

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata (*tourism*) merupakan sebuah industri yang paling penting di era globalisasi. Pariwisata berkembang pesat setelah terjadi penurunan di Sektor Industri Manufaktur dan beberapa industri lainnya [1]. Menurut UU No. 10 Tahun 2009 Tentang Pariwisata dalam pasal 1 ayat 3, pariwisata adalah segala jenis aktivitas wisata dan didukung dengan segala fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah, maupun pemerintah daerah [2]. Menurut *World Tourism Organization* (WTO), jumlah kunjungan wisatawan global telah meningkat menjadi 200% sejak tahun sebelumnya pada tahun 2020. Proses globalisasi global, yang menghasilkan lebih banyak koneksi antar bangsa, wilayah, dan orang-orang di seluruh dunia, juga telah mempercepat pariwisata kontemporer [3].

Dalam upaya pengembangan wisata diperlukan pemicu tambahan seperti adaptasi teknologi informasi. Di sektor pariwisata, pemanfaatan teknologi informasi dapat meningkatkan ekonomi lokal dan membuka peluang bisnis bagi masyarakat. Mengikuti perkembangan teknologi saat ini dapat membantu masyarakat memahami nilai budaya dan objek wisata. Salah satu strategi pemasaran pariwisata yang menguntungkan adalah integrasi teknologi informasi [4]. Keterkaitan pariwisata dengan kemajuan teknologi informasi sangat kuat. Sebagai contoh, Salah satu teknologi informasi yang digunakan dalam pengolahan data adalah internet. Sistem informasi berbasis web dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan sesuatu kepada masyarakat atau hanya untuk mempermudah pekerjaan. Bidang pariwisata dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Selama proses transaksi pembelian tiket wisata, bidang ini juga bertanggung jawab untuk menyebarkan informasi terkait objek-objek di dalamnya dari pengamatan dan pengalaman yang dialami setiap hari, misalnya saat berlibur ke suatu tempat wisata [5].

Kabupaten Banyumas merupakan salah satu kota dengan banyak tempat wisata, termasuk museum, wisata alam, dan wisata religius. Pemerintah daerah berusaha untuk meningkatkan tempat wisata ini, sehingga jumlah tempat wisata meningkat dari 10 di tahun 2002 menjadi 14 di tahun 2013. Wisata alam, budaya, dan religi adalah tiga kategori wisata yang paling populer di Kabupaten Bayumas, yang telah meningkat pesat dari 11 lokasi wisata pada tahun 2009 menjadi 13 lokasi wisata pada tahun 2011 [6].

Sektor pariwisata di Kabupaten Banyumas telah mengalami peningkatan setelah beberapa tahun mengalami keterpurukan akibat pandemi COVID-19 dan mulai mendapat perhatian karena berpotensi meningkatkan perekonomian daerah. Salah satu desa yang menonjol dalam bidang pariwisata adalah Desa Karangtengah, Cilongok. Di desa ini terdapat beraneka objek wisata yang menawan, di antaranya adalah Wisata Germanggis. Objek Wisata Germanggis dilengkapi dengan berbagai fasilitas, termasuk area camping yang beberapa kali digunakan oleh beberapa kalangan seperti kelompok tertentu atau pelajar untuk menikmati suasana pedesaan dan dataran tinggi [7]. Namun, proses pengelolaan dan pemesanan fasilitas di Wisata Germanggis masih dilakukan secara manual melalui WhatsApp. Informasi mengenai fasilitas hanya dapat diakses melalui katalog PDF yang dikirimkan oleh pemilik, dengan pembayaran dilakukan secara manual melalui transfer rekening. Sistem ini sering kali menyebabkan pesan pemesanan tertimbun di aplikasi WhatsApp, sehingga pemesanan tidak terkelola dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah website sebagai solusi. Website ini dirancang untuk menyediakan informasi yang terstruktur mengenai fasilitas Wisata Germanggis, mempermudah proses pemesanan, serta mengintegrasikan fungsi manajemen pesanan. Menurut penelitian terdahulu, untuk mengembangkan sebuah website ada beberapa metode yang dapat dipakai, diantaranya adalah Metode *Extreme Programming*, Metode *Rapid Application Development* (RAD), dan Metode *Waterfall*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Anik Andriani dan Esti Qurnati, Metode *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada siklus pembangunan sistem yang pendek, singkat, dan cepat. Metode ini

mengidentifikasi tujuan sistem dan persyaratan informasi dalam fase perencanaan, memastikan pemahaman yang jelas tentang tujuan dan kebutuhan sistem sebelum pengembangan dimulai[8]. Pada Metode *Waterfall* menurut penelitian Temi Ardiansah dan Dani Hidayatullah merupakan pendekatan terstruktur yang dipilih untuk mengembangkan aplikasi di Bandar Lampung Sport Center, dengan fokus pada penyederhanaan informasi penjadwalan, proses sewa, dan pelaporan keuangan[9]. Dan penelitian yang membahas terkait Metode *Extreme Programming* adalah jurnal dengan judul Sistem Pelayanan Jasa Tour and Travel Berbasis Web. Pada penelitian ini menggunakan Metode *Extreme Programming*. Di dalam sistem ini, terdapat beberapa fitur penunjang pelayanan di JC Tour and Travel yakni kelola data tiket dan paket perjalanan, kelola reservasi, transaksi pembelian tiket, laporan perjalanan, dan lainnya. Sistem ini dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan koneksi internet sehingga sangat berguna dalam pengelolaan bisnis JC Tour and Travel [10].

Perbedaan ketiga metode ini terdapat di pengembangannya. Pada Metode *Extreme Programming*, fokus utama adalah pada perbaikan kualitas perangkat lunak dan responsif terhadap perubahan kebutuhan. Metode ini menggunakan pendekatan iteratif dengan siklus pengembangan yang sangat pendek (biasanya 1-2 minggu) [11]. Pada Metode *Rapid Application Development (RAD)* menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental yang berfokus pada pembuatan prototipe yang cepat dan sering yang mengutamakan pengembangan parsial dan perbaikan berkelanjutan [12]. Sedangkan untuk Metode *Waterfall* menggunakan pendekatan linier dan berurutan, Tiap tahapan harus selesai sebelum masuk ke tahapan selanjutnya [13].

Berdasarkan penjelasan yang ada, maka penelitian ini dilakukan dengan Metode *Extreme Programming*. Metode *Extreme Programming* ini dimulai dengan tahap perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Dari pembahasan di atas, penulis mengambil penelitian dengan judul “Rancang Bangun Website Wisata Germanggis Cilongok Banyumas Menggunakan Metode *Extreme Programming*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, proses pemesanan fasilitas di Wisata Germanggis masih dilakukan secara manual melalui platform WhatsApp, di mana calon pengunjung mendapatkan nomor pemilik yang tertera di bio Instagram dan owner melakukan pendataan pesanan di Whatsapp. Sistem transaksi ini mengharuskan calon pengunjung meminta katalog dalam bentuk PDF yang kemudian diikuti dengan pembayaran melalui transfer rekening. Sistem pendataan ini sering menyebabkan kendala, seperti tertimbunnya pesan pemesanan dan potensi kehilangan informasi pesanan.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Metode *Extreme Programming* untuk membangun website wisata Germanggis?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengunjung setelah adanya website wisata Germanggis?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat sebuah sistem berbentuk website yang dapat membantu Wisata Germanggis untuk menyelesaikan permasalahan pendataan pesanan.

1.5 Batasan Masalah

1. Penelitian ini dilakukan dalam lingkup Wisata Germanggis,
2. Metode pengembangan website yang digunakan adalah Metode *Extreme Programming*(XP).
3. Framework yang digunakan dalam penelitian ini adalah Framework Laravel.
4. Hasil dari Website Wisata Germanggis berisi informasi wahana dan fasilitas serta fitur transaksi untuk pembelian tiket dan penyewaan alat camping serta penginapan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi objek, penelitian ini diharapkan hasil penelitian ini membantu memperluas jangkauan informasi dari Wisata Germanggis melalui pemanfaatan teknologi informasi berupa website untuk efisiensi dan mempermudah proses pencarian informasi dan proses transaksi di Wisata Germanggis.
2. Bagi Penulis, penelitian ini menjadi tugas akhir serta portofolio untuk penulis, selain itu penelitian ini juga menjadi tambahan wawasan untuk penulis dalam mengembangkan website agar menjadi lebih baik lagi ke depannya.