

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor terbesar dan terkuat dalam perekonomian dunia. Sektor pariwisata menjadi salah satu pendorong utama perekonomian dunia karena terdapat beberapa keuntungan yang mampu memberikan devisa cukup besar bagi negara, memperluas lapangan pekerjaan dan memperkenalkan budaya (Sabon et al., 2018). Menurut United Nations World Tourism Organization (UNWTO), sektor pariwisata berperan penting dalam menyumbang 9% dari total GDP dunia.

Pulau Lancang memiliki luas sekitar 15 hektar dengan total penduduk sekitar 1.500 orang. Nama Pulau Lancang itu sendiri berasal dari nama kayu pohon Kelancang, tetapi lama kelamaan berubah jadi Pulau Lancang karena lebih mudah dalam penyebutannya. Pulau Lancang memiliki potensi wisata alam yang tinggi, namun media untuk promosi dan mengembangkan potensi pulau tersebut masih belum ada (Wibisono & Suryandari, 2019). Objek wisata yang ada di Pulau Lancang adalah laut dan pantai, namun permasalahan yang dihadapi adalah masih terbatasnya informasi kepada wisatawan seputar objek wisata yang ada di Pulau Lancang, informasi yang disampaikan saat ini dari mulut ke mulut orang yang pernah berkunjung kesana (Kuswara et al., 2020). Teknologi yang dapat digunakan untuk mempromosikan objek wisata Pulau Lancang dengan suatu aplikasi informasi dengan menggunakan teknologi web dengan tujuan membuat system informasi untuk menyampaikan informasi dan promosi kepada wisatawan yang ingin berkunjung ke objek wisata yang berlokasi di Pulau Lancang.

Metode perancangan Waterfall dan metode Agile banyak digunakan dalam penelitian. Kelebihan dari metode Waterfall lebih mudah dipahami dan diimplementasikan (Irsandi et al., 2020), dan memiliki kualitas lebih baik untuk sistem yang dihasilkan, karena dilakukan secara bertahap (Wahid, 2020), namun memiliki kelemahan yang bersifat kaku, sulit melakukan perubahan ditengah proses sehingga untuk proyek besar memerlukan waktu yang lama (Moenir & Yuliyanto, 2017). Agile adalah metode yang efektif dan efisien untuk meneruskan informasi pada tim pengembang melalui komunikasi secara langsung sehingga proses pengembangan membutuhkan waktu yang relatif cepat dan tidak membutuhkan resources yang besar (Ependi, 2012). Metode Agile kurang tepat digunakan apabila dikerjakan dengan jumlah skala tim yang besar dan tim pengembang harus selalu bersiap karena perubahan dapat terjadi sewaktu-waktu. (Fathiah et al., 2014).

Metode Waterfall dipilih pada penulisan laporan ini karena dapat membantu penulis untuk melakukan pengembangan meminimalisasi bug karena memiliki tahapan yang terstruktur dan mudah dipahami (Irsandi et al., 2020). Namun Metode Waterfall memiliki kelemahan yaitu tidak bisa merespon dengan cepat jika terjadi kesalahan atau perubahan didalam masa pengembangan website, hal ini dikarenakan tiap tahapan harus diselesaikan secara berurutan dan benar. Oleh karena itu, pada penelitian ini Metode Waterfall diterapkan dengan perencanaan dalam setiap tahap perlu secara baik, detail dan bersifat mutlak sehingga tidak terjadi kesalahan atau perubahan pada setiap tahapan pada masa pengembangan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan alasan yang diuraikan pada latar belakang, maka didapatkan rumusan masalah yaitu “*Bagaimana Merancang Web Aplikasi Informasi Pulau di Pulau Lancang Kepulauan Seribu?*”.

1.3. Batasan Masalah

Adapun Batasan masalah dalam laporan ini sebagai berikut:

1. Perancangan Front-end Aplikasi Informasi Pulau Berbasis Web.
2. Implementasi desain UI Front-end Aplikasi Informasi Pulau Berbasis Web sesuai arahan instansi menggunakan Framework Bootstrap.

1.4. Tujuan Magang

Berdasarkan alasan yang diuraikan pada latar belakang sebelumnya, maka, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat tampilan front-end Aplikasi Informasi Pulau Berbasis Web.
2. Memudahkan dalam perancangan front-end Aplikasi Informasi Pulau Berbasis Web.

1.5. Manfaat Magang

Untuk Mahasiswa:

1. Memenuhi syarat kurikulum Pendidikan profesi Strata satu (S1).
2. Sebagai pembelajaran teori dan praktikum yang telah dipelajari selama perkuliahan.
3. Menambah ilmu, wawasan, relasi, dan pengalaman terhadap dunia kerja.

Untuk Universitas:

1. Membuka peluang kerjasama dengan instansi yang bersangkutan.

2. Mendapat bahan evaluasi dalam pelaksanaan kurikulum akademik.

Untuk Instansi:

1. Mendapat tenaga kerja dalam membantu pekerjaan.
2. Mendapatkan masukan dan saran dari mahasiswa sesuai dengan keilmuan pengetahuan mahasiswa.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut adalah Sistematika penulisan yang disusun dalam laporan ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan magang, manfaat magang dan sistematika penulisan magang.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis memaparkan teori yang berhubungan dengan penelitian serta pelaksanaan magang.

BAB III KEADAAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini dijelaskan mengenai gambaran umum instansi, visi dan misi instansi, alamat instansi, waktu pelaksanaan, logo dan struktur organisasi instansi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan Implementasi Perancangan UI Website Informasi Pulau Lancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penyusunan laporan.