

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada masa teknologi informasi sekarang, internet adalah sarana komunikasi yang memudahkan orang - orang, memfasilitasi pertukaran informasi dengan cepat dan mudah. Pemanfaatan teknologi informasi yang efektif akan mempermudah dan mempercepat pencarian informasi, dengan salah satu sumber informasi utama adalah *website*[1]. Dengan penggunaan internet, situs *website* dapat diakses secara langsung untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan sesuai kebutuhan. Mengacu pada kebijakan Kemenparekraf tentang adopsi teknologi penting untuk mengembangkan situs *website* pariwisata sebagai media promosi dan pemasaran destinasi wisata. Promosi pariwisata melalui internet meningkatkan persaingan harga pariwisata, sementara desain situs web membantu menyebarkan informasi tentang penawaran wisata dan memastikan kebenarannya[2].

Organisasi pengelola destinasi wisata, pengelola kepentingan, dan masyarakat memiliki peran manajemen menuju pariwisata berkelanjutan yaitu membuat kebijakan dan mengelola inovasi untuk mencapai keberlanjutan dalam pariwisata salah satunya membuat *website*. Destinasi wisata dapat memperoleh manfaat dari inovasi tersebut melalui pemasaran melalui *website* wisata yang memberikan wisatawan menjalani pengalaman wisata lebih baik. Pariwisata telah mengalami inovasi yang kuat terletak pada ketersediaan teknologi yang secara langsung menghubungkan wisatawan dengan penyedia layanan melalui teknologi digital[3]. Purwokerto memiliki banyak wisata namun masih kurangnya informasi – informasi yang ada, terutama di Wisata Buken Sumbang. Permasalahan yang ada di Wisata Buken, pengunjung sering kali ingin tau apa saja informasi yang terbaru dari Wisata Buken secara *online* yang dapat diakses mana saja.

Wisata Buken (Bukit Kendalisada) ialah salah satu obyek wisata di daerah Sumbang, Banyumas yang di berdiri sejak tahun 2016. Sekarang Wisata Buken sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat, saking pesatnya

dalam 7 tahun terakhir sudah memiliki berbagai macam fasilitas terutama kolam renang, aula, taman hewan, dan berbagai wahana untuk *outbound*. Terkadang pengunjung masih belum bisa mendapatkan informasi yang lebih terbaru, terutama informasi tentang fasilitas-fasilitas baru, harga tiket, dan lain lainnya. Jika Wisata Buken memiliki *website* yang mengupdate perkembangan yang baru maka bisa mengatasi kendala pengunjung yang ingin tahu informasi-informasi yang terbaru.

Penelitian ini mulai dengan proses wawancara dengan pihak pengelola wisata Buken dari wawancara yang dilakukan terdapat masalah yang ada tentang kurangnya informasi secara *online* melalui *website*. Maka akan dibuat *website* informasi Wisata Buken menggunakan pendekatan *Agile Development*. Metode *Agile* dipilih sebagai fokus dalam penelitian ini karena popularitasnya yang semakin meningkat. *Agile Development* memberikan fleksibilitas yang memungkinkan pengembang untuk kembali ke tahap sebelumnya jika terjadi perubahan yang dibutuhkan. Sebagai metodologi pengembangan perangkat lunak, *Agile Development* dikenal efektif dan adaptif. Meskipun tidak secara rinci menetapkan prosedur untuk menciptakan model-model tertentu, terdapat pendekatan yang dapat diikuti untuk menjadi seorang modeler yang efektif[4]. Sebelum digunakan oleh pengguna akan melakukan pengujian terhadap *website* informasi Wisata Buken.

Pengujian perangkat lunak ini memiliki tujuan untuk memastikan agar *website* yang telah dikembangkan berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna akhir. Para pengembang *website* melaksanakan sesi pengujian khusus untuk mendeteksi kesalahan (*error*) sejak tahap awal. Proses pengujian ini untuk menjamin kualitas *website* dan merupakan bagian penting berupa siklus hidup pengembangan *website*[5]. Berdasarkan deskripsi dari latar belakang tersebut maka judul dalam penelitian ini adalah “Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Buken (Sumbang, Banyumas) Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile Development*” hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan metode *Agile development* pada *website* yang akan membantu memberikan informasi mengenai Wisata Buken bagi *user*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah pada latar belakang diatas, maka dapat dibuat rumusan masalah, kurangnya informasi yang didapatkan oleh pengunjung karena pihak Wisata Buken belum memiliki media sosial yang aktif sehingga solusi untuk mengatasi hal tersebut yaitu membuat *website* informasi yang menarik dan mudah untuk mengerti oleh pengunjung di Wisata Buken dengan menggunakan *Agile Software Development*.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dari penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Buken (Sumbang, Banyumas) Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile Development*" adalah sebagai berikut:

1. Bagaiman perancangan *website* informasi Wisata Buken?
2. Bagaimana penggunaan metode *Agile Software Development* untuk merancang *website* informasi Wisata Buken?
3. Bagaimana hasil pengujian perancangan *website* informasi Wisata Buken menggunakan *black box* kepada pengelola Wisata Buken?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Buken (Sumbang, Banyumas) Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile Development*" adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem informasi wisata Buken berbasis *website* yang dapat memfasilitasi promosi dan pemasaran destinasi wisata Buken secara efektif.
2. Menerapkan metode *Agile Development* dalam proses pengembangan sistem informasi untuk memastikan fleksibilitas, adaptabilitas, dan kolaborasi tim yang optimal.
3. Meningkatkan aksesibilitas informasi wisata bagi pengguna dengan menyediakan platform yang *user-friendly* dan informatif.

4. Memastikan bahwa informasi yang disajikan di situs webs akurat dan, sehingga dapat dipercaya oleh pengguna dan calon wisatawan.
5. Meningkatkan persaingan harga pariwisata melalui promosi *online* yang efisien dan terarah.
6. Mempercepat proses pengembangan dan perbaikan sistem melalui iterasi dan *feedback* berkelanjutan dari pengguna dan pengelola kepentingan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Buken (Sumbang, Banyumas) Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile Development*" adalah sebagai berikut:

1. Perancangan website wisata untuk mengembangkan informasi–informasi yang sudah ada maupun yang akan *diupdate*.
2. Penelitian ini berfokus dalam merancang *website* wisata menggunakan *framework laravel*.
3. Penelitian ini berfokus merancang *website* wisata menggunakan Metode *Agile Development*.
4. Pengujian website menggunakan *Blackbox Testing*.
5. *Website* ini dibuat untuk menyediakan informasi di Wisata Buken.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Buken (Sumbang, Banyumas) Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Agile Development* antara lain:

1. Peningkatan Akses Informasi: Mengembangkan sistem informasi wisata berbasis *website* yang memudahkan pengguna untuk mengakses informasi lengkap dan terbaru tentang Wisata Buken, sehingga meningkatkan daya tarik pengunjung.
2. Efisiensi Proses Pengembangan: Menggunakan metode *Agile Development* dalam proses pengembangan sistem memungkinkan iterasi cepat dan penyesuaian berkelanjutan.

3. Meningkatkan Kepuasan Pengguna: Dengan iterasi berulang dan umpan balik yang berkelanjutan, sistem informasi yang dibangun dapat lebih sesuai dengan ekspektasi dan kebutuhan pengguna akhir, meningkatkan tingkat kepuasan pengguna.
4. Optimalisasi Bisnis Pariwisata: Sistem informasi yang efisien dapat membantu pengelola wisata Buken mengoptimalkan strategi pemasaran dan operasional, sehingga meningkatkan potensi pendapatan dan keberlanjutan bisnis pariwisata.
5. Peningkatan Promosi Wisata : Membantu meningkatkan promosi destinasi wisata Buken melalui *platform digital*, menjangkau wisatawan yang lebih luas dan meningkatkan visibilitas destinasi tersebut.