

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan kegiatan yang melibatkan kunjungan atau perjalanan seseorang atau sekelompok orang ke suatu daerah yang berbeda dari tempat tinggal mereka untuk tujuan rekreasi, bisnis, dan pendidikan. Saat ini, sektor pariwisata di Indonesia telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan devisa dan memberikan lapangan kerja. Tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, namun juga berperan penting dalam aspek sosial, pelestarian sumber daya alam dan budaya dengan lebih baik [1].

Papua Barat Daya memiliki potensi pariwisata yang sangat unggul di masing-masing kota atau kabupaten yaitu kabupaten Raja Ampat yang masuk prioritas dari 10 destinasi yang ditetapkan pemerintah pusat dan destinasi wisata kelas dunia serta segitiga karang dunia. Selain kabupaten Raja Ampat, kabupaten Sorong memiliki wisata budaya yang sangat luar biasa, kemudian kabupaten Sorong Selatan memiliki potensi wisata yang dikenal dengan 1001 sungai yang terbentang luas, di kabupaten Tambrauw memiliki hutan konservasi yang di dalamnya terdapat keanekaragaman flora dan fauna, Burung Cendrawasih dan Penyu Belimbing, kabupaten Maybrat memiliki potensi wisata danau sebening kaca, kemudian kota Sorong dikenal sebagai kota jasa.

Namun potensi pariwisata Papua Barat Daya yang dikenal secara nasional dan internasional ini memiliki permasalahan utama yaitu belum adanya penyediaan media informasi dalam menyajikan informasi pariwisata Papua Barat Daya kepada masyarakat serta masih kurangnya infrastruktur transportasi, infrastruktur energi, infrastruktur telekomunikasi, infrastruktur sosial, dan infrastruktur air bersih dan fasilitas penunjang wisata, akses transportasi darat, laut dan udara, dan harga tiket pesawat yang terbilang cukup mahal sehingga menyebabkan kurangnya pengembangan pariwisata yang optimal. Sedangkan masyarakat lokal dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang pariwisata Papua Barat Daya masih dilakukan secara metode *word of mouth*, spanduk atau baliho serta mengandalkan platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram* dan bantuan media lainnya seperti artikel berita. Meskipun demikian, pemanfaatan media sosial

ini belum optimal dan belum memberikan informasi yang detail bagi para wisatawan dan calon wisatawan mengenai pariwisata Papua Barat Daya. Dalam menghadapi tantangan ini, diperlukan pendekatan kreatif dalam merancang sistem yang dapat digunakan untuk memberikan informasi dari destinasi wisata kepada target wisatawan dan calon wisatawan yang akan merencanakan kunjungan ke Papua Barat Daya. Selain itu, upaya ini juga berpotensi memberikan kesadaran kepada Pemerintah Papua Barat Daya dan Masyarakat lokal tentang mengelola kelestarian alam dan budaya agar menciptakan destinasi wisata yang optimal bagi masa depan sumber daya alam dan sumber daya manusia Papua Barat Daya.

Maka dari itu perlu adanya upaya penyediaan informasi yang dapat dikemas secara interaktif dan menarik dalam *Smart Tourism* yang dapat menyediakan informasi dengan cepat, detail serta memberikan pengalaman yang baik bagi wisatawan dan calon wisatawan.

Berdasarkan latar belakang diatas maka skripsi ini, dapat diambil dengan judul “Pembangunan Sistem *Smart Tourism* Papua Barat Daya Berbasis Multimedia Interaktif”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalahnya adalah bagaimana membangun Sistem Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Tourism* di Papua Barat Daya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka maksud dari skripsi ini adalah membangun Sistem Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Tourism* di Papua Barat Daya dengan tujuan:

- a. Memudahkan Dinas Pariwisata Papua Barat Daya untuk peningkatan, pengelolaan, dan promosi potensi pariwisata Papua Barat Daya.
- b. Memudahkan masyarakat dalam menerima informasi pariwisata secara detail dan membantu masyarakat local dalam aspek ekonomi, sosial, kelestarian alam, dan budaya dalam menciptakan dampak positif.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan pembatasan dari masalah atau ruang lingkup kajian, sehingga penyajian bisa lebih terarah.

Adapun batasan-batasan masalah dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Ruang lingkup pada Pembangunan Sistem Multimedia Interaktif Berbasis *Smart Tourism* yang dibangun yaitu kepada calon wisatawan, wisatawan yang membutuhkan informasi dalam perencanaan perjalanan wisata ke Papua Barat Daya.
- b. Aplikasi yang akan dibangun membutuhkan koneksi internet.
- c. Aplikasi yang akan dibangun adalah berbasis website.
- d. Aplikasi yang dibangun akan menampilkan destinasi pariwisata di Papua Barat Daya.
- e. Sistem ini tidak menyediakan fitur transaksi pembayaran hotel dan transportasi.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Metode kualitatif adalah metode untuk menjelaskan fenomena sosial yang disajikan dalam bentuk pengumpulan dan analisis data non-angka. Metode penelitian ini terdiri dari dua tahap yaitu tahap pengumpulan data dan pembangunan perangkat lunak.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan terdiri dari:

- a. Observasi
Observasi ini dilakukan secara tidak langsung di lapangan yaitu di Papua Barat Daya, dalam hal untuk mengamati objek, dan mengumpulkan data mengenai informasi yang ada di Pariwisata Papua Barat Daya.
- b. Wawancara
Pengumpulan data dilakukan secara tidak langsung dalam bentuk komunikasi daring kepada pengelola pariwisata atau pengunjung wisata di Papua Barat Daya untuk mengumpulkan informasi.
- c. Studi Literatur

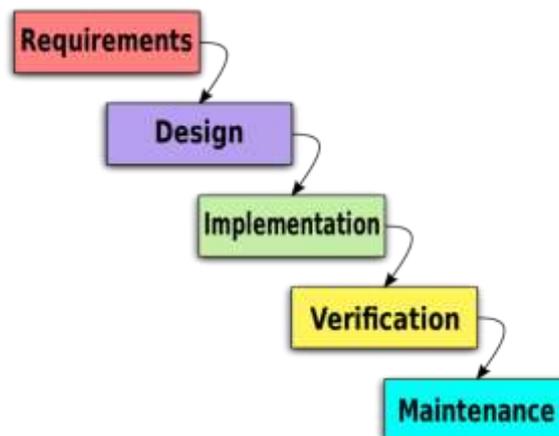
Studi literatur adalah proses penelusuran dan pengumpulan informasi dari berbagai sumber pustaka yang mendukung pelaksanaan penelitian yang direncanakan. Studi literatur yang dicari berupa buku, jurnal, artikel dan laporan akhir yang relevan dengan topik penelitian.

d. Kuesioner

pengumpulan data dengan cara memberikan kuesioner kepada masyarakat atau wisatawan mengenai pariwisata yang ada di Papua Barat Daya.

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Suatu kerangka kerja dalam pengembangan perangkat lunak digunakan untuk mengorganisir, merencanakan, dan mengelola proses pembangunan sistem informasi. Skripsi ini menggunakan metode waterfall, yang merupakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara berturut-turut atau berurutan [5].



Gambar 1. 1 Model Waterfall

Pengembangan metode waterfall ini dilakukan berdasarkan lima tahap, yaitu *Requirements* (analisis Kebutuhan), *Design* (desain), *Implementation* (Pengerjaan), *Verification* (Pengujian), dan *Maintenance* (Pemeliharaan).

- 1) *Requirements* (analisis Kebutuhan) *Software* Sistem Informasi Wisata yang akan di kembangkan:

Pengguna

- a) Pengguna mengakses halaman utama
- b) Pengguna mengakses destinasi wisata
- c) pengguna mengakses tur wisata
- d) Pengguna mengakses rute wisata

- e) Pengguna mengakses transportasi
- f) Pengguna mengakses akomodasi
- g) Pengguna mengakses blog wisata

Sistem

- a) Sistem mengelola destinasi wisata
 - b) Sistem mengelola tur wisata
 - c) Sistem mengelola rute wisata
 - d) Sistem mengelola akomodasi
 - e) Sistem mengelola transportasi
 - f) Sistem mengelola blog wisata
- 2) *Design* (desain)
Pada tahap ini desain pembangunan *Smart Tourism* adalah membuat spesifikasi rinci mengenai arsitektur proyek, kebutuhan material untuk proyek dan gaya.
- 3) *Implementation* (Pengerjaan)
Pada tahap ini pengerjaan menggunakan bahasa JavaScript, dan CSS sebagai kerangka kerja dengan menggunakan basis data MySQL.
- 4) *Verification* (Pengujian)
Pada tahap ini pengujian akan dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak.
- 5) *Maintenance* (Pemeliharaan)
Pada tahap ini melakukan *backup data* untuk keamanan data, dan melakukan perbaikan terhadap sistem saat ada masalah atau perubahan fitur.

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, akan berisi uraian telang latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, tahap pengumpulan data dan model pengembangan perangkat lunak, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini, akan membahas tentang berbagai konsep-konsep dasar dan teori-teori pendukung yang berhubungan dengan pengembangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini, akan membahas tentang deskripsi sistem, analisis kebutuhan dalam pembangunan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini, akan berisi tentang hasil implementasi analisis dari BAB III dan pembangunan atau pembangunan aplikasi yang dilakukan, serta pengujian aplikasi untuk dapat diketahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, akan berisi tentang kesimpulan yang dapat disimpulkan dari hasil pengujian sistem dan saran untuk pengembangan aplikasi yang dirancang.