

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan perekonomian daerah. Pariwisata adalah industri yang berkaitan erat dengan aktivitas perjalanan dan eksplorasi wisatawan ke suatu tempat untuk hiburan, rekreasi, edukasi, dan tujuan lainnya. Industri ini memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap perekonomian negara dengan menyediakan lapangan kerja dan juga dapat menjadi sarana promosi budaya suatu daerah sehingga membawa manfaat ekonomi dan sosial bagi masyarakat lokal [1], [2]. Sebagai sektor yang berperan signifikan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi, keberadaan sarana pendukung pariwisata seperti *website* wisata, menjadi faktor penting dalam meningkatkan aksesibilitas informasi bagi calon wisatawan. Saat ini, telah banyak desa wisata yang mulai memanfaatkan teknologi digital untuk mempromosikan destinasi wisata yang mereka miliki. Penerapan teknologi oleh sejumlah desa telah memotivasi desa wisata lainnya untuk terus berkembang dan berinovasi, termasuk desa-desa di Kecamatan Tigaraksa. Kecamatan Tigaraksa, yang terletak di Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten, terdiri dari 14 desa dengan potensi wisata khasnya sendiri, mencakup alam, budaya, dan masyarakatnya. Untuk mendorong Kecamatan Tigaraksa dengan desa-desa di dalamnya sebagai desa wisata, dibutuhkan teknologi media digital untuk mempermudah promosi kepada masyarakat luas.

Dengan pesatnya perkembangan inovasi digital saat ini, teknologi berbasis multimedia menjadi sarana efektif dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat luas. Gambar adalah salah satu media visual yang paling populer di seluruh dunia dan sering digunakan untuk menampilkan data-data tertentu, ini merupakan metode terpercaya dalam menyampaikan data asli [3]. *Virtual Tour* adalah simulasi dari suatu lokasi yang dibuat dengan menggabungkan rentetan gambar untuk menghasilkan foto panorama 360 derajat. Selain itu, *virtual tour* dapat disajikan dalam berbagai bentuk, seperti gambar, video, ataupun model 3

dimensi, sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan suatu lingkungan yang disimulasikan secara digital [4]. Dalam hal ini, gambar dengan panorama 360 derajat mampu membuat pengguna merasakan pengalaman yang berbeda dibandingkan dengan hanya melihat gambar statis saja. Pengguna dapat menjelajahi suatu lokasi secara bebas dari berbagai sudut, seolah-olah mereka sedang berada di tempat tersebut. Penelitian oleh [5], dengan menggunakan data primer yang dikumpulkan melalui observasi langsung, mengungkapkan bahwa pengaruh *website* yang informatif dan responsif mampu meningkatkan ketertarikan wisatawan di Museum Keraton Sumenep, terutama dengan konten yang relevan dengan kebutuhan informasi wisatawan. Kecamatan Tigaraksa sendiri saat ini telah memiliki *website* yang menyediakan informasi umum seperti data demografi, pemerintahan, serta berbagai layanan administrasi. Namun informasi terkait wisata di wilayah ini masih belum terakomodasi dengan baik. Ketidakmampuan dalam memanfaatkan teknologi ini membuat promosi beberapa tempat wisata yang ada di wilayah tersebut masih dilakukan secara terpisah melalui *website* pihak ketiga atau media sosial, sehingga informasi yang tersedia kurang terpusat dan tidak terorganisir dengan baik.

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas pemanfaatan teknologi digital dalam promosi wisata. seperti studi yang dilakukan oleh [6], mereka berhasil mengembangkan sebuah *website* pemetaan objek wisata (WebGIS) di Kabupaten Banyumas dengan tujuan untuk mendukung promosi pariwisata secara digital. *Website* ini menampilkan 50 objek wisata lengkap dengan informasi lokasi, deskripsi, dan rute menuju lokasi, serta menggunakan metode pengembangan sistem *Agile* dalam proses pembuatannya. Pengujian menggunakan metode *blackbox* menunjukkan hasil yang baik, di mana seluruh fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Meskipun demikian, sistem yang dikembangkan masih memiliki beberapa keterbatasan. Salah satunya adalah belum tersedianya fitur visualisasi 360 derajat yang memungkinkan pengguna merasakan pengalaman virtual seolah berada di lokasi wisata secara langsung. Selain itu, studi yang dilakukan oleh [7], dalam bentuk kegiatan pengabdian masyarakat berfokus pada pembuatan *website* sebagai media informasi dan promosi Kampung Tematik

Ciharashas Mulyaharja di Bogor Selatan. *Website* ini dibangun menggunakan platform *Google Sites* dengan pendekatan metode pengembangan *Agile*. Konten yang disajikan mencakup informasi profil desa, atraksi wisata, produk lokal, *homestay*, paket wisata, galeri, hingga kontak yang dapat diakses publik. *Website* ini bertujuan untuk meningkatkan eksistensi desa wisata dan memperkenalkan potensi agro-eduwisata yang dimiliki Mulyaharja. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengembangan berhasil dilakukan sesuai rencana dan *website* dapat menjadi sarana informasi yang mudah diakses oleh calon wisatawan. Namun, penelitian ini masih memiliki keterbatasan seperti belum tersedianya fitur 360 derajat. Selain itu, penggunaan platform eksternal seperti *Google Sites* membuat penelitian ini menjadi kurang fleksibel untuk pembaruan konten jangka panjang.

Untuk menjawab keterbatasan dalam penyajian informasi wisata di Kecamatan Tigaraksa, penelitian ini menghadirkan inovasi berupa fitur visualisasi 360 derajat pada *website* wisata Tigaraksa. Fitur ini ditambahkan karena informasi visual mengenai objek wisata, seperti foto atau video, masih sulit ditemukan dan tersebar secara tidak merata di berbagai platform, seperti media sosial atau situs pihak ketiga. Minimnya dokumentasi visual yang terpusat membuat wisatawan kesulitan membayangkan kondisi nyata lokasi wisata yang ada. Dengan adanya fitur 360 derajat, pengguna dapat merasakan pengalaman visual yang lebih imersif seolah-olah sedang berada langsung di lokasi. Selain meningkatkan daya tarik wisata, fitur ini juga diharapkan dapat menjadi solusi atas keterbatasan akses informasi visual dan menjadi sarana promosi yang lebih efektif, informatif, dan terintegrasi dalam satu platform. Pengembangan *website* ini juga mencakup beberapa halaman utama yang mendukung pengguna dalam mengakses informasi wisata secara menyeluruh, diantaranya *home*, infografis, peta interaktif, *landing page* setiap desa, dan halaman info wisata lebih lanjut. Pengembangan sistem dilakukan menggunakan metode *Agile*, yang memungkinkan proses pembangunan *website* berjalan secara iteratif dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan ini, setiap tahap pengembangan dapat dievaluasi dan disesuaikan secara berkala, sehingga fitur-fitur penting seperti visualisasi 360 derajat dapat dikembangkan secara terarah dan responsif. Dengan adanya *website* ini, peneliti berharap ini dapat

meningkatkan ketertarikan pengunjung dalam mengeksplor tempat-tempat wisata yang ada di Kecamatan Tigaraksa.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun dan menerapkan fitur *Virtual Tour 360°* sebagai bagian dari website informasi desa wisata dan religi di Kecamatan Tigaraksa?
2. Bagaimana pemilihan teknologi pengembangan (*tools* dan bahasa pemrograman) berperan dalam membangun website desa wisata dengan fitur *Virtual Tour 360°* di Kecamatan Tigaraksa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membangun dan menerapkan fitur *Virtual Tour 360°* sebagai bagian dari *website* informasi desa wisata dan religi di Kecamatan Tigaraksa untuk menyajikan pengalaman visual interaktif kepada pengguna.
2. Menganalisis dan menentukan pilihan teknologi pengembangan seperti *tools* dan bahasa pemrograman yang tepat dan efisien dalam membangun website desa wisata berbasis *Virtual Tour 360°* di Kecamatan Tigaraksa.

1.4. Urgensi Penelitian

Penelitian ini mengangkat sebuah permasalahan pada Kecamatan Tigaraksa, dengan meningkatnya kebutuhan akan transformasi digital dalam promosi tempat wisata, terutama di pedesaan. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, membuat wisatawan lebih mengandalkan platform digital untuk mencari informasi dan menentukan tempat yang akan menjadi tujuan wisatanya. Namun sampai saat ini, Kecamatan Tigaraksa masih belum memiliki platform digital yang terintegrasi untuk mempromosikan potensi wisatanya secara efektif. Selain itu, penerapan teknologi digital dalam promosi wisata terbukti dapat meningkatkan ketertarikan

wisatawan. Tanpa inovasi seperti ini, pariwisata lokal dapat mengalami kesulitan dalam bersaing dengan destinasi yang lebih maju secara digital. Pemilihan Kecamatan Tigaraksa sebagai objek penelitian didasarkan pada potensi besar yang dimilikinya, baik dari sisi wisata religi maupun non-religi, yang sayangnya belum banyak dikenal oleh masyarakat luas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengatasi kesenjangan digital dengan mengembangkan *website* yang terintegrasi, tidak hanya sebagai media promosi, tetapi juga menjadi platform interaktif yang memudahkan akses informasi bagi wisatawan.

1.5. Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini mencakup beberapa bentuk yang dimanfaatkan dalam pengembangan teknologi digital dalam promosi wisata. Pertama, *website* interaktif yang dikembangkan akan menjadi platform informasi bagi 14 desa di Kecamatan Tigaraksa. Kedua, hasil penelitian ini akan didokumentasikan dalam bentuk publikasi ilmiah. Ketiga, penelitian ini juga bertujuan untuk mendaftarkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk melindungi inovasi dan desain sistem yang dikembangkan dalam proyek ini.

1.6. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam akademis. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

- a. Menjadi referensi bagi akademisi dalam studi teknologi informasi, khususnya dalam penerapan *virtual tour 360°* dan peta interaktif untuk promosi wisata berbasis digital.
- b. Berkontribusi dalam pengembangan di bidang sistem informasi, khususnya dalam integrasi teknologi dalam pengelolaan dan promosi destinasi wisata.

- c. Memberikan wawasan mengenai pendekatan digitalisasi pariwisata yang dapat digunakan dalam penelitian lanjutan untuk meningkatkan eektivitas.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

a. Bagi Pemerintah Daerah

Dapat membantu dalam pemanfaatan teknologi digital untuk promosi dan pengelolaan wisata secara efektif, sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisatawan dan mendukung pengembangan desa wisata.

b. Bagi Wisatawan

Memudahkan dalam mengakses informasi mengenai destinasi wisata di Kecamatan Tigaraska melalui platform yang terintegrasi, serta memberikan pengalaman eksplorasi yang menarik melalui *virtual tour 360°*.

c. Bagi Akademisi dan Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam studi pengembangan teknologi berbasis web, khususnya dalam penerapan *virtual tour* dan sistem informasi geografis.

d. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan *website* wisata berbasis *virtual tour* dan peta interaktif, serta sebagai sarana untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari dalam dunia nyata.