

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan pesatnya kemajuan teknologi informasi, promosi dan pengembangan pariwisata menjadi lebih nyata dan layak. Metode promosi pariwisata melalui website semakin populer digunakan. Dengan kehadiran internet, informasi tentang pariwisata dapat dengan mudah diakses oleh individu maupun instansi, sehingga memudahkan penyampaian informasi kepada wisatawan. Dengan adanya website sebagai media promosi pariwisata, informasi tentang pariwisata dapat dengan mudah diakses oleh individu maupun instansi, sehingga memudahkan penyampaian informasi kepada wisatawan dan menjadi lebih efektif dalam meningkatkan promosi pariwisata[1].

Wisata edukasi melibatkan wisata terorganisir di mana peserta terlibat dalam kegiatan wisata sebagai kelompok dengan tujuan utama memperoleh pengalaman pendidikan langsung yang spesifik terhadap destinasi yang dikunjungi.[2]. Wisata edukasi ketahanan pangan di Desa Karangnangka, Kecamatan Kedungbanteng, Kabupaten Banyumas adalah kegiatan yang menggabungkan antara wisata dan pendidikan. Melalui kegiatan kuliner, budidaya tanaman, dan olahraga, wisata edukasi ini bertujuan meningkatkan kesadaran masyarakat terutama anak - anak akan ketahanan pangan. Namun minimnya sarana informasi terkait wisata edukasi ketahanan pangan desa Karangnangka dan juga proses pemesanan tiket untuk wisata edukasi ketahanan pangan ini masih menggunakan cara *door to door* dari sekolah ke sekolah sebagai media promosi dan pemesanannya.

Sebagai penyelesaian dari masalah tersebut peneliti memilih untuk membuat *Website* pemesanan tiket sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. *Website* pemesanan tiket adalah sebuah situs web yang digunakan untuk memesan tiket secara *online*. Metode tradisional pembelian tiket secara langsung semakin digantikan oleh transaksi elektronik, karena transaksi online menawarkan cara yang lebih efisien dan

efektif dalam menjalankan bisnis.[3]. Adanya *website* pemesanan tiket dapat memudahkan pengguna dalam membeli tiket secara instan dan praktis juga memberikan kemudahan dalam memilih jenis tiket. Dengan menggunakan *website* pemesanan tiket, pengguna dapat memilih jenis tiket yang diinginkan dengan mudah. Pengguna dapat melihat informasi tentang tiket yang tersedia, harga, dan fasilitas lainnya melalui *website* ini. Selain itu *website* ini bisa juga digunakan sebagai media promosi untuk tiket yang sedang dijual. Pada pengembangannya metode yang digunakan adalah menggunakan metode *Rapid Application Development*.

Metodologi *Rapid Application Development* (RAD) menekankan pengembangan aplikasi yang cepat melalui siklus pengembangan yang berulang dan umpan balik yang berkelanjutan. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengurangi durasi yang diperlukan untuk proses perencanaan, perancangan, dan implementasi sistem dibandingkan dengan metodologi konvensional[4]. Metodologi *Rapid Application Development* (RAD) terdiri dari berbagai tahapan, termasuk tahap perencanaan, analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Metode *Rapid Application Development* sangat cocok digunakan untuk pengembangan aplikasi yang membutuhkan waktu yang cepat dan *feedback* yang cepat.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Putra Adi Permana *et al* berfokus pada pembuatan sistem informasi portal festival banyuwangi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mencegah aktivitas penipuan selama proses reservasi tiket dan mengefektifkan pengelolaan data pengunjung, jadwal acara, dan rundown penyelenggara.[5]. Penelitian dilakukan dengan menggunakan pendekatan *Rapid Application Development*, sehingga menghasilkan pengembangan sistem berbasis web.

Penelitian yang dilakukan oleh Yahya Dwi Wijaya *et al* melakukan penelitian tentang membuat sistem informasi berbasis web untuk menampilkan suatu objek dapat berfungsi untuk memperkenalkan dan mempromosikan objek tersebut kepada khalayak yang lebih luas, serta mengefektifkan tugas-tugas yang berkaitan dengan pengelolaannya.

Penelitian ini telah mengembangkan sistem penjualan tiket wisata berbasis web[6].

Tujuan dari penelitian ini, sebagaimana diinformasikan oleh informasi latar belakang yang diberikan, adalah untuk mengembangkan *website* pemesanan tiket bagi wisata edukasi ketahanan pangan di Bumdes Karangnangka. *Website* ini akan dimanfaatkan sebagai media promosi dan juga pemesanan tiket wisata edukasi ketahanan pangan di Bumdes Karangnangka dengan tujuan dapat digunakan sebagai media promosi dan pemesanan tiket. Selain itu, penelitian ini juga akan melibatkan pengujian *blackbox* untuk memastikan fitur-fitur *website* bekerja sesuai harapan. Pengujian menggunakan *blackbox* testing di mana pengujian ini bertujuan untuk melihat program tersebut apakah sesuai dengan fungsi yang diinginkan program tersebut tanpa mengetahui kode program yang dipakai[7]. Pengujian *System Usability Scale (SUS)* juga dilakukan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna tentang seberapa mudah dan efisien website digunakan. *System Usability Scale (SUS)* bertujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem[8]. Metode ini melibatkan pendapat pengguna sehingga mempermudah dalam melakukan perbaikan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta tingkat kepuasan mereka terhadap desain dan fungsi *website*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, diketahui bahwa permasalahan dalam penelitian ini ialah minimnya sarana informasi terkait wisata edukasi ketahanan pangan desa Karangnangka dan juga digunakannya metode tradisional seperti *door to door* ke sekolah sekolah pada proses promosi dan pemesanan tiket.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diberikan, penelitian ini bertujuan untuk menjawab serangkaian pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan *website* pemesanan tiket Untuk Wisata Edukasi Ketahanan Pangan menggunakan Metode *Rapid Application Development*?
2. Bagaimana kelayakan *Website* Pemesanan Tiket untuk Wisata Edukasi Ketahanan Pangan dengan menggunakan *blackbox testing* dan *System Usability Scale*?

1.4 Batasan Masalah

Mengingat parameter yang diuraikan dalam rumusan masalah dan tujuan penelitian, batasan-batasan masalah penelitian yang akan menjadi fokus dalam upaya menjawab permasalahan yang ada adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan sistem *website* yang dibuat peneliti menggunakan *framework* Laravel dan basis data *MySQL*
2. Pengembangan berfokus pada pembuatan sistem dari website pemesanan tiket dan proyek tidak sampai tahap *deploy*.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini berupaya menjawab rumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan yaitu:

1. Menerapkan metode *Rapid Application Development* dalam pembuatan sistem pemesanan tiket berbasis website.
2. Merancang fitur yang dibutuhkan oleh pihak pengelola Wisata edukasi desa Karangangka pada website pemesanan tiket.
3. Melakukan pengujian pada website pemesanan tiket wisata edukasi ketahanan pangan yang dibangun menggunakan *blackbox testing* dan *System Usability Scale*.

1.6 Manfaat Penelitian

Mengingat rumusan masalah, batasan masalah dan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, maka manfaat penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagi pihak pengelola Wisata edukasi, penelitian ini diharapkan memudahkan pengelola dalam proses pemesanan tiket sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanannya.
2. Bagi Peneliti, sebagai penambah wawasan dan mendapatkan pengalaman langsung dalam pengembangan sistem pemesanan tiket berbasis *website* secara ilmiah menggunakan metode *Rapid Application Development*.