

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pandemi Covid-19 melanda berbagai penjuru dunia. Pandemi yang sedang berlangsung berdampak besar pada sektor pariwisata dan kehidupan masyarakat pada umumnya. Dampak Covid-19 terhadap pariwisata menunjukkan adanya penurunan kunjungan wisatawan dan penutupan banyak tempat wisata. Kawasan Oesapa Kupang pun turut merasakan dampak dari pandemi Covid 19 ini. Kawasan pesisir Pantai Oesapa merupakan salah satu pantai dengan garis pantai ribuan meter dan memiliki banyak potensi wisata, dan sama menariknya dengan pantai lain yang dikelola oleh pemerintah sebagai objek wisata di kota Kupang. Potensi pariwisata yang ada di kota Kupang sangat mendukung dan memberikan kesempatan serta harapan untuk lebih ditingkatkan lagi pengembangannya. Hal ini menjadi salah satu pertimbangan untuk menentukan strategi pengembangan promosi wisata yang membantu masyarakat dalam mempromosikan objek wisata sehingga keberadaan objek wisata dapat menjadi daya tarik dan diharapkan mampu meningkatkan pendapatan masyarakat di sekitar pesisir pantai Oesapa.

Melihat hal ini perlu di dikembangkan sebuah sistem portal web promosi agrowisata daerah pantai yang akan berisi tentang berbagai informasi wisata yang terdapat di pesisir pantai Oesapa. Kedatangan wisatawan lokal akan menarik dan memicu pertumbuhan ekonomi mikro disekitarnya.

Dari permasalahan yang diuraikan pada latar belakang diatas, pada penelitian ini penulis membangun sebuah web promosi dengan judul “ Aplikasi Pengembangan Portal Web Promosi Agrowisata Pantai dan Perikanan Oesapa”, yang diharapkan dapat membantu meningkatkan pendapatan masyarakat di sekitar pesisir pantai Oesapa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang bangun sebuah aplikasi pengembangan portal web agrowisata pantai sebagai media promosi dalam meningkatkan pendapatan masyarakat di sekitar pesisir pantai Oesapa.

1.3 Batasan Masalah

Untuk merumuskan permasalahan yang lebih terfokus dan tidak meluas maka dibuat batasan- batasan yang ditentukan pada penelitian ini yaitu :

1. Data yang diambil hanya mencakup objek-objek wisata yang berada di Pantai Oesapa Kota Kupang.
2. Output yang dihasilkan berupa informasi-informasi mengenai data wisata pantai,post,fasilitas,galeri yang ada di pantai Oesapa.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dalam penelitian ini adalah merancang bangun sebuah aplikasi portal web agrowisata pantai untuk membantu dalam meningkatkan pendapatan masyarakat dalam mempromosikan objek wisata di pesisir pantai Oesapa.

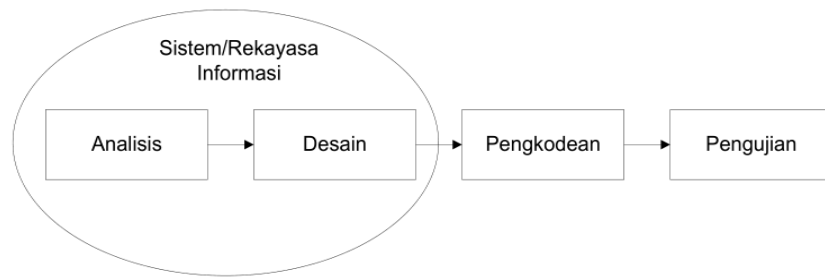
1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Bagi pihak pengelola bisa memberikan informasi – informasi terkait wisata pantai Oesapa kepada masyarakat
2. Bagi pihak masyarakat umum bisa mengetahui informasi – informasi terkait wisata pantai Oesapa sebelum berkunjung ke pantai

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian digunakan sebagai kerangka dan panduan proses penelitian, sehingga rangkaian proses penelitian dapat dilakukan secara teratur dan sistematis. Penelitian ini menggunakan proses model *Waterfall* atau yang sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik. Metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Adapun penjabaran dari tiap tahapan sebagai berikut :



Gambar 1.1. Model *Waterfall* (Rossa 2015)

1. Tahap Analisis

Analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian yang dilakukan, seperti mencari permasalahan yang ada, serta mengumpulkan data. Proses pengumpulan kebutuhan dikhususkan pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang dirancang, rekayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (*observasi*), wawancara dan studi pustaka.

- a. Observasi, yaitu teknik pengamatan secara langsung terhadap permasalahan yang diambil pada lokasi Pantai Warna Oesapa Kota Kupang
- b. Wawancara (*interview*), yaitu teknik pengambilan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan para pelaku usaha di pantai Oesapa untuk memperoleh data serta keterangan yang rinci mengenai permasalahan yang terjadi.

- c. Studi pustaka, yaitu teknik pengumpulan data dengan mempelajari literatur-literatur dengan tujuan sebagai penunjang atau referensi untuk membantu dalam melakukan penelitian, memperkuat isi dan membantu dalam pembuatan aplikasi agar dapat mengatasi masalah yang dihadapi.

Adapun dalam tahap ini dilakukan analisis terhadap hal-hal sebagai berikut :

1) Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan fasilitas yang harus disediakan atau dimiliki sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem. Fungsi utama dari sistem ini adalah untuk memberikan informasi rinci tentang objek wisata pantai yang dapat dikunjungi pengguna

2) Analisis Peran Sistem

Fungsi analisis peran sistem adalah untuk menghasilkan informasi yang akurat dan berkualitas tinggi. Informasi yang dihasilkan berkualitas tinggi dan benar jika ada fungsi yang harus dimiliki sistem, yaitu:

- a) Sistem yang dibangun memasukkan informasi objek wisata pantai berupa: nama – nama objek wisata pantai, galeri, dan berita yang terkait dalam sistem.
- b) Sistem yang dihasilkan berupa informasi objek wisata pantai dan foto komoditas hasil laut

3) Analisis Peran Pengguna

Analisis peran pengguna adalah analisis tentang siapa yang dapat menggunakan sistem ini dan peran mereka. Ada dua (2) kategori pengguna dalam sistem ini, yaitu admin dan user yang merupakan entitas yang terlibat langsung dalam sistem ini.

a) Admin

Admin dalam hal ini pihak LPM Kelurahan Oesapa dengan berperan penting dalam mengelola halaman menu utama yaitu menambah, menghapus, mengedit informasi wisata pantai, berita terkait dan galeri serta memiliki hak penuh dalam sistem.

b) User

User dapat melihat informasi tentang wisata pantai, berita terkait, lokasi, dan bisa memberikan testimoni

2. Tahap Desain

Proses desain merupakan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum membuat *coding*. Proses ini berfokus pada perancangan struktur data, struktur perangkat lunak, tampilan antarmuka dan membuat *Entity Relationship Diagram*, dan relasi antar tabel. Tahap ini akan menghasilkan dokumen yang disebut persiapan perangkat lunak. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan pembuatan sistemnya.

3. Tahap Pengkodean

Desain harus ditranslasikan atau diterjemahkan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL.

4. Pengujian

Dalam penelitian ini proses uji menggunakan metode *black-box* dimana hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak sehingga fungsi-fungsi *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami proses pengerjaan laporan tugas akhir ini, disajikan sistem sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika notasi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi penelitian terdahulu dan teori pendukung yang berkaitan dengan pengembangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab III berisi Analisis dan Perancangan Sistem, gambaran umum dari sistem yang sedang berjalan, Diagram alir, DFD, ERD, Perancangan Fisik, Antarmuka Aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab IV menjelaskan hasil implementasi sistem aplikasi, yang didasarkan pada perancangan sistem yang dijelaskan pada Bab III dengan perangkat lunak pendukung

BAB V ANALISIS HASIL

Bab V setelah implementasi sistem, dilakukan pengujian dengan menggunakan metode *black-box* untuk menjelaskan hasil analisis dari aplikasi yang ada

BAB VI KESIMPULAN

Bab VI Memberikan kesimpulan dan saran yang berkaitan