

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar belakang

Sebagai salah satu bagian penting dari ekonomi sebuah negara, pariwisata memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kemakmuran dan pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Di tingkat lokal, regional, dan nasional, sektor pariwisata meningkatkan pendapatan masyarakat selain menciptakan lapangan kerja. Menurut Yanti dan Wiratma (2024), pariwisata memiliki peran strategis dalam pertumbuhan ekonomi daerah, sebagaimana terlihat dalam upaya pengembangan sektor pariwisata oleh Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Kabupaten Wakatobi melalui berbagai event nasional dan internasional guna meningkatkan daya tarik wisatawan. Dengan 17.508 pulau, Indonesia adalah negara kepulauan terbesar di dunia, dan tahu betapa pentingnya pariwisata untuk ekonominya.[1] Setelah UU No. 29 tahun 2022 disahkan, Indonesia sekarang memiliki 38 provinsi, dan Provinsi Lampung adalah salah satunya.[2] Lampung adalah salah satu provinsi di Indonesia dengan potensi alam, budaya, dan keanekaragaman yang luar biasa. Provinsi Lampung memiliki dua kotamadya dan 13 kabupaten. (Noviarita, Kurniawan, & Nurmalia, 2021). [3]

Lampung terkenal memiliki banyak pilihan wisata pantai yang menakjubkan. Dengan meningkatnya minat terhadap destinasi wisata alam, terutama pantai, di seluruh dunia. Karena popularitas wisata pantai telah berkembang menjadi salah satu pilar ekonomi yang bergantung pada pariwisata, industri wisata pantai mengalami pertumbuhan yang signifikan. Wisata pantai Lampung yang terus berkembang menjadi komponen penting dari sektor pariwisata dengan berbagai pengalaman rekreasi. Selama beberapa waktu, pantai dianggap tidak menarik atau bahkan berbahaya, terutama bagi orang tua. Namun,

seiring berjalananya waktu, masyarakat modern telah menjadikan pantai sebagai tempat favorit yang selalu dicari.

Di zaman sekarang, internet dan media sosial sangat penting untuk mempromosikan wisata pantai, seperti membuat konten tentang pantai untuk menampilkan suasananya. Karena kemudahan akses internet, pantai-pantai yang dulunya tidak dikenal menjadi tujuan wisata. Ini membuat pantai menjadi populer sebagai tempat wisata, terutama bagi orang-orang kelas menengah yang mulai

memiliki waktu luang untuk bersantai. Pantai juga memiliki manfaat untuk kesehatan mental, seperti mendengarkan suara derusan ombak dan melihat matahari terbenam yang cantik. Ini membuat Anda tenang dan merasa baik.

Provinsi Lampung memiliki banyak destinasi wisata pantai yang indah meliputi beberapa kabupaten seperti Kabupaten Pesawaran, Kabupaten Tanggamus, Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Pesisir Barat. Setiap masing-masing pantai memiliki keindahan alam yang unik, termasuk pantai berpasir putih, air jernih, dan berbagai fasilitas yang meningkatkan kenyamanan wisatawan. Contohnya tempat wisata yang ada di Lampung Selatan antara lain Pantai Sanggar Beach dan Pantai Rio by the Beach. Kedua pantai ini terkenal karena keindahannya yang mempesona dan daya tariknya yang unik. Setiap pantai menawarkan pesona alamnya yang unik, termasuk pasir putih yang lembut, air biru kehijauan yang jernih, dan matahari terbenam yang spektakuler. Selain keindahan alamnya, pantai-pantai Lampung juga menawarkan berbagai fasilitas untuk kenyamanan wisatawan.

Namun, masyarakat seringkali kesulitan menemukan tempat yang tepat untuk mengunjungi dengan banyaknya wisata pantai saat ini. Dengan adanya sistem wisata pantai, keputusan penting untuk memilih pantai mana yang ingin dikunjungi oleh masyarakat. Selain itu, dapat memanfaatkan teknologi untuk mengetahui jarak, biaya, dan informasi tentang tempat yang ingin dikunjungi. Akses internet diperlukan untuk

menyelesaikan masalah dalam memilih pantai yang ingin dikunjungi. Ada nya web ini bisa dapat membantu masyarakat dalam menentukan tempat tujuan yang diinginkan, dengan menggunakan metode SCRUM, yang berbasis pada kerja kaloborasi dan iterasi, memungkinkan dapat pengembang untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan umpan balik pengguna. Dengan menggunakan metode ini, pengembangan sistem informasi wisata pantai dapat dilakukan secara bertahap, yang memungkinkan untuk terus memperbaiki dan menyempurnakan fitur yang ada sesuai dengan harapan pengguna.

Website Sistem Informasi Wisata Pantai ini akan memudahkan masyarakat memperoleh informasi yang lebih terstruktur mengenai destinasi wisata pantai di Lampung. Situs web ini membantu wisatawan dengan mudah memilih tujuan mereka berdasarkan lokasi, biaya, dan fasilitas. Selain itu, dengan memesan tiket secara online, wisatawan dapat merencanakan perjalanannya dengan lebih efisien karena tidak perlu lagi pergi ke lokasi untuk membeli tiket. Sistem ini juga memungkinkan masyarakat memperoleh informasi terkini tentang kondisi pantai, cuaca, acara yang sedang berlangsung, dan penawaran khusus. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan pengalaman wisatawan tetapi juga membantu pengelolaan pantai dalam mengelola jumlah pengunjung, dan meningkatkan penawaran wisata pantai secara keseluruhan.

Scrum adalah metode pengembangan gesit yang memungkinkan untuk bekerja sama dengan baik dan menghasilkan produk yang berkualitas tinggi secara bertahap. Dengan menggunakan Scrum saat mengembangkan sistem informasi wisata pantai Lampung, dan dapat lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna dan terus menyempurnakan produk seiring dengan kemajuan teknologi.

## 1.2 Ruang Lingkup

Penelitian ini berfokus pada sistem informasi wisata pantai berbasis web

di Provinsi Lampung menggunakan metode SCRUM. Sistem ini bertujuan untuk memudahkan masyarakat mendapatkan informasi tentang destinasi pantai berdasarkan beberapa kriteria utama, seperti perkabupaten, biaya, dan ketersediaan fasilitas. Tujuannya adalah agar memudahkan mengenai informasi pantai yang ada di beberapa kabupaten wisata pantai di Provinsi Lampung, meliputi Kabupaten Pesawaran, Tanggamus, Lampung Selatan, dan Pesisir Barat.

### **1.3 Perumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana masyarakat dapat membuat pilihan tentang tempat wisata pantai Lampung dengan mempertimbangkan hal-hal seperti jarak, biaya, dan fasilitas yang tersedia?
- b. Bagaimana membangun sistem informasi wisata di pantai provinsi Lampung sehingga masyarakat lampung bisa mengetahui wisata yang ada dilampung dengan berbasis web?
- c. Bagaimana penerapan metode Scrum saat mengembangkan sistem informasi ini dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam memenuhi kebutuhan pengguna?

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk melihat dan mempelajari bagaimana masyarakat dapat memilih tempat wisata pantai di Lampung dengan mempertimbangkan hal-hal seperti biaya, jarak, dan fasilitas yang tersedia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberi wisatawan panduan dan saran yang berguna untuk merencanakan kunjungan mereka.
- b. Dengan membangun sistem informasi wisata di pantai provinsi lampung berbasis web, dengan itu melihat kebutuhan informasi apa saja yang diinginkan oleh masyarakat seperti informasi lokasi,

fasilitas yang disediakan, dan biaya yang akan dikeluarkan saat ingin mengunjungi wisata pantai yang diinginkan. dan dengan adanya sistem ini diharapkan masyarakat dapat dengan mudah dalam menentukan objek wisata pantai mana yang diinginkan, memudahkan dalam mencari informasi yang diperlukan terkait wisata pantai yang ada di provinsi lampung.

- c. Penelitian ini akan melihat bagaimana penerapan metode Scrum dalam pengembangan sistem informasi wisata pantai dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas untuk memenuhi kebutuhan pengguna. Penelitian ini juga akan melihat bagaimana proses kolaboratif dan iteratif yang digunakan dalam proses pengembangan sistem berdampak pada kualitas dan relevansi data yang disediakan.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini dapat memudahkan masyarakat dalam menentukan dan memilih wisata pantai mana yang ingin dikunjungi, dengan adanya sistem informasi berbasis web ini juga masyarakat dapat membandingkan berbagai macam pantai berdasarkan kriteria seperti jarak, fasilitas dan biaya. Menggunakan metode SCRUM ini juga memungkinkan pengembangan lebih cepat dengan sesuai kebutuhan pengguna.

### **1.6 sistematika penulisan**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup Penelitian, Tujuan dan Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang pemanfaatan dan teori-teori terkait dengan

penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menguraikan metode pengembangan web metode scrum, desain system yang diusulkan, rancangan Use Case, Activity Diagram, dan Class Diagram.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas tentang mengenai hasil rancangan sistem informasi yang diimplementasikan.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

### **DAFTAR PUSTAKA**