

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia adalah negara dengan kekayaan budaya dan keanekaragaman potensi pariwisata yang luar biasa. Salah satu daerah yang memiliki potensi tersebut adalah Kabupaten Kebumen, yang terletak di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten ini dikenal dengan berbagai destinasi wisata menarik, seperti pantai eksotis, gua-gua yang memukau, hingga situs-situs sejarah yang kaya akan nilai budaya. Selain itu, kuliner khas Kebumen, seperti lanting dan sate ambal, juga menjadi daya tarik yang mampu menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara. Meskipun Kebumen memiliki potensi wisata dan kuliner yang besar, hingga saat ini belum ada website yang secara khusus fokus pada informasi wisata dan kuliner. Informasi yang tersedia masih bercampur dengan website pemerintah yang memiliki banyak menu sehingga tidak praktis diakses oleh wisatawan. Kondisi ini membuat wisatawan kesulitan memperoleh informasi yang terstruktur dan lengkap. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web yang khusus menyediakan informasi wisata dan kuliner Kebumen. Menurut (Kreatif., 2023), digitalisasi pariwisata merupakan strategi efektif dalam mempromosikan berbagai destinasi dan potensi pariwisata Indonesia melalui berbagai platform, sehingga dapat memperluas jangkauan promosi ke tingkat internasional. Sebuah sistem informasi berbasis web yang komprehensif tidak hanya dapat mempermudah

wisatawan, tetapi juga menjadi media promosi efektif bagi daerah tujuan wisata.

Penggunaan platform digital juga memiliki dampak sosial yang signifikan. (Aminah, 2022) mengungkapkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam promosi pariwisata dapat meningkatkan tingkat partisipasi masyarakat lokal hingga 40%. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya memainkan peran penting dalam menarik wisatawan, tetapi juga dalam mendorong keterlibatan aktif masyarakat lokal dalam mendukung sektor pariwisata, seperti melalui pengelolaan destinasi, pembuatan produk khas, dan layanan wisata. (Samsuri, 2021) menambahkan bahwa keterlibatan masyarakat lokal dalam platform digital dapat menciptakan peluang ekonomi baru, seperti pengelolaan homestay dan usaha kecil.

Wisatawan tidak hanya mencari destinasi menarik tetapi juga rekomendasi kuliner khas yang menjadi bagian dari pengalaman perjalanan mereka (D. Putra, A., & Sari, 2022). Tanpa adanya sistem informasi yang terintegrasi, wisatawan dan masyarakat lokal menghadapi keterbatasan dalam mengakses informasi akurat mengenai destinasi wisata, tempat makan, serta ulasan dari pengunjung lain (Rahman, B., & Nugroho, 2023). Platform berbasis web dapat membantu pelaku usaha kuliner dan pengelola tempat wisata dalam memperluas jangkauan promosi serta meningkatkan keterlibatan pengguna melalui ulasan dan rekomendasi (Suhendra, F., Rahayu, M., & Prasetyo, 2024). Selain itu, perkembangan teknologi digital telah memungkinkan promosi kuliner menjadi lebih luas dan efisien. digitalisasi informasi kuliner dapat

membantu mempromosikan makanan khas daerah melalui platform berbasis web, sehingga mendukung pelestarian budaya kuliner lokal (A. Fitriani, 2021). Penelitian oleh (Pratama, 2021) menyebutkan bahwa sistem informasi berbasis web dapat meningkatkan eksposur bisnis kuliner dan memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam mencari informasi yang dibutuhkan. Dengan adanya sistem informasi berbasis web, wisatawan dapat lebih mudah mengakses informasi mengenai tempat wisata dan kuliner khas di Kabupaten Kebumen, membaca ulasan dari pengunjung lain, dan menemukan rekomendasi tempat makan yang sesuai dengan preferensi mereka.

Melalui penelitian ini, akan dirancang website DOLAN Kebumen yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Kata “*Dolan*” dalam bahasa Jawa berarti *bermain atau jalan-jalan*. Pemilihan nama ini dimaksudkan agar website memiliki identitas yang dekat dengan masyarakat, mudah diingat, sekaligus menggambarkan tujuan utama sistem sebagai sarana informasi wisata dan kuliner. Website ini dirancang untuk memberikan informasi tentang pariwisata dan kuliner Kebumen. Fitur-fitur unggulannya mencakup peta interaktif, deskripsi tempat wisata dan kuliner, ulasan pengunjung, serta informasi terkini terkait paket wisata. Menurut (Siregar, 2020) fitur-fitur seperti peta interaktif dan ulasan pengguna terbukti meningkatkan kepercayaan wisatawan dalam merencanakan perjalanan. Hal ini sejalan dengan pernyataan (Yulianto, 2022) bahwa platform digital mampu menghubungkan potensi lokal dengan wisatawan secara efisien melalui promosi berbasis teknologi. Pendekatan ini bertujuan untuk menguji konsep dan fitur yang dapat membantu

wisatawan menemukan destinasi yang sesuai dengan minat mereka, sekaligus menyediakan prototipe sistem informasi yang relevan dengan kebutuhan pihak terkait.

Sistem informasi berbasis web telah menjadi solusi utama dalam meningkatkan keterjangkauan informasi wisata bagi masyarakat. Menurut penelitian oleh (Suhendra, 2023), implementasi teknologi digital dalam sektor pariwisata dapat meningkatkan aksesibilitas informasi, mengoptimalkan promosi destinasi wisata, serta mempercepat penyebaran informasi bagi wisatawan potensial. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi diharapkan dapat menjadi langkah inovatif dalam menyediakan informasi yang lebih terstruktur, akurat, dan mudah diakses bagi wisatawan yang ingin berkunjung ke Kabupaten Kebumen. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan rancangan sistem yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk pengembangan lebih lanjut, sehingga platform digital dapat memberikan dampak sosial yang signifikan pada masa mendatang. Dengan adanya sistem informasi, wisatawan dan masyarakat lokal diharapkan dapat dengan mudah menemukan informasi yang dibutuhkan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka permasalahan yang dihadapi dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi berbasis web yang mampu menyediakan informasi pariwisata dan kuliner di Kabupaten Kebumen?

2. Bagaimana metode *Agile* dapat diterapkan dalam pengembangan website DOLAN Kebumen?

1.3. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini, batasan masalah yang ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Sistem informasi ini hanya akan mencakup destinasi pariwisata dan kuliner pada 10 tempat di Kabupaten Kebumen.
2. Informasi yang disediakan meliputi deskripsi, peta lokasi, jam operasional, harga (jika ada), gallery foto, dan ulasan pengunjung.
3. Fitur utama yang dikembangkan meliputi informasi tempat wisata dan kuliner, peta interaktif, ulasan dan rating dari pengunjung, serta integrasi dengan media sosial. Sistem tidak akan mencakup fitur reservasi langsung atau pembayaran online.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi berbasis web yang menyediakan informasi pariwisata dan kuliner di Kabupaten Kebumen.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengaplikasikan metode *Agile* dalam pengembangan sistem website DOLAN Kebumen, sehingga fitur yang dikembangkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan literatur terkait penerapan metode *Agile* dalam pengembangan sistem informasi berbasis web, khususnya dalam konteks pariwisata dan kuliner. Dengan fokus pada pengujian *blackbox*, penelitian ini memperkaya studi mengenai evaluasi fungsionalitas sistem berbasis web yang relevan dengan kebutuhan pengguna

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Wisatawan: Penelitian ini memberikan gambaran awal tentang desain dan fungsi sistem informasi berbasis web yang menyediakan informasi pariwisata dan kuliner secara interaktif. Hasil pengujian *blackbox* dapat menunjukkan keandalan fitur seperti peta interaktif dan ulasan pengunjung.
2. Bagi Pemerintah Daerah dan Dinas Pariwisata: Sistem yang diuji dapat menjadi acuan untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan hasil pengujian *blackbox*, pemerintah dapat mengevaluasi fungsionalitas sistem sebagai langkah awal untuk mendukung promosi wisata dan pengelolaan potensi daerah secara digital.
3. Bagi Pengembang Sistem: Penelitian ini memberikan panduan mengenai penerapan metode *Agile* hingga tahap pengujian *blackbox*. Pengembang dapat mempelajari bagaimana proses iteratif dalam metode *Agile* dapat menghasilkan sistem yang fleksibel dan sesuai dengan kebutuhan awal pengguna.

1.5.3 Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa atau peneliti lain yang tertarik mempelajari pengembangan sistem informasi berbasis web dengan pendekatan *Agile*. Hasil pengujian *blackbox* yang disajikan juga dapat dijadikan sebagai contoh evaluasi fungsionalitas sistem tanpa perlu implementasi penuh. Manfaat ini telah disesuaikan untuk mencerminkan batasan penelitian Anda yang hanya sampai tahap pengujian *blackbox* tanpa analisis lebih lanjut mengenai dampaknya terhadap pengguna atau ekonomi.

