

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia memiliki banyak pulau sehingga menjadi negara kepulauan terbesar di dunia. Menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, pada bulan desember tahun 2021 jumlah kunjungan wisatawan sebesar 163.619 wisatawan, terjadi penurunan wisman sebesar 0,28% dimana pada tahun 2020 sebesar 164.079 wisatawan. penurunan ini terjadi dikarenakan selama pandemi covid-19 bandara utama seperti bandara soekarno hatta, ngurah rai dan batam ditutup sehingga mengalami penurunan sebesar 23,45%, 100,00%, dan 33,55%. Melihat perkembangan covid-19 yang semakin menurun, memungkinkan wisatawan semakin meningkat setelah pandemi berakhir [1].

Teknologi informasi dapat memberikan pengetahuan tentang daerah yang memiliki potensi wisata. Objek wisata adalah perwujudan ciptaan Tuhan, cara hidup, seni, budaya dan sejarah serta tempat atau kondisi alam yang menarik wisatawan untuk berkunjung (Fandeli dan Mukhlison, 2000). Potensi wisata merupakan sumber daya yang kaya dan dimiliki oleh suatu tempat, sehingga dapat dikembangkan menjadi suatu destinasi wisata yang perlu dikunjungi, dan dapat dimanfaatkan dalam ekonomi sekitar suatu daerah, serta tetap memperhatikan aspek aspek lainnya[2]. Potensi wisata menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan, sehingga media internet yang kreatif dan inovatif dapat meningkatkan wisatawan yang ingin mengunjungi suatu tempat wisata alam[3].

Kalimantan Tengah merupakan provinsi yang ada di Indonesia yang terletak di Pulau kalimantan. Kalimantan Tengah merupakan salah satu dari 5 provinsi di Kalimantan. Palangkaraya merupakan ibu kota dari Kalimantan tengah, memiliki luas sekitar 157.983 km<sup>2</sup>, mempunyai 14 kabupaten, serta berbatasan langsung dengan Laut Jawa di sebelah selatan, Timur berbatasan langsung dengan Kalimantan Selatan dan Kalimantan Timur, dan Barat berbatasan

langsung dengan Kalimantan Barat, serta banyaknya kawasan hutan, perbukitan, pantai hingga dataran rendah. Pangkalan Bun merupakan suatu daerah kecil di Kalimantan Tengah, objek wisata di Pangkalan Bun cukup diketahui oleh masyarakat sekitar seperti cagar alam, air terjun, pantai, hingga wisata alam dan sejarah lainnya[4].

Tetapi pengetahuan masyarakat luar tentang potensi wisata alam di Pangkalan Bun masih cukup rendah, Hal ini terjadi karena kurangnya usaha dalam memperkenalkan potensi wisata yang ada di Pangkalan Bun. Objek wisata ini perlu diperhatikan untuk diperkenalkan kepada masyarakat khususnya di luar Kalimantan Tengah, karena objek wisata ini memiliki potensi wisata yang indah dan mempesona dengan alam yang masih terjaga[5].

Berdasarkan informasi diatas perlu adanya sebuah media informasi wisata yang mudah diakses sehingga masyarakat luar dapat mengetahui wisata yang ada di Pangkalan bun. Terdapat fitur pada *website* ini yaitu, memberikan informasi tentang wisata daerah yang ada di Pangkalan Bun, seperti wisata alam, wisata sejarah dan lain - lain. Pembuatan *website* ini menggunakan metode *Scrum* karena metode ini dapat membangun proyek sistem informasi yang efektif dan efisien. Umumnya metode *Scrum* ini menggunakan pendekatan prinsip - prinsip *agile*[6].

*Website* sebagai dasar pembuatan aplikasi ini dikarenakan *website* dapat diakses oleh semua orang dengan mudah dimana saja sehingga dapat memperkenalkan tempat wisata tersebut di seluruh dunia serta dapat menjadi cara promosi atau iklan yang murah dan lebih hemat, dapat memperkenalkan potensi wisata menggunakan gambar dan video, dan dapat mengarahkan dengan mudah ke destinasi wisata. Sehingga penulis tertarik untuk membuat judul Skripsi “Implementasi metode *scrum* pada proses pembuatan *website* potensi wisata di kota Pangkalan Bun”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil latar belakang yang telah dipaparkan tersebut terdapat keterangan bahwa permasalahan dalam penelitian ini yaitu:

kurangnya informasi tentang destinasi wisata daerah yang ada di Pangkalan Bun, sehingga perlu adanya media informasi pendukung berupa *website* untuk membantu memudahkan dalam menyampaikan informasi wisata daerah tersebut menggunakan metode *scrum*

### **1.3 Pertanyaan Penelitian**

Dari rumusan masalah tersebut dapat merumuskan pertanyaan ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *website* informasi potensi wisata yang digunakan sebagai media informasi wisata yang ada di Pangkalan Bun?
2. Bagaimana mengimplementasikan metode *scrum* dalam pembuatan *website* informasi potensi wisata di Pangkalan Bun?
3. Bagaimana pengujian *website* informasi wisata menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale*?

### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut terdapat batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Website* ini hanya menampilkan potensi wisata daerah yang ada di Pangkalan Bun.
2. Untuk membuat *website* ini, perangkat lunak yang digunakan adalah PHP, MySql
3. Pengujian *website* menggunakan metode *Black Box Testing* dan *System Usability Scale*
4. Pengujian *website* menggunakan *browser* yang *support* seperti *Google Chrome* ataupun *Microsoft Edge*

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Dari informasi tersebut dapat diketahui tujuan yang dicapai pada *website* ini untuk memecahkan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Merancang *website* informasi potensi wisata yang ada di Pangkalan Bun sebagai media informasi wisata daerah yang dikembangkan.
2. Mengimplementasikan metode *scrum* dalam pembuatan *website* informasi potensi wisata di Pangkalan Bun.

3. Memperoleh penilaian pengguna dalam pengujian *website* informasi wisata menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale*.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Dari keterangan tersebut, maka manfaat dari penelitian ini dapat diketahui sebagai berikut:

1. Sebagai sarana media informasi potensi wisata yang ada di Pangkalan Bun
2. Membantu wisatawan yang ingin mengetahui lokasi wisata di Pangkalan Bun