

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan suatu kegiatan perpindahan orang, yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu dari sebuah tempat ke tempat lain dengan melakukan perencanaan sebelumnya. Ditinjau dari aspek kehidupan, pariwisata merupakan kegiatan yang bersifat kompleks dan mencakup sektor seluruh kegiatan manusia khususnya dalam pariwisata Indonesia. Peranan pariwisata dalam pembangunan nasional, disamping sebagai sumber perolehan devisa juga banyak memberikan sumbangan terhadap bidang-bidang lainnya. Pariwisata termasuk salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya, selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi [1].

Dalam lingkup nasional, sektor pariwisata dianggap sebagai sektor yang potensial di masa yang akan datang. Menurut data, kontribusi sektor pariwisata terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional pada tahun 2020 diperkirakan berada pada angka 4,1%. Sebaliknya, kontribusi sektor pariwisata sebesar 4,7% pada tahun 2019. Diperkirakan, pemulihan pada sektor ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Kondisi pariwisata akan normal kembali pada tahun 2024, dengan kontribusi diperkirakan 4,5%. Fakta data kontribusi sektor pariwisata terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional, ini menunjukkan bahwa pariwisata termasuk salah satu sektor yang terkena dampak yang paling parah dari kondisi pandemi Covid-19 yang mengakibatkan terjadinya penurunan tingkat kunjungan pariwisata di setiap destinasi pariwisata yang ada di Indonesia.

Era revolusi 4.0 di era digital merupakan salah satu penyebab banyaknya pergeseran kondisi sosial masyarakat di berbagai sektor penting dunia, termasuk salah satunya adalah sektor pariwisata. Dampak pergeseran budaya siber yang terlihat dari transformasi digital pada era tourism 4.0, adalah adanya perubahan proses pengambilan keputusan berwisata pada generasi milenial. Tipikal budaya siber yang berfokus pada fenomena sosial dan networking [2], yang mana menjadikan media sosial memiliki peran yang signifikan sebagai sumber rujukan generasi milenial dalam menentukan tujuan berwisata. Indonesia merupakan negara dengan pengguna internet terbesar di dunia dengan angka pertumbuhan sekitar 55% yang mengacu pada penggunaan media sosial dan hal tersebut mampu membuat Indonesia memiliki potensi yang cukup besar sebagai pundi-pundi bagi devisa negara pada perkembangan sektor pariwisatanya.

Desa Wisata Kamojang merupakan salah satu Desa Wisata yang memiliki potensi keanekaragaman hayati yang cukup tinggi, khususnya pada keindahan panorama alamnya.

Jumlah pengunjung ke Desa Wisata Kamojang dari tahun ketahun mengalami peningkatan, hal ini disebabkan karena bertambahnya beberapa tujuan wisata seperti Wisata Alam Kawah Kamojang, wisata pendidikan Geothermal Information Center (GIC), Wisata Argo, Wisata Budaya, Wisata Air, dan Wisata Penangkaran Elang. Melihat potensi dan perkembangan yang ada di Desa Wisata Kamojang.

Biasanya para pengunjung atau wisatawan mengalami kesulitan dalam hal memperoleh informasi mengenai tempat wisata dan penginapan yang akan dipilih baik itu secara informasi harga, fasilitas, dan lokasi dari penginapan tersebut. Tidak dipungkiri lagi para wisatawan terkadang merasa cukup kesulitan dalam hal melakukan pemesanan penginapan atau homestay di Desa Kamojang, selain itu sedikitnya informasi yang tersebar mengenai homestay-homestay yang ada.

Oleh karena itu dibuatlah E-Reserve: Aplikasi Katalog dan Reservasi Homestay Desa Wisata Kamojang yang merupakan aplikasi berbasis web mampu untuk memproses reservasi homestay dan mampu memberikan detail serta rekomendasi tujuan wisata di Desa Wisata Kamojang. Dalam aplikasi ini pengunjung dapat mengetahui dan memilih tempat homestay yang diinginkan, terdapat juga beberapa fitur pendukung seperti detail (deskripsi) homestay, lokasi homestay, beberapa galeri foto menarik terkait homestay, proses reservasi homestay dan para pengunjung juga dapat memberikan rating dari homestay yang mengacu pada kualitas pelayanan homestay tersebut. Dalam hal ini, para pengunjung juga dapat dengan mudah mencari tentang informasi homestay dan wisata di Desa Kamojang.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar pengunjung dapat dengan mudah mencari informasi homestay dan wisata di Desa Wisata Kamojang ?
2. Bagaimana cara agar wisatawan dapat melakukan reservasi homestay di Desa Kamojang ?

II.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Platform ini diimplementasikan di website yang dapat diakses melalui PC atau *smartphone* yang terhubung ke *internet*.
2. Platform ini dirancang untuk kawasan desa wisata Kamojang.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun platform berbasis website, yang diharapkan dapat mempermudah

wisatawan dalam mencari informasi homestay dan wisata yang ada pada Desa Wisata Kamojang.

2. Membangun Aplikasi E-Reserve, untuk mempermudah pengunjung dalam melakukan reservasi homestay di Desa Wisata Kamojang.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan pihak pemilik penginapan serta masyarakat sekitar terkait sistem yang akan diterapkan di Desa Wisata Kamojang sehingga akan didapatkan data sesuai kebutuhan yang akan diterapkan.

2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan cara mengidentifikasi permasalahan dari proyek ini. Setelah itu, mencari dan mempelajari informasi dan referensi terkait hasil identifikasi buku jurnal maupun internet.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi E-Reserve berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi, tools yang digunakan meliputi Visual Studio Code, dan SQLite dengan menggunakan bahasa php dan framework Codeigniter.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.