BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Suatu wilayah baik itu dalam lingkup Provinsi, Kabupaten, atau kota memiliki daya tarik wisata tersendiri baik dari sektor wisata alam, budaya atau kuliner. Daya tarik tersebut memiliki potensi untuk dijadikan objek wisata yang dapat menarik minat wisatawan dalam maupun luar negeri untuk datang ke wilayah tersebut. Jumlah wisatawan yang datang akan sangat dipengaruhi oleh objek wisatanya itu sendiri dan faktor lain seperti tata kelola objek wisata, biaya yang diperlukan untuk mengunjungi objek wisata, jarak tempuh yang harus ditempuh oleh wisatawan dan juga promosi objek wisata.

Kabupaten Subang merupakan salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Barat yang memiliki banyak potensi pariwisata baik dari wisata alam, budaya dan kuliner. Dari banyaknya objek wisata yang ada hanya ada beberapa objek wisata saja yang dipromosikan dengan baik, sedangkan yang lain masih sedikit sehingga hal tersebut mempengaruhi jumlah wisatawan yang berkunjung ke objek wisata tersebut.

Kegiatan berwisata merupakan kegiatan yang umum dilakukan seseorang untuk menikmati waktu senggang mereka dengan cara mengunjungi objek wisata alam, budaya atau kuliner. Wisata adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dengan cara mendatangi tempat-tempat tertentu untuk berbagai tujuan yang dilakukan dengan waktu singkat. (Sucipto dan Limbeng, 2017).

Sebelum melakukan aktivitas wisata, wisatawan biasanya memerlukan referensi dari berbagai media tentang objek-objek wisata yang akan mereka kunjungi. Media yang saat ini paling mudah dan sering digunakan adalah media internet dan sosial media, wisatawan akan mencari rekomendasi objek wisata dan informasi terkait objek wisata tersebut. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi objek-objek wisata yang ada di suatu daerah untuk bisa mempromosikan dan bahkan memiliki laman *website* sendiri untuk media promosi dan sumber referensi bagi wisatawan yang hendak berkunjung.

Media *website* sendiri masih belum banyak digunakan oleh pemerintah daerah untuk dijadikan media promosi, referensi atau bahkan sumber data bagi daerah tersebut pada sektor pariwisata. Padahal, dengan memiliki *website* pariwisata sendiri maka dapat membuat wilayah tersebut memiliki sumber data bagi wilayah itu sendiri ataupun bagi masyarakat umum. Hal lain yang didapat dengan memiliki *website* pariwisata sendiri adalah menjadi media promosi bagi dan jembatan antara

pemerintah daerah dan masyarakat maupun calon wisatawan untuk penyebaran informasi yang ada pada daerah tersebut.

Kebutuhan informasi masyarakat menjadi sangat penting untuk diperhatikan oleh pemerintah daerah karena berkaitan dengan transparansi data pemerintah. Selain itu, pada sektor pariwisata informasi dibutuhkan masyarakat dan calon wisatawan untuk menjadi bahan pertimbangan terhadap suatu objek wisata apakah layak atau tidak untuk dikunjungi.

Jika pemerintah daerah memiliki *website* pariwisata yang menarik dan mengandung banyak informasi yang akurat dan terpercaya, maka akan menjadi nilai lebih bagi daerah itu sendiri ataupun bagi objek wisata tersebut. Dengan menarik calon wisatawan sebanyak-banyaknya, maka akan menjadi sumber perputaran ekonomi yang baik bagi daerah tersebut karena wisatawan akan terlibat langsung dengan masyarakat setempat dalam kegiatan ekonomi.

Kabupaten Subang dengan banyaknya daya tarik di sektor pariwisata, sayangnya masih belum memiliki website yang dapat menjadi sumber informasi dan media promosi bagi objek-objek wisata yang ada. Hal ini tentu menjadi kendala karena dengan banyaknya potensi wisata yang ada hanya beberapa yang sudah dipromosikan dengan baik namun ada juga yang belum dipromosikan dengan baik. Apabila Kabupaten Subang memiliki *website* pariwisata sendiri tentu akan menjadi sumber informasi dan media promosi yang baik untuk objek-objek wisata dan daerah Kabupaten Subang itu sendiri yang pada akhirnya dapat menjadi sumber perekonomian daerah dan masyarakat umum.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat sebuah *website* yang didalamnya memuat objek wisata yang berada di daerah tempat penulis sendiri lahir, yaitu Kabupaten Subang. Saat ini, Kabupaten Subang belum memiliki *website* yang khusus memuat objek-objek wisata daerah, sehingga penulis merasa perlu untuk membuat *website* yang khusus membahas tentang objek-objek wisata di Kabupaten Subang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun masalah yang harus diselesaikan oleh penulis diantaranya adalah :

1. Apa saja komponen yang diperlukan dari objek-objek wisata di Kabupaten Subang untuk dimuat di *website?*
2. *Hardware* dan *software* apa saja yang digunakan untuk menunjang pembuatan *website* tersebut?
3. Bagaimana proses pembuatan *website* pariwisata Kabupaten Subang?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dan manfaat yang ingin penulis capai dari pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat sebuah *website* informasi pariwisata yang ada di Kabupaten Subang dengan menggunakan HTML & CSS.
2. Membuat fitur gambar 360 pada website pariwisata Kabupaten Subang.
3. Membuat fitur reservasi hotel dan paket wisata yang ada di Kabupaten Subang.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dapat berisi:

1. *Website* yang dibuat hanya dapat digunakan di media komputer desktop.
2. *Website* hanya memuat informasi objek wisata yang ada di Kabupaten Subang.
3. *Website* yang dibuat merupakan website berbasis pengguna.

1.5 Definisi Operasional

Website

website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

Pariwisata

Pariwisata secara mudah didefinisikan sebagai perjalanan yang diambil oleh individu atau kelompok individu untuk pergi dari satu tempat ke tempat lain di beberapa tempat, rencana

perjalanan dibuat untuk jangka waktu tertentu dalam rangka memenuhi kebutuhan akan hiburan dan rekreasi individu atau kelompok individu tersebut (Prayogo, 2018).

1.6 Metode Pengerjaan

Penulis berencana menggunakan metodologi *Modified Waterfall.* Metode *Modified Waterfall* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang dibuat secara berurutan dan terdiri dari enam tahap.

Metode ini dianggap penulis menjadi metode yang tepat karena memiliki unsur fleksibilitas dalam pengerjaan perangkat lunak dan cocok digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang bekerja perorangan.

1.6.1 Requirment Gathering

Seperti data yang tertera sebelumnya, *website* pariwisata yang ada di Kabupaten Subang memiliki beberapa kekurangan, diantaranya :

1. Informasi yang disampaikan tidak lengkap dan kedaluwarsa.
2. Penyajian informasi minim gambar dan terkesan kurang menarik.
3. Informasi pariwisata tersebut terdapat pada *website* resmi Dinas Kabupaten Subang dan tidak berdiri sendiri, sehingga sulit untuk mengakses laman tersebut saat melakukan pencarian di internet.

Dari beberapa kekurangan tersebut muncul beberapa masalah, yakni :

1. Informasi yang tidak lengkap dapat menyebabkan kurangnya informasi yang didapat oleh pengunjung *website*
2. Gambar yang minim dan kurang menarik dapat menyebabkan kurang tertariknya pengunjung *website* terhadap objek wisata yang tertera.
3. Laman *Website* yang tidak berdiri sendiri dapat menyebabkan Laman *Website* sulit untuk ditemukan dan minim pengunjung.

1.6.2 *Analysis*

Setelah menganalisis data dan sistem yang sudah ada, penulis dapat menemukan beberapa kebutuhan pengguna yang harus ada pada *website* diantaranya adalah :

1. Memuat informasi yang lengkap dan *update* agar pengunjung mendapatkan informasi lengkap dan update dari objek wisata

2. Memiliki kualitas dan gambar yang lebih banyak dan menarik agar dapat membuat pengunjung lebih tertarik pada objek wisata.
3. Membuat *website* khusus memuat pariwisata Kabupaten Subang agar tidak menyatu dengan *website* Pemerintah Daerah Kabupaten Subang dan mudah ditemukan.

1.6.3 *Design*

Untuk membuat sebuah *website* yang dpat menjadi solusi atas masalah-masalah di atas, penulis telah merencanakan model *website* yang akan dibuat. Model *website* yang akan penulis buat memiliki desain yang lebih menarik dan didukung dengan gambar objek wisata dan informasi tentang objek wisata yang akan penulis ambil langsung dari objek wisata dan narasumber terkait. Ini dimaksudkan agar pengunjung *website* mendapatkan referensi yang valid dan aktual dari objek wisata yang dimuat di dalam *website*.

Website yang akan dibuat membutuhkan spesifikasi minimum agar bisa dibuat sesuai dengan rencana penulis, berikut spesifikasi dari *hardware* yang dibutuhkan untuk membuat *website* :

a. Perangkat Keras

1. Laptop : Lenovo Ideapad Gaming 3 15IAH7
2. Processor : 12th Gen Intel(R) Core(TM) i7-12650H 2.30 GHz
3. RAM : 16 GB
4. *System Type* : 64 bit *operating system*
5. *Graphic card* : Nvidia GeForce RTX 3050 Ti Laptop GPU
6. *Client* : PC Desktop

b. Perangkat Lunak

1. Windows : Windows 11 Home versi 22H2
2. *Editing* : Adobe Photoshop 2023, Adobe Illustrator 202
3. *Coding* : Brackets

c. Fotografi

1. Kamera : GoPro Max 360 *Action Camera*

1.6.4 *Implementation*

Untuk membuat *website* yang dapat menjawab permasalahan di atas dibutuhkan langkah-langkah pembangunan yang dapat menjadi solusi. Beberapa langkah pembangunan yang akan penulis lakukan diantaranya :

1. Analisis kebutuhan

Langkah pertama yang penulis akan lakukan adalah analisis kebutuhan baik kebutuhan perangkat lunak maupun perangkat keras dan kebutuhan dari *website* yang akan dibuat berdasarkan survei pada sampel pengunjung *website* dan pihak dari DISPARPORA Kabupaten Subang. Hasil dari survei tersebut akan digunakan penulis untuk bahan muatan dari *website* yang akan dibuat.

2. Pengambilan data

Setelah analisis kebutuhan selesai, langkah selanjutnya adalah pengambilan data yang dibutuhkan untuk dimuat di dalam *website.* Data yang akan diambil adalah data yang berasal langsung dari objek wisata dan narasumber yang berkaitan dengan objek wisata. Data-data yang akan diambil diantaranya :

a. Gambar

Data gambar dari objek wisata akan dibutuhkan untuk muatan dari *website* yang akan penulis buat. Data gambar ini akan diambil langsung dari objek wisata dan akan menjadi gambaran informasi terkait objek wisata tersebut.

b. Informasi

Selain gambar, penulis juga akan mencari data mengenai informasi objek wisata yang akan dimuat. Informasi ini bisa berupa harga tiket, jam buka, fasilitas, dan lain-lain. Informasi ini menjadi hal penting agar pengunjung *website* mendapatkan informasi yang valid dan terbaru mengenai objek wisata yang dimaksud.

3. *Design*

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, penulis akan mulai membuat *design website* yang sesuai dengan kebutuhan. Terdapat beberapa proses *design* yang akan dilakukan penulis, diantaranya adalah :

a. Perancangan UI/UX *website*

Pada tahapan ini penulis akan mulai merancang *website* yang sesuai dan dapat menjadi solusi permasalahan yang telah dipaparkan di atas. Di dalam *website* tersebut harus memuat gambar dan

informasi yang lengkap agar dapat menjadi referensi bagi pengunjung. *Design* yang dibuat juga harus mudah dipahami dan mudah diakses oleh pengunjung dengan penambahan fitur-fitur yang memudahkan pengunjung mencari informasi dari objek wisata di Kabupaten Subang.

b. *Testing*

Setelah *website* berhasil dibuat, penulis akan melakukan testing fitur-fitur yang ada apakah berjalan sesuai dengan fungsinya atau tidak. *Testing* ini juga berfungsi untuk mengetahui apakah terdapat *bug* atau fungsi yang tidak berjalan untuk selanjutnya dapat diperbaiki.

c. *Maintenance*

Setelah tahapan-tahapan di atas dilakukan, penulis akan melakukan pemeliharaan *website,* pemeliharaan ini berupa penambahan objek-objek wisata terbaru dan pembaruan informasi agar pengunjung mendapatkan informasi terbaru.

1.1.1 Testing

Dalam proses pembuatan *website* dibutuhkan tahapan *testing* fungsinya adalah untuk mengetahui apakah terdapat *bug* pada desain maupun fungsi dari *website* yang telah dibuat. Langkah-langkah testing akan dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. *System testing*

System testing berfungsi untuk menguji berfungsi atau tidaknya sistem yang dibuat dan apakah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau tidak dan tes ini akan dilakukan sesering mungkin untuk menguji performa dari *website*. Selain itu, penulis juga akan melakukan tes dengan cara sebagai berikut :

b. Memakai fitur-fitur yang dibuat untuk mengetahui berfungsi atau tidaknya fitur tersebut.

c. Melakukan survei *user experience* untuk mengetahui kepuasan pengguna *website* dan apakah sesuai dengan kebutuhan.

1.1.2 Deployment

Setelah tahapan *testing* penulis akan menawarkan *website* yang telah dibuat kepada Pemerintah Daerah Kabupaten Subang untuk bisa digunakan secara massal dan dapat diakses oleh wisatawan baik dari daerah Subang, maupun dari luar subang sebagai referensi objek-objek wisata Kabupaten Subang.