

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi yang tumbuh sangat cepat. Bidang pariwisata ini merupakan salah satu penyumbang devisa bagi negara kita. Pariwisata Indonesia sangatlah unggul dan maju, karena negara Indonesia sendiri memiliki banyak tempat wisata, adat dan tradisi yang dapat dijadikan daya tarik wisata (Salah, 2025). Perkembangan pariwisata dan pembangunannya telah memberikan peluang untuk peningkatan ekonomi (Salah et al., 2025). Indonesia memiliki beragam destinasi wisata menarik, salah satunya terletak di wilayah Kutawaru, Kecamatan Cilacap Tengah. Kutawaru merupakan sebuah desa yang berada di Provinsi Jawa Tengah, tepatnya di sebelah barat Kota Cilacap dan menghadap langsung ke kawasan pesisir laut. Secara administratif, Desa Kutawaru berbatasan dengan Desa Ujungmanik dan wilayah Kecamatan Kawunganten di bagian barat, serta dengan Desa Brebeg dan Kecamatan Jeruklegi di sebelah utara. (Ii, 2023). Wilayah timur dan selatan Desa Kutawaru berbatasan langsung dengan laut. Akses menuju kawasan ini dari pusat Kota Cilacap dapat ditempuh melalui jalur laut menggunakan perahu. Alternatif lainnya adalah melalui jalur darat dengan melewati Kecamatan Jeruklegi atau Kawunganten. Secara umum, kondisi sosial dan ekonomi masyarakat di Kelurahan Kutawaru tergolong rendah. Sebagian besar penduduk menggantungkan hidupnya sebagai nelayan, sementara sebagian lainnya bekerja di sektor pertanian. (Utara et al., 2021). Wilayah Desa Kutawaru memiliki karakteristik geografis yang beragam, terdiri dari kawasan pesisir serta wilayah perbukitan. Dari sisi pembangunan, daerah ini masih tergolong tertinggal, bahkan secara lokasi cukup jauh dari pusat administratif Kecamatan Cilacap Tengah. Secara administratif, Desa Kutawaru terbagi menjadi empat lingkungan dengan total 12 Rukun Warga (RW). Meskipun demikian, Kutawaru memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata, karena menawarkan daya tarik yang unik dan berbeda dibandingkan daerah lainnya. Desa ini memenuhi berbagai aspek

yang diperlukan untuk pengembangan pariwisata, termasuk potensi wisata alam seperti hutan mangrove, wisata budaya melalui kegiatan membatik dengan motif mangrove khas Kutawaru, serta wisata buatan yang dikembangkan oleh masyarakat setempat.. Oleh karena itu, industri pariwisata ini perlu dikembangkan oleh orang lokal atau masyarakat Desa Kutawaru itu sendiri, dan mempromosikan Desa Kutawaru sebagai daerah wisata untuk meningkatkan pendapatan ekonomi warga sekitar melalui kunjungan wisatawan yang ingin berwisata di Kutawaru dan jasa kepada orang non-lokal, sehingga banyak wisatawan yang berkunjung dan masyarakat Desa Kutawaru bisa mendapatkan hasil atau dampak positif nya.

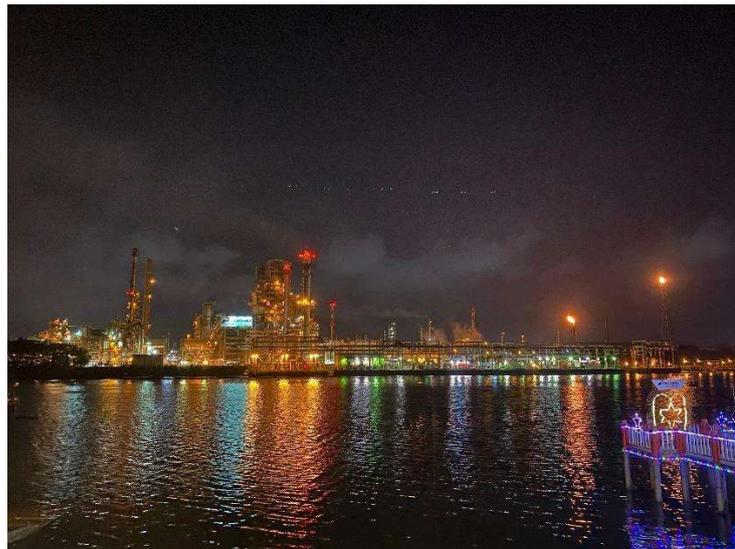
Kutawaru terdapat beberapa wisata yaitu salah satunya adalah Intan Bahari yang merupakan wisata buatan manusia yaitu tempat wisata laut dengan pemandangan lampu kilang Pertamina, jembatan hias di atas laut, pendopo, tempat hiburan anak dan tempat kuliner di dalam wisata Intan Bahari. Tempat ini merupakan tempat wisata baru karena peresmian Intan Bahari ini pada bulan April 2024 kemarin. Pada tempat wisata tersebut seluruh kegiatan operasional hingga pencatatan keuangan masih dilakukan secara manual, yaitu menggunakan metode tulis tangan dalam buku catatan. Hal ini menjadi kendala serius dalam efektivitas dan transparansi pengelolaan wisata. Sistem manual yang digunakan saat ini kerap menimbulkan berbagai permasalahan, terutama dalam hal pencatatan keuangan. Terdapat beberapa kejadian di mana bagian keuangan lalai dalam mencatat transaksi, atau bahkan tidak mendokumentasikan sama sekali. Akibatnya, muncul ketidakpercayaan di antara sesama pengelola, terutama dalam hal keuangan yang merupakan aspek sensitif dalam operasional tempat wisata. Ketiadaan dokumentasi yang rapi dan transparan juga menyulitkan dalam proses evaluasi, pelaporan, serta pengambilan keputusan berbasis data. Potensi tempat wisata yang seharusnya dapat berkembang dengan cepat menjadi terhambat hanya karena sistem administrasi yang tidak tertata. Belum memiliki sarana umpan balik antara pengunjung dan tempat wisata yang mendorong untuk mengevaluasi fasilitas apa saja yang perlu diperbaiki untuk kenyamanan pengunjung. Maka dari itu perlunya perancangan

sistem informasi berbasis *website* untuk menunjang segala kegiatan pada tempat wisata tersebut.

Dalam perancangan sistem informasi berbasis *website* ini, digunakan metode pengembangan *Rapid Application Development* (RAD) karena paling tepat dibandingkan dengan metode lain seperti *Waterfall*, *Extreme Programming* (XP), *Design Thinking*, dan *Scrum*. Pemilihan metode RAD didasarkan pada kebutuhan implementasi yang cepat dan keterlibatan langsung dengan mitra. Karena proses pengembangan sistem ini dilakukan dengan komunikasi yang intensif bersama mitra, maka diperlukan metode yang tepat dan memungkinkan pengembangan dilakukan dalam waktu singkat. Metode RAD ini cocok dalam pengimplementasian *prototype* yang cepat, evaluasi langsung dari mitra, dan perbaikan sistem secara terus-menerus sesuai masukan yang diberikan. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem dapat lebih responsif terhadap kebutuhan nyata di lapangan, terutama dalam menjangkau mitra yang membutuhkan hasil implementasi dalam waktu yang lebih singkat. Selain itu, dalam menentukan metode pengembangan yang tepat perlu untuk melakukan perbandingan menggunakan pendekatan 3C+2S (*Compare*, *Contrast*, *Criticize*, *Synthesize*, dan *Summarize*) dari beberapa jurnal.

Pemilihan metode pengujian dalam penelitian ini menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) dan *black box testing*. Dalam metode *Rapid Application Development* (RAD), pengujian UAT dilakukan setelah pembuatan *wireframe* atau *prototipe*. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan persetujuan mitra terhadap isi dan desain *website* yang akan dibangun. Setelah itu, dilakukan tahap *refine*, yaitu proses penyempurnaan dan perbaikan aplikasi berdasarkan umpan balik dari mitra apabila terdapat bagian yang dirasa belum sesuai dengan kebutuhan. Setelah *website* selesai dibangun, dilakukan pengujian *black box* untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internal atau detail implementasinya. Pengujian ini hanya melibatkan interaksi dengan antarmuka aplikasi untuk memastikan sistem berperilaku sesuai spesifikasi atau kebutuhan pengguna. Terakhir, dilakukan kembali pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memverifikasi bahwa semua fungsi dan fitur telah berjalan dengan benar sesuai

spesifikasi bisnis yang telah ditentukan. UAT juga bertujuan menemukan potensi kesalahan atau kekurangan dari perspektif pengguna yang mungkin tidak terdeteksi selama pengujian teknis sebelumnya. Melalui UAT, pengguna dapat mengevaluasi apakah tampilan, alur kerja, dan pengalaman penggunaan sistem sudah memadai dan mudah dipahami.



Gambar 1-1 Wisata Intan Bahari

Pada gambar 1-1 merupakan gambar dari tempat wisata Intan Bahari kutawaru yang menawarkan pemandangan lampu cantik dan air laut yang sangat indah.

1.2. Rumusan masalah

Dari sebuah latar belakang yang telah dijabarkan bahwa dapat ditentukan rumusan masalahnya, seperti:

1. Permasalahan dari tempat wisata Intan Bahari Kutawaru seperti kelalaian pencatatan, kurangnya dokumentasi, dan munculnya ketidakpercayaan antar pengelola.
2. Belum memiliki sistem informasi berbasis *website* yang dapat menunjang kegiatan operasional dan meningkatkan transparansi di tempat wisata Intan Bahari

1.3 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan rancangan sistem informasi berbasis website pada wisata Intan Bahari Kutawaru menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) untuk mempermudah segala aktivitas pada tempat wisata tersebut, mengefisienkan waktu dan mempermudah segala bentuk pendokumentasian dari dokumentasi keuangan sampai dokumentasi data pengunjung.

1.4 Manfaat

Penelitian ini akan memberikan sebuah manfaat kepada beberapa pihak terkait (stakeholder), antara lain:

1. Bagi Pengelola Wisata Intan Bahari Kutawaru Meningkatkan efisiensi kerja dalam pendokumentasian keuangan dan pengelolaan data pengunjung, Menyediakan sistem Pemesanan tiket secara online, sehingga pengelolaan menjadi lebih modern dan praktis. Menyediakan sistem ulasan bagi tempat wisata melalui platform digital (*website*), sehingga dapat memperbaiki komplain pengunjung.
2. Bagi Masyarakat Lokal Mendorong pertumbuhan ekonomi masyarakat sekitar melalui peningkatan jumlah kunjungan wisatawan. Memberi peluang kerja tambahan dalam pengelolaan dan operasional sistem wisata berbasis teknologi.
3. Bagi Peneliti Lain: Memberikan referensi nyata dalam penerapan pendekatan *Rapid Application Development* (RAD) pada pembuatan sistem informasi wisata. Menjadi acuan untuk pengembangan sistem informasi berbasis web pada objek wisata lainnya, terutama di daerah yang belum terdigitalisasi.

1.5 Batasan dan Asumsi

Batasan-batasan masalah berdasarkan latar belakang yang telah diidentifikasi adalah:

1. Penelitian ini hanya dilakukan di tempat wisata Intan Bahari Kutawaru.
2. Metode yang digunakan adalah *rapid application development* (RAD).
3. Rancang bangun sistem informasi hanya berbasis *website*.
4. Pengujian atau *testing website* dilakukan hanya menggunakan *black box* dan *User Acceptance Testing* (UAT).

1.6 Sistematika Laporan

1.6.1 Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang masalah yang melatarbelakangi penelitian, perumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat penelitian bagi berbagai pihak terkait, serta batasan dan asumsi yang digunakan agar ruang lingkup penelitian menjadi lebih fokus. Di akhir bab juga dijelaskan sistematika penulisan laporan secara keseluruhan.

1.6.2 Bab II Landasan Teori

Pada bab ini diuraikan berbagai teori dan konsep yang relevan dengan penelitian, seperti pengertian sistem informasi, teknologi yang digunakan (PHP, Laravel, XAMPP), serta metode pengembangan perangkat lunak RAD. Selain itu, bab ini juga mencantumkan hasil penelitian sebelumnya yang sejenis sebagai referensi dan perbandingan, termasuk pendekatan 3C+2S.

1.6.3. Bab III Metode Penyelesaian Masalah

Pada Bab bagian ini membahas tahapan-tahapan dalam proses pengembangan sistem berdasarkan metode Rapid Application Development (RAD). Tahapan tersebut meliputi perencanaan kebutuhan, perancangan user interface, pembangunan sistem (coding), implementasi, pengujian, serta analisis terhadap hasil yang dicapai.

1.6.4 Bab IV Penyelesaian Permasalahan

Dalam bab ini dijelaskan proses pengumpulan dan analisis data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya dibahas pula perancangan sistem menggunakan berbagai diagram UML seperti use case, activity, class, dan sequence diagram, serta gambaran tampilan awal website (*wireframe*). Bagian akhir bab ini menunjukkan hasil implementasi sistem dalam bentuk website yang telah dibangun.

1.6.5 Bab V Validasi, Analisis Hasil, dan Implikasi

Bab ini memuat hasil dari proses validasi sistem menggunakan pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Di dalamnya juga dijelaskan analisis atas hasil pengujian dan implementasi sistem, serta dampak atau implikasi penggunaan sistem terhadap efisiensi dan manajemen di tempat wisata Intan Bahari Kutawaru.

1.6.6. Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini merangkum keseluruhan hasil penelitian serta menyajikan kesimpulan yang diperoleh dari proses pengembangan sistem yang telah dilakukan. Selain itu, disampaikan pula beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan sistem di masa depan, maupun menjadi acuan bagi penelitian-penelitian serupa yang akan dilakukan selanjutnya.

1.6.7 Daftar Pustaka

Berisi daftar referensi yang digunakan dalam penulisan laporan, baik berupa buku, jurnal, maupun sumber ilmiah lainnya yang mendukung teori dan pembahasan dalam penelitian.