifikasi masalah yang ditemukan dalam sistem yang saat ini berjalan di kawasan wisata Gunung Papandayan, tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi ini dan ruang lingkup masalah dalam pembuatan aplikasi memudahkan kinerja petugas dalam proses pelayanan di kawasan wisata Gunung Papandayan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menguraikan landasan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan aplikasi ini sehingga aplikasi yang dibuat mempunyai dasar teori untuk dikembangkan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem aplikasi. Dalam bab ini menguraikan bentuk dan kebutuhan sistem yang terdiri dari Analisis pemuatan sistem. Analisis ini mengunakan *Flowmap, power designer* menggunakan *UML* dan *database* menggunakan *mysql*

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi dan Pengujian, yaitu membahas, yaitu membahas tentang implementasi sebuah aplikasi yang meliputi lingkungan aplikasi, tampilan antar muka, pengujian, dan petunjuk pemakaian.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan Saran adalah berisi pencapaian tujuan dari aplikasiyang dibuat. Dan berisi hal-hal atau tujuan dari pembuatanaplikasi yang dirasa belum sempurna atau tidak tercapai. Juga biasa berupa kondisi implementasi yang optimal bagi aplikasi yang dibuat.