

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Covid-19 menjadi salah satu faktor yang membuat menurunnya minat pariwisata di Yogyakarta. Pada industri pariwisata di Indonesia, virus *Covid-19* ini mulai memberikan dampak menular pada awal tahun 2020 yang mana banyak wisatawan membatalkan rencana liburan atau perjalanannya. Pedoman untuk wisatawan atau pengunjung diatur dari beberapa peraturan yang telah di buat oleh pemerintah atau tempat wisata untuk mengurangi penyebaran *Covid-19* di Yogyakarta. Perubahan yang paling dirasakan ketika pandemi *Covid-19* yaitu pada sektor wisata yang salah satunya tidak bisa berkunjung ke tempat wisata secara langsung. Kondisi ini akan mempengaruhi perubahan perilaku dan perubahan urutan kehidupan kegiatan pariwisata, perubahan tersebut akan berdampingan dengan *Covid-19*, sehingga memungkinkan industri pariwisata memasuki tatanan hidup baru dengan mengacu pada protokol kesehatan, kebersihan dan keselamatan (Fhadil dan Zaenuri, 2021).

Salah satu solusi untuk tetap berpariwisata di tengah kasus pandemi *Covid-19* dengan tetap mematuhi protokol kesehatan, kebersihan, dan keselamatan yaitu dengan adanya wisata tour atau *Virtual Tour*. *Virtual Tour* adalah simulasi dari lokasi yang ada, biasanya terdiri dari urutan video atau gambar diam. Hal ini juga dapat menggunakan unsur-unsur multimedia lainnya seperti efek suara, musik, narasi, dan teks. *Virtual Tour* ini dibuat menggunakan video rekaman atau dengan kamera 360° (Fadli Umafagur). Teknologi *Virtual Tour* ini dapat memudahkan pengguna untuk berkunjung ke suatu tempat yang ingin di jumpai tanpa harus datang ke tempat secara langsung. Dengan kata lain, pengguna tidak perlu pergi ke tempat wisata secara langsung melainkan hanya perlu mengakses menggunakan *internet*. Teknologi *Virtual Tour* ini memudahkan perusahaan pariwisata untuk mengenalkan objek-objek wisata yang belum banyak diketahui. Pengguna dapat menjelajahi destinasi yang ingin dikunjungi dan terdapat penjelasan mengenai destinasi yang sedang dikunjungi secara *virtual*. Teknologi *Virtual Tour* ini mengurangi adanya penyebaran *Covid-19*, Hal tersebut tentunya membantu pengunjung atau wisatawan untuk melihat tempat yang ingin dikunjungi secara tidak langsung atau *virtual*. Proses pengembangan perangkat

yang digunakan untuk *website Virtual Tour* tersebut menggunakan *Laravel, Visual Studio Code, Git Bash, XAMPP, dan Jira Software*.

User Interface merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan aplikasi yang bertugas menghubungkan antara aplikasi dengan pengguna agar dapat berinteraksi dengan mudah. *User interface (UI)* pada aplikasi dapat mempengaruhi kenyamanan serta juga dapat mengetahui seberapa diminati aplikasi ini oleh pengguna. *User Interface* yang baik bisa memberikan pengalaman interaksi yang mudah dioperasikan oleh *user* (pengguna). *User Interface* yang baik ini berarti *user friendly* (Anggara, et al., 2021). *User Experience (UX)* menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, system, dan jasa. Sebuah prinsip dalam membangun *UX* adalah khalayak mempunyai kekuasaan dalam menentukan tingkat kepuasan sendiri (*costumer rule*) (Fernando, 2020)

Sebelum membuat fitur *login*, penulis membuat design untuk tampilan fitur *login* guna untuk mempermudah dalam pembuatan fitur *login* di *website* halaman admin. Fitur *login* merupakan suatu proses untuk masuk ke dalam sebuah layanan *online* yang berisi nama dan *password*. Fitur *login* ini berfungsi untuk menghubungkan pengguna (*user*) untuk masuk kedalam *dashboard* atau halaman admin yang berguna untuk menjaga file dan meng-edit *file* pada *website* atau aplikasi. *Login* disebut juga dengan *sign in* merupakan istilah dalam hal keamanan sistem komputer yaitu berupa proses pintu masuk bagi pengguna (*user*) untuk mengakses ke sistem *website* atau aplikasi. Proses login minimal terdiri dari *username* dan *password* yang digunakan untuk mendapatkan hak akses untuk masuk ke dalam halaman admin atau *dashboard* admin pada sebuah *website* atau aplikasi. Fitur *login* juga digunakan agar tidak semua orang dapat mengakses *website* atau aplikasi tersebut dengan sembarangan. Pada proses ketikan *username* dan *password* tidak boleh salah karena keduanya saling terkait dan tidak bisa dipisahkan. Biasanya *username* tidak pernah diubah karena merupakan identitas unik, tetapi *password* atau kata sandi dapat diubah karena keperluan untuk menjaga keamanan data atau sistem pada *website* atau aplikasi.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membuat *UI/UX* desain dan Fitur *Login* berbasis *Laravel* untuk pembuatan *website Virtual Tour*. Harapannya, dari *UI/UX* desain yang telah penulis buat dapat membantu memberi informasi kepada pengguna agar pengguna dapat meng-akses *website Virtual Tour* tersebut dengan mudah dan penulis telah membuat desain tersebut dengan maksimal agar dapat mudah di

mengerti oleh pengguna. Karena pada era digital ini masyarakat lebih sering menggunakan smartphone untuk mencari informasi mengenai tempat pariwisata yang ingin dikunjungi. Hal itu juga dapat membantu pengguna dalam memanfaatkan penggunaan teknologi dan internet karena ketika pengguna meng-akses *website Virtual Tour* tersebut pengguna harus menggunakan internet.

Tujuan

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

1. Tujuan Pelaksanaan PKL/KP:

- a. Menerapkan softskill dan hardskill yang telah didapat di Perguruan Tinggi.
- b. Mengembangkan kemampuan softskill maupun hardskill pada saat pelaksanaan PKL/KP.
- c. Menambah pengalaman dan pengetahuan pada saat melaksanakan PKL/KP.
- d. Menjadi gambaran bagi mahasiswa tentang dunia kerja.
- e. Memenuhi sebagai syarat kelulusan di Perguruan Tinggi.

2. Tujuan Pembuatan Laporan :

- a. Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi Mata Kuliah Kerja Praktik program S1 Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
- b. Melakukan analisa pekerjaan yang telah di praktikan selama PKL/KP.
- c. Sebagai bukti selama penulis mengikuti Kerja Praktik di PT. Tourezia Yogyakarta.
- d. Sebagai study banding antara materi yang telah penulis dapatkan.

3. Tujuan Pembuatan UI/UX desain dan Fitur Login :

Tujuan dari pembuatan *UI/UX* desain sebagai gambaran untuk para pengguna dan pembuat website agar lebih mudah dimengerti, dan mempermudah dalam pembuatan *website Virtual Tour*.

Tujuan dari pembuatan Fitur Login sebagai keamanan pada halaman admin agar tidak semua orang bisa mengakses halaman admin untuk website *Virtual Tour*.

Ruang Lingkup

Ruang Lingkup pelaksanaan PKL/KP penulis yaitu dilaksanakan di PT. Tourezia Yogyakarta yang terletak di Jl. Pogung Raya. Pogung Dalangan D33-A & 27B. Sinduadi, Mlati, Sleman. D.I.Yogyakarta. Penulis memilih di bidang *IT* karena sesuai dengan bakat penulis, Disini penulis lebih difokuskan untuk pembuatan website pada PKL/KP yang dilaksanakan selama 2 bulan. Pada pembuatan website *Virtual Tour* tersebut penulis mendapatkan bagian pembuatan *UI/UX* desain dan Fitur *Login* untuk halaman admin. Perangkat Lunak yang penulis gunakan untuk pembuatan *UI/UX* adalah *Figma*, dan Perangkat Lunak untuk pembuatan Fitur *Login* penulis menggunakan *Visual Studio Code, Laravel, Git Bash, dan XAMPP*.

Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil Perusahaan

PT. Tourezia Yogyakarta adalah *startup* dibidang pariwisata yang mengutamakan pelayanan dengan kemudahan dan berstandar premium. Mereka meyakini bahwa melayani *tour* dan *event customer* 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)

2. Logo PT. Tourezia Yogyakarta



Gambar 1.1 Logo PT. Tourezia Yogyakarta

Gambar 1.1 merupakan Logo dari PT. Tourezia Yogyakarta dengan logo bertulisan “tourezia” dan memiliki warna biru dan hitam.

3. 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.

Metode Penulisan Laporan

Metode penulisan laporan Kerja Praktik yang penulis gunakan melalui beberapa metode:

1. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan bersama tim magang untuk menentukan pembagian tugas yang telah tim magang lakukan di PT. Tourezia Yogyakarta selama 2 bulan.

2. Metode Pustaka

Metode pustaka yang digunakan dalam pengumpulan data atau berupa pustaka-pustaka mengenai teori ilmiah yang didapatkan dari jurnal, atau makalah guna untuk menyusun laporan.

Sistematika Penulisan Laporan

Proses penulisan laporan Kerja Praktik ini dapat mempermudah pemahaman dalam penulisan laporan Kerja Praktik, maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan berisi tentang gambaran umum dari latar belakang sistem informasi *Virtual Tour* berbasis website yang menggunakan aplikasi *Laravel*, *Visual Studio Code*, *Git bash*, dan *XAMPP*.

BAB II DASAR TEORI

Dasar teori akan membahas mengenai teori-teori yang berkaitan pada penulisan jadi pendoman pada pembuatan website *Virtual Tour*.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bagian dari analisa dan pembasahan akan menjelaskan mengenai konsep dari tahapan teori dan analisa dalam pengerjaan *website* pada saat pelaksanaan Kerja Praktik.

BAB IV PENUTUP

Pada bagian penutup ini akan membahas mengenai kesimpulan dan saran yang diperoleh pada pembuatan website *Virtual Tour* dalam pelaksanaan Kerja Praktik.