

BAB I

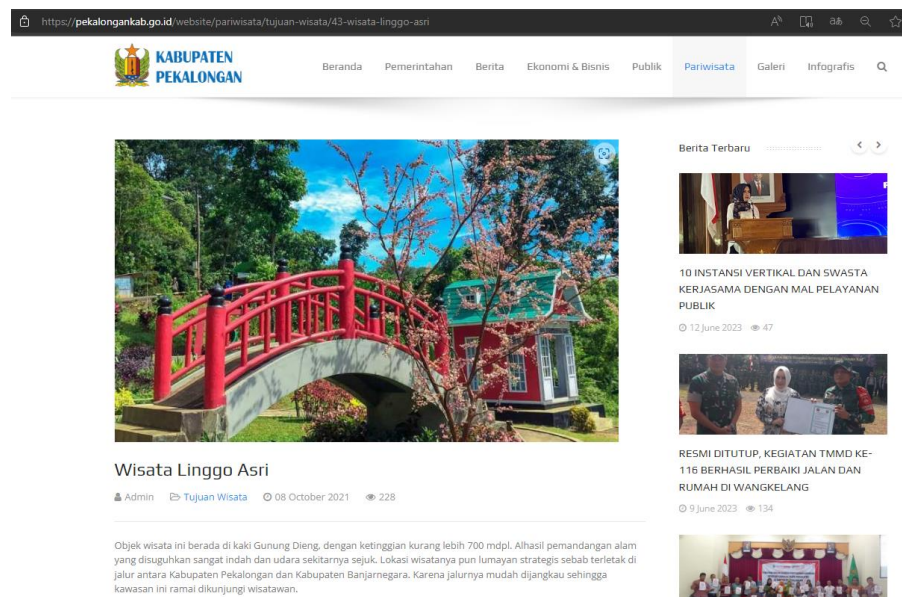
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2020, objek wisata berbayar atau komersial terdapat di 34 provinsi yang tersebar luas di 355 kabupaten atau kota [1]. Salah satunya adalah objek wisata yang terdapat di Kabupaten Pekalongan. Kabupaten Pekalongan mempunyai beberapa jenis objek wisata seperti alam, religi, buatan, dan minat khusus. Kondisi geografis Kabupaten Pekalongan yang beragam membuat objek wisata alam menjadi lebih menonjol daripada jenis wisata lainnya. Salah satu objek wisata yang sudah dikembangkan oleh Pemerintah Daerah dan terdaftar di Badan Pusat Statistik Kabupaten Pekalongan adalah Linggoasri. Objek wisata ini berfokus pada wisata alam dan telah dibangun sejak tahun 1985 dan masih terus dikembangkan hingga saat ini. Linggoasri adalah sebuah desa yang berada di daerah pegunungan di kaki Gunung Dieng, tepatnya di Kecamatan Kajen, Pekalongan, Jawa Tengah, dengan ketinggian lebih dari 700 meter di atas permukaan laut [2]. Desa Linggoasri ini memiliki keindahan alam dan udara yang sejuk, serta memiliki potensi alam yang melimpah. Oleh karena itu, desa ini dipromosikan untuk menjadi desa wisata dengan berbagai objek wisata alam dan edukasi, seperti taman bermain, kolam renang, kebun binatang mini, taman bunga, *outbound*, serta terdapat area hutan pinus milik perhutani. Pengembangan Desa Linggoasri agar menjadi desa wisata bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan meningkatkan kesadaran warga dalam menggali potensi alam yang ada [2].

Berdasarkan wawancara yang terlampir pada Lampiran 1, dengan narasumber yaitu Bapak Hari Purnomo selaku Kepala UPT objek wisata Linggoasri, menjelaskan bahwa objek wisata Linggoasri ini dikelola dibawah naungan Dinas Kepemudaan dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Pekalongan. Objek wisata Linggoasri ini masih menggunakan website dari DISPORAPAR Kabupaten Pekalongan dan media sosial seperti *Instagram* ataupun *Facebook* sebagai media

promosinya, sehingga dalam pengelolaannya tidak bisa dilakukan secara fleksibel dan sistematis. Pada Gambar 1.1 dapat dilihat bahwa *website* yang disediakan oleh Pemerintah Kabupaten Pekalongan mengenai wisata Linggoasri masih berupa sekedar informasi dan belum terdapat penjelasan secara detail mengenai wisata Linggoasri sendiri, sehingga kurang menarik perhatian masyarakat untuk mengunjungi wisata Linggoasri.

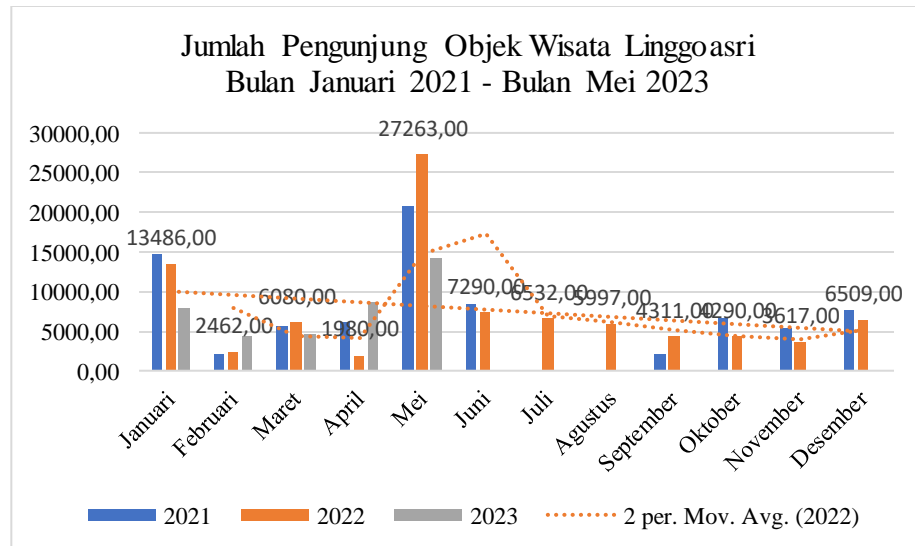


Gambar 1.1 Website Pemerintah Kabupaten Pekalongan [3]

Selain itu, untuk pelayanan informasi pemesanan paket wisata yang disediakan oleh pengelola Desa Wisata Linggoasri masih dilakukan secara manual, yaitu pengunjung harus datang langsung ke lokasi wisata untuk melakukan pemesanan paket wisata. Adanya sistem yang masih manual tersebut dapat menyebabkan pengunjung dari luar daerah kesulitan dalam memesan paket wisata, seperti paket wisata *outbound*, paket wisata *paintball*, dan paket wisata lainnya yang disediakan oleh pihak Desa Wisata Linggoasri.

Bapak Hari Purnomo juga menjelaskan bahwa pengunjung objek wisata Linggoasri pada bulan Januari sampai bulan Maret 2023. Akan tetapi, pada tahun 2022 pengunjung objek wisata Pekalongan mengalami kenaikan yang cukup signifikan karena adanya dampak dari dicabutnya aturan PPKM oleh pemerintah, sehingga masyarakat dapat beraktivitas kembali. Fakta ini didukung oleh informasi yang diperoleh dari Dinas Kepemudaan dan Olahraga serta Pariwisata Kabupaten

Pekalongan. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, terlihat bahwa jumlah pengunjung objek wisata Linggoasri dari tahun 2021 hingga tahun 2023 mengalami fluktuasi yang tercermin dalam Gambar 1.2.



Gambar 1.2 Jumlah Pengunjung Wisata Linggoasri Tahun 2021-2023

Jumlah pengunjung objek wisata Linggoasri dari tahun 2021 hingga Mei 2023 digambarkan pada Gambar 1.2. Bulan Mei 2022 memiliki jumlah pengunjung tertinggi sebanyak 27.263 orang, dan bulan April 2022 memiliki jumlah pengunjung terkecil sebanyak 1.980 orang. Dilihat dari pencapaian pengunjung wisata Linggoasri membuktikan bahwa promosi yang dilakukan masih belum cukup untuk mempertahankan jumlah pengunjung secara konsisten. Oleh karena itu, dalam mendukung perwujudan Desa Wisata Linggoasri diperlukan terobosan baru untuk memaksimalkan penyebaran informasi terkait Desa Wisata Linggoasri. Salah satu solusinya yaitu dengan memanfaatkan perkembangan teknologi informasi, seperti membangun sebuah *platform* berbasis *website* dengan tingkat mobilitas tinggi yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Salah satu metode dalam membangun *platform* berbasis *website* ini adalah metode *Linear Sequential Model*.

Linear Sequential Model merupakan model desain yang diprogram secara sistematis dan terdiri dari lima tahap utama: analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Pendekatan ini menunjukkan proses

sekuensial yang sistematis dalam pengembangan perangkat lunak, dimulai dari tingkat sistem dan berkembang melalui analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga dukungan sistem [4]. Pemilihan penggunaan metode *linear sequential model* merupakan penggunaan metode yang tepat untuk aplikasi yang akan peneliti rancang. Hal ini dikarenakan metode Linear Sequential Model merupakan sebuah sistem sederhana yang tidak memerlukan iterasi atau perubahan, memiliki tahapan yang jelas dan berurutan, dan memiliki kebutuhan yang jelas [4]. *Platform* yang dirancang nantinya akan memberikan informasi wisata-wisata yang terdapat di Desa Wisata Linggoasri, pemesanan paket wisata secara *online*, serta memberikan informasi mengenai fasilitas pendukung Desa Wisata Linggoasri seperti taman candi nusantara, *outbound*, ataupun bumi perkemahan.

Setelah menerapkan metode *Linear Sequential Model* pada *platform* yang dibangun, maka diperlukan pengujian terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa aplikasi dapat dijalankan dengan lancar Tahap pengujian ini melibatkan beberapa metode, termasuk *whitebox testing*, *greybox testing*, dan *blackbox testing* [6]. *Whitebox testing* adalah metode yang menganalisis struktur internal secara keseluruhan [7], sedangkan *greybox testing* memeriksa struktur internal secara parsial [6]. Sebaliknya, dalam *blackbox testing*, penguji tidak perlu mengetahui bahasa pemrograman tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *blackbox testing* untuk menguji fungsionalitas aplikasi [5]. Selain itu, pada penelitian ini juga menggunakan pengujian dengan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk melakukan pengujian terkait kepuasan pengguna dalam memahami dan menggunakan *website* [6].

Pada penelitian sebelumnya terkait dengan rancang bangun sebuah *platform* atau aplikasi desa wisata telah ramai dilakukan. Salah satunya penelitian [7] menggunakan metode *waterfall*, yang telah terbukti berhasil dalam pembuatan aplikasi berbasis *web* untuk desa wisata. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu wisatawan yang ingin mengunjungi Kampung Sinau Bedoho untuk mengetahui tentang acara dan atraksi yang terjadi di sana, membantu staf Desa Sinau Bedoho dalam mengelola informasi ini, dan membangun fitur yang memungkinkan pelanggan membeli tiket masuk secara *online* melalui aplikasi [7].

Pada penelitian [8] mengungkapkan bahwa metode *waterfall* dalam membuat aplikasi e-Ngladog terbukti dapat diimplementasikan sesuai dengan perancangan yang dilakukan. Pengujian *balckbox* yang dilakukan pada aplikasi e-Ngladog berbasis teknologi *mobile*, menunjukkan bahwa fungsi menu-menu aplikasi berjalan dengan baik. Studi ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang wisata kota Tangerang Selatan [8].

Penelitian [9] meungkapkan bahwa dengan menggunakan metode *waterfall* juga dapat membangun aplikasi pencarian objek wisata Desa Suko berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pencarian objek wisata Desa Suko berbasis Android. Aplikasi ini dirancang untuk menampilkan berbagai objek wisata serta memberikan petunjuk jalan menuju lokasi tersebut pada perangkat *smartphone*, khususnya yang menggunakan sistem operasi Android. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dapat diakses dan digunakan secara mudah melalui *smartphone* berbasis Android. Aplikasi yang dikembangkan memiliki kemampuan untuk mencari objek wisata dengan hasil yang tepat dan akurat berdasarkan uji coba tiga kali. Setelah uji coba dua puluh kali, dapat melihat detail objek wisata. Hal ini menunjukkan bahwa metode *waterfall* adalah cara yang bagus untuk membuat aplikasi [9].

Penelitian terkait juga memiliki pembahasan yang sama mengenai merancang dan membangun sebuah *platform website* ataupun *mobile* untuk objek wisata, tetapi pada objek yang berbeda. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dan wawancara yang dilakukan, maka penelitian ini berpijak pada sistem pelayanan di Desa Wisata Linggoasri dengan merancang dan membangun sebuah *platform* berbasis *website* menggunakan metode *Linear Sequential Model*. *Platform* berbasis *website* yang akan dibangun diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang terdapat pada Desa Wisata Linggoasri.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah penyebaran informasi terkait Desa Wisata Linggoasri masih menggunakan media sosial pribadi milik pengelola Desa Wisata Linggoasri,

sehingga dalam mempromosikan Desa Wisata Linggoasri kepada masyarakat luas menjadi tidak maksimal, karena hanya menjangkau masyarakat yang mengetahui sosial media milik pengelola desa tersebut. Oleh karena itu, perlu dibuat sebuah sistem informasi online berbasis *website* yang khusus menjadi sarana promosi Desa Wisata Linggoasri.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka pertanyaan penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Apakah *website* yang dibangun untuk Desa Wisata Linggoasri dapat berfungsi dengan baik?
2. Berapa tingkat penerimaan pengguna terhadap *website* Desa Wisata Linggoasri?

1.4. Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Agar penelitian ini tetap berfokus pada masalah yang spesifik, maka diperlukan batasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Sistem *platform* berbasis *website*
2. Lokasi penelitian berada di Desa Linggoasri, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah.
3. Pada *platform* Desa Wisata Linggoasri terdapat informasi terkait profil Desa Wisata Linggoasri, informasi wisata, informasi harga, dan fitur untuk reservasi paket wisata secara *online*.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah dan pertanyaan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang dan membangun sebuah laman *website* yang dapat memberikan informasi lengkap mengenai Desa Wisata Linggoasri berdasarkan metode *Linear Sequential Model* dan menguji fungsionalitas menggunakan metode *blackbox testing* dan

2. Mengetahui tingkat penerimaan pengguna terhadap *website* Desa Wisata Linggoasri menggunakan metode SUS.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

1. Bagi Peneliti
 - a. Peneliti dapat memahami lebih dalam mengenai merancang dan membangun sebuah *platform* berbasis *website*.
 - b. Peneliti dapat membangun *platform* berbasis *website* dengan menerapkan metode *linear sequential model*.
2. Bagi Akademik
 - a. Akademik dapat menjadikan penelitian ini sebagai perbandingan untuk dikembangkan pada penelitian kedepannya.
 - b. Memperluas bidang ilmu perancangan dan pembangunan sebuah *platform* berbasis *web*.
3. Bagi Pengguna
 - a. Pengguna dapat menemukan informasi terkait Desa Wisata Linggoasri dengan mudah dan lebih jelas.
 - b. Pengguna dapat melakukan reservasi atau *booking* paket wisata dari jarak jauh dengan mudah.