

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desa wisata merupakan suatu bentuk integrasi antara atraksi, akomodasi, dan fasilitas pendukung yang disajikan dalam suatu struktur kehidupan masyarakat yang menyatu dengan tata cara dan tradisi yang berlaku (Chaerunissa dan Yuniningsih, 2020). Pada desa wisata, terdapat beberapa aspek yang mendukung dalam pengembangannya, diantaranya adalah paket wisata dan *homestay*. Menurut Oktapiah & Hasti (2020), paket wisata adalah suatu kumpulan perjalanan wisata dengan fasilitas yang dibutuhkan dikemas dalam satu harga yang umumnya sudah disusun secara lengkap sesuai dengan kebutuhan pada saat melakukan perjalanan wisata. Sedangkan *homestay* menurut Rusnandi & Resmanah (2020) merupakan rumah di mana beberapa kamar disewakan dalam periode tertentu yang sekaligus menjadi media untuk memperkenalkan budaya lokal dan kehidupan sehari-hari masyarakat kepada tamu wisata.

Dalam pengembangannya, masih terdapat permasalahan yang ada pada desa wisata, khususnya pada paket wisata. Permasalahan terkait paket wisata dikemukakan oleh Monica et al. (2023) bahwa pembelian tiket paket wisata yang dilakukan secara manual menyulitkan wisatawan karena tidak dapat memesan sebelum kunjungan dan melakukan pembayaran secara online begitu pun dengan pendataan manual yang memerlukan waktu yang relatif lama. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Murdiani & Stiyoso (2023) yang mengatakan kekurangan pada pemesanan paket wisata saat ini yaitu pemesanan yang masih dilakukan di lokasi secara langsung, yang mana akan berdampak dengan habisnya waktu pengunjung akibat proses yang tidak efisien sehingga membuat tenaga terbuang dan berkurangnya kepuasan pengunjung. Permasalahan lainnya juga diungkapkan oleh Munasiroh & Rohman (2022) bahwa seringkali pengelola paket wisata kesulitan dalam mengelola pemesanan atau reservasi paket wisata karena pemesanan dilakukan melalui platform WhatsApp serta pencatatan pemesanan yang masih dilakukan secara manual.

Selain paket wisata, penyewaan *homestay* juga masih memiliki permasalahan. Adapun permasalahan pada *homestay* dijelaskan oleh Putra et al. (2019) yang mengatakan bahwa kerap sekali wisatawan bingung dalam menentukan akomodasi *homestay* dalam berwisata dikarenakan minimnya informasi dan rekomendasi penginapan yang diberikan pengelola. Selain itu, menurut Nugroho et al. (2019), promosi dan proses bisnis *homestay* desa wisata sulit terlaksana secara maksimal karena belum adanya sarana yang dapat mawadahi informasi dan manajemen pemesanan *homestay*. Permasalahan lain juga diungkapkan oleh Suyono et al. (2022), yang pada penelitiannya mengatakan bahwa selain kurang efektif dan efisien, pemesanan *homestay* menggunakan *whatsapp* kerap menyulitkan pengelola, terutama saat ramainya pengunjung, serta rentan terjadi kesalahan dalam pembukuan.

Hanafi (2022) telah membangun aplikasi SIG Desa Sumpu di Kabupaten Tanah Datar. Desa Sumpu merupakan wisata yang memiliki pesona alam berupa Danau Singkarak yang merupakan salah satu hasil dari proses tektonik yang dipengaruhi oleh Sesar Sumatra (Susanto et al., 2023), dan merupakan wisata yang berbasis budaya yang memiliki lebih kurang 70 buah *Rumah Gadang* dengan 3 diantaranya bisa disewakan sebagai tempat *homestay* (Kemenparekraf RI, 2022). Aplikasi tersebut telah memuat informasi umum mengenai objek dan *event* yang ada di Desa Sumpu. Namun saat ini, penyebaran informasi paket wisata dan *homestay* di Desa Sumpu hanya dipromosikan melalui brosur dan akun Instagram desa wisata serta pemesanannya hanya dilakukan dengan menghubungi nomor pengelola yang tertera pada brosur atau dengan mendatangi Desa Sumpu secara langsung.

Raudhatul (2024) juga telah membangun *prototype* GIS Desa Wisata Green Talao Park Ulakan, yang mana Desa Wisata GTP merupakan penerima penghargaan 50 besar Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) 2022. Aplikasi tersebut telah memuat informasi paket wisata dan *homestay* di Desa Wisata GTP beserta reservasinya. Namun, saat ini pembayaran reservasi pada sistem masih dilakukan secara manual yaitu dengan menginputkan bukti transfer pada sistem dan kemudian akan dicek kebenaran bukti pembayaran tersebut oleh admin.

Berdasarkan permasalahan dari penelitian-penelitian yang telah dibahas pada paragraf di atas dan pada aplikasi SIG Desa Sumpu serta *prototype* GIS GTP Ulakan, maka penulis memutuskan untuk mengembangkan fitur paket wisata dan *homestay* pada *prototype* Desa Sumpu dengan judul penelitian “Pengembangan Fitur Paket Wisata dan *Homestay* dari *Prototype Geographic Information System* Desa Sumpu Berbasis *Web* dan *Mobile*”. Pengembangan yang dilakukan meliputi penambahan fungsional sesuai kebutuhan pengguna serta perbaikan antarmuka pengguna dan fungsionalitas yang sudah ada. Sistem informasi ini berfungsi mengelola paket wisata dan *homestay* yang mendukung keberlanjutan pariwisata Desa Sumpu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah yaitu bagaimana mengembangkan fitur-fitur paket wisata dan *homestay* dari *prototype Geographic Information System* Desa Sumpu berbasis *web* dan *mobile* dengan yang menjadi pembeda dari aplikasi sebelumnya, yaitu rancangan basis data, desain antar muka, dan fitur pembuatan dan reservasi paket wisata dan *homestay*.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dari penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Objek pada penelitian ini adalah Desa Sumpu di Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia.
2. Fokus pengembangan aplikasi adalah pada penyediaan informasi dan reservasi dari paket wisata dan *homestay* yang tersedia di desa wisata.
3. Aplikasi yang dikembangkan menghasilkan *prototype* berbasis *web* dan *mobile* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter, Basic4Android, JavaScript, dan basis data MySQL 8.
4. Sistem pembayaran menggunakan *payment gateway* Midtrans.
5. Peta dan rute pada aplikasi menggunakan fungsi dari Google Maps.
6. Kinerja aplikasi bergantung pada kemampuan perangkat dan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan fitur paket wisata dan *homestay* dari *prototype* GIS untuk Desa Sumpu berbasis *web* dan *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan *prototype* GIS untuk Desa Sumpu berbasis *web* dan *mobile* adalah sebagai berikut:

1. Membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi paket wisata, *homestay* dengan lebih baik.
2. Mempermudah wisatawan dalam merencanakan perjalanan untuk pemesanan paket wisata dan *homestay*.
3. Membantu masyarakat dalam meningkatkan perekonomian usaha yang mendukung keberlanjutan desa wisata.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi tujuh bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan mengenai teori atau kajian literatur yang digunakan untuk menunjang penelitian tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai topik dan objek kajian, lokasi penelitian, dan metode penelitian. Metode tersebut meliputi perencanaan, pengumpulan data, metode pengembangan, serta metode pengujian sistem.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis situasi dan kondisi Desa Sumpu, analisis aplikasi yang telah dikembangkan sebelumnya, serta analisis kebutuhan

pengembangan aplikasi yang terdiri dari kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non-fungsional, kebutuhan data dan *use case diagram*.

BAB V PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang perancangan sistem yang telah dilakukan meliputi arsitektur sistem, basis data, *user interface*, dan skenario penggunaan *prototype*.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini menjelaskan hasil implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dikembangkan. Adapun pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing* dan pengukuran Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) dan dilakukan oleh mitra penelitian yang bertindak sebagai pengguna sistem

BAB VII PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian. Saran yang diberikan dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut di masa yang akan datang.

