

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor strategis yang memberikan kontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), sektor pariwisata menyumbang sekitar 2,25% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional pada tahun 2021, dengan peningkatan pengeluaran wisatawan domestik sebesar 22,10% dibandingkan tahun sebelumnya [1]. Kontribusi ini menunjukkan peran penting pariwisata dalam mendorong pertumbuhan ekonomi serta menciptakan peluang kerja di berbagai sektor terkait.

Salah satu destinasi wisata yang semakin menarik perhatian adalah Pineus Tilu Riverside Camping yang berlokasi di Pangalengan, Kabupaten Bandung. Pineus Tilu merupakan tempat camping yang unik karena berada di tepi Sungai Palayangan dan dikelilingi oleh hutan pinus yang asri. Destinasi ini mulai ramai dan menjadi perhatian publik karena menawarkan pengalaman berkemah yang berbeda dengan suasana alam yang menyegarkan, dilengkapi dengan fasilitas glamping yang modern.

Kondisi saat ini menunjukkan bahwa Pineus Tilu telah berkembang menjadi destinasi wisata yang populer, terutama di kalangan pecinta alam dan wisatawan yang mencari pengalaman camping yang instagramable. Tempat ini menawarkan berbagai aktivitas menarik seperti arung jeram di Sungai Palayangan sepanjang 4,5 kilometer, camping di tepi sungai, serta aktivitas outdoor lainnya.

Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat untuk melakukan perjalanan wisata, kebutuhan akan informasi wisata yang lengkap, akurat, dan mudah diakses juga semakin tinggi. Khususnya untuk destinasi seperti Pineus Tilu yang masih relatif baru dan berkembang, informasi mengenai fasilitas, harga, reservasi, dan kondisi terkini masih tersebar di berbagai platform yang tidak terintegrasi, seperti media sosial, forum perjalanan, maupun aplikasi peta digital. Hal ini menyulitkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan dengan baik karena harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda [2].

Di era digital saat ini, pengembangan website pariwisata menjadi salah satu solusi efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Website pariwisata yang terintegrasi mampu menyediakan informasi lengkap mengenai destinasi, fasilitas, harga, serta layanan reservasi online. Selain memberikan kemudahan akses informasi bagi wisatawan, platform ini juga berperan penting dalam mendukung promosi destinasi wisata secara lebih luas dan efektif. Firmansyah et al. dalam penelitiannya menyebutkan bahwa penerapan metode UX Design Thinking dalam

pengembangan website tour travel dapat meningkatkan usability website hingga kategori "good" dan "excellent" menurut hasil pengujian System Usability Scale dan User Experience Questionnaire [3].

Selain itu, perkembangan pariwisata digital juga menjadi faktor utama dalam mendorong transformasi industri pariwisata. Digitalisasi telah mengubah cara wisatawan mencari informasi, merencanakan perjalanan, serta menikmati pengalaman wisata baik sebelum, selama, maupun setelah perjalanan. Pariwisata digital memberikan dukungan informasi dalam bentuk layanan berbasis teknologi, seperti rekomendasi akomodasi, perencanaan rute, hingga pengalaman wisata virtual. Menurut penelitian oleh Ernawati dan Hananto, pariwisata digital tidak hanya meningkatkan daya saing industri, tetapi juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) dengan mendorong inovasi dalam pengelolaan destinasi wisata [4].

Dengan demikian, pengembangan website pariwisata yang informatif, interaktif, dan user-friendly menjadi kebutuhan yang mendesak dalam menghadapi tantangan serta peluang di sektor pariwisata Indonesia saat ini, khususnya untuk destinasi wisata yang sedang berkembang seperti Pineus Tilu di Pangalengan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengintegrasikan informasi wisata Pineus Tilu beserta layanan pemesanan dalam satu platform berbasis web yang terintegrasi?
2. Bagaimana merancang antarmuka website yang user-friendly dan responsif dengan menerapkan prinsip-prinsip UX Design Thinking untuk meningkatkan usability dan user experience?
3. Bagaimana menyediakan kemudahan akses informasi yang lengkap dan akurat mengenai destinasi wisata Pineus Tilu kepada wisatawan secara online?
4. Bagaimana meningkatkan promosi dan daya tarik destinasi wisata Pineus Tilu melalui platform digital yang mendukung keterlibatan pengguna?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Mengembangkan platform berbasis web yang mampu mengintegrasikan informasi wisata Pineus Tilu beserta layanan pemesanan dalam satu tempat.

Dengan menyediakan informasi terintegrasi mengenai fasilitas camping, harga, dan ketersediaan slot reservasi, sehingga meningkatkan efisiensi dan kenyamanan wisatawan dalam mengakses layanan wisata tanpa harus mencari informasi dari berbagai sumber yang berbeda.

2. Merancang antarmuka website yang user-friendly, responsif, dan mudah digunakan dengan menerapkan prinsip-prinsip UX Design Thinking. Mengembangkan desain antarmuka yang memastikan website dapat diakses dengan optimal di berbagai jenis perangkat dengan tingkat usability yang tinggi, sehingga memberikan pengalaman pengguna yang memuaskan dalam mengakses informasi dan melakukan pemesanan.
3. Memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi lengkap dan akurat tentang destinasi wisata Pineus Tilu secara online. Website ini akan memberikan informasi yang komprehensif mengenai fasilitas glamping, peraturan dan ketentuan dan kebijakan pembatalan. Dengan demikian, wisatawan dapat lebih mudah merencanakan perjalanan mereka dengan informasi yang akurat.
4. Meningkatkan promosi dan daya tarik destinasi wisata Pineus Tilu melalui fitur-fitur digital yang mendukung keterlibatan pengguna. Website ini akan dilengkapi dengan fitur galeri foto dan video, ulasan pengunjung, testimoni pengalaman camping, dan integrasi media sosial yang dapat menarik perhatian calon wisatawan dan membantu promosi wisata secara digital, sehingga menjangkau lebih banyak calon pengunjung.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Website ini secara khusus berfokus pada destinasi wisata Pineus Tilu di Pangalengan, dengan fitur utama berupa informasi destinasi wisata, sistem pemesanan camping serta manajemen reservasi online. Platform tidak mencakup destinasi wisata lainnya di luar Pineus Tilu.
2. Pengguna utama adalah wisatawan individu dan kelompok yang tertarik mengunjungi Pineus Tilu. Website menggunakan Midtrans sebagai payment gateway untuk memproses transaksi pembayaran online, dengan dukungan metode pembayaran seperti kartu kredit, e-wallet, dan virtual account yang tersedia melalui platform Midtrans.
3. Website akan dibangun menggunakan teknologi Laravel sebagai framework back-end, MySQL sebagai basis data, Tailwind CSS untuk desain antarmuka yang responsif, dan Figma untuk perancangan UI/UX. Platform akan

dikembangkan sebagai aplikasi web yang dapat diakses melalui browser di berbagai perangkat.

4. Website dilengkapi dengan panel admin yang memungkinkan administrator Pineus Tilu untuk mengelola konten wisata, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus informasi destinasi, mengelola pemesanan dan jadwal ketersediaan, memantau aktivitas pengguna, serta mengelola galeri foto dan ulasan pengunjung.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam tugas akhir ini.

1. Studi Literatur

Dilakukan kajian terhadap referensi terkait pengembangan aplikasi berbasis web yang menggunakan teknologi Laravel dan MySQL sebagai dasar pengembangan. Studi literatur juga mencakup tren desain UI/UX modern dengan Tailwind CSS dan Figma, serta pendekatan terbaik dalam membangun platform wisata yang dapat mengintegrasikan informasi wisata dan pemesanan. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa konsep desain dan teknologi yang digunakan dapat mendukung kemudahan pengguna bagi wisatawan.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan fitur-fitur utama yang dibutuhkan wisatawan dalam pemesanan. Kebutuhan pengguna diidentifikasi melalui survei dan wawancara dengan calon pengguna seperti wisatawan dan penyedia layanan wisata. Analisis ini juga mencakup studi kompetitor untuk memahami fitur-fitur unggulan yang dapat diterapkan dalam website.

3. Perancangan Aplikasi

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, perancangan antarmuka pengguna dilakukan menggunakan Figma. Desain UI/UX dirancang agar responsif dan user-friendly untuk memastikan kenyamanan pengguna, baik melalui perangkat desktop maupun mobile. Desain ini akan mencakup tata letak halaman utama, halaman detail destinasi, halaman pemesanan, dan fitur ulasan pengguna. Tailwind CSS akan digunakan untuk mengimplementasikan desain tersebut dengan tampilan yang modern dan responsif.

4. Pembuatan Aplikasi

Pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap, dengan menggunakan Visual Studio Code sebagai lingkungan pengembangan. Laravel akan digunakan untuk menangani logika back-end dan menghubungkan basis data MySQL. Tailwind CSS akan digunakan untuk membangun desain antarmuka pengguna yang interaktif, responsif dan modern.

5. Pengujian Aplikasi

Pengujian dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah pengujian unit, untuk memastikan setiap komponen berjalan dengan baik. Tahap kedua adalah pengujian integrasi, untuk memastikan antarmuka dapat berkomunikasi dengan lancar dengan back-end Laravel serta basis data MySQL.

6. Evaluasi

Setelah pengujian, dilakukan evaluasi performa aplikasi dan pengalaman pengguna. Data yang diperoleh dari pengguna akan dianalisis untuk memperbaiki dan menyempurnakan fitur serta kinerja aplikasi

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim tugas akhir:

a. Muhammad Ihsan Firjatulloh Al Khasaf

Peran : Fullstack Developer

Tanggung Jawab :

- Merancang struktur proyek
- Merancang proses bisnis
- Membuat rancangan database
- Membuat poster
- Membuat dokumen

b. Rizqy Nurfauzella

Peran : Fullstack Developer

Tanggung Jawab :

- Merancang UI Figma
- Membuat fungsi aplikasi admin

- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video
- Membuat dokumen