

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini akan menggunakan beberapa tinjauan pustaka yang mendukung penelitian, dapat di lihat pada tabel 2.1 berikut ini :

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka

Nomor Literatur	Penulis	Tahun	Judul
Literatur 1	Dairoh , Dwi Intan Af'idah , Sharfina Febbi Handayani , Riszki Wijayatun Pratiwi , Arief Rachman , Doni Cahaya Adi Saputra	2023	Pengenalan dan Pemanfaatan Aplikasi Virtual Tour Sebagai Media Promosi Wisata
Literature 2	Irwan, Ute Lies Khadijah, Rusdin Tahir	2020	Memperkenalkan Pariwisata Budaya Dan Heritage Kepada Generasi Muda Melalui Virtual Tour Ke Pulau Penyengat
Literature 3	Ade Fathurrahman, Diky Firdaus	2021	Rancang Bangun Aplikasi Virtual Tour Berbasis Android Untuk Pariwisata Pulau Belitung Sebagai Media Informasi
Literature 4	Rosalia Hadi , Ida Bagus Kade Permana Dipa , Ketut Gus Oka Ciptahadi, Ni Luh Gede Pivin Suwirmayanti	2023	Pengenalan Makam Pahlawan Pancaka Tirta dengan Virtual Tour 360

Literature 5	Eunike Tabita Beslar, Intan Rizky Mutiaz	2023	Perancangan Virtual Tour 360 Sebagai Media Pengenalan Untuk Memberikan Pengalaman Berkunjung Langsung ke Kepulauan Derawan
--------------	---------------------------------------------	------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

2.1.1 Tinjauan Pustaka Literature 1

Penelitian ini dilakukan oleh (Dairoh dkk. 2023), penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi Virtual Tour untuk mengatasi PPKM yang diterapkan oleh pemerintah. Salah satunya adalah desa wisata di desa Sawojajar yakni di pulau cemara mengalami penurunan pengunjung.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilakukan untuk membantu anggota menjadi lebih terdidik, memahami manfaat dari aplikasi kunjungan virtual, dan dapat melibatkan aplikasi sebagai media khusus. PKM ini dapat menambah informasi terkait dengan aplikasi virtual tour sebagai media kemajuan industri perjalanan di Kabupaten Brebes dengan tingkat 85% anggota menjawab sangat baik (setuju dan tegas menyetujui) terhadap materi yang telah diperoleh dan disampaikan, serta latihan instruksional yang diberikan selesai dan dapat membantu. Gagasan untuk melakukan latihan PKM tambahan ini perlu ditindaklanjuti sebagai upaya bersama dengan Dinas Pariwisata agar mempunyai pilihan untuk menggunakan dan memberikan aplikasi kunjungan virtual sebagai mode kemajuan industri perjalanan bagi industri perjalanan lainnya di Kabupaten Brebes, serta mengarahkan upaya bersama beberapa SKPD lain yang terkait sebagai pembuat strategi, khususnya dengan divisi. Cara lainnya adalah bekerja sama dengan kelompok untuk menyelidiki industri perjalanan di berbagai daerah, kemudian melakukan latihan pembinaan untuk industri perjalanan lainnya di Rezim Brebes dengan membuat aplikasi untuk tempat liburan lainnya.

1.1.2 Tinjauan Pustaka Literature 2

Penelitian ini dilakukan oleh (Irwan dkk. 2020), penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Virtual Tour untuk mengatasi masalah pandemic yang terjadi saat ini. Virtual tour pulau penyengat yang menjadi tujuan sebanyak 32

wisatawan virtual mengikuti wisata budaya yang diselenggarakan oleh Outing, id. Dari jumlah tersebut, 22 peserta berusia antara 21 dan 40 tahun, umumnya dikenal sebagai generasi millennials. Menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data, dan melalui metode survei dan metode pengambilan sampel yang tepat, peneliti bertujuan untuk mengetahui karakteristik milenial dan motivasi mengikuti virtual trip dalam wisata budaya dan peninggalan Pulau Penyengat di Provinsi Kepulauan Riau. Hasilnya adalah peserta milenial yang partisipasi dalam kegiatan ini didorong oleh rasa ingin tahu tentang destinasi yang luar biasa online berupa virtual tour melalui aplikasi video conference.

Terlepas dari keterbatasan penelitian ini ditujukan hanya untuk peserta tur virtual, studi lebih lanjut diperlukan untuk memahami pengalaman dan fitur dengan lebih baik wisatawan dan evaluasi pelaksanaannya pariwisata virtual itu sendiri terkait dengan pariwisata budaya dan warisan.

1.1.3 Tinjauan Pustaka Literature 3

Penelitian ini dilakukan oleh (Fathurrahman dan Firdaus 2021), tujuan penelitian adalah untuk membuat wisatawan lebih mudah untuk berkunjung ke Pulau Belitung dapat dengan mudah menentukan lokasinya Virtual Tour yang menunjukkan tempat wisata terdekat dan juga Virtual Tour dari setiap tujuan wisata yang tersedia. metode yang mana penelitian ini menggunakan Metode Multimedia Development Life Siklus (MDLC). Penelitian ini dilakukan agar wisatawan dapat dengan mudah melakukan hal tersebut dan menentukan destinasi tujuan wisata berdasarkan jarak tempuh dari lokasi wisata dan tur virtual dengan gambar 360 derajat di aplikasi Android.

Selama fase pencarian, aplikasi meminta akses GPS untuk menunjukkan titik awal turis Sistem kemudian secara otomatis memberikan daftar objek wisata diurutkan berdasarkan jarak terdekat dengan wisatawan. Nanti wisatawan akan memilih salah satu destinasi wisata, aplikasi menunjukkan detailnya dari tempat wisata dan menawarkan kesempatan untuk menyoroti tur praktis dari tempat wisata. Menambahkan lingkaran dan rumus virtual Haversine menentukan jarak suatu lokasi menggunakan bujur dan lintang, terbukti efektif dalam memberikan informasi rinci yang dibutuhkan wisatawan.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang disajikan dapat melakukan hal tersebut menawarkan solusi untuk setiap pulau Belitung dan wisatawan baru yang tidak tahu harus ke mana. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Havesine Formula dapat melakukan hal tersebut digunakan sebagai metode untuk menemukan lokasi terdekat dimana pengguna berada. Hasil Pengujian black box menunjukkan bahwa sistem dan aplikasi bekerja dengan baik.

1.1.4 Tinjauan Pustaka Literature 4

Penelitian ini dilakukan oleh (Hadi dkk. 2023), tujuan penelitian ini adalah membangun media pengenalan dan informasi sejarah yang dapat memberikan informasi yang akurat tentang Obyek Wisata Taman Makam Pahlawan Pancaka Tirta. Taman Makam Pahlawan Pancaka Tirta merupakan salah satu obyek wisata yang terdapat pada Kabupaten Tabanan. Taman Makam Pahlawan Pancaka Tirta terletak di Banjar Taman Sari, Kelurahan Delod Peken, Kecamatan Tabanan, Kabupaten Tabanan.

Kurangnya media promosi pada Taman Makam Pahlawan Pancaka membuat wisatawan yang berkunjung dirasa kurang produktif, pihak Taman Makan Pahlawan Pancaka hanya menggunakan brosur sebagai media promosi dan itu dirasa masih belum cukup untuk membantu memperkenalkan Taman Makan Pahlawan Pancaka pada calon wisatawan yang akan berkunjung. Dengan adanya Virtual Tour yang sudah layak untuk digunakan, diharapkan dapat membantu media promosi agar wisatawan lebih berminat untuk datang ke Taman Makan Pahlawan Pancaka.

1.1.5 Tinjauan Pustaka Literature 5

Penelitian ini dilakukan oleh (Beslar dan Mutiaz 2023), inti dari perencanaan 360 Virtual Tour ini adalah untuk menghadirkan tempat-tempat liburan potensial dan menawarkan perjumpaan langsung berpetualang di Kepulauan Derawan. Kepulauan Derawan yang terletak di Kabupaten Berau, Kalimantan Timur, menjadi salah satu tempat wisata yang tak kalah menarik untuk dikunjungi. Berada di Laut Pasifik Selatan membuat Kepulauan Derawan dikenang sebagai kawasan terumbu karang dunia yang hanya dimiliki oleh enam negara, termasuk Indonesia. Kurangnya media promosi dan sarana transportasi membuat Kepulauan Derawan kurang diminati calon wisatawan.

Pada tampilan Layar beranda menunjukkan seluruh peta Indonesia dengan provinsi Kalimantan Timur disorot dengan warna berbeda. Tujuannya adalah untuk menginformasikan kepada pengguna bahwa Kepulauan Derawan terletak di Provinsi Kalimantan Timur. Pada peta Indonesia, ketika pengguna mengklik ikon lokasi provinsi Kalimantan Timur, maka langsung dibawa ke tampilan selanjutnya yang lebih detail yaitu tampilan Empat Pulau. Ada empat pulau yang bisa dijelajahi yaitu Pulau Maratua, Pulau Kakaban, Pulau Sangalaki dan Pulau Derawan. Pengguna diperlihatkan video 360 derajat yang memperlihatkan keindahan alam tempat wisata pulau tersebut. Kemudian, untuk scene-scene tertentu dalam video terdapat icon informasi yang berperan untuk memberikan informasi lebih detail mengenai objek tersebut. Dalam mengimplementasikan user interface yang telah dijelaskan di atas dapat membantu, memudahkan dan memberikan solusi bagi wisatawan domestik untuk memperoleh informasi mengenai destinasi wisata melalui cerita visual dan cerita informatif melalui teknik storytelling.

Dengan direncanakannya Virtual Tour ini dipercaya dapat membantu mengenalkan Kepulauan Derawan kepada calon wisatawan yang lebih luas di luar Pulau Kalimantan, serta dapat menggugah minat wisatawan untuk mengunjungi Kepulauan Derawan secara langsung.

2.2 Bukit Sakura

Bandar Lampung, ada objek wisata bernama Bukit Sakura Lampung yang menunjukkan berbagai aspek negeri Sakura. Pohon sakura, kincir angin, dan bangunan Jepang memenuhi lanskap ini. Hal ini mendukung kesan travelling yang begitu nyata karena ragam dekorasinya. Karena letaknya di Gang Sakura, tempat wisata populer ini dikenal dengan nama Bukit Sakura. Wisatawan mendapat kesan bahwa mereka berada di Jepang begitu mereka memasuki pintu masuk. Udara di destinasi wisata populer ini yang sejuk membuat Anda bisa menikmati keindahan Lampung yang tinggi di atas bukit.

Taman Bukit Sakura ini menampilkan bangunan dan pohon sakura dengan aksan Jepang dan huruf kanji. Bahkan turis menggambarkannya sebagai miniatur versi Jepang. Turis seakan lupa sedang berada di Lampung saat berada di sana. Taman wisata tempat anak-anak dan keluarga bisa bersenang-senang. Tempat ini memiliki banyak tempat di mana orang bisa berfoto. Selain itu, berbagai fasilitas

telah diterapkan sepenuhnya untuk menjamin kenyamanan wisatawan. Untuk menambah kenikmatan liburan, destinasi wisata ini juga menawarkan berbagai permainan. Kendaraan ini terutama ditujukan untuk pelancong dengan keluarga dan anak-anak. Berbagai permainan tersedia antara lain Mandi Bola, Mobil Bombom, Restoran Nenek dan Biliar. Ada beberapa wahana yang khusus dibuka setiap akhir pekan. Misalnya wahana suriken dan panahan dimana wisatawan mendapatkan hadiah boneka jika berhasil bermain. Selain itu harga tiap kendaraan cukup terjangkau bagi wisatawan di Bukit Sakura Lampung. Bukit Sakura Lampung menawarkan berbagai fasilitas yang cukup lengkap dan memadai. Pimpinan menyelenggarakan kantin, musala, kafe pinggir jalan, dan pertunjukan musik live. Wisatawan juga bisa memilih paviliun dan kabin yang tersedia gratis. Area ini dilengkapi dengan wifi yang disediakan oleh pihak pengelola. Menuju ke tempat wisata ini tidak terlalu sulit. Area menuju area hutan itu sangat dekat. Hanya membutuhkan waktu sekitar 15 menit dengan sepeda motor atau mobil dari pusat kota Bandar Lampung. Obyek wisata Taman Bukit Sakura ini terletak di Jl. Melati Raya, Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung 35115. Buka jam 09:00 sampai 21:00 (Dewi 2023).

2.3 Pengertian Pariwisata

Salah satu kebutuhan hidup manusia adalah menghilangkan rasa lelah, kebosanan dan bahkan stres karena kesibukan kerja. Tujuan berwisata adalah mengalihkan perhatian dari situasi rutin ke situasi lain sehingga tercipta suasana yang menyegarkan, yang efektif kontinuitas. Untuk mengatasi hal tersebut yakni dengan berlibur atau berwisata.

Pariwisata yang dapat mendukung berbagai aspek industri. Untuk mempromosikan industri pariwisata saat ini dengan cara yang diharapkan oleh pembuat kebijakan (Pemerintah) dan ekuitas swasta dan investor berkolaborasi dalam pembangunan dan mengarahkan industri pariwisata ke arah yang lebih baik. Ketika industri pariwisata dikelola dengan benar, sangat terasa efek positif yang terjadi dengan cepat, seperti pertumbuhan jumlah wisatawan yang ingin berkunjung dan melakukan perjalanan wisata. Hal itu akan membuat sektor pariwisata akan lebih maju dan akan mempekerjakan masyarakat untuk menumbuhkan ekonomi yang lebih baik (Wahyu dan Triani 2023).

Pengertian Industri Perjalanan Wisata Menurut Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Industri Perjalanan Wisata adalah segala sesuatu yang mengandung unsur keindahan, keunikan dan nilai yang dihubungkan dengan berbagai kekayaan alam, potensi sosial dan hasil rancangan manusia sehingga menarik untuk dikunjungi wisatawan. .

2.4 Pemasaran Pariwisata

Meningkatnya berbagai tempat wisata lokal di beberapa daerah di Indonesia menjadi bukti betapa pentingnya sumber daya pariwisata suatu kota. Konsep industri perjalanan lokal saat ini mengacu pada industri perjalanan regional yang tidak dapat dibedakan dari gaya hidup masyarakat setempat. Implikasinya, kehadiran tempat-tempat liburan di sekitar dapat memberikan kualitas baru bagi suatu daerah karena mencerminkan manifestasi, dorongan dan karya budaya daerah setempat yang tidak sama dengan daerah lain. Salah satu penanda yang menunjukkan bahwa suatu tempat wisata sudah dinyatakan efektif adalah banyaknya wisatawan yang bergabung dan mengunjungi kawasan wisata tersebut. Kehadiran berbagai upaya untuk melengkapi sistem korespondensi pemasaran, khususnya untuk sebuah destinasi liburan, tentunya menjadi hal yang sangat penting. Kemajuan online melalui hiburan virtual, mengatur acara-acara khusus, serta latihan korespondensi langsung melalui penjualan pribadi (Riyadi dan Nurhaida 2022).

2.5 Promosi

Promosi adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh suatu organisasi atau perusahaan, tujuannya adalah untuk memperkenalkan, menginformasikan, mempengaruhi dan memotivasi kelompok sasaran atau konsumen untuk melakukan tindakan yang diinginkan. Tujuan utama periklanan adalah untuk meningkatkan kesadaran, membangkitkan minat, dan memengaruhi perilaku konsumen dalam kaitannya dengan produk, layanan, atau merek tertentu. Pendanaan tersebut mencakup berbagai strategi dan alat komunikasi untuk mencapai tujuan tersebut.

2.5.1 Media Promosi

Promosi yang paling sering digunakan saat ini mungkin ada satu yaitu media digital dan cetak (Rusyidi dan Fedryansah 2019).

Media digital yang mungkin sering digunakan untuk sekarang seperti :

a. Internet

Kehadiran berbagai jenis media online didukung oleh kekuatan internet membuat kemajuan sederhana. Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, Twitter, dan platform lainnya semuanya dapat digunakan untuk promosi. Jika dibandingkan dengan bentuk media lain, penggunaan internet untuk promosi memiliki beberapa keunggulan, antara lain kemampuannya untuk dilakukan kapan saja dan dari lokasi mana saja, biayanya rendah, dan jangkauannya tidak terbatas. Oleh karena itu, pemanfaatan internet sebagai media promosi berpotensi membantu keberhasilan promosi produk atau jasa.

b. Virtual Tour

Virtual tour adalah jenis media promosi baru yang hanya digunakan oleh sedikit penyedia layanan atau produsen produk. Pengguna virtual tour dapat menjelajahi lokasi atau ruangan dalam 360 derajat. Kelebihan penggunaan virtual tour ini, pengguna dapat mengunjungi area yang diinginkan dari mana saja kapan saja, terlibat dalam penelusuran interaktif, dan memutar tampilan panorama atau 360°.

Dan untuk media promosi yang menggunakan media cetak yaitu :

1. Banner

Banner adalah media promosi untuk memperkenalkan produk atau jasa yang di cetak menggunakan printer digital dalam bentuk potret atau vertikal. Biasanya spanduk dicetak dalam ukuran besar sehingga memudahkan masyarakat untuk melihatnya dan memasangnya tempat-tempat strategis.

2. Poster

Poster adalah sebuah karya seni atau yang memuat komposisi gambar dan huruf di atas kertas berukuran besar. Pengaplikasiannya dengan ditempel di dinding atau permukaan datar lainnya dengan sifat mencari perhatian mata sekuat mungkin. Karena itu poster biasanya dibuat dengan warna-warna kontras dan kuat.

2.6 Virtual Tour

Virtual tour atau panoramic tour adalah simulasi dari lokasi sebenarnya. Biasanya terdiri dari kumpulan foto panorama 360 derajat, kumpulan gambar yang

dihubungkan bersama oleh hyperlink, atau video. Itu juga dapat menggabungkan elemen multimedia seperti tulisan, musik, efek suara, dan narasi. Berbeda dengan kunjungan langsung, Kunjungan Virtual biasanya dilakukan melalui komputer pribadi, Booth data atau media elektronik lainnya. Istilah "virtual tour" dan "panoramic tour" sering digunakan untuk merujuk pada berbagai media berbasis video dan fotografi, istilah "panorama" mengacu pada pemandangan yang tidak terputus. Namun, panorama juga bisa merupakan hasil jepretan video dengan kamera berputar atau bergeser. Keunggulan dari Virtual Tour ialah user dapat merasakan sensasi yang seakan-akan pengguna berada dilokasi, jika pengguna menggunakan VR maka akan terasa lebih nyata yang tidak akan didapatkan dari media digital lainnya. User tidak perlu bingung untuk akses, karena virtual tour dapat diakses dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan PC ataupun Handphone (Rahma dan Riyadi 2023).

2.7 Foto Panorama

Foto panorama adalah foto-foto yang muncul karena bergabung dengan beberapa foto sampul cross-over dengan maksud untuk mendapatkan foto yang lebar dan memiliki tampilan penuh lebar. Foto panorama dapat menampilkan objek besar hingga 360 derajat. Jenis Foto menyeluruh yang digunakan dalam penelitian ini adalah tampilan Equirectangular adalah proyeksi bidang yang meliputi semua yang harus terlihat dengan titik tinjauan $360^\circ \times 180^\circ$ dengan tujuan agar semua judul dapat diingat untuk foto tersebut. Anda dapat mengambil foto lanskap karena panorama memberi Anda sudut pandang yang lebih luas daripada foto biasa. Untuk menangkap foto yang mencakup semua, kamera mengambil foto-foto item yang berbeda di dalam bidang visual Anda dan bergabunglah menjadi foto soliter.

2.8 3D Vista

3D Vista adalah perangkat lunak untuk membuat tur virtual 3D interaktif. 3D Vista memungkinkan Anda membuat pengalaman virtual yang impresif dan interaktif menggunakan foto atau video 360 derajat. Perangkat lunak ini memiliki fitur yang memungkinkan Anda menggabungkan foto atau video 360 derajat ke dalam tur virtual untuk dijelajahi pengguna. Beberapa fitur utama dari 3D Vista antara lain:

1. Integrasi media: Anda dapat menyematkan foto atau video 360 derajat dalam tur virtual agar pengguna dapat menjelajahi dan melihat lingkungan sekitar dari perspektif 360 derajat.
2. Hotspot Interaktif: Anda dapat menambahkan hotspot interaktif seperti tautan, teks, gambar, atau video ke tur virtual Anda yang dapat digunakan pengguna untuk mempelajari lebih lanjut atau melakukan tindakan tertentu.
3. Navigasi dan Peta: 3D Vista menyediakan fitur navigasi yang memungkinkan pengguna berpindah antar area atau ruangan dalam tur virtual. Selain itu, Anda juga dapat menambahkan peta interaktif yang memungkinkan pengguna memilih area yang ingin dijelajahi.
4. Desain Customizable: Anda dapat menyesuaikan tampilan tur virtual Anda dengan memilih tema, warna, font, dan tata letak yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda juga dapat menambahkan logo atau branding perusahaan untuk menciptakan identitas yang konsisten.
5. Integrasi Multimedia: 3D Vista mendukung integrasi multimedia seperti audio atau video, yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna saat menjelajahi tur virtual.

Dengan menggunakan 3D Vista, Anda dapat membuat tur virtual yang menarik dan interaktif untuk berbagai keperluan, seperti promosi pariwisata, presentasi properti, atau pengalaman virtual dalam industri real estate.

2.9 Content Management System (CMS)

CMS atau Content Management System adalah kerangka kerja yang digunakan untuk membuat, menyimpan, dan memilah konten terkomputerisasi seperti teks, gambar, video, dan suara. Kerangka kerja ini memungkinkan klien untuk membuat, mengubah, dan mengawasi konten tanpa mengharapkan informasi mendalam tentang dialekt pemrograman. Secara umum, CMS dapat digunakan untuk mengelola konten untuk berbagai jenis situs, misalnya situs web, situs bisnis internet, entri, dan sebagainya. Selain itu, CMS juga dapat digunakan untuk memantau konten dari berbagai gadget, seperti desktop, PC, tablet, dan ponsel (Arief dkk. 2023).

2.10 Metode *No Code*

Penyempurnaan suatu sistem atau aplikasi dilakukan melalui serangkaian proses pemrograman atau dengan menyusun baris-baris kode program, yang biasa disebut coding. Bagaimanapun, pada gilirannya, beberapa opsi berbeda telah muncul, yang disebut *low code* dan *no code*. *Low code* adalah strategi peningkatan aplikasi yang memungkinkan pembuatan kode terprogram melalui blok struktur visual seperti antarmuka menu intuitif. *No code* adalah media antara pengkodean manual dan tanpa kode karena klien dapat menambahkan kode melalui kode yang dibuat secara konsekuen. Pada saat yang sama, tanpa kode juga merupakan strategi pengembangan aplikasi yang dalam banyak kasus dianggap sebagai bagian dari pendekatan dari *low code* dengan modul *plug and play*. *No code* yang sama sekali tidak menggunakan pengkodean dan bergantung pada *tools* yang digunakan (Ahmad Farisi 2023).

2.11 Wordpress

WordPress adalah sistem Content Management System (CMS) yang populer dan banyak diminati untuk membangun dan mengelola website. WordPress pertama kali dikembangkan pada tahun 2003 dan pada awalnya dirancang sebagai platform pembuatan blog. Namun, seiring berjalannya waktu, ini menjadi solusi yang ampuh untuk membangun berbagai situs web termasuk blog, situs web bisnis, toko online, dan lainnya.

Beberapa fitur utama WordPress adalah sebagai berikut:

1. Interface Pengguna yang Mudah Digunakan : WordPress menawarkan antarmuka yang intuitif dan ramah yang memungkinkan pengguna tanpa pengetahuan teknis yang mendalam untuk membuat dan mengelola situs web dengan cepat.
2. Tema dan Desain : WordPress memiliki sejumlah tema yang dapat dipilih pengguna untuk mengubah tampilan situs web mereka. Pengguna juga dapat menyesuaikan tema sesuai dengan kebutuhan mereka.
3. Plugin : WordPress memiliki plugin komprehensif yang memungkinkan pengguna menambahkan berbagai fungsi dan fitur ke situs web mereka seperti:
B. Formulir kontak, galeri gambar, keamanan, dan pengoptimalan SEO.

4. Responsif dan SEO-Friendly : Banyak tema dan plugin WordPress dirancang agar responsif, sehingga situs dapat digunakan dengan baik di berbagai perangkat, seperti ponsel dan tablet. Selain itu, WordPress juga mendukung praktik terbaik SEO (Search Engine Optimization), yang memudahkan situs web ditemukan di mesin pencari.
5. Komunitas Besar : WordPress memiliki komunitas pengguna, pengembang, dan kontributor yang besar dan aktif yang berkontribusi dalam bentuk tema, plugin, dan dukungan. Ini memudahkan pengguna untuk menemukan sumber daya dan bantuan saat mereka mengalami masalah atau membutuhkan fitur tambahan untuk situs mereka. WordPress hadir dalam dua versi yaitu WordPress.com (platform hosting gratis dari Automattic) dan WordPress.org (versi self-host yang memungkinkan pengguna menginstal WordPress di server mereka sendiri). Versi WordPress.org menawarkan lebih banyak fleksibilitas karena pengguna dapat memasang tema dan plugin pihak ketiga dan memiliki kendali penuh atas situs mereka.

Karena popularitasnya yang luar biasa dan fleksibilitasnya yang luas, WordPress tetap menjadi salah satu sistem manajemen konten yang paling banyak digunakan di dunia.

2.12 Elementor

Elementor adalah platform pembuat situs web yang sering digunakan di wordpress, memungkinkan pembuat web membuat situs web profesional dengan piksel sempurna dengan pembuat visual yang intuitif. Buat situs web luar biasa dengan cepat dan kontrol penuh atas setiap bagian tanpa menulis satu baris kode pun (Elementor 2023).

Elementor memiliki beberapa kelebihan antara lain :

1. Elementor membantu Anda mengubah tampilan dengan sistem bernama *drag and drop*.
2. Elementor memberi opsi bagi Anda untuk mengubah setiap halaman di website.
3. Plugin ini bekerja di *front-end* website. Artinya, apa yang Anda lihat ketika mengustomisasi website akan jadi tampilan yang dilihat oleh pengunjung.

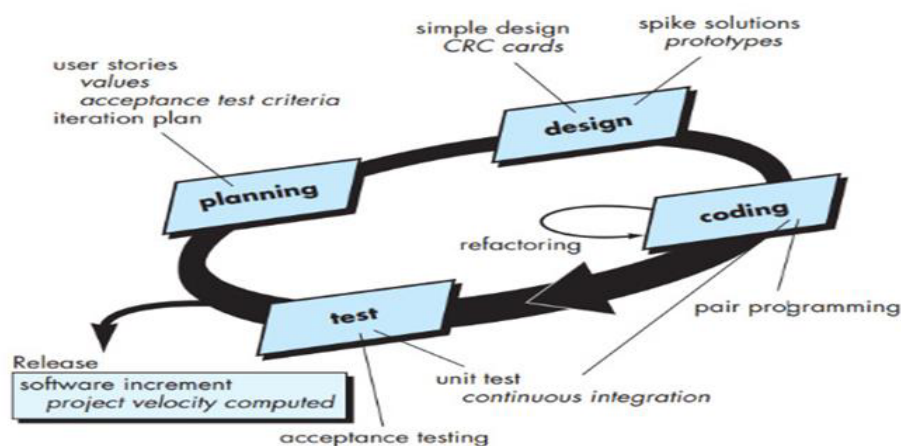
4. Anda tak perlu kemampuan HTML atau PHP untuk desain website. Satu-satunya yang Anda butuhkan hanyalah kreativitas.

2.13 Woocommerce

Woocommerce adalah modul gratis yang dapat Anda gunakan di WordPress. Woocommerce dibuat oleh WooThemes (2011) yang kini menyatu dengan Automattic. Dengan WooCommerce Anda dapat mengubah situs Anda menjadi toko berbasis web, lengkap dengan sorotan belanja seperti keranjang belanja, bagian cicilan, pilihan email, dan banyak lagi. Woocommerce telah diperkenalkan oleh 3,8 juta toko berbasis web di berbagai jenis perusahaan seperti toko buku, majalah, dan asosiasi donasi (Team Astra 2023).

2.14 Extreme Programming (XP)

Extreme Programming (XP) adalah salah satu metode yang berkembang Perangkat lunak yang digunakan oleh pemrogram. Metode ini adalah bagian pendekatan agile development yang berfokus pada proses pengkodean (coding), kegiatan ini merupakan langkah penting dalam fase pengembangan perangkat lunak. XP sangat sensitif terhadap perubahan. Selain itu, XP memiliki tayangan ulang yang dapat diputar ulang jika diperlukan. Langkah-langkah metode XP dapat diselesaikan dalam waktu singkat. Di sisi lain, langkah-langkah yang tidak tepat dapat diulangi agar sesuai dengan tujuan. Proses pengembangan perangkat lunak dengan XP dimulai dengan perencanaan, desain, pengkodean, dan pengujian (Pamungkas dkk. 2022).



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian *Extereme Programming*

Tahapan Pengembangan yang digunakan dalam metode *Extreme Programming* dalam penelitian adalah :

1. *Planning*

Pada tahap ini penulis membuat sebuah story atau kebutuhan pengguna nantinya dengan mengumpulkan informasi dari pihak Bukit Sakura, wisatawan dan masyarakat sekitar.

2. *Design*

Pada tahap desain penulis akan membuat sebuah desain yang sederhana agar dapat diselesaikan tepat waktu. Penulis juga akan mendengarkan dari pihak Bukit Sakura dan beberapa wisatawan untuk memastikan kepuasan pengguna.

3. *Coding*

Coding atau pengkodean adalah tahap dimana sistem akan dibentuk berdasarkan rencana yang telah dibuat. Proses pengkodean mungkin akan sedikit berubah dari rencana awal tergantung kondisi dan kebutuhan dari pihak Bukit Sakura.

4. *Testing*

Pada tahap *testing* ini, semua modul yang sudah dikerjakan dari awal akan dilakukan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan kelayakan pada sebuah sistem. Jika terjadi kesalahan atau maka akan dilakukan perbaikan sampai sebuah sistem dapat dioperasikan dengan baik.

2.15 Website

Website pada umumnya dicirikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan data sebagai informasi teks, informasi gambar, informasi keaktifan, suara, video atau mungkin campurannya, baik statis maupun dinamis, dan menyusun serangkaian sambungan yang saling berhubungan, masing-masing yang menghubungkan ke organisasi halaman (hyperlink). Website Statis ketika isi data situs tetap, jarang berubah, dan isi data diberikan hanya dalam satu judul oleh pemilik website. Website dinamis ketika konten data situs terus berubah dan konten data umumnya cerdas dan berasal dari pemilik situs dan klien. Website statis adalah profil organisasi, sedangkan website dinamis misalnya meminta tiket atau melakukan pembelian. Di sisi pengembangan, website statis hanya bisa diubah oleh

pembuat website sedangkan website dinamis bisa diubah oleh pengguna atau pemiliknya (Batubara dkk. 2022).

2.16 Internet

Internet, singkatan dari interconnection network atau jaringan internasional, adalah jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia tanpa membatasi jumlah entitas yang dapat saling terhubung. Secara fisik, Internet bisa digambarkan sebagai jaringan yang serupa jaring laba-laba menutupi tanah dihubungkan oleh node. Node bisa berarti komputer dan periferal lainnya. Kata Internet berasal dari kata Latin “inter” yang berarti “antara” dan secara harfiah berarti Internet jaringan perantara atau penghubung (Sudradjat 2018).

2.17 Black Box Testing

Pengujian black box adalah pengujian alternatif untuk melengkapi pengujian white box, dimana pengujian hanya berfokus pada pendefinisian kebutuhan fungsional, yang tujuannya adalah untuk mengetahui dan memverifikasi bahwa fungsi, Input dan output aplikasi cocok untuk pengujian pertama. Spesifikasi Aplikasi. Pengujian black box mudah diimplementasikan karena berfokus pada spesifikasi sisi fungsional aplikasi dan tidak tertarik pada desain (coding) aplikasi. Kelebihan metode pengujian black box adalah tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang digunakan dan pengujian ini dilakukan dari sudut pandang pengguna aplikasi, langsung menemukan kekurangan yang perlu diperbaiki (Kusuma Dewi dkk. 2022).