

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi membawa efek yang besar pada beragam bidang, dan satu diantara bidang yang paling pesat perkembangannya ialah pariwisata. Bidang tersebut bertindak pada penyaluran informasi perihal objek yang dikandungnya dan dalam proses transaksi tiket wisata. Ada banyak destinasi wisata yang berpotensi menawarkan kenyamanan dan keindahan tinggi. Akan sangat disayangkan bila individu tidak bekerja dengan sistem terbaik untuk menunjang aktivitas kerjanya. Sehingga, pengembangan sistem informasi yang menunjang pengembangan sumber daya pariwisata dinilai sangat diperlukan guna pengembangan di masa depan [1]. Sistem Informasi Wisata yaitu suatu *platform digital* yang dirancang untuk menyediakan informasi terkini dan komprehensif mengenai destinasi Wisata, kegiatan, fasilitas akomodasi, dan pelayanan lainnya, dengan tujuan mempermudah pengguna dalam merencanakan, mengakses, dan mengoptimalkan pengalaman Wisata.

Wisata Jenggala ialah suatu wisata alam air terjun yang ada di Dusun III Kalipagu, Ketenger, Baturaden, Banyumas. Berdasarkan wawancara dengan pihak pengelola Wisata Jenggala, yaitu saat ini tengah menghadapi sejumlah tantangan, yaitu kesulitan dan hambatan yang dialami oleh pengelola. Penyebab utama kesulitan dan hambatan yang dialami oleh pengelola destinasi wisata Jenggala sebelumnya yaitu tidak terdapat sistem informasi yang efektif, keterbatasan dalam pengelolaan promosi dan pemesanan. Pemanfaatan *Instagram* sebagai media promosi membuat pengelola menghadapi keterbatasan dalam mencapai target audiens secara efisien dan mengukur efektivitas penyeberan informasi mereka. Selain itu penggunaan metode promosi *mouth to mouth* juga bisa menjadi tidak terkontrol dan sulit diukur. Penggunaan WhatsApp untuk pemesanan tiket menyebabkan kesulitan dalam mengelola data karena informasi pesanan tersebar di berbagai percakapan, sulit untuk dikonsolidasi dan dikelola secara efisien.

Komunikasi secara individual dengan setiap pelanggan memerlukan waktu ekstra karena setiap pesanan dan pertanyaan harus dijawab secara terpisah, yang memperlambat proses dan meningkatkan risiko kesalahan komunikasi. Tanpa menggunakan Sistem Informasi terintegrasi, pengelola juga bisa kesulitan untuk melacak dan menganalisis data pemesanan dengan baik. Hal ini dapat menghambat mereka dalam memahami pola permintaan tiket, menyesuaikan layanan dengan kebutuhan pengunjung, dan meningkatkan pengalaman pengunjung dengan lebih baik. Adanya sistem informasi berbasis *web*, pengelola dapat meningkatkan efisiensi promosi dengan menyediakan informasi yang lebih terperinci dan menarik bagi pengunjung. Mereka juga dapat mengelola pemesanan dengan lebih terstruktur melalui fitur pembelian tiket online yang memudahkan pengunjung untuk membeli tiket atau memesan layanan dengan cepat dan mudah. Dengan demikian, pengalaman pelanggan secara keseluruhan dapat ditingkatkan dengan lebih baik karena akses yang lebih mudah dan pengelolaan yang lebih efektif dari segi administrasi dan pelayanan.

Dengan mengacu pada masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, penelitian ini telah dilakukan rancang bangun sistem informasi berbasis *website*. Dibuatnya sistem informasi *website* ini dapat membantu pengelola untuk meningkatkan efisiensi promosi dan pemesanan lebih terstruktur. Secara umum, sistem informasi memungkinkan akses informasi yang lebih mudah dan cepat, meningkatkan interaktivitas, dan memudahkan manajemen data [2]. Sistem informasi untuk Wisata Jenggala memungkinkan pengelola dalam mengolah data dan pengunjung dalam informasi Wisata disekitar Jenggala dan pemesanan tiket. Selain itu, juga pada Sistem Informasi Wisata dapat menampilkan rekomendasi tempat penginapan dan tempat makan di sekitar Wisata Jenggala. Dalam riset berikut, penulis memakai metode *XP (Extreme Programming)* sebagai model pengembangan perangkat lunak.

Metode *XP (Extreme Programming)* yakni metode pengembangan perangkat lunak sesuai prinsip komunikasi, kesederhanaan, serta umpan balik yang baik [3]. Metode *XP* ialah satu diantara metode pada rekayasa *software* yang juga tergolong sebagai bagian dari paradigma pengembangan perangkat lunak yang fleksibel, yaitu

agile[4]. Secara keseluruhan, *XP* ialah pendekatan pengembangan *software* yang tujuannya guna mengoptimalkan fleksibilitas dan efisiensi proyek pengembangan *software* melalui penggabungan gagasan sederhana tanpa mengurangi mutu *software* yang dihasilkan [4]. *XP* mengoperasikan seluruh sistem secara praktis dan sederhana tanpa mengorbankan fungsi inti dari sistem tersebut[5]. Alasan penggunaan metode *Extreme Programming (XP)* adalah metode *XP* lebih cocok sebagai metode penelitian pembuatan *website* sistem informasi karena proyek ini membutuhkan iterasi cepat dan perubahan yang cepat sesuai dengan kebutuhan karena metode *XP* ialah metode pengembangan aplikasi yang menekankan pada kolaborasi tim, iterasi cepat, dan komunikasi terbuka dan juga metode ini mengikuti tahapan-tahapan yang sama seperti metode Waterfall, tetapi setiap tahap dapat diulang-ulang dan disesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

Pada penelitian yang sudah dilakukan tentang metode *Extreme Programming (XP)*, Dalam pendekatan ini, sistem akan dibangun dengan melibatkan secara maksimal pihak pengelola dan pengunjung wisata sebagai penggunanya[6]. Pada penelitian yang dilakukan menjelaskan bahwa *Extreme Programming (XP)* mempercepat pengembangan sistem dan meningkatkan responsivitas terhadap kebutuhan selama proses pengembangan[7]. Penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan metode *Extreme Programming (XP)* memberikan hasil 96,67% dengan kategori sangat baik untuk proyek-proyek yang kompleks, dinamis, dan memerlukan iterasi cepat dalam mengatasi tantangan dalam pengembangan perangkat lunak [8].

Berdasarkan dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan implementasi metode *XP (Extreme Programming)* guna pengembangan dan perancangan sebuah sistem informasi mendapatkan hasil yang cepat dan baik dalam penelitian sebelumnya yang menerapkan metode *Extreme Programming (XP)*. Sehingga riset berikut dituangkan pada Tugas Akhir dengan judul “Sistem Informasi Destinasi Wisata Jengjala Berbasis *Website* Dengan Metode *Extreme Programming* (Studi kasus: Obyek Wisata Jengjala)”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bersumber latar belakang yang sudah dijelaskan, dapat diketahui masalah pada riset berikut yakni penyampaian informasi perihal Wisata Jenggala masih kurang maksimal melalui Instagram dan pembelian tiket masih dilakukan secara tradisional. Pengelola juga dapat kesulitan melacak dan menganalisis data pemesanan dengan efisien, yang dapat memengaruhi layanan dan pengambilan keputusan. Hal ini menunjukkan bahwa belum adanya sistem informasi yang dibuat oleh pengelola Wisata Jenggala dalam penyampaian informasi dan pemesanan tiket secara mudah dan efisien.

## 1.3 Pertanyaan Penelitian

Dari perumusan masalah yang disebutkan, pertanyaan peneliti ini meliputi:

1. Bagaimana mengembangkan Sistem Informasi Wisata Jenggala berbasis *website* menggunakan metode *Extreme Programming (XP)*?
2. Bagaimana menguji sistem informasi berbasis *website* pada Wisata Jenggala dengan menggunakan *Black Box* dan *System Usability Scale*?

## 1.4 Batasan Masalah

Bersumber rumusan permasalahan dan tujuan riset maka guna mewujudkan riset yang selaras dengan permasalahan yang ada didapat sejumlah batasan permasalahan riset diantaranya:

1. Sistem informasi yang dikembangkan berbasis *website*.
2. Sistem dapat diakses oleh *user* dan admin
3. Sistem untuk *user* mendapatkan informasi Wisata, dapat melakukan pembelian tiket, dan mendapatkan rekomendasi penginapan dan kuliner.
4. Sistem untuk admin menampilkan informasi data tiket, penghasilan harian dan bulanan dan dapat membuat, membaca, memperbarui, dan menghapus data curug, penginapan, dan kuliner.
5. *User* melakukan pembayaran dengan midtrans simulator
6. Perancangan *website* sistem informasi mengimplementasikan metode *XP*

(*Extreme Programming*).

### 1.5 Tujuan Penelitian

Bersumber rumusan permasalahan, bisa diterangkan tujuan riset meliputi:

1. Merancang dan membangun sistem informasi Wisata Jenggala supaya pengunjung dapat mengakses mengenai informasi Wisata Jenggala dan menampilkan rekomendasi tempat penginapan atau tempat makan sekitar Wisata Jenggala dengan mudah, serta meningkatkan efisiensi pemesanan tiket Wisata Jenggala.
2. Mengetahui hasil pengujian fungsionalitas *website* dengan menggunakan *black box*.
3. Mengetahui hasil skala pengukuran kepuasan pengguna memakai metode *SUS* (*system usability scale*).

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat riset berikut yaitu dengan adanya sistem informasi berbasis *website*, pengelola Wisata Jenggala dapat meningkatkan efisiensi dalam promosi, manajemen pemesanan tiket, dan pengolahan data. Hal ini dapat membantu mereka dalam mengelola operasional Wisata dengan lebih terstruktur. Manfaat untuk penunjang dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah dalam mencari informasi mengenai Wisata Jenggala, pengunjung juga dapat melakukan pembelian tiket secara online melalui *website* ini secara efisien. Selain itu dapat mengetahui fungsionalitas *website* dengan pengujian sistem menggunakan *blackbox* dan kepuasan pengguna dengan *System usability scale (SUS)*.