

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Indonesia punyai potensi ekonomi salah satunya di bidang industri pariwisata sebagai potensi strategis terhadap industri kreatif [1]. Tetapi, industri kreatif diperlukan bantuan teknologi informasi untuk meningkatkan kekuatan perekonomian daerah dan menciptakan peluang usaha bagi masyarakat [2]. Teknologi informasi terkhusus teknologi digital dikembangkan serupa terkembangkannya di sektor pariwisata. Hal ini digunakan untuk menarik minat wisatawan dari berbagai wilayah, bahkan wisatawan asing sekalipun [3] [4].

Pariwisata di Kabupaten Tegal memiliki daya tarik wisata yang cukup sempurna, baik wisata pantai, danau buatan maupun wisata gunung, sehingga pajak yang dibayarkan pada sektor hotel dan restoran cukup tinggi [5][6]. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata Kabupaten Tegal yang diperoleh dari wawancara narasumber Anita P Minangsari, jumlah kunjungan wisatawan terus meningkat setiap tahunnya didukung promosi digital, infrastruktur, dan pemberdayaan masyarakat. Namun, belum ada sistem informasi terintegrasi untuk mempermudah akses wisatawan terhadap destinasi, fasilitas, dan akomodasi.

Objek wisata Guci Tegal merupakan wisata air panas di daerah Kabupaten Tegal. Objek wisata ini terletak di Desa Guci, Kecamatan Bumijawa, Kabupaten Tegal. Luasnya mencapai 210 ha dan di utara Pegunungan Slamet pada ketinggian sekitar 1050 meter [7]. Pariwisata ini harus dikembangkan dan dimanfaatkan untuk menjadikan destinasi lebih baik dari objek wisata lainnya. Untuk mengembangkan media informasi dapat digunakan dengan menerapkan pembuatan *website*. Perancangan *website* banyak metode yang digunakan, di antara lain *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, *Scrum*, air terjun (*Waterfall*), dll.

*Multimedia Development Life Cycle (MDLC)* dipilih karena memiliki keunggulan seperti memastikan pengembangan mengikuti proses yang sistematis dan terstruktur yang membantu peneliti memahami stepnya supaya hasil akhirnya sesuai dengan persyaratan dan tujuan yang ditentukan [8]. Dibandingkan dengan metode seperti *waterfall* atau *scrum* metode *MDLC* juga mempunyai kekurangan seperti fleksibilitas terbatas, fokus terlalu teknis, tergantung pada dokumentasi yang baik, kurangnya adaptabilitas, dapat diatasi dengan melakukan manajemen waktu yang efektif, fleksibilitas dalam perubahan dan mendokumentasikan dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Eri Satria dkk. (2022) berfokus pada pengembangan aplikasi edukasi pariwisata Garut berbasis Android yang dirancang metode *Multimedia Development Life Cycle (MDLC)*, suatu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari enam tahap utama, yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi, yang memungkinkan proses aplikasi dilakukan secara sistematis dan terstruktur guna memastikan bahwa setiap aspek dalam sistem, mulai dari perancangan hingga implementasi, dapat memenuhi kebutuhan pengguna serta tujuan utama dari aplikasi tersebut, sehingga pengguna tidak hanya dapat memperoleh informasi mengenai lokasi wisata, tetapi juga dapat mempelajari sejarah, budaya, serta daya tarik unik dari setiap destinasi yang ada di wilayah tersebut, yang menunjukkan bahwa penggunaan metode *MDLC* dalam penelitian ini sangat relevan dalam memastikan bahwa aplikasi dapat dikembangkan dengan konten yang kaya serta fitur yang mendukung pengalaman pengguna yang lebih interaktif dan informatif, yang sejalan dengan perkembangan teknologi digital dalam industri pariwisata yang semakin mengarah pada penggunaan aplikasi berbasis mobile guna meningkatkan aksesibilitas informasi wisata secara lebih fleksibel dan praktis. [9]. sementara itu, dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Agung Al Rasyid dkk. (2023), pendekatan yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbeda dengan penelitian sebelumnya, di mana penelitian ini berfokus pada pengembangan *WebGIS* untuk pemetaan wisata di

Banyumas dengan menerapkan metode Scrum, suatu metode pengembangan perangkat lunak berbasis Agile yang mengedepankan fleksibilitas, iterasi yang cepat, serta kolaborasi yang erat antara tim pengembang dan pemangku kepentingan guna memastikan bahwa sistem yang dikembangkan dapat terus disempurnakan dalam setiap siklus pengembangannya, yang dalam konteks WebGIS ini bertujuan untuk menyediakan sistem pemetaan digital yang mempermudah pengguna dalam mengakses informasi geografis mengenai destinasi wisata yang terdapat di Banyumas, sehingga dengan menerapkan pendekatan Scrum, pengembangan WebGIS ini dapat dilakukan secara lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna, memungkinkan adanya pembaruan dan perbaikan secara berkala sesuai dengan umpan balik yang diterima dari pengguna dan stakeholder, yang menjadikan sistem ini lebih dinamis dalam menyajikan informasi terkait pemetaan wisata, dibandingkan dengan pendekatan tradisional yang cenderung memiliki siklus pengembangan yang lebih panjang dan kurang responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna, sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa pemilihan metode pengembangan perangkat lunak yang tepat sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu sistem dalam mencapai tujuan fungsionalnya, di mana MDLC lebih cocok digunakan untuk pengembangan aplikasi multimedia berbasis edukasi yang membutuhkan perencanaan konten yang lebih matang, sementara Scrum lebih efektif dalam pengembangan sistem berbasis web yang memerlukan fleksibilitas tinggi serta perbaikan yang berkelanjutan guna meningkatkan kinerja dan keterjangkauan sistem bagi pengguna yang lebih luas[10].

Berdasarkan dari permasalahan penelitian dan latar belakang yang sudah disusun, maka tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan Informasi yang komprehensif , mempromosikan destinasi wisata Guci Tegal, memberikan panduan dan saran. Sehingga, judul dari Tugas Akhir yang diusulkan adalah **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PARIWISATA GUCI TEGAL DENGAN METODE *MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE*”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat diketahui bahwa permasalahannya adalah belum tersedia platform berbasis *website* yang dapat menyajikan informasi secara komprehensif, mulai dari deskripsi tempat wisata, fasilitas yang tersedia, lokasi, hingga panduan bagi wisatawan.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka pertanyaan penelitian dalam melaksanakan penelitian ini adalah bagaimana cara merancang sebuah aplikasi sistem informasi pariwisata Guci Tegal ?

## 1.4 Batasan Masalah

Sesuai rumusan masalah diatas, maka batasan masalahnya terurai, yakni:

1. Penelitian ini tidak merancang sebuah fitur transaksi online.
2. *Website* ini dirancang dengan menggunakan framework *Bootstrap*.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan sistem informasi pariwisata Guci Tegal berbasis *website* dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle*.

## 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
  - a. Bagi Penulis, dapat menambah pengetahuan mengenai metode MDLC.
  - b. Bagi Masyarakat, dapat memberikan cara mempromosikan wisata Guci Tegal dan diharapkan menambah jumlah wisatawan Guci Tegal .

- c. Bagi telkom university purwokerto, dapat dipergunakan sebagai bahan referensi maupun pembanding dalam penelitian selanjutnya bagi adik tingkat.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, dapat menjadi alat dalam implementasi metode MDLC untuk membuat sistem informasi.
- b. Bagi Masyarakat, dapat digunakan sebagai cara alternatif untuk system promosi wisata Guci Tegal dan diharapkan dengan adanya sistem ini bisa mengembangkan strategi pemasaran.
- c. Bagi telkom university purwokerto, dapat dipergunakan sebagai prototipe atau sampel model untuk perancangan aplikasi series lain pada penelitian selanjutnya.