

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Pesisir Barat di Provinsi Lampung memiliki daya tarik tersendiri dengan banyak potensi pariwisata. Daerah ini menawarkan keindahan alam yang memukau, dengan 65 destinasi wisata dan 52 tempat kuliner yang mewakili berbagai daerah di Kabupaten Pesisir Barat (Ratna Sari, 2021). Salah satu destinasi yang sering menjadi tujuan favorit wisatawan adalah pantai yang mempesona dengan keindahan lautnya (Saniati *et al.*, 2022). Selain itu, terdapat lima tempat liburan unggulan yang meliputi Labuhan Jukung, Tanjung Setia, Pulau Pisang, Gua Matu, dan Pantai Mandiri (Gunawan, 2023). Hal ini tentu saja menarik kunjungan wisatawan untuk datang ke Pesisir Barat, yang dapat dibuktikan melalui data kunjungan wisatawan yang dikeluarkan oleh Dinas Pariwisata Pesisir Barat pada tahun 2018 dan 2019, berjumlah 369,456. Akan tetapi, mengalami penurunan pada saat pandemi *Covid-19* berlangsung, yaitu pada tahun 2020 dan 2021, berjumlah 128,794, karena pemerintah Kabupaten Pesisir Barat menutup akses wisatawan yang akan berkunjung, tujuannya agar memutuskan rantai *Covid-19*. Setelah keadaan kembali membaik dan pandemi sudah berakhir, pemerintah kembali membuka akses bagi wisatawan yang akan berkunjung ke Pesisir Barat, dan pada tahun 2022, jumlah kunjungan wisatawan mancanegara maupun domestik sejumlah 96,234 kunjungan.

Berdasarkan data kunjungan di atas, terlihat bahwa jumlah kunjungan wisata di Pesisir Barat mengalami penurunan pada tahun 2022 dibandingkan dengan tahun 2018 dan 2019. Penurunan ini sebagian besar disebabkan oleh pandemi *Covid-19*

dan menurut penelitian sebelumnya di Kabupaten Pesisir barat dengan judul *Implementasi E-Tourism sebagai Upaya Peningkatan Kegiatan Promosi Pariwisata* (Saniati *et al.*, 2022). Pada penelitian tersebut ditemukan masalah yaitu Kabupaten Pesisir Barat belum mempunyai sistem informasi untuk mempromosikan lokasi wisata yang ada di Pesisir Barat, promosi yang dilakukan Dinas pariwisata pesisir barat yaitu hanya melalui sosial media dan pada website resmi Dinas Pariwisata Pesisir Barati informasi yang disampaikan belum lengkap seperti tidak menampilkan penjelasan informasi tentang tempat wisata, fasilitas, biro perjalanan, tetapi hanya video tempat wisata yang terhubung dengan youtube. Sehingga pada penelitian tersebut dibangun *E-Tourism* untuk membantu Dinas Pariwisata dalam mempromosikan wisata yang ada di Pesisir Barat dan sistem yang dibangun memenuhi kebutuhan pengguna sistem yang dibuktikan dengan hasil survey kepuasan sebesar 90,83%.

Dengan tingkat kepuasan dari survei sebesar 90,83%, penulis berkeinginan untuk meningkatkan sistem yang ada dengan tujuan membantu Dinas Pariwisata Pesisir Barat dalam promosi. Perbedaan utama dari sistem yang akan dibangun oleh penulis adalah adanya paket wisata yang dapat diakses oleh pengunjung, memungkinkan mereka untuk memesan paket wisata melalui sistem ini, serta penggunaan Virtual Tour 360. Virtual tour adalah media yang memungkinkan pengguna untuk melihat lokasi secara langsung melalui gambar dan video 360 derajat, yang dapat meningkatkan pemahaman visual mereka. Ini adalah salah satu contoh inovasi baru yang semakin umum digunakan (Robbani, 2021), (Nicolas *et al.*, 2022), (Riyadi *et al.*, 2022). Manfaat *Virtual Tour 360* yaitu pengguna bisa mengamati sekitarnya dalam tampilan 360 derajat dan merasakan pengalaman

seolah-olah berada di suatu tempat hanya dengan menggunakan layar smartphone (Kharismajati, Umar dan Sunardi, 2020). Pemanfaatan teknologi *virtual tour 360* ini akan memberikan banyak keuntungan bagi pengembangan pariwisata di Kabupaten Pesisir Barat, teknologi yaitu ilmu *engineering* yang digunakan untuk mengembangkan mesin dan prosedur sehingga dapat membantu memperbaiki kondisi manusia dan membantu pekerjaan manusia (Asmiatun, Novita dan Rifai, 2022).

Tentunya teknologi *virtual tour 360* ini dapat dikembangkan melalui beberapa tahap metode yang digunakan oleh penulis, yaitu metode pengembangan *Extreme Programming (XP)*, yang terdiri dari empat tahap yaitu *Planning, Design, Coding, dan Testing* (Gustiawan dan Trisianto, 2022). Pada tahap *planning* penulis melakukan metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan selanjutnya identifikasi masalah sehingga untuk lokasi wisata yang dipilih penulis untuk mengimplmentasikan *virtual tour 360* adalah pantai Tanjung setia dan Labuhan Jukung yang dimana menurut data dari Dinas Pesisir Barat kedua pantai tersebut sering sering dijadikan tempat untuk berselancar dan diadakannya kompetisi surfing internasional, WSL (*World Surf League*) Krui Pro di pantai Tanjung Setia. Selanjutnya untuk tahap *design* atau perancangan penulis membaagi menjadi dua yaitu perancangan sistem yang menggambarkan desain sistem menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*) yang berorientasi objek, termasuk penggunaan use case dan kartu CRC (*Class Responsibility Collaboration*) dan perancangan desain *interface* untuk rancangan tampilan sistem. Selanjutnya untuk pengkodean penulis menggunakan salah satu CMS (*Content Management System*) yaitu *Wordpress* dengan menggunakan bahasa pemrograman

PHP dan untuk penyimpanan *database* menggunakan *MySQL*, Pengembangan sistem ini nantinya akan berbasis web karena penggunaan web lebih umum daripada pengembangan berbasis mobile karena dapat diakses melalui berbagai platform perangkat, berbeda dengan aplikasi berbasis mobile seperti Android yang hanya dapat digunakan oleh perangkat dengan sistem operasi Android (Dahnial, 2020). dan untuk pemeliharaan lebih efisiensi dengan hanya menggunakan *web browser* sebagai antarmuka pengguna (Munawar, 2020). Selanjutnya tahap test atau pengujian penulis menggunakan ISO 25010 sesuai dengan sistem yang dikembangkan oleh penulis dan berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ahmad Nizar Musagani, Yunus Tjandy, Dyah Vitalocca pada tahun 2022 dengan judul *Pengembangan Virtual Tour Tempat Wisata di Makassar Menggunakan Teknologi Virtual Reality*

Dengan hasil dari penelitian yaitu aplikasi sistem informasi virtual *tour* di Kota Makassar yang memberikan informasi kepada pengguna dalam bentuk virtual sehingga pengguna seolah olah berada di lokasi wisata. Hasil pengujian berdasarkan standar kualitas perangkat ISO 25010 diperoleh hasil: a) Aspek *functionality Suitability* berada pada kategori dapat diterima, b) aspek *performance efficiency* aplikasi berjalan dengan baik, c) aspek *compatibility* pada kategori terpenuhi. d) aspek *portability* pada kategori baik. Aplikasi mendapatkan tanggapan yang sangat baik oleh pengguna berdasarkan pengujian perangkat lunak menggunakan ISO 25010 pada aspek *usability*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah “Bagaimana membangun sistem informasi pariwisata pesisir barat berbasis virtual tout 360° di Kabupaten Pesisir Barat ?”

1.3. Batasan Masalah

Dalam laporan penelitian ini penulis perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula yaitu berfokus pada penelitian pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis 360° untuk destinasi wisata pantai Tanjung setia dan Labuhan Jukung sehingga tidak mencakup destinasi wisata lain.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi pariwisata pesisir barat berbasis virtual tout 360° di Kabupaten Pesisir Barat.

1.5. Manfaat Penelitian

- 1) Untuk Dinas Pariwisata pesisir Barat adanya sistem informasi pariwisata berbasis 360° ini bisa membantu dinas pariwisata Pesisir Barat sebagai media promosi untuk calon pengunjung agar mengetahui pariwisata apa saja yang ada di pesisir barat
- 2) Untuk Penulis hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai sistem informasi berbasis 360°
- 3) Untuk pihak akademik Sebagai tambahan informasi penggunaan sistem informasi pariwisata berbasis 360°, sebagai bahan referensi, rujukan, maupun studi literatur.