

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Desa Paku Alam berada di wilayah kecamatan Darmaraja Kabupaten Sumedang. Desa Paku alam memiliki Luas wilayah seluas 477 ha/m². Desa Paku alam merupakan salah satu desa di kecamatan darmaraja yang terkena dampak penggenangan Waduk sehingga banyak warga paku alam yang kehilangan lahan pertanian baik sawah maupun ladang, tingkat pengangguran di desa menjadi meningkat. Untuk menangani hal tersebut desa Paku alam mempunyai program mentransformasikan desa yang awalnya berfokus pada pertanian menjadi berfokus pada pariwisata. Hal ini sesuai dengan rencana pemerintah Kabupaten Sumedang untuk menjadikan Waduk Jatigede menjadi salah satu destinasi wisata kelas dunia. Untuk mewujudkan program tersebut desa melakukan penataan terhadap area desa serta melibatkan warga dalam mendukung terciptanya desa wisata. Peran serta warga muncul dari ibu-ibu di desa paku alam melalui kelompok wanita tani (KWT). Warga yang didominasi oleh ibu-ibu di desa paku alam menciptakan produk olahan dari hasil pertanian di pekarangan rumah. Desa juga melibatkan karang taruna untuk membuat melakukan penataan area desa.

Berdasarkan wawancara dengan bapak Yuyud selaku Kepala Desa Pakualam dan Bapak Bayu selaku ketua KOMPEPAR (Kelompok Penggerak Pariwisata) Desa Pakualam, permasalahan yang terjadi adalah pemerintah desa masih kesulitan dalam memperkenalkan fasilitas seperti wisata paralayang, warung lesehan makanan sunda dan potensi wisata (Waduk Jati Gede, Pasir Cinta) yang dimiliki Kampung Buricak Burinong kepada calon wisatawan baik lokal, nasional maupun Internasional. Kemudian Desa masih belum memiliki sistem media promosi yang dinamis untuk menggambarkan nuansa wisata.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Irfian Lesmana pada tahun 2017 hasil penelitian menunjukkan bahwa Virtual Tour mampu menjadi bagian dari media promosi yang lebih atraktif[13]. Selain itu pada penelitian sebelumnya oleh Brave A. Sugiarto pada tahun 2018 hasil penelitian menunjukkan bahwa Virtual Tour 360 dapat memikat wisatawan lokal atau interlokal dan

memudahkan user melihat lokasi tertentu dengan tampilan 360°[11]. Maka berdasarkan hasil penelitian tersebut penulis memutuskan untuk menggunakan konsep Virtual Tour 360 derajat untuk memperkenalkan wisata Kampung Buricak Burinong kepada calon wisatawan.

Virtual Tour adalah sebuah simulasi dari suatu lingkungan nyata yang ditampilkan secara online, terdiri dari kumpulan foto-foto panorama, kumpulan gambar yang terhubung oleh hyperlink virtual model dari lokasi yang sebenarnya [14]. Dalam perancangan Virtual Tour terdapat banyak model panorama, pada penelitian ini penulis menggunakan model *equirectangular (spherical)*. Model *equirectangular (spherical)* merupakan model panorama 360 atau hasil *stitching* (penggabungan) foto yang umum digunakan dan mendukung banyak aplikasi dengan berbagai *platform* dan bisa digeser-geser sesuai keinginan pengguna, dan dapat *di zoom out, zoom in* foto tampilan 360° x 180°[3]. Dengan model panorama *equirectangular (spherical)* memungkinkan pengguna untuk melihat ke bagian atas dan bawah foto[5]. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Much. Rifqi Maulana hasil penelitian bahwa membuat virtual tour 360 dapat dinamis dengan menggunakan *tools* website Pannellum[1]. Pannellum adalah Sebuah *plug-in open source Viewer* Panorama yang ringan untuk Web yang didalamnya terdapat *hotspot* yang mampu menampilkan informasi, menghubungkan beberapa panorama dalam virtual tour, dan dukungan video[13]. Berdasarkan hasil tersebut maka model panorama *equirectangular(spherical)* dan *tools* website pannellum dapat menjadi solusi pada penelitian ini.

Solusi berdasarkan dari uraian permasalahan tersebut, maka timbul gagasan untuk dijadikan judul penelitian ini **Pembangunan Website 360 View Sebagai Media Promosi Desa Wisata Kampung Buricak.**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hasil yang telah dijelaskan di latar belakang, maka dapat diambil kesimpulan rumusan masalah – masalah yang ada adalah :

1. Desa masih mengalami kesulitan untuk memberikan informasi secara lengkap terhadap fasilitas di Kampung Buricak Burinong.

2. Desa masih belum memiliki *system* untuk mengelola dan mempromosikan suasana wisata desa kepada calon wisatawan baik lokal, nasional, maupun internasional.
3. Desa belum memiliki media promosi dinamis yang menggambarkan nuansa wisata untuk dikelola dan diperlihatkan kepada masyarakat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1.3.1 Maksud

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sistem media promosi berbasis website untuk memperkenalkan fasilitas dan potensi di Kampung Buricak Burinong. Dengan sistem yang dibangun fasilitas warung lesehan masakan sunda, paralayang dan potensi Wisata Waduk Jati Gede, Pasir Cinta di Kampung Buricak Burinong dapat diperkenalkan dan dipublikasi secara 360 *view* ke calon wisatawan lokal, nasional maupun internasional.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat memberikan informasi lengkap terkait nuansa wisata di Kampung Buricak Burinong.
2. Dengan adanya media promosi 360 *view* maka akan menampilkan nuansa pariwisata sehingga dapat membuat calon wisatawan tertarik untuk berkunjung ke Kampung Buricak Burinong.
3. Sistem media promosi dinamis yang dibangun dapat menggambarkan nuansa wisata yang dikelola oleh desa.

1.4 Batasan Masalah

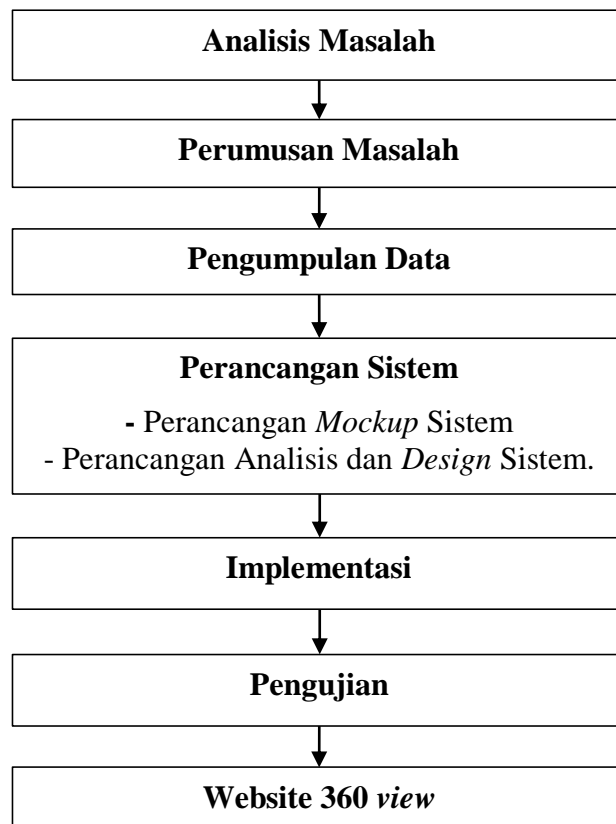
Batasan masalah dalam sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Pembangunan sistem ini hanya meliputi tempat wisata di Kampung Buricak Burinong.
2. Sistem media promosi yang dibangun berbasis website.

3. Sistem yang dibangun dengan bahasa pemrograman *HTML, CSS, Javascript, MySql, PHP*.
4. Pembangunan Sistem dengan berbasis website dibangun memakai *Framework Codeigniter*.
5. Dalam penggabungan atau penjahitan foto (*image stiching*) dan *viewer* panorama menggunakan model *equirectangular*.
6. Untuk menampilkan foto panorama 360 dengan model *equirectangular* di website menggunakan *tools pannellum*.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam membuat tugas akhir ini digunakan metode penelitian deskriptif yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi secara sistematis, faktual dan akurat.



Gambar 1.5 Metode Penelitian

Adapun keterangan dan langkah-langkah yang tergambar dari gambar 1.5 sebagai berikut :

1. Analisis Masalah

Pada tahap awal, pengumpulan masalah yang terjadi yang selanjutnya dilakukan analisa untuk mendapatkan point-point permasalahan yang dapat dipecahkan pada Wisata Kampung Buricak Burinong.

2. Perumusan masalah

Pada tahap kedua, perumusan masalah yang dimaksud adalah melakukan perumusan permasalahan dan meneliti permasalahan yang terjadi.

3. Pengumpulan Data

Pada tahap ketiga, peneliti melakukan mengumpulkan data – data foto yang berkaitan dengan perumusan masalah yang sebelumnya telah di dapatkan, sehingga dapat mendukung proses pemecahan masalah yang terjadi di tempat penelitian.

4. Perancangan Sistem

Pada tahap keempat, perancangan sistem dilakukan setelah mendapatkan pengumpul data yang selanjutnya diolah untuk keperluan perancangan sistem.

5. Implementasi

Pada tahap kelima, peneliti melakukan implementasi dengan ketentuan dan gambaran dari perancangan sistem yang telah dibuat.

6. Pengujian

Pada tahap keenam, pengujian dilakukan untuk menjamin hasil yang maksimal dan sesuai dengan tujuan yang dilakukan dalam penelitian.

7. Website 360 View

Pada tahap ini, pengujian telah dilakukan dan kemudian website 360 view sebagai Media Promosi Wisata Desa Pakualam dapat digunakan berdasarkan tujuan penelitian.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Tahapan pengumpulan data yang digunakan yaitu :

1. Teknik Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, mempelajari dan meneliti berbagai literatur yang bersumber dari jurnal ilmiah, paper dan pembahasan-pembahasan yang berkaitan dengan judul penelitian.

2. Studi Lapangan

Studi lapangan adalah teknik untuk mengumpulkan data dengan peninjauan langsung ke tempat penelitian.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan model *waterfall*. Metode *waterfall* memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut :

1. *Requirements analysis and definition*

Merupakan bagian dari sistem yang diperlukan dan dibutuhkan hasil dari konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

2. *System and Software design*

Tahapan perancangan sistem yang mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation and unit testing*

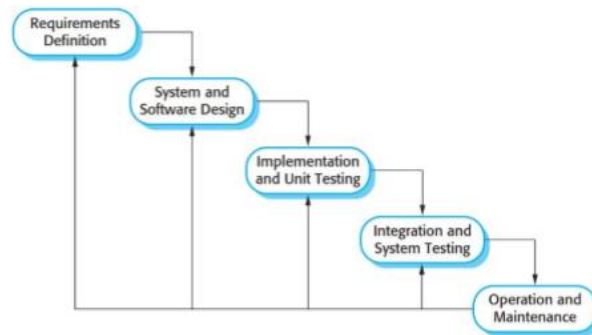
Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. *Integration and system testing*

Merupakan tahap penyatuan unit-unit program dan selanjutnya sistem diuji secara keseluruhan.

5. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan yang paling panjang. Sistem dipasang dan digunakan secara nyata melibatkan perbaikan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan-tahapan sebelumnya, meningkatkan implementasi dari unit sistem, dan meningkatkan layanan sistem sebagai kebutuhan baru.



Gambar 1.5.2 Metode Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan tugas akhir yang akan dilakukan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 membahas mengenai latar belakang masalah yang diambil, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab 2 menjelaskan tentang tinjauan umum mengenai *website 360 view, image stitching, Codeigniter* serta tinjauan mengenai tempat penelitian yaitu Desa Paku Alam.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan, selain itu juga terdapat perancangan antarmuka untuk aplikasi yang dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab 4 membahas implementasi dalam bahasa pemrograman yaitu implementasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antarmuka dan tahap-tahap dalam melakukan pengujian perangkat lunak.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 membahas tentang kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir dan saran mengenai pengembangan aplikasi untuk masa yang akan datang.