

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Bajawa adalah kecamatan yang juga menjadi ibu kota dari Kabupaten Ngada, Provinsi Nusa Tenggara Timur. Bajawa terletak di pulau Flores dengan luas wilayahnya sekitar 137,36 km<sup>2</sup>. Karena ketinggiannya Bajawa memiliki iklim yang relatif sejuk dan udara yang segar. Daerah ini juga dikenal dengan keindahan pegunungannya. Bajawa adalah rumah dari berbagai suku dan kelompok etnis Flores, seperti Suku Ngada. Suku Ngada memiliki rumah adat yang disebut *sa'o*. Setiap *sa'o* menghadap ke *ngadhu* dan *bhaga* sebagai poros. *Bhaga* sendiri berbentuk seperti rumah yang ukurannya kecil dan merupakan lambang leluhur dari perempuan. Sementara *ngadhu* melambangkan leluhur laki-laki, berbentuk seperti payung dengan atap alang-alang dan ijuk hitam, yang mana *ngadhu* dan *bhaga* ini selalu berpasangan dan menjadi lambang banyaknya klan dalam satu pemukiman. *Sa'o* ditata dengan pola pemukiman persegi panjang atau bulat telur, dimana posisinya tersebut mengelilingi lapangan yang digunakan untuk berkumpul atau mengadakan upacara.

Keanekaragaman budaya disini tercermin dalam tradisi adat, bahasa, dan seni budaya. Terdapat berbagai objek wisata alam yang indah, seperti air terjun ogi, bukit avatar, bukit wolobobo dan rumah adat Bena. Selain itu, Bajawa juga terkenal kaya akan berbagai kuliner dan teknik pengawetan

makanan dan acara adat seperti seperti *hui wu'u*, *uta tabha*, *po'o*, *ra'a rete*, *tua bhara*, *koro bogi*, tumis pucuk labu dan acara adat *reba*. *Hui wu'u* yang berbahan dasar daging babi, *hui* yang berarti daging dan *wu'u* yang berarti dedak. *Hui wu'u* sendiri biasanya dicampur dengan daun pepaya untuk menghilangkan rasa pahit. *Uta tabha* yang berbahan dasar jagung yang dicampur dengan sayuran, *ra'a rete* yang berbahan dasar daging yang dicampur dengan darah dan kelapa. *Po'o* yaitu beras yang dimasak dalam dalam batang bambu yang dicampur dengan beberapa bumbu dan minyak kelapa. Acara *pedhe po'o* ini biasa dilaksanakan 1 tahun sekali pada bulan oktober sesudah panen. *Ra'a rete* sendiri biasa disajikan dalam upacara adat *reba*.

Upacara Adat *reba* adalah salah satu bentuk rasa syukur kepada leluhur atau nenek moyang yang mana biasa dirayakan setahun sekali. Ada beberapa rangkain penting dalam upacara adat *reba* yaitu; *o uwi*, *kobe dheke*, *kobe dhoi* dan *kobe su'i*. Masyarakat sangat meyakini bahwa melalui upacara adat *reba* yang dilakukan memiliki tujuan yang sangat luhur yaitu; agar dalam hidup bersama masyarakat saling bersatu, bekerja sama dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya (Derung, 2022). Acara-acara adat ini sering kali merupakan bagian penting dari kehidupan masyarakat di Bajawa. Meskipun belum sepopuler destinasi wisata lain di Indonesia, Bajawa mulai mendapatkan perhatian sebagai tujuan wisata budaya dan alam. Keindahan alam, budaya dan makanan tradisionalnya menarik minat wisatawan yang mencari pengalaman yang berbeda.

Pengembangan pariwisata di Bajawa pernah dilakukan terkait potensi alam dan budaya. Diantaranya penelitian tentang “Arahan Pengembangan Jalur Wisata Berdasarkan Analisis Linkage System Di Kabupaten Ngada” (Jihan, 2019). Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Adnyana et al., 2018) tentang “Peran Serta Masyarakat Pada Pelestarian Kampung Adat Bena Sebagai Daya Tarik Wisata Budaya Di Flores Nusa Tenggara Timur” Dalam promosi pariwisata yang ada di Bajawa, selain dijadikan tempat wisata alam dan budaya bisa juga dijadikan tempat untuk mempromosi kuliner khas Bajawa.

Objek wisata dan kuliner khas memiliki peran penting dalam mempromosikan kekayaan budaya suatu daerah melalui pengalaman gastronomi. Ini menunjukkan bahwa kekayaan budaya suatu daerah dapat dijelaskan dan diapresiasi melalui objek wisata dan makanan khas yang dapat dinikmati oleh pengunjung. Dalam era digital saat ini, portal wisata kuliner *online* menjadi platform yang efektif untuk menghadirkan informasi dan pengalaman kuliner kepada masyarakat secara luas. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam konteks modern, internet dan teknologi digital dapat digunakan sebagai alat untuk mempromosikan warisan kuliner suatu daerah. Masalahnya adalah bahwa berbagai keragaman warisan budaya kuliner dan tempat wisata di daerah Bajawa belum terdokumentasi dengan baik. Maka dari itu dilakukan penelitian untuk mengumpulkan, mendokumentasikan dan memberikan informasi tentang objek wisata dan kuliner khas Bajawa yang belum terekspos dengan baik melalui portal wisata berbasis *web*, untuk

memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna. Berdasarkan permasalahan diatas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Portal Objek Wisata Dan Kuliner Khas Bajawa Berbasis Web”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana membuat sebuah portal wisata yang dapat mempromosikan objek wisata dan kuliner khas Bajawa berbasis *web*?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mempermudah proses penelitian, maka kajian masalah yang dibatasi adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan adalah metode *Waterfall*.
2. Aplikasi yang dibuat untuk mempromosikan kuliner khas Bajawa berbasis *web*.
3. Aplikasi ini juga dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MYSQL*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah portal wisata yang dapat mempromosikan objek wisata dan kuliner khas Bajawa berbasis web, yang dapat memberikan pengalaman interaktif kepada pengguna yang berisi foto, video dan narasi tentang objek wisata dan kuliner khas di Bajawa.

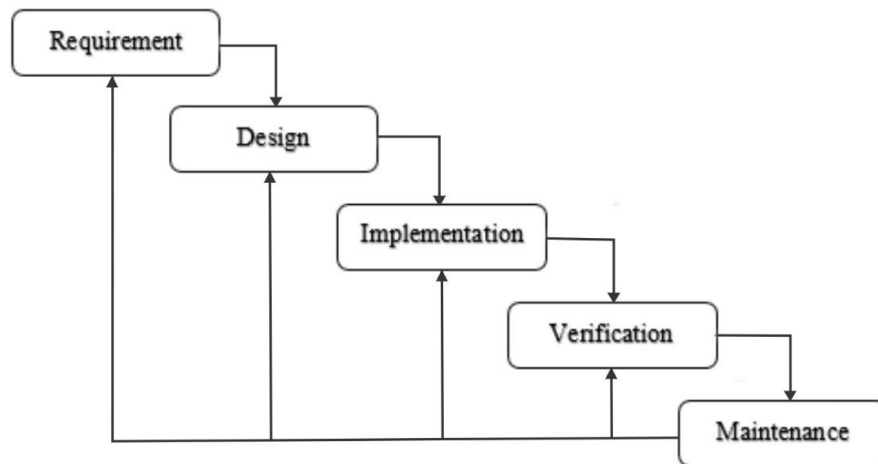
## **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Informasi yang terdokumentasi dengan baik, yang memungkinkan wisatawan untuk merencanakan perjalanan kuliner yang lebih kaya dan beragam di Bajawa.
2. Penelitian ini akan membantu mempromosikan kekayaan budaya kuliner dan objek wisata. Aspek-aspek penting dari warisan budaya akan dapat diakses dan diapresiasi oleh masyarakat yang lebih luas.
3. Penulis dapat menggunakan informasi dan wawasan yang diperoleh dari penelitian ini sebagai sumber inspirasi untuk karya penulis selanjutnya.

## **1.6 Metodologi Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* merupakan suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan yang memandang kemajuan sebagai proses yang terus mengalir kebawah (seperti air terjun).



Gambar 1.1 Tahapan Metode *Waterfall* (Pressman, 2012)

### 1. *Requirement* Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis pada sistem yang sedang berjalan, guna mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dan mencari solusinya. Pada tahap ini juga didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sistem, peran sistem dan peran pengguna. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah metode pengamatan (observasi), wawancara dan studi pustaka.

#### a. Metode Observasi

Pengamatan ini dilakukan melalui observasi langsung di lapangan agar lebih akurat memverifikasi data yang diperoleh dari masyarakat di daerah Bajawa dan mengetahui langsung fakta di lapangan.

b. Wawancara

Wawancara ini dilakukan dengan mewawancarai masyarakat Bajawa untuk mengumpulkan data dalam merancang sistem yang akan dibuat.

c. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori atau literatur dari buku, *e-book*, jurnal dan penelitian sebelumnya yang dijadikan referensi yang berhubungan dengan penelitian ini untuk melengkapi data.

Adapun tahapan-tahapan analisis sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam pembuatan sistem ini membutuhkan serangkaian peralatan yang dapat mendukung kelancaran proses pembuatan dan pengujian. Aspek-aspek yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem adalah perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

- Laptop: AMD Ryzen 3 5300U with Radeon Graphics (8 CPUs), ~2.6GHz
- RAM: 8192

b. Perangkat Lunak (*Software*)

- *Visual studio code* berfungsi untuk pengembangan perangkat lunak.
- Menggunakan bahasa pemrograman *PHP*
- *Xampp* berfungsi untuk menyimpan berbagai jenis data *web server* di *localhost*
- *Firefox* berfungsi untuk mengakses internet
- *Laragon*

2) Analisis Peran Sistem

- a. Sistem mampu memberikan informasi tentang objek wisata dan kuliner khas Bajawa, serta cara membuat kuliner tersebut dengan resep yang disediakan.
- b. Sistem mampu menjelaskan objek wisata dan cara membuat kuliner khas Bajawa dengan melihat teks, gambar dan video yang tersedia.

2. *Design* / Perancangan

a. Perancangan Konsep

Rancangan dibuat untuk menghasilkan sebuah platform *online* yang user *friendly* dan mudah dimengerti. Dalam merancang sebuah sistem yang digunakan adalah bagan alir (*flowchart*), Data *Flow Diagram*



(*DFD*), Diagram Konteks, Diagram Berjenjang dan *Entity Relationship* Diagram (*ERD*).

b. Perancangan Isi

Aplikasi yang dibuat akan diisi dengan beberapa elemen antara lain: gambar, teks dan video yang secara umum akan ditempatkan dalam beberapa bagian menu. Pada aplikasi ini akan dijelaskan objek wisata dan kuliner khas Bajawa serta proses pembuatan kuliner khas Bajawa.

3. *Implementation* / Implementasi Sistem

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak akan direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program yang diinginkan menggunakan desain yang dibuat pada langkah sebelumnya.

4. *Verification* / Pengujian

Unit-unit program individu digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak. Proses ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang dirancang secara keseluruhan diuji. Dalam penelitian ini, metode pengujian *black-box* hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsionalitas perangkat lunak. Tujuan dari teknik pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang untuk mengidentifikasi cacat yang mungkin terjadi selama proses pengkodean.

## 5. *Maintenance / Pemeliharaan Sistem*

Tahapan ini merupakan tahapan terpanjang. Sistem ini dipasang dan digunakan secara nyata. Pemeliharaan yang melibatkan pembetulan kesalahan yang tidak ditemukan pada tahapan sebelumnya, maka meningkatkan implementasi unit sistem dan meningkatkan layanan sistem seiring dengan munculnya persyaratan baru.

### **1.7 Sistematika Penulisan**

Agar alur menyampaikan tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep – konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM**

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

#### **BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL**

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

#### **BAB VI PENUTUP**

Bab ini kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulis.