

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sebuah industri yang berkembang setiap tahun. Sektor pariwisata berkembang sebagai sektor yang memberikan pendapatan besar bagi negara, terutama di daerah-daerah yang memiliki sumber daya alam maupun sumber daya budaya yang berlimpah. Eksplorasi potensi alam sangat penting untuk menarik minat wisatawan agar dapat berkunjung sehingga mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat [1].

Peran teknologi dalam perkembangan zaman sangat diperlukan keberadaannya untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat agar kinerja menjadi lebih cepat, efektif dan efisien. Semakin canggih teknologi dapat membuat manusia dituntut untuk seimbang dengan teknologi yang ada, terutama diperusahaan maupun tempat rekreasi yang telah mengedepankan komputer sebagai alat bantu dalam pekerjaan [2].

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat, mampu memberikan dampak yang cukup besar terhadap kemajuan negara Indonesia. Teknologi informasi memiliki peran dalam kontribusi pengenalan dan eksistensi suatu wilayah. Pengenalan suatu wilayah yang memiliki potensi wisata, dapat memanfaatkan teknologi informasi salah satunya dengan *website* objek wisata. *Website* objek wisata ini dapat memudahkan dalam pencarian lokasi ataupun informasi terkait tempat wisata. *Website* objek wisata memudahkan pengunjung melakukan reservasi kunjungan, serta mengenalkan lebih banyak dari objek wisata tersebut kepada masyarakat luas secara mudah [3].

Objek Wisata Bantir Hills berdiri pada tahun 2016 di Desa Losari, Sumowono, Kabupaten Semarang. Objek Wisata Bantir Hills berdiri karena inisiatif dari kelompok sadar wisata Gentur Cahaya Gumintang. Objek wisata ini pada awal pembangunan hingga kini mengalami banyak perubahan dan peningkatan jumlah pengunjung tiap tahunnya. Kelompok sadar wisata Gentur Cahaya Gumintang melakukan strategi pengenalan dan promosi objek wisata melalui jejaring media

sosial. Pengelolaan objek tersebut masih dilakukan secara manual belum terkomputerisasi. Masalah yang muncul dari pengelolaan secara manual yaitu pendataan yang lambat, proses temu kembali data sulit, cakupan wilayah promosi belum luas, pemesanan dan pembayaran tiket masuk hanya dapat dilakukan di tempat wisata tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada penelitian ini dibangun sistem informasi pariwisata yang memiliki fungsi membantu proses reservasi pengunjung, pengelolaan data pengunjung maupun data pemesanan agar mendapatkan informasi yang lebih lengkap dan efektif bagi pengunjung. Pengunjung objek wisata Bantir Hills dapat melakukan reservasi dengan mudah melalui *website* tanpa mendatangi ke lokasi. Sistem pengelolaan input data oleh admin atau petugas pengelola secara *online* dengan mengisikan data, tanpa perlu menginput secara manual dengan menulis di buku besar.

Pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan metode *agile development*. *Agile Development* merupakan metode pengembangan *software* yang didasarkan pada proses pengerjaan yang dilakukan secara berulang, sesuai aturan dan solusi yang sesuai untuk berkolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan terstruktur. Metode *agile* memiliki fleksibilitas yang memungkinkan perubahan pada *project development requirement*. Metode *agile* juga berfokus pada tingkat kepuasan pengguna selama fase pengembangan [4].

Sistem yang telah dibangun, diuji dengan metode pengujian *Blackbox* dan *System Usability Scale* (SUS). Pengujian *Blackbox* bertujuan untuk menguji fungsionalitas sistem sedangkan metode uji SUS bertujuan untuk mengujian tingkat *usability* sistem. Metode SUS dikembangkan oleh John Brooke, metode SUS memiliki 10 pertanyaan dengan skor 0-5 untuk masing-masing pertanyaan [5].

Berdasarkan penjelasan permasalahan tersebut, maka judul penelitian ini adalah **“Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pariwisata Bantir Hills Semarang Menggunakan Metode Agile Scrum Development”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu belum adanya sistem informasi berupa *website* objek wisata Bantir Hills untuk membantu mempromosikan wisata Bantir Hills dan pengelolaan objek wisata Bantir Hills.

1.3 Pertanyaan

Berdasarkan dari rumusan masalah yang ada maka pertanyaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun sistem informasi *website* objek wisata Bantir Hills dengan menerapkan metode *agile* untuk informasi wisata Bantir Hills?
2. Bagaimana hasil pengujian terhadap sistem yang dibangun dengan menggunakan metode uji Blackbox dan SUS ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pertanyaan penelitian, maka batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Data hasil kuesioner yang diperoleh berasal dari pengunjung atau masyarakat dan pengelola wisata Bantir Hills di Kabupaten Semarang.
2. Sistem yang dikembangkan berbasis *website*.
3. Pengujian sistem menggunakan metode *Blackbox*.
4. Pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Merancang dan membangun sistem informasi *website* objek wisata Bantir Hills sebagai reservasi pengunjung dan pengelolaan data pengunjung.
2. Menerapkan model *agile development methods* dalam perancangan sistem informasi *website* objek wisata Bantir Hills.
3. Mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi pengimplementasian sistem informasi manajemen pariwisata bantir hills semarang.
4. Membantu mempromosikan sistem informasi *website* objek wisata Bantir Hills.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah pengunjung dan pengelola objek wisata Bantir Hills mempergunakan informasi objek wisata tersebut.
2. Memahami, mengetahui dan mempergunakan fungsi model *agile development methods* dalam perancangan sistem informasi *website* objek wisata Bantir Hills
5. Mendapatkan tingkat keefektivitasan dan keefsiensian dalam penerapan sistem informasi manajemen pariwisata bantir hills semarang dengan menggunakan pengujian *system usability scale* (SUS).