

## BAB I PENDAHULUAN

Tugas Akhir merupakan sebuah karya ilmiah yang harus dapat dipertanggungjawabkan terutama oleh mahasiswa dan pembimbing terkait. Struktur penulisan tugas akhir dibagi menjadi beberapa bab, diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan daftar pustaka, atau jika diperlukan dapat ditambahkan lampiran-lampiran. Jumlah bab tidak ditentukan, tergantung kepada kajian penelitian sesuai dengan diskusi melalui bimbingan antara mahasiswa dengan pembimbing tugas akhir.

Tugas Akhir dengan judul “Pembangunan Modul Informasi Wisata Desa menggunakan Metode Scrum pada Aplikasi Desaku (Studi Kasus: Jawa Barat). Pada Bab I Pendahuluan ini terbagi kedalam beberapa poin. Poin tersebut yaitu Latar Belakang, Perumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

### I.1 Latar Belakang

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) untuk daerah Jawa Barat terdapat 27 Kota atau Kabupaten, 627 kecamatan dan 5957 desa pada tahun 2019. Kota atau Kabupaten yang memiliki wilayah terbanyak untuk tingkat desa dan kecamatan jika keduanya dijumlahkan adalah wilayah Garut, yaitu sebanyak 42 kecamatan dan 442 desa. Sementara untuk Kota atau Kabupaten yang memiliki wilayah desa dan kecamatan paling sedikit adalah Cimahi yaitu 3 kecamatan dan 15 desa (BPS Jabar, 2020). Pada Tabel I-1 disajikan jumlah data desa Di Jawa Barat tahun 2019.

Tabel I-1 Jumlah Data Desa di Jawa Barat tahun 2019

Kabupaten / Kota	Kabupaten Bogor	Kabupaten Sukabumi	Kabupaten Cianjur	Kabupaten Bandung	Kabupaten Garut
Kecamatan	40	47	32	31	42
Desa	435	386	360	280	442

Kabupaten / Kota	Kabupaten Tasikmalaya	Kabupaten Ciamis	Kabupaten Kuningan	Kabupaten Cirebon	Kabupaten Majalengka
Kecamatan	39	27	32	40	26
Desa	351	265	376	424	343
Kabupaten / Kota	Kabupaten Sumedang	Kabupaten Indramayu	Kabupaten Subang	Kabupaten Purwakarta	Kabupaten Karawang
Kecamatan	26	31	30	17	30
Desa	277	317	253	192	309
Kabupaten / Kota	Kabupaten Bekasi	Kabupaten Bandung Barat	Kabupaten Pangandaran	Kota Bogor	Kota Sukabumi
Kecamatan	23	16	10	6	7
Desa	187	165	93	68	33
Kabupaten / Kota	Kota Bandung	Kota Cirebon	Kota Bekasi	Kota Depok	Kota Cimahi
Kecamatan	30	5	12	11	3
Desa	151	22	56	63	15
Kabupaten / Kota	Kota Tasikmalaya	Kota Banjar	TOTAL		
Kecamatan	10	4	627		
Desa	69	25	5957		

Selain data tentang jumlah desa yang tercatat oleh BPS, terdapat data desa wisata yang ada di Indonesia. Berdasarkan catatan BPS, jumlah desa wisata di Indonesia adalah 1.734 desa wisata yang tersebar di masing-masing kepulauan. Di mana Pulau Jawa - Bali menempati posisi paling tinggi dengan 857 desa wisata. Kemudian di ikuti dengan Sumatera sebanyak 355 desa, Nusa Tenggara 189 desa, Kalimantan 117 desa. Selain itu, Pulau Sulawesi juga tercatat sebesar 119 desa wisata, Papua 74 desa, dan Maluku sebanyak 23 desa (Putra, 2018).

Dengan munculnya desa wisata yang tersebar diseluruh wilayah Indonesia maka, Kementerian Kominfo menggandeng operator seluler membangun jaringan 4G di belasan ribu desa 3T (tertinggal, terdepan dan terluar). Layanan 4G saat ini sudah terlayani sebanyak 11.228 dari 20.341 desa yang ter-cover dari 70 ribu desa (di

seluruh Indonesia), 11 ribu sisanya ada di 3T. Dari 83.218 desa atau kelurahan di seluruh Indonesia, dipastikan dapat menikmati jaringan 4G sebanyak 70.670 wilayah. Jumlah tersebut sudah masuk wilayah 3T, dari jumlah 20.341 desa di wilayah 3T, hanya 9.113 desa lainnya yang belum didukung. (Sutrisno dan Hidranto, 2020).

Adapun peranan pemerintah Jawa Barat dalam hal pengembangan pariwisata adalah dengan menata wajah desa dengan memperbaiki wisata alam yang dimiliki desa tersebut. Peranan pemerintah dari sisi teknologi yang telah terealisasi yakni melalui program desa digital dengan melengkapi wilayah pedesaan dengan layanan internet, hal tersebut bertujuan untuk memberikan akses informasi khususnya mengenai wisata informasi desa, guna menarik wisatawan dan masyarakat desa lain untuk berkunjung ke desa wisata. Dengan adanya peranan dari pemerintah diharapkan dapat membantu memperbaiki perekonomian desa dan memajukan sektor pariwisata desa (Cahyani, 2019).

Dengan demikian perlunya suatu wadah atau tempat untuk menampung mengenai informasi wisata desa tersebut dan dikelola secara baik oleh admin desa yang bertugas. Solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dibagi menjadi dua yaitu solusi yang bersifat fungsional dan solusi yang bersifat non fungsional. Solusi yang bersifat fungsional yaitu membangun suatu aplikasi dengan menggunakan metode scrum yang mampu untuk mewedahi informasi seperti infrastruktur, wisata, kuliner dan juga penginapan yang ada di desa Jawa Barat. Aplikasi yang membantu saat pengguna (dari luar desa) ingin mengetahui tentang desa-desa yang ada di Jawa Barat, khususnya saat mencari informasi mengenai wisata desa. Sedangkan solusi yang bersifat non fungsional yaitu berupa model arsitektur dari web yang dirancang, apakah web tersebut akan memberikan kemudahan untuk pengguna, lalu dalam hal pengaksesan apakah saat diakses secara bersamaan oleh ratusan atau bahkan ribuan orang akan lancar atau mengalami server down., model arsitektur yang digunakan adalah *three-tier*. Solusi tersebut perlu ditinjau karena sangat penting untuk dilakukan agar

pembangunan aplikasi sampai pada tahap penggunaan pada *user* dinilai sangat baik karena aspek-aspek penting diperhatikan.

Untuk penelitian ini penulis mendapatkan referensi nama yang serupa dengan permasalahan saat ini yaitu Desaku, Desaku merupakan sebuah inovasi baru mengenai sebuah desa pintar yang di dalamnya mampu untuk memunculkan kehidupan baru di desa baik itu mengenai transaksi jual beli, *social media*, pencarian informasi pariwisata, serta pada saat akan melaksanakan musyawarah di desa. Desaku memiliki visi yaitu dapat menyetarakan kehidupan di desa dengan di kota khususnya kehidupan seperti transaksi jual beli, ber *social media*, pencarian informasi pariwisata dan melaksanakan musyawarah desa. Target dari penelitian dengan nama Desaku adalah desa-desa yang ada di Jawa Barat.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Setelah menjelaskan mengenai latar belakang, dari hal yang paling umum sampai hal yang mendetail, adapun rumusan masalah dari tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi seperti apa yang dapat memberikan kemudahan untuk masyarakat desa atau masyarakat luar desa untuk mengetahui wisata atau destinasi yang ada di Provinsi Jawa Barat?
2. Arsitektur seperti apa yang dapat diimplementasikan agar informasi wisata desa yang dibangun memiliki performansi yang baik meskipun terdapat pengaksesan dalam jumlah yang besar?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Secara garis besar, tujuan penelitian merupakan lanjutan dari rumusan masalah. Berikut merupakan tujuan penelitian dari tugas akhir ini, sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi desaku yang dapat membantu masyarakat desa dan masyarakat luar desa untuk mengetahui wisata atau destinasi yang ada di Provinsi Jawa Barat.
2. Membangun sebuah aplikasi desaku dengan mengimplementasikan arsitektur *three-tier* dan menggunakan metode scrum dalam mengembangkan informasi

wisata desa berbasis web agar performansi web informasi wisata desa berjalan dengan baik.

#### **I.4 Batasan Penelitian**

Setelah dijelaskan latar belakang sampai ke tujuan penelitian, muncul batasan masalah untuk aplikasi yang akan dibangun yaitu.

1. Aplikasi informasi wisata desa dibangun menggunakan versi website
2. Aplikasi informasi wisata desa dibangun menggunakan framework Laravel
3. Aplikasi informasi wisata desa dibangun dengan menggunakan metode scrum

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut

1. Aplikasi informasi wisata desa yang dibangun dapat memberikan poin positif untuk pengguna.
2. Aplikasi diharapkan dapat membantu menyelesaikan rumusan masalah yang diteliti, yaitu membantu masyarakat atau wisatawan untuk mengetahui wisata atau destinasi dan cara mewadahi informasi mengenai wisata desa atau destinasi yang ada di Provinsi Jawa Barat.
3. Aplikasi dan dokumen dapat dimengerti oleh peneliti selanjutnya dengan topik yang sama.

#### **I.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan berisi uraian mengenai latar belakang permasalahan, solusi yang diberikan, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian dan manfaat penelitian yang akan dibangun. Untuk latar belakang permasalahan dibuat dalam bentuk paragraf, sebelum masuk ke latar belakang permasalahan dijelaskan terlebih dahulu kondisi saat ini dengan di dukung oleh data-data yang sesuai. Untuk solusi dibuat dalam bentuk paragraf, rumusan masalah dan tujuan

penelitian dibuat dalam bentuk poin-poin. Batasan penelitian dibuat dalam bentuk paragraf. Untuk manfaat penelitian dibuat dalam bentuk poin-poin.

Bab II Tinjauan Pustaka berisi literatur dan teori yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas pula hasil atau data tentang penelitian terdahulu. Untuk literatur dan teori yang digunakan, didapat melalui jurnal internasional, konferensi ataupun website terpercaya yang memiliki kriteria standar tertentu.

Bab III Metodologi Penelitian merupakan rencana yang akan dilakukan pada penelitian yang akan dikerjakan dengan tujuan merumuskan pemecahan masalah dan membantu dalam merumuskan solusi dari permasalahan yang ada. Kegunaan dari model konseptual yaitu untuk memetakan penelitian secara garis besar yang dibagi kedalam beberapa poin yaitu kondisi saat ini, acuan, teknologi, subjek, objek, model dan *output product*. Metodologi Penelitian berisi penjelasan mengenai metode dan alur penggunaan.

Bab IV Analisa dan Perancangan merupakan tahap melakukan analisa kebutuhan dan perancangan perangkat lunak yang akan dibangun. Analisa kebutuhan dilakukan dengan merujuk kepada bab sebelumnya yaitu metodologi penelitian, setelah mendapat data mengenai permasalahan yang ada maka dilanjutkan dengan menganalisa. Pada analisa kebutuhan dijelaskan aplikasi atau produk apa yang akan dibangun, untuk siapa aplikasi tersebut dan fitur atau fungsionalitas apa saja yang terdapat pada aplikasi tersebut. Setelah melakukan analisa kebutuhan, dilanjutkan dengan perancangan perangkat lunak yang berisi *use case diagram*, Diagram Aktivitas, ERD, class diagram dan sequence diagram.

Bab V Hasil dan Evaluasi berisi mengenai rancangan perangkat lunak (*mock up*) dan tampilan asli dari perangkat lunak yang dibangun. Pada bab ini berisi juga mengenai hasil pengujian perangkat lunak seperti pengujian fungsionalitas dan pengujian performa, apakah perangkat lunak yang dibangun telah lulus uji dalam fungsionalitas dan performa, atau belum lulus uji.

Bab VI Implementasi dan Pengujian berisi mengenai hasil implementasi perangkat lunak. Lalu membahas mengenai proses dan hasil pengujian perangkat lunak yang dibagi kedalam dua pengujian yaitu kinerja dan pengujian fungsionalitas. Kemudian membahas mengenai evaluasi akhir solusi sistem informasi.

Bab VII Kesimpulan dan Saran membahas mengenai kesimpulan dan saran dari semua pembahasan yang terdapat dari BAB I sampai BAB VI. Kesimpulan berisi mengenai jawaban dari tujuan penelitian yang dibuat di BAB I, dengan acuan jika terdapat tujuan penelitian maka kesimpulan yang dihasilkan harus minimal dua poin. Penulisan kesimpulan harus berdasarkan hasil dari penelitian terutama setelah hasil analisis atau implementasi yang sudah dievaluasi. Untuk saran harus didasarkan pada temuan dan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.