

# BAB 1 PENDAHULUAN

## 1.1.Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan dengan luas wilayah 5.193.250 km<sup>2</sup>, terdiri dari daratan seluas 1.919.440 km<sup>2</sup> dan perairan 3.273.810 km<sup>2</sup>. Memiliki garis pantai terpanjang kedua di dunia dan 17.504 pulau, Indonesia menyimpan potensi besar dalam pengembangan sektor pariwisata (Setyasih, 2021). Sektor pariwisata dan ekonomi kreatif memiliki kontribusi yang penting bagi perekonomian Indonesia, baik dalam hal nilai tambah, sumber *devisa*, maupun dalam menciptakan lapangan kerja (Kemenparekraf, 2023). Sejalan dengan penelitian dari (Podomi et al., 2024) yang menyebutkan bahwa sektor pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan ekonomi yang dapat dengan cepat menghasilkan *devisa* bagi negara maupun daerah yang menjadi tujuan wisata.

**Tabel I- 1**  
**Jumlah Devisa Sektor Pariwisata**

| Wilayah   | Jumlah Devisa Sektor Pariwisata (Miliar US \$) |       |      |      |      |
|-----------|--|-------|------|------|------|
|           | 2018   | 2019  | 2020 | 2021 | 2022 |
| Indonesia | 16,43  | 16,91 | 3,31 | 0,54 | 7,03 |

*Sumber : Badan Pusat Statistik, 2024*

Tabel I-1 menunjukkan sektor pariwisata Indonesia memberikan kontribusi *devisa* signifikan dari 2018 hingga 2022. *Devisa* tertinggi tercatat pada 2019 sebesar 16,91 miliar US\$, lalu turun 13,6 miliar US\$ pada 2020. Pada 2021, *devisa* kembali turun 2,77 miliar US\$ menjadi 0,54 miliar US\$. Tahun 2022, sektor ini mulai pulih dengan kenaikan 6,49 miliar US\$. Data pada Tabel I-1 menegaskan pentingnya sektor ini bagi perekonomian.

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik, 2025, Provinsi Jawa Timur menduduki peringkat pertama sebagai tujuan wisatawan nusantara dengan sekitar 218 juta perjalanan, diikuti Jawa Barat dengan 167 juta perjalanan, dan Jawa Tengah di peringkat ketiga dengan 146 juta perjalanan. (Badan Pusat Statistik, 2024). Jawa Tengah memiliki 1.130 daya tarik wisata, terdiri dari 418 objek wisata alam (37%), 176 objek wisata budaya (15,6%), 365 objek wisata buatan (32,3%), dan 76 objek wisata minat khusus (6,7%). Jumlah kunjungan wisatawan dihitung berdasarkan kunjungan wisatawan ke destinasi wisata atau DTW (Mafasa et al., 2023).

Salah satu Kabupaten yang berada di Jawa Tengah yang memiliki banyak destinasi wisata yaitu Kabupaten Kebumen. Wilayah Kabupaten Kebumen memiliki potensi yang cukup besar pada sektor pariwisata. Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, wilayah Kabupaten Kebumen menyumbang sebesar 11,5% dari total destinasi wisata yang berada di Jawa Tengah. Destinasi tersebut meliputi 93 (20%) objek wisata alam, 26 (20%) objek wisata buatan, 11 (8%) objek wisata budaya, dan wisata minat khusus (Badan Pusat Statistik Kebumen, 2024).

Keterbatasan dan kurangnya sarana teknologi menjadi salah satu faktor yang menghambat perkembangan serta menyulitkan akses informasi mengenai suatu daerah, terutama dalam konteks sektor pariwisata. Informasi mengenai pariwisata pada suatu daerah yang didapat terkadang masih kurang untuk mewakili kebutuhan wisatawan, dikarenakan informasi yang tersedia tidak cukup lengkap (Muqorobin & Fitriyadi Farid, 2021). Hal ini menunjukkan

bahwasanya perlu adanya peningkatan dalam penyediaan informasi yang lebih terperinci dan mudah untuk diakses.

Destinasi wisata di Kebumen yang dikelola pemerintah, seperti Waduk Sempor dan Pantai Logending, memiliki potensi besar. Tetapi, jumlah pengunjung ke destinasi wisata yang dikelola pemerintah menurun karena tantangan dari destinasi wisata yang dikelola swasta (Nia Rahayu, 2024). Data jumlah kunjungan wisatawan ke objek wisata di Kebumen yang diperoleh dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen disajikan pada Gambar I-1 berikut :



*Sumber : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen, 2024*

**Gambar I- 1**  
**Jumlah Kunjungan Wisatawan Mancanegara dan Domestik Kabupaten Kebumen 2020-2023**

Gambar I-1 menunjukkan bahwa jumlah pengunjung destinasi wisata yang dikelola pemerintah mengalami naik turun. Pada 2020, tercatat 383.120 pengunjung, turun 48.391 orang (12,63%) pada 2021. Pada 2022, jumlah pengunjung naik 1.289.127 orang (385%), lalu kembali turun 1.060.224 orang

(65,32%) pada 2023 menjadi 563.632. Untuk meningkatkan kunjungan, diperlukan penyampaian informasi destinasi wisata yang lebih detail agar lebih baik dari destinasi wisata swasta.

Dari hasil wawancara dengan bidang pengembangan pariwisata Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen menunjukkan bahwa Pemerintah Kabupaten Kebumen telah melakukan berbagai upaya untuk memperkenalkan destinasi wisata daerah, seperti melalui pembuatan brosur dan buku katalog. Namun, strategi penyampaian informasi yang ada masih terbatas dan kurang efektif dalam menarik minat wisatawan. Hingga kini, Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen belum memiliki pusat informasi khusus yang menyajikan data lengkap mengenai destinasi wisata yang dikelola pemerintah daerah. Website resmi dinas pun masih bersifat umum, mencakup kegiatan dinas, layanan publik, dan pengaduan, tanpa fokus spesifik pada penyebaran informasi pariwisata Kebumen. Pengembangan sistem yang menampilkan informasi destinasi wisata dan jumlah kunjungan di Kabupaten Kebumen menjadi salah satu langkah yang dibutuhkan untuk mendukung pengelolaan dan penyebaran informasi oleh Dinas Pariwisata. Sistem ini dirancang dengan akses terbatas, hanya dapat dikelola oleh admin dinas guna menjaga keamanan data. Dalam proses pembangunannya, diperlukan metode pengembangan yang fleksibel serta mampu beradaptasi terhadap kebutuhan pengguna, dan penyesuaian berkelanjutan terhadap perubahan kebutuhan, salah satunya yaitu metode *Agile*.

Alasan mendasar pemilihan metode *Agile* sebagai metode yang digunakan untuk pengembangan sistem pariwisata ini karena memungkinkan penyesuaian sistem dengan kebutuhan pengguna secara bertahap, fleksibel, dan terus-menerus diperbaiki tanpa mengulang dari awal. Pengguna dapat memberikan masukan di setiap tahap, sementara pendekatan bertahap memungkinkan evaluasi dan perbaikan sesuai kebutuhan dalam mengelola informasi pariwisata di Kebumen. Menurut Astuti et al., (2021) dalam penelitiannya mengatakan metode *Agile* mendorong kemampuan untuk beradaptasi, responsif terhadap perubahan, dan kolaborasi yang berkelanjutan, sehingga proyek dapat disesuaikan dengan kebutuhan yang muncul selama proses pengembangan.

Berdasarkan latar belakang dan analisis permasalahan, penulis merancang sistem informasi pariwisata berbasis website dengan metode *Agile*. Sistem ini bertujuan menyediakan informasi lengkap tentang destinasi wisata, seperti harga tiket, fasilitas, grafik kunjungan, dan sejarah, serta membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen dalam pengelolaan pariwisata. Penulis melakukan penelitian ini dengan judul **“Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Website untuk Disparbud Kabupaten Kebumen Menggunakan Metode *Agile*”**.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang perlu dikaji dan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Kebumen?
2. Bagaimana mengembangkan sistem informasi pariwisata dengan menerapkan metode *Agile*?
3. Bagaimana hasil pengujian sistem informasi pariwisata berbasis website terhadap fungsionalitas dan kepuasan pengguna?

## 1.3. Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah yang perlu diperhatikan, sebagai berikut :

1. Sistem informasi pariwisata yang dikembangkan hanya mencakup informasi destinasi wisata yang berada di wilayah Kabupaten Kebumen, meliputi deskripsi tempat wisata, lokasi, fasilitas, harga tiket, rating dan galeri foto.
2. Sistem ini tidak mencakup fitur transaksi online (seperti pemesanan tiket atau *booking* hotel) dan tidak mengembangkan aplikasi *mobile* (hanya berbasis web responsive).
3. Pengujian sistem dilakukan dengan metode *black box testing* untuk memastikan setiap fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan.
4. Sistem dikembangkan hingga rancang bangun, pengujian fungsional dan pengujian akhir oleh pengguna tanpa implementasi.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem informasi pariwisata di Kabupaten Kebumen berbasis website sebagai tempat atau wadah informasi pariwisata yang ada di Kebumen.
2. Mengembangkan sistem informasi pariwisata berbasis website untuk Dinas Pariwisata Kabupaten Kebumen dilakukan dengan menerapkan metode *Agile*.
3. Mengetahui hasil pengujian sistem informasi pariwisata berbasis website terhadap fungsionalitas sistem dan tingkat kepuasan pengguna.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut :

##### 1.5.1. Manfaat Teoritis

Dari segi teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikutnya :

1. Menjadi landasan teori atau referensi serta sumber informasi penelitian untuk kedepannya.
2. Menambah wawasan atau pengetahuan mengenai perancangan sistem informasi pariwisata berbasis website di Kabupaten Kebumen.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

Dari penelitian ini, terdapat beberapa manfaat praktis yang diperoleh antara lain :

1. Hasil dari penelitian ini akan digunakan sebagai alat untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dalam mengelola informasi pariwisata yang ada di Kebumen.
2. Sebagai rujukan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian atau studi mengenai sistem informasi pariwisata di Kabupaten Kebumen.

