

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang pesat berkat ketersediaan akses informasi melalui internet yang memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi dari dalam negeri maupun luar negeri dengan cepat (Gani, 2014). Selain itu, internet juga membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi bisnis dengan pengelolaan data dan informasi menjadi lebih efisien (Pangarso et al., 2016). Dalam memberikan pelayanan publik, pemerintah sangat terbantu dengan adanya internet agar pelayanan menjadi lebih efisien dan transparan. Dalam perkembangan teknologi saat ini banyak sekali media informasi yang berubah dari bentuk fisik menjadi digital. Media komunikasi informasi dan edukasi elektronik berupa *website* digunakan sebagai media informasi yang ditujukan kepada masyarakat umum (Warouw & Rembang, 2020).

Website merupakan platform berisi informasi yang lengkap dan dapat diakses oleh khalayak umum (Huda, 2020). Dalam pembuatan *website*, ada beberapa bahasa pemrograman yang digunakan, salah satunya adalah bahasa pemrograman PHP. *Developer* dapat mengatur tampilan *website* seperti merubah font, merubah warna dan sebagainya dengan mudah menggunakan CSS. CSS memiliki beberapa *framework* salah satunya adalah Bootstrap. Bootstrap merupakan *framework front-end* yang berfungsi untuk mengatur tampilan sehingga *website* menjadi lebih menarik. *Framework* juga berfungsi sebagai kerangka kerja pada *back-end* yaitu *framework* Laravel. Laravel merupakan *framework* berbasis bahasa pemrograman PHP yang mempermudah kerja *developer back-end*. Saat ini, pemanfaatan *website* tidak hanya digunakan oleh perusahaan saja, tetapi *website* juga digunakan sebagai media informasi dan promosi di bidang pariwisata, seperti wisata desa.

Desa Gumelem terletak di Kecamatan Susukan, Kabupaten Banjarnegara. Desa Gumelem memiliki ciri khas yang unik karena desa ini

merupakan wilayah yang dulu dijadikan tanah perdikan yang dipimpin oleh seorang Demang pada zaman Kerajaan Mataram, dan status kepemilikannya diwariskan secara turun-temurun dan tetap terjaga dengan baik hingga sekarang menjadikan Desa Gumelem kental akan sejarah Kerajaan Mataram yang dibuktikan dengan berbagai peninggalan sejarah Kerajaan Mataram.

Berdasarkan data yang dirilis oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah tahun 2016, Desa Gumelem Wetan dan Gumelem Kulon telah tercatat sebagai desa wisata sesuai dengan Surat Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara No.556/135 tanggal 17 Februari 2005 untuk Desa Gumelem Kulon dan Matrik isian PNPM/Direktorat Jenderal Pengembangan Destinasi Pariwisata No.UM.001/7/24/DPDP/DKP/2009 tanggal 25 Februari 2009 untuk Desa Gumelem Wetan (Jawa Tengah, 2016). Desa Gumelem terdapat beberapa objek wisata yaitu, Pemandian Banyu Anget Pingit dan produksi Batik Gumelem, dan untuk wisata ziarah meliputi Makam Kademangan, Makam Ki Ageng Giring, Makam Sunan Geseng, (Muzaki, 2021). Namun, wisata Desa Gumelem belum dikenal luas oleh masyarakat khususnya diluar Provinsi Jawa Tengah karena kurangnya informasi terkait wisata Desa Gumelem dari media ataupun pemerintah. Dan jika dibandingkan dengan destinasi wisata lain di Kabupaten Banjarnegara seperti Dieng, Desa Gumelem masih kurang diperhatikan oleh pemerintah daerah terkait sarana dan prasarana dan publikasi. Padahal dengan berkembangnya Desa Wisata bisa menjadi salah satu penyokong ekonomi nasional. Maka dari itu, diperlukan sebuah *website* informasi wisata Desa Gumelem. *Website* tersebut dapat memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait wisata Desa Gumelem dan cinderamata khas yaitu Batik Gumelem.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu dibuat sebuah *website* Wisata Desa Gumelem. Pengembangan *website* dilakukan dengan metode *Extreme Programming* dengan pendekatan *Agile*. *Extreme Programming* (XP) merupakan suatu pendekatan dalam pengembangan perangkat lunak yang

mempersingkat tahapan prosesnya untuk meningkatkan fleksibilitas dan adaptabilitas (Rizki & OP, 2021a). Dalam *Extreme Programming*, tahapan pengembangan perangkat lunak lebih disederhanakan sehingga lebih mudah diadaptasi terhadap kebutuhan *user* sehingga *developer* memilih *Extreme Programming* sebagai metode pengembangan aplikasi.

Pengujian *website* informasi wisata Desa Gumelem menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Pengujian *System Usability Scale* dilakukan berdasarkan nilai yang diberikan oleh pengguna setelah menggunakan *website* dengan tujuan sebagai tolak ukur pengalaman menggunakan *website* sehingga mempermudah *developer* dalam pengembangan *website* secara lebih lanjut (Kusumadya et al., 2022).

Berdasarkan deskripsi dari latar belakang tersebut maka judul dalam penelitian ini adalah Rancang Bangun Portal Web Wisata Desa Gumelem Kecamatan Susukan Kabupaten Banjarnegara Menggunakan Metode *Extreme Programming*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait wisata Desa Gumelem dan membantu Desa Gumelem di bidang publikasi dan promosi pariwisata dan Batik Gumelem.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut “Bagaimana merancang dan membangun *website* wisata Desa Gumelem yang dapat mempermudah masyarakat memperoleh informasi terkait wisata Desa Gumelem?”.

C. Batasan Masalah

Pembahasan pada penelitian ini memerlukan batasan agar pembahasan lebih terfokus. Batasan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini berfokus pada pembuatan *website* informasi wisata Desa Gumelem menggunakan pendekatan *Agile* dan menggunakan metode *Extreme Programming*.
2. *Website* yang dibangun menggunakan *framework* Laravel.
3. *Website* dibuat dalam bentuk *responsive web design*.

4. OWASP ZAP hanya sebagai media pengujian *website*.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka dapat diketahui tujuan dari penelitian diatas adalah:

1. Merancang *website* informasi wisata Desa Gumelem.
2. Penerapan pendekatan *Agile* menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* pada perancangan *website* informasi wisata Desa Gumelem.
3. Pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* pada *website* informasi wisata Desa Gumelem.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dengan terlaksananya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memudahkan masyarakat dalam memperoleh informasi terkait wisata Desa Gumelem.
2. Membantu Desa Gumelem dalam publikasi wisata Desa Gumelem sehingga diharapkan pengunjung wisata Desa Gumelem semakin meningkat.