

# BAB I

## PENDAHULUAN

Pada Bab 1 Pendahuluan menjelaskan tentang (1) latar belakang pembuatan *website*, (2) identifikasi masalah, (3) rumusan masalah, (4) batasan masalah, (5) tujuan, dan (6) manfaat. Adapun penjelasan lebih lanjut pada Bab ini yaitu sebagai berikut.

### 1.1 Latar Belakang

Wisata adalah suatu kegiatan yang bersifat bersenang-senang (*leisure*) yang ditandai dengan mengeluarkan uang atau melakukan kegiatan yang sifatnya *konsumtif*. Wisata juga bisa diartikan suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan manusia baik perorangan maupun kelompok untuk mengunjungi *destinasi* tertentu dengan tujuan *rekreasi*, mempelajari keunikan daerah wisata, pengembangan diri dan sebagainya dalam kurun waktu yang singkat, atau sementara waktu.

Provinsi Bali sebagai daerah tujuan wisata utama, kekayaan dan keindahan alam, serta keunikan seni budayanya menjadi daya tarik utama. Memang, banyak terdapat tempat wisata di Bali. Namun beberapa diantaranya masih belum dikenal oleh masyarakat umum, dimana terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut terjadi. Masyarakat umum mengenal Bali sebagian besar merupakan kawasan pariwisata yang tentunya banyak pengunjung lokal maupun asing yang berkunjung untuk menikmati tempat wisata yang ada di Bali. Dilihat dari banyaknya tempat wisata yang ada maka kemungkinan akan terdapat beberapa kesamaan antara satu tempat wisata dengan tempat wisata lainnya. Oleh karena itu

tempat wisata akan terus di tuntut untuk meningkatkan dan mengembangkan komponen yang dimiliki untuk menghindari terjadinya kejenuhan pada wisatawan yang datang, serta untuk dapat bersaing dengan tempat wisata yang lainnya.

Kabupaten Klungkung merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Bali yang memiliki beragam potensi wisata yang dapat dikembangkan menjadi daya tarik wisata khususnya daya tarik *ekowisata*. Salah satunya adalah Desa Tihingan yang merupakan salah satu Desa di Kecamatan Banjarangkan. Desa Tihingan merupakan Desa wisata baru yang terletak di Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung, Provinsi Bali, namun meski baru tetapi pengunjung sangat antusias untuk mengunjunginya (Arcana et al., 2021).

Memiliki potensi wisata yang bernuansa tradisional menyebabkan desa ini ditetapkan sebagai desa wisata. Potensi wisata yang dimiliki diantaranya adalah Desa Tihingan memiliki beragam potensi budaya, dan kepariwisataan. Desa Tihingan juga didukung oleh kondisi lingkungan pedesaan yang masih alami, seperti pemandangan lahan pertanian sepanjang jalan menuju Desa Tihingan, terdapatnya Sungai Jinah sebagai sumber kehidupan masyarakat, dan aktifitas sehari-hari masyarakatnya yang mayoritas sebagai petani. Desa Tihingan juga memiliki peninggalan arkeologi berupa prapen tua, dan sebuah monumen perjuangan rakyat. Keberadaan obyek wisata Desa Tihingan didukung pula oleh sarana transportasi yang memadai dan lokasinya yang berdekatan dengan obyek wisata Kertha Gosa, dan Desa Negari. Agar potensi itu dapat menarik bagi wisatawan, potensi potensi tersebut harus mampu dikemas dan dikelola dengan baik. Diantara objek wisata tersebut pengembangan terhadap objek wisata, terlebih lagi paket wisata yang dimiliki belum optimal (Arcana et al., 2021).

Pengembangan yang di maksud adalah terciptanya manajemen yang baik maupun keberadaan dari sumber informasi yang masih terbilang belum *relevan*. Oleh karena itu mengingat juga objek wisata yang masih terbilang baru, menyebabkan wisata Desa Tihingan belum dikenal masyarakat luas.

Permasalahan di atas sebenarnya dapat diatasi apabila desa tihingan memiliki *website* yang mampu memajemen dan pemasaran produk wisata secara digital mengenai potensi dari desa wisata dan sarana pendukungnya kepada calon wisatawan. Penggunaan *website* sebagai sarana untuk sumber informasi potensi wisata yang terdapat di Desa Wisata Tihingan. Hal ini menjadi sarana pendukung dikarenakan rata-rata calon wisatawan dari sebuah desa wisata berasal dari luar daerah. Pemanfaatan teknologi informasi seperti *website* mampu menyediakan sebuah solusi untuk membantu sebuah objek wisata untuk terus bertahan dari waktu ke waktu melalui *website* yang mampu menampilkan potensi wisata secara online kepada calon wisatawan dan mampu digunakan dalam memanagemen sebuah bisnis. Oleh kerena itu dibutuhkan media online yang menyajikan data secara terpadu dan valid mengenai objek wisata dan paket wisata yang terdapat di desa Tihingan. Media online yang dimaksud dapat berupa *website* desa wisata yang mudah ditemukan secara online oleh wisatawan.

Sehingga harapannya kedepan jangkauan kunjungan ke Desa Wisata Tihingan secara digital menjadi lebih luas tanpa terbatas ruang dan waktu. Melalui *website* kunjungan desa wisata Tihingan, informasi mengenai objek wisata dan paket wisata yang tersedia dapat ditampilkan secara valid dan *ter-update*, karena informasi dikelola oleh BUMDES yang diberi mandat oleh Perbekel Desa Tihingan. Selain itu, penerapan *Website* Kunjungan Tihingan dalam menunjang aktifitas wisata desa

Tihingan merupakan salah satu langkah konkrit untuk turut serta memajukan desa dalam era revolusi industri 4.0 pada saat ini. Dengan memanfaatkan jaringan internet global yang semakin murah dan bisa di akses oleh siapa saja, informasi mengenai potensi desa wisata di suatu daerah bisa di sampaikan kepada calon wisatawan tanpa terhalang oleh faktor waktu dan tempat. Hal tersebut akan mengurangi kemungkinan wisatawan hanya mengetahui desa wisata lama saja. Dengan demikian, desa wisata Tihingan dapat di ketahui dan berlomba memberikan pelayanan terbaik untuk konsumen yang akan ditampilkan dengan bantuan teknologi tersebut. Lebih jauh lagi, pemerintah akan dapat memonitor wisata-desa wisata yang aktif dan potensial untuk dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat *website* Desa Wisata Tihingan dalam rangka mempromosikan tempat tersebut. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat judul Tugas Akhir “Perancangan dan Pembuatan Website Desa Wisata Tihingan Kabupaten Klungkung”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan pembahasan latar belakang diatas bahwa teridentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Belum adanya informasi secara resmi dan detail tentang Objek wisata desa Tihingan.
2. Belum dikembangkannya *website* yang dapat mengelola pengunjung dalam melakukan transaksi pemesanan.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah ialah bagaimana perancangan dan pembuatan *website* untuk memudahkan pemberian informasi dan dapat melakukan proses bisnis pada *website* Desa wisata Tihingan?

### 1.4 Batasan Masalah

Sesuai perumusan masalah diatas, dalam laporan penelitian ini penulis perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula, yaitu hanya 3 terfokus pada informasi objek wisata tempat, kebudayaan, sarana dan prasarana ke Desa wisata Tihingan dan atribut-atribut pendukungnya.

### 1.5 Tujuan

Tujuan dari pembuatan *website* Desa Wisata di Desa Tihingan ini adalah: Menerapkan *Website* Desa Wisata Desa Tihingan *website* sebagai media informasi online untuk memudahkan dalam mengelola dan melakukan proses bisnis untuk desa wisata Tihingan khususnya sebagai desa wisata.

### 1.6 Manfaat

Dalam pembuatan *website* desa wisata Tihingan Kabupaten Klungkung. Adapun manfaat dari pembuatan dan perancangan *website* ini, antara lain yaitu sebagai berikut:

#### 1. Bagi Instansi

Dengan adanya *Website* Desa Wisata ini salah satu jembatan penghubung untuk calon pengunjung yang ingin mencari informasi apa saja yang ada di

dalam Desa Wisata Tihingan Kecamatan Banjarangkan, Kabupaten Klungkung.

## 2. Bagi Penulis

- a. Hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai Desa Tihingan dan tempat wisata yang ada di desa Tihingan.
- b. Penerapan teori-teori yang telah didapatkan dari akademis maupun pengetahuan baru yang tidak didapatkan selama perkuliahan.

## 3. Bagi Akademik

Sebagai tambahan informasi penggunaan *website* wisata dan sebagai bahan pertimbangan untuk menindak lanjuti penelitian yang serupa serta sebagai referensi di perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

