

BAB I

PENDAHULUAN

A. *Latar Belakang*

Pariwisata merupakan suatu gejala sosial yang sangat kompleks yang menyangkut manusia seutuhnya dan menuju berbagai aspek diantaranya: aspek sosiologi, psikologi, ekonomis, ekologis, dan sebagainya. Aspek yang mendapat perhatian yang paling besar dan hampir merupakan satu-satunya aspek yang dianggap penting ialah aspek ekonomisnya. Pariwisata juga diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan dari suatu tempat ke tempat lain dan dalam Bahasa Inggris disebut “*tourist*”. Sedangkan kepariwisataan adalah hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata dan dalam Bahasa Inggris disebut dengan istilah “*tourism*”. Kegiatan pariwisata adalah suatu kegiatan yang secara langsung menyentuh dan melibatkan masyarakat, sehingga membawa dampak terhadap masyarakat sekitar (Nurohim, 2015).

Berbagai aktivitas perekonomian mulai dari sektor pariwisata hingga perdagangan terpaksa harus menutup usahanya dan memberhentikan para pegawainya dikarenakan dampak dari COVID-19. Akibatnya, pemerintah menerapkan *social distancing*. Cara ini tentu memberi dampak langsung terhadap perekonomian di Indonesia, karena akan ada banyak pengurangan aktivitas bekerja diluar rumah maupun pengurangan pengunjung diberbagai lokasi wisata. Di Indonesia pemerintah melakukan berbagai strategi dan kebijakan untuk menstabilkan kembali aktivitas perekonomian. Menteri kesehatan Republik Indonesia, Terawan mencontohkan salah satu protokol kesehatan bagi pekerja di lokasi wisata yaitu memastikan diri dalam kondisi sehat sebelum bekerja, sedangkan salah satu protokol kesehatan yang harus diterapkan oleh pengunjung adalah memastikan diri dalam kondisi sehat sebelum melakukan kunjungan ke lokasi wisata (Pasaribu, 2021).

Virtual tour merupakan salah satu contoh solusi dari dampaknya *COVID-19* pada bidang pariwisata. *Virtual tour* dapat memudahkan para pengunjung tempat wisata yang mendapatkan dampak dari *COVID-19*. *Virtual tour* sendiri adalah konsep baru untuk berlibur di tengah pandemi. Kegunaan dari *virtual tour* ini adalah kita dapat menjelajahi berbagai destinasi wisata menarik di Indonesia dengan cukup menggunakan gawai pintar dan jaringan internet dari rumah. *Virtual tour* memudahkan kita untuk tetap bisa berlibur ke mana saja tanpa harus meninggalkan rumah. Tentu saja ini adalah inovasi yang menarik, mengingat pariwisata di Indonesia mengalami penurunan selama adanya pandemi. Oleh sebab itu dibutuhkan pemanfaatan *platform* digital untuk memajukan sektor pariwisata Indonesia.

Front-End merupakan salah satu pemanfaatan *platform* digital untuk memajukan sektor pariwisata di Indonesia (Pandito, 2021). Secara umum, *Front-End Development* membuat teks, gambar, tombol, dan menu serta interaksi antara website dengan pengguna. *Front-End* tidak benar-benar merancang desain dari sebuah website. Karena hal tersebut adalah tugas dari *User Interface (UI) designer*. *Front-End* bertugas untuk memindahkan desain dari *UI designer* ke dalam bentuk yang interaktif dan membuat desain tersebut menjadi hidup.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat Implementasi Website *Front-End* untuk *Virtual Tour* di PT. Tourezia, Yogyakarta. Harapannya dari Implementasi Website *Front-End* untuk *Virtual Tour* di PT. Tourezia, Yogyakarta ini menjadi solusi terbaik dari penurunan tingkat pelanggan akibat dampak *COVID-19* di startup PT. Tourezia, Yogyakarta. Hal itu juga dapat membantu pelanggan yang ingin berwisata karena bosan akibat *COVID-19* dan juga berwisata tanpa harus ke tempatnya langsung.

B. Tujuan

Tujuan pada penelitian PKL/KP ini terbagi menjadi tiga bagian, yaitu :

- a. Tujuan pelaksanaan PKL/KP
 - a. Menerapkan *softskill* dan *hardskill* yang telah didapat di Perguruan Tinggi
 - b. Mengembangkan karakter *softskill* dan *hardskill* yang didapat pada pelaksanaan PKL/KP.
 - c. Menambah pengetahuan dan potensi yang belum diajarkan di Perguruan Tinggi.
 - d. Menambah pengalaman di dunia kerja.
 - e. Memenuhi persyaratan kelulusan di Perguruan Tinggi.
- b. Tujuan Pembuatan Laporan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi mata kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
 - b. Mengidentifikasi hal yang sudah didapat dan juga dipelajari selama Kerja Praktik dilaksanakan.
 - c. Bukti tertulis dari hasil Kerja Praktik yang telah dilaksanakan.
- c. Tujuan pembuatan *Website Virtual Tour* PT. Tourezia, Yogyakarta
 - a. Mengimplementasikan tampilan *Front-End* pada *website virtual tour* di PT. Tourezia di Yogyakarta.
 - b. Membangun *website Front-End* untuk *virtual tour* di PT. Tourezia di Yogyakarta.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pelaksanaan kegiatan PKL/KP penulis ditempatkan pada ruang lingkup *project website development* PT. Tourezia Yogyakarta. Pada bagian ini penulis difokuskan pada bagian perancangan dan pembangunan *website*, yaitu pembuatan *website Front-End* untuk *virtual tour* pada PT.

Tourezia di Yogyakarta. Perangkat lunak yang digunakan yaitu *Laravel*, *Visual Studio Code*, *Sourcetree*, *Bitbucket*, *Jira*, dan *XAMPP*.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

a. Profil Perusahaan

PT. Tourezia Yogyakarta adalah startup dibidang pariwisata yang mengutamakan pelayanan dengan kemudahan dan berstandar premium. Mereka meyakini bahwa melayani *tour* dan *event* anda adalah sebuah kepercayaan, komitmen, dan kebanggan bagi mereka. Tourezia, Yogyakarta menyediakan berbagai layanan mulai *tour organizer* aneka paket wisata reguler dan tematik, rental kendaraan, peralatan *event*, reservasi *homestay*, *event management*, souvenir online, promosi, pelatihan dan konsultan pariwisata (Inspira, 2021).

b. Logo PT. Tourezia Yogyakarta



Gambar 1.1 Logo PT. Tourezia Yogyakarta

Gambar 1.1 merupakan logo PT. Tourezia Yogyakarta dengan warna logo biru dan hitam. Tentunya berisi definisi perusahaan tersebut.

c. Visi dan Misi

a. Visi :

“Menjadikan salah satu dari 10 perusahaan *tour organizer* dan *event management* terbesar di Indonesia melalui budaya pelayanan premium, teknologi, dan inovasi pada tahun 2024.”

b. Misi :

“Menyediakan pengalaman *tour-event* yang berkesan dan inspiratif bagi pelanggan dan meningkatkan pengembangan industri pariwisata Indonesia.”

c. Struktur Bagan

Pada Gambar 1.2 terdiri dari struktur organisasi di PT. Tourezia Yogyakarta, yang telah terbagi menjadi beberapa bidang didalamnya.



Gambar 1.2 Struktur Organisasi PT. Tourezia, Yogyakarta

E. Metode Penulisan Laporan

Metode penulisan laporan yang digunakan penulis diantaranya, yaitu :

a. **Metode Riset dan Observasi**

Riset dan Observasi yang dilakukan adalah dengan melakukan berbagai riset tentang *virtual tour* diberbagai website yang sudah menerapkan konsep *virtual tour*, setelah di riset dan dikumpulkan maka di jadikan satu kesimpulan. Oleh karena itu, dari kondisi tersebut

dibuatlah sebuah sistem *virtual tour* berbasis web untuk dimasukkan ke dalam fitur website utama dari PT. Tourezia, Yogyakarta.

b. Metode Pustaka

Metode ini merupakan metode dalam mengumpulkan data dengan melakukan studi pustaka, mengenai teori-teori ilmiah yang didapatkan dari buku-buku teks, jurnal atau makalah elektronik, dan internet yang berhubungan dengan proyek guna sebagai pedoman dan acuan penulis dalam menyusun sistem maupun laporan.

c. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan dengan berdiskusi bersama tim untuk melakukan pembagian tugas terhadap proyek yang akan dikerjakan dan mencegah terjadinya salah komunikasi dan persepsi agar terpenuhnya *output* proyek yang sesuai.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Sistematika penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bagian, diantaranya :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, tujuan, ruang lingkup, aspek umum kelembagaan, pengumpulan data, serta sistematika penulisan.

2. BAB II DASAR TEORI

Berisikan mengenai literatur atau sumber informasi dan teori yang ada mengenai *Website, Front-End, Java Script, Laravel*, dan Metode *Scrum* yang digunakan untuk membangun sistem.

3. BAB III ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang penjelasan serta analisa tentang perancangan dan dokumentasi *flowchart*/alur sistem, hasil dari tampilan sistem dan *source code* untuk bagian manajemen pengguna.

d. BAB IV PENUTUP

Pada bagian penutup akan dibahas mengenai kesimpulan dan saran yang telah diperoleh dari pembuatan *website virtual tour* di PT. Tourezia, Yogyakarta dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan/Kerja Praktik sebagai evaluasi dimasa mendatang.