

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sektor pariwisata merupakan salah satu sektor ekonomi jasa yang penting dan memiliki prospek yang baik di Indonesia. Berdasarkan data statistik Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia menunjukkan bahwa sektor pariwisata di Indonesia terus mengalami peningkatan dari tahun ke tahun [1]. Jadi, sangat disayangkan jika masih ada destinasi wisata yang belum memperlihatkan peranan yang sesuai dengan harapan pembangunan di Indonesia, salah satunya adalah daya tarik wisata yang ada di Cilacap bagian barat. Cilacap bagian barat merupakan wilayah yang berkembang lebih lambat dibandingkan dengan Cilacap tengah maupun timur. Namun, Cilacap bagian barat memiliki banyak keunikan daya tarik wisata baik dari wisata alam seperti, wisata Air Panas Cipari dan Curug Cimandaway maupun wisata buatan seperti, Banaran Waterboom, Jokam Park dan Taman Wisata Dinosaurus. Oleh karena itu, saat ini Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disparpora) khususnya bidang pariwisata sedang melakukan tindakan lebih lanjut untuk mengembangkan daya tarik wisata di Cilacap bagian barat.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan *staff* Dinas Pariwisata, Kepemudaan dan Olahraga (Disparpora) diperoleh informasi bahwa daya tarik wisata di Cilacap bagian barat masih belum dikenal secara meluas dikarenakan media promosi seperti *website* Disparpora dan sosial media lainnya masih kurang memperlihatkan daya tarik wisata yang ada di Cilacap bagian barat. Sehingga penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk membantu pihak Dinas pariwisata dalam mempromosikan daya tarik wisata di wilayah Cilacap bagian barat **Lampiran 3**.

Daya tarik wisata di Cilacap Barat memerlukan suatu sistem informasi yang menyajikan informasi secara lengkap untuk dijadikan media promosi agar dapat dikenal masyarakat secara meluas. Sistem informasi adalah sekumpulan komponen

yang saling berhubungan yang bertugas mengolah, mengumpulkan, menyimpan dan menyebarkan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi [2]. Agar wisatawan mudah untuk mengakses sistem informasi daya tarik wisata, sistem informasi tersebut perlu diimplementasikan dalam bentuk *website*. *Website* merupakan halaman informasi yang disediakan melalui internet dan dapat diakses darimana saja di seluruh dunia yang memiliki koneksi *internet* [3].

Dalam membuat sistem informasi berbasis *website* memerlukan suatu metode pengembangan sistem, salah satunya adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD merupakan strategi pengembangan sebuah sistem yang menekankan pada kecepatan pengembangan melalui keterlibatan pengguna yang intensif dibangun secara luas, cepat, berulang, dan bertahap [4]. Alasan memilih metode *Rapid Application Development* (RAD) dikarenakan metode RAD diperuntukkan untuk penelitian yang memerlukan waktu singkat dan mudah untuk diterapkan serta lebih efektif dari metode *Waterfall* dalam menghasilkan sistem yang memenuhi kebutuhan langsung dari pengguna [5]. Tahapan – tahapan RAD antara lain, perencanaan kebutuhan, proses desain dan implementasi atau penyelesaian produk [6]. Setelah tahapan dari RAD selesai dilakukan, selanjutnya akan dilakukan pengujian menggunakan *blackbox testing* yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) untuk menguji tingkat *usability* sistem yang telah dibuat. Pada penelitian [7], memberikan hasil 100% valid dari pengujian unit, integrasi, dan *compatibility* menggunakan pengujian *whitebox testing* serta pengujian *blackbox testing* untuk validasi sistem. Penelitian [8], memberikan hasil validasi sesuai kebutuhan menggunakan *blackbox testing*. Dan penelitian [9], memberikan hasil fungsionalitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna menggunakan pengujian *blackbox testing*. Dari ketiga penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian dari sisi fungsional bisa memberikan hasil analisa *website* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan akan menjadi acuan bagi peneliti dalam melakukan penelitian.

Oleh sebab itu, dari permasalahan yang telah diuraikan penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem informasi berbasis *website* mengenai daya tarik wisata di Cilacap Barat. Maka dari itu, penelitian ini mengambil judul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI DAYA TARIK WISATA KABUPATEN CILACAP BAGIAN BARAT BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE *RAPID APPLICATION DEVELOPMENT* (RAD)”**. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperkenalkan daya tarik wisata di Cilacap bagian barat kepada masyarakat secara meluas serta dapat menjadi wadah bagi wisatawan memperoleh informasi secara lengkap mengenai daya tarik wisata yang ada di Cilacap bagian barat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan dari penelitian ini adalah daya tarik wisata di Cilacap bagian barat yang masih kurang terekspos dikarenakan sosial media sebagai media promosi masih kurang memperlihatkan daya tarik wisata di Cilacap bagian barat.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang, peneliti menarik beberapa pertanyaan yang akan diteliti, sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi daya tarik wisata di berbasis *website* dengan menerapkan metode *Rapid Application Development* (RAD)?
2. Bagaimana menguji fungsionalitas *website* sistem informasi menggunakan metode *black box testing* dan menguji tingkat *usability* menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS)?

1.4 Batasan Masalah

Untuk memfokuskan penelitian, ditetapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibangun hanya akan mengolah informasi daya tarik wisata yang ada pada wilayah Cilacap bagian Barat.
2. Daya tarik wisata yang akan ada dalam *website* dimuat berdasarkan data dari Dinas pariwisata.
3. Aplikasi yang dibuat berupa *Front-End Web* dan *Back-End*.

4. Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah *Rapid Application Development*, pengujian menggunakan *Blackbox Testing* dan pengujian SUS.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah *website* sistem informasi menggunakan *Rapid Application Development* (RAD).
2. Menguji fungsionalitas *website* sistem informasi menggunakan metode pengujian *blackbox testing* dan menguji tingkat *usability* menggunakan pengujian *System Usability Scale* (SUS).

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat memberi manfaat diantaranya:

1. Bagi penulis
 - a. Menambah ilmu pengetahuan dan wawasan bagi penulis tentang alur perancangan serta pembuatan *website* sistem informasi wisata.
 - b. Menambah ilmu pengetahuan dan *skill* penulis dengan menerapkan ilmu yang didapat selama masa perkuliahan.
2. Bagi akademik

Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk menindaklanjuti penelitian yang serupa dan bisa sebagai referensi di perpustakaan Institut Teknologi Telkom Purwokerto bagi penelitian yang serupa dimasa yang akan datang.
3. Bagi Dinas Pariwisata Kabupaten Cilacap dan Pihak Terkait
 - a. Sebagai pertimbangan dan masukan kepada Dinas Pariwisata mengenai sistem informasi yang dapat membantu mengelola dan melakukan pendampingan daya tarik wisata di wilayah Cilacap bagian barat.
 - b. Sebagai media promosi daya tarik wisata yang ada di Cilacap bagian barat sehingga dapat meningkatkan wisatawan yang berkunjung.
4. Bagi wisatawan

Memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi secara lengkap mengenai daya tarik wisata yang ada di Cilacap bagian Barat.