

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara kepulauan atau *archipelago* dengan jumlah 17.504 pulau, menawarkan keragaman yang meliputi keanekaragaman budaya, tradisi, dan keindahan alam yang luar biasa [1]. Hal ini menjadikan banyak objek wisata di Indonesia sebagai tujuan wisatawan lokal dan internasional. Data dari Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2023 Indonesia berhasil menarik sekitar 11 juta wisatawan *mancanegara*. Sektor pariwisata telah terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional, hal ini sejalan dengan data Kemenparekraf yang mencatat realisasi nilai devisa pariwisata pada tahun 2023 mencapai 14 miliar *dolar AS* atau setara dengan Rp218,4 triliun [2]. Angka-angka ini menegaskan pentingnya sektor pariwisata bagi negara sebagai salah satu sumber pendapatan utama.

Salah satu daerah yang berkontribusi dalam pengembangan pariwisata nasional adalah Kabupaten Wakatobi. Wilayah ini ditetapkan sebagai salah satu destinasi pariwisata prioritas dan diakui sebagai salah satu dari 10 Kawasan Strategis Pariwisata Nasional berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 3 Tahun 2016. Potensi sektor pariwisata yang terus berkembang di daerah ini tercermin dari data Badan Pusat Statistik (BPS) Kabupaten Wakatobi, yang mencatat jumlah kunjungan sebanyak 9.117 wisatawan pada tahun 2023. Potensi besar tersebut bersumber dari keunikan geografis dan kekayaan atraksi wisata yang dimiliki. Secara administratif, Kabupaten Wakatobi merupakan bagian dari Provinsi Sulawesi Tenggara yang terdiri atas empat pulau utama: Wangi-Wangi, Kaledupa, Tomia, dan Binongko, yang diakronimkan menjadi nama "Wakatobi". Dari keempat pulau utama tersebut, Pulau Wangi-Wangi memegang peranan paling strategis karena berfungsi sebagai pusat administratif sekaligus pintu gerbang utama pariwisata bagi mayoritas wisatawan. Oleh karena itu, untuk memastikan relevansi dan dampak yang maksimal, penelitian ini akan memfokuskan cakupan objek wisatanya pada pulau ini. Berbeda dengan wilayah lain di provinsi tersebut,

Wakatobi memiliki karakter utama sebagai daerah tujuan wisata. Setiap pulau memiliki daya tarik khas: Wangi-Wangi dikenal dengan fenomena migrasi lumba-lumba, Kaledupa memiliki kekayaan budaya seperti Tari Lariangi, Tomia menyuguhkan panorama bawah laut yang memukau, dan Binongko menawarkan lanskap geologi taman batu yang unik. Kombinasi ini menjadikan Wakatobi sebagai destinasi unggulan bagi wisatawan yang ingin mengeksplorasi kekayaan alam dan budaya secara menyeluruh [3].

Kabupaten Wakatobi memiliki potensi pariwisata yang besar, namun belum didukung oleh platform informasi digital yang memadai. Hasil observasi terhadap *website* pariwisata resmi pemerintah yaitu *wakatobitourism.com*, mengidentifikasi sejumlah keterbatasan dari aspek teknis maupun konten. Situs tersebut belum menyediakan fitur esensial seperti peta lokasi interaktif, petunjuk arah, maupun ruang partisipasi bagi pengguna. Selain itu, penyajian informasi destinasi hanya berupa deskripsi singkat dengan dukungan visual yang minim, sehingga gagal memberikan gambaran yang utuh dan representatif mengenai kondisi aktual destinasi bagi calon wisatawan.

Keterbatasan ini turut dikonfirmasi oleh pihak Dinas Pariwisata Kabupaten Wakatobi. Dalam wawancara, Kepala Subbagian Pemasaran dan Promosi menjelaskan bahwa situs *website* yang ada saat ini memang dirancang sebatas media informasi satu arah. Beliau juga menambahkan bahwa alur informasi wisata masih lebih banyak disalurkan secara konvensional melalui komunikasi langsung antara wisatawan dan operator lokal, bukan melalui platform digital yang dapat diakses secara mandiri. Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil diskusi pendahuluan bersama salah seorang pelaku wisata di Pulau Wangi-Wangi, yang mengungkapkan bahwa wisatawan kerap mengalami kesulitan saat menjelajahi destinasi secara mandiri. Kondisi ini diperkuat oleh temuan dalam penelitian sebelumnya. Penelitian dalam [4] menyoroti lemahnya dokumentasi serta minimnya informasi mengenai potensi wisata darat di Wakatobi. Sementara itu, [5] menunjukkan bahwa penyampaian informasi pariwisata lebih banyak dilakukan oleh komunitas informal seperti Komunitas Generasi Pesona Indonesia (GenPI) dibandingkan oleh kanal resmi pemerintah daerah.

Sistem informasi pariwisata terbukti efektif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan daya tarik sebuah destinasi. Sebagai bukti, studi kasus pada optimalisasi *website* Desa Pait, Malang, menunjukkan bahwa platform digital mampu meningkatkan kunjungan wisata secara signifikan hingga 30% dan efektif dalam memperkuat daya tarik potensi lokal [6]. Oleh karena itu, perancangan sistem untuk Kabupaten Wakatobi ini bertujuan meningkatkan efektivitas pengelolaan informasi dan memperkuat daya tarik wisatanya. Untuk menghadapi tantangan dalam proses pembangunan sistem berbasis *web* yang dinamis, penelitian ini mengimplementasikan kerangka kerja *Scrum*. *Scrum*, dengan pendekatan iteratif dan inkremental, memungkinkan tim pengembang untuk melakukan adaptasi secara cepat terhadap perubahan kebutuhan atau umpan balik dari pengguna. Mekanisme ini memastikan tim dapat bekerja dengan fokus dan konsistensi dalam setiap siklus kerja (*Sprint*), sehingga secara bertahap mampu menghasilkan bagian dari *website* yang fungsional (*Increment*) dan berkualitas [7].

Potensi besar sektor pariwisata di Kabupaten Wakatobi menjadi landasan bagi penelitian yang secara spesifik diangkat dalam judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Wakatobi Berbasis Website Menggunakan Metode Scrum”. Platform *website* dipilih karena memiliki cakupan akses yang luas dan dapat diakses dari berbagai perangkat serta lokasi [8]. Sistem ini diharapkan mampu meningkatkan visibilitas digital Wakatobi melalui pencarian daring, mempercepat pembaruan informasi, serta menyebarkan konten wisata terkini secara efisien. Biaya pengembangan dan pemeliharaan yang relatif rendah juga menjadikan solusi ini layak untuk diterapkan. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan aksesibilitas dan pengalaman wisatawan dalam merencanakan perjalanan ke Wakatobi, sekaligus memberikan kontribusi dalam mengevaluasi efektivitas metode *Scrum* dalam pengembangan sistem informasi pariwisata.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Permasalahan utama dalam penelitian ini berkaitan dengan kesenjangan informasi pariwisata di Kabupaten Wakatobi. Kesenjangan ini disebabkan oleh belum memadainya platform digital resmi pariwisata yang secara fungsionalitas, konten, dan interaktivitas belum mampu menjawab kebutuhan wisatawan mandiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis website dengan menerapkan metode *Scrum* untuk mengatasi kesenjangan informasi di Kabupaten Wakatobi?
2. Bagaimana hasil evaluasi kelayakan sistem yang dirancang melalui pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Black Box Testing* dan pengujian penerimaan pengguna menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT)?

### **1.3. Tujuan dan Manfaat**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis website dengan menerapkan metode *Scrum* untuk mengatasi kesenjangan informasi di Kabupaten Wakatobi.
2. Mengevaluasi kelayakan sistem yang telah dibangun melalui pengujian fungsionalitas menggunakan metode *Black Box Testing* dan pengujian penerimaan pengguna melalui *User Acceptance Testing* (UAT)..

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini mencakup aspek praktis maupun akademis. Secara praktis, sistem ini diharapkan dapat memudahkan wisatawan dalam menemukan dan merencanakan perjalanan secara mandiri, sekaligus menjadi media promosi digital yang efektif bagi pemerintah daerah untuk memperkuat citra pariwisata Kabupaten Wakatobi. Dari sisi akademis, penelitian ini memberikan studi kasus mengenai penerapan metode *Scrum* pada proyek sistem informasi pariwisata oleh aktor tunggal dan dapat menjadi referensi untuk perancangan serupa di masa depan.

### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, maka ditetapkan batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Scrum*.

2. Objek destinasi wisata dalam penelitian ini dibatasi pada wilayah Pulau Wangi-Wangi, dengan pertimbangan bahwa pulau ini merupakan pusat administratif dan pintu gerbang utama pariwisata di Kabupaten Wakatobi.
3. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*.
4. Pengujian sistem dilakukan menggunakan *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)*.

### **1.5. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini dilakukan melalui serangkaian tahapan sistematis yang dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses diawali dengan identifikasi masalah terkait kesenjangan informasi pariwisata di Kabupaten Wakatobi, yang didukung oleh studi literatur sebagai landasan teoretis. Hasil dari kedua tahapan tersebut dijadikan dasar dalam proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis untuk merumuskan kebutuhan sistem. Berdasarkan kebutuhan yang telah dirumuskan, penelitian dilanjutkan dengan implementasi sistem menggunakan metode *Scrum*. Penelitian diakhiri dengan tahapan pengujian sistem melalui *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing (UAT)* untuk mengukur kelayakan sistem yang dirancang.