

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang

Pengembangan desa wisata bertujuan untuk membentuk agar masyarakat desa sadar wisata dan dapat mengetahui potensi yang dimiliki desa tersebut sehingga dapat dimanfaatkan menjadi objek wisata[1]. Tujuan lain dari pengembangan desa wisata seperti yang tertera dalam Peraturan Bupati Bandung Nomor 47 Tahun 2010 tentang Penetapan Kawasan Desa Wisata di Kabupaten Bandung yaitu, berkembangnya potensi budaya serta wisata yang terdapat pada masing-masing desa wisata, terpelihara atau terbinanya tata kehidupan serta seni budaya masyarakat, dan meningkatkan perekonomian masyarakat dengan memanfaatkan potensi lingkungan untuk kepentingan wisata budaya, agro dan tirta[2].

Didasari dari tujuan tersebut, dikeluarkan Surat Keputusan Bupati Bandung Nomor 2 556.42/Kop/72-Dispopar/2011 tentang Penetapan Desa Wisata di Wilayah Kabupaten Bandung yang dijabarkan pada Tabel 1.1[2].

**Tabel 1. 1** Nama desa wisata di Kabupaten Bandung

No	Nama Desa Wisata	Jenis Wisata	Produk Unggulan
1	Desa Alam Endah Kecamatan Rancabali	Agroekowisata	Makanan olahan strawberry, kerajinan tangan, pertanian dan perkebunan
2	Desa Gembung Kecamatan Pasirjambu	Agroekowisata	Makanan olahan strawberry, kerajinan tangan, pertanian dan perkebunan
3	Desa Panundaan Kecamatan Ciwidey	Agroekowisata	Kerajinan tangan, pertanian, wisata edukasi, <i>homestay</i> dan seni budaya
4	Desa Lebak Muncang Kecamatan Ciwidey	Agroekowisata	Kerajinan tangan, kelinci, pertanian dan perikanan
5	Desa Lamajang Kecamatan Pangalengan	Agroekowisata dan Budaya	Kerajinan tangan, <i>homestay</i> , kuliner, pertanian, peternakan, seni budaya dan arung jeram
6	Desa Ciburial Kecamatan Cimenyan	Agroekowisata	Kerajinan tangan, seni budaya dan peternakan

7	Kampung Cibolerang Desa Cimanuk Kecamatan Cileunyi	Kampung seni dan wisata	Seni budaya, kuliner tradisional, peternakan, pertanian dan perkebunan
8	Desa Laksana Kecamatan Ibum	Agroekowisata	Kawah Kamojang, budaya, kuliner, peternakan, pertanian dan perkebunan
9	Desa Rawabongo Kecamatan Ciwidey	Agroekowisata	Seni budaya, kerajinan tangan, kuliner, peternakan, pertanian dan perkebunan
10	Kelurahan Jelekong Kecamatan Baleendah	Seni Budaya	Kerajinan tangan, seni budaya, pertanian, perkebunan, seni lukis dan kuliner tradisional

Berdasarkan SK Bupati yang telah dikeluarkan pada tahun 2011 tersebut, Desa Laksana termasuk dalam salah satu desa yang ditetapkan sebagai desa wisata[2]. Menjadikan rumah tinggal sebagai *homestay* dapat menjadi investasi sebagai pemasukan tambahan bagi pemilik *homestay*, terutama bagi pemilik *homestay* di Desa Wisata Laksana yang merupakan Desa Wisata yang berada dekat dengan berbagai situs wisata di Kamojang. Namun, amat disayangkan penentuan harga tarif *homestay* masih mengira-ngira dengan cara membandingkan dengan harga kontrakan di sekitar. Sedangkan, harga tarif *homestay* di Desa Wisata Laksana juga bisa ditawarkan oleh pengunjung. Selain itu, berdasarkan hasil survei dan wawancara ditemukan bahwa belum ada pencatatan keuangan yang baik pada bisnis *homestay*.

Oleh karena itu, dibuatlah platform berbasis web yang bernama SiTariF, yaitu sebuah platform berbasis web yang merupakan petunjuk standar bagi pemilik *homestay* untuk menentukan harga *homestay* berdasarkan biaya langsung dan tidak langsung *homestay*, guna menghindari kerugian. Fitur pencatatan keuangan juga dapat membantu pemilik *homestay* dalam pengambilan keputusan untuk bisnis *homestay* ke depannya.

Dengan adanya platform berbasis web SiTariF ini diharapkan dapat membantu para pemilik *homestay* di desa laksana dalam menentukan harga *homestay* dan menyelesaikan masalah yang ada

## 1.2. Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana cara pemilik *homestay* dapat menentukan tarif *homestay*?
2. Bagaimana pencatatan/pengelolaan keuangan yang dilakukan oleh pemilik *homestay*?
3. Bagaimana merancang web yang dapat membantu pemilik *homestay* di Desa Wisata Laksana dalam menentukan harga tarif dan mencatat/mengelola keuangan *homestay*?

## 1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Platform ini diimplementasikan di website yang dapat diakses melalui PC atau *smartphone* yang memiliki browser.
2. Platform ini hanya berlaku bagi pemilik *homestay* di Desa Wisata Laksana yang telah tergabung dalam paguyuban.

## 1.4. Tujuan

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

1. Aplikasi dapat membantu pemilik *homestay* menentukan tarif *homestay*.
2. Aplikasi dapat membantu pemilik *homestay* melakukan pencatatan keuangan.
3. Merancang website yang dapat membantu pemilik *homestay* dalam menetapkan tarif *homestay* dan pencatatan keuangan *homestay*.

## 1.5. Metode Penyelesaian Masalah

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

### 1. Analisis Kebutuhan

Melakukan survei dan komunikasi dengan pihak pemilik *homestay* di desa wisata Laksana sehingga akan didapatkan data yang sesuai dengan permasalahan yang dialami pemilik *homestay*, dalam hal menentukan harga *homestay* sesuai dengan biaya langsung dan biaya tidak langsung *homestay* seperti biaya air, biaya listrik, biaya gaji, dan lain-lain.

### 2. Studi Literatur

Mencari referensi yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti *pricing*, *cost structure*, dan juga aplikasi ataupun web-web yang memiliki fungsional yang sama. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti platform code untuk web dan database yang akan dipakai.

### 3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan website SiTariF berdasarkan analisis 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 website, tools yang digunakan meliputi Visual Studio Code, dan MySQL dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk Web *Backend* dan teknologi Bootstrap untuk Web *Frontend*.

### 5. Pengujian Aplikasi

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

## 1.6. Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

#### 1. Ihya Ainnurrohman

Peran : *Frontend Developer, Backend Developer*

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat rancangan database
- Membuat dokumen

#### 2. Athifah Brilianty Nurul Falah

Peran : *Frontend Developer, Backend Developer, UI/UX Designer*

Tanggung Jawab :

- Membuat *mockup* aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat poster
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen