

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu industri yang mampu meningkatkan ekonomi dan kesejahteraan masyarakat. Salah satu fokus pemerintah saat ini adalah pengembangan destinasi wisata yang ada di daerah di setiap daerah (Tangian & Kumaat, 2020). Menurut Asmara (2020), pembangunan pariwisata mampu mengembangkan aktivitas bisnis untuk menghasilkan manfaat sosial, budaya, dan ekonomi yang signifikan bagi suatu negara. Ketika pariwisata direncanakan dan dikelola dengan baik, dapat dipastikan akan mempunyai pengaruh dan memberi manfaat yang besar bagi masyarakat di sekitar destinasinya. Dalam mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat, maka diperlukan pendekatan pengembangan pariwisata yang melibatkan peran aktif masyarakat melalui pengembangan Kawasan Wisata dan Desa Wisata (Gautama et al., 2020).

Desa wisata adalah sebuah kawasan pedesaan yang memiliki beberapa karakteristik khusus untuk menjadi daerah tujuan wisata dimana penduduknya masih memiliki tradisi dan budaya yang relatif masih asli (Zakaria & Supriharjo, 2014). Desa wisata merupakan salah satu atraksi wisata yang dapat dikembangkan serta memberikan kontribusi yang positif bagi masyarakat. Dalam membangun desa wisata, hal yang penting ialah sebuah komitmen antara pemerintah serta aparat desa, tokoh masyarakat, dan organisasi desa untuk menjadikan desa sebagai desa wisata (Gautama et al., 2020). Selain itu, desa wisata secara tidak langsung dapat mendorong masyarakat lokal untuk menjaga dan melestarikan alam serta kebudayaan yang telah dimiliki desa tersebut (Masitah, 2019). Dalam pengembangan desa wisata dibutuhkan fasilitas yang dapat mendukung perencanaan wisatawan untuk berkunjung seperti akomodasi/*homestay*.

Homestay dijelaskan oleh Prasetyawati & Bahri (2019) sebagai konsep akomodasi yang seharusnya sesuai jangkauan secara ekonomi dengan kelebihan mengalami kehidupan lokal yang orisinal karena menyatu dengan kehidupan keseharian masyarakat desa. Dar (2024) juga menjelaskan *homestay* adalah bentuk

pariwisata di mana wisatawan menginap di rumah penduduk lokal, memberikan pengalaman yang mendalam dan pertukaran budaya.

Terdapat beberapa permasalahan dalam pengelolaan dan penyewaan *homestay*. Menurut Islam (2020), banyak *homestay* yang masih menggunakan sistem manajemen manual, yang menyebabkan kesulitan dalam pemesanan dan pengelolaan *homestay*. Padilla (2024) juga menyatakan tantangan dalam proses pemesanan manual, seperti ketidakpastian harga dan keterbatasan visibilitas, wisatawan juga menginginkan fitur seperti ketersediaan waktu nyata, opsi pembayaran yang aman, dan sistem ulasan pengguna. Sedangkan Tan et al. (2024) menyatakan pada penelitiannya permasalahan yang sering terjadi pada reservasi *homestay* secara manual yaitu *double booking* dan kesulitan melacak preferensi tamu.

Jamari (2024) telah membangun aplikasi *Geographic Information System* (GIS) Kawasan Wisata Lembah Harau. Aplikasi tersebut memuat informasi paket wisata dan *homestay* di Kawasan Wisata Lembah Harau 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. Sistem juga belum dilengkapi dengan fitur pengiriman notifikasi reservasi ke pengguna.

Berdasarkan permasalahan dari penelitian sebelumnya penulis memutuskan untuk menggunakan *payment gateway* dan juga prediksi cuaca dalam *prototype* yang akan dikembangkan. Rifa'i et al. (2022) mengatakan dalam penelitiannya, penggunaan *payment gateway* memberikan berbagai macam metode pembayaran sehingga konsumen memiliki kebebasan dalam memilih metode yang sesuai dengan preferensi mereka. Zikri & Mujiastuti (2024) juga menambahkan sistem Midtrans akan secara otomatis melakukan verifikasi serta validasi pembayaran tanpa memerlukan pengiriman bukti pembayaran melalui WhatsApp. Dinkoksung et al. (2023, dikutip dalam Sulistiyanta & Widodo, 2025) menyatakan bahwa wisatawan yang diberikan informasi cuaca dan keselamatan lebih cenderung mempersiapkan diri menghadapi risiko, mematuhi pedoman keselamatan, dan merasa lebih puas dengan perjalanan mereka.

Berdasarkan permasalahan dari penelitian yang dibahas pada paragraf di atas dan pada aplikasi Kawasan Wisata Lembah Harau, maka penulis memutuskan untuk mengembangkan fitur reservasi *homestay* pada *prototype* GIS Nagari Tuo Pariangan dengan judul penelitian “Pengembangan Fitur Reservasi *Homestay Prototype Geographic Information System (GIS)* Desa Wisata Nagari Tuo Pariangan Di Kabupaten Tanah Datar Berbasis *Web* Dan *Mobile*”. Pengembangan yang dilakukan meliputi penambahan fungsional sesuai kebutuhan pengguna serta perbaikan *user interface* dan fungsional yang ada. Kemudian, aplikasi akan diimplementasikan kembali menjadi sistem terbaru. Sistem informasi ini berfungsi mengelola *homestay* yang mendukung keberlanjutan pariwisata desa wisata Nagari Tuo Pariangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana mengembangkan fitur reservasi *homestay* pada *prototype Geographic Information System (GIS)* Desa Wisata Nagari Tuo Pariangan di Kabupaten Tanah Datar Berbasis *Web* dan *Mobile* dengan rancangan basis data, desain antar muka, dan penambahan fitur pada aplikasi tersebut sebagai pembeda dari aplikasi sebelumnya.

1.3 Batasan Masalah

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

1. Objek penelitian ini merupakan desa wisata Nagari Tuo Pariangan di Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat.
2. Fokus pengembangan fitur aplikasi pada ketersediaan informasi dan reservasi *homestay* yang ada pada 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.
4. Sistem pembayaran menggunakan *payment gateway* Midtrans.
5. Sistem pengiriman notifikasi menggunakan WhatsApp *gateway* Fonnte.

6. Peta dan rute pada aplikasi menggunakan fungsi dari Google Maps.
7. Kinerja aplikasi bergantung pada kemampuan perangkat dan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan fitur reservasi *homestay* pada *prototype Geographic Information System (GIS)* Desa Wisata Nagari Tuo Pariangan di Kabupaten Tanah Datar Berbasis *Web* dan *Mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pengembangan fitur reservasi *homestay* pada *Prototype GIS* Untuk Desa Wisata Nagari Tuo Pariangan di Kabupaten Tanah Datar berbasis *web* dan *mobile* ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu wisatawan mendapatkan informasi *homestay* dengan lebih baik
2. Memudahkan wisatawan merencanakan perjalanan untuk pemesanan *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 penunjang penelitian tugas akhir ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang 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 Nagari Tuo Pariangan serta analisis kebutuhan *prototype*. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan *prototype* 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

Pada 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

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Saran yang diberikan dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut di masa yang akan datang.

