

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata menjadi salah satu pendorong kemajuan sosial ekonomi melalui pembukaan lapangan kerja, pembangunan infrastruktur, dan penghasil pendapatan (Dillenia et al., 2021). Dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, desa wisata termasuk dalam bagian program pengembangan pariwisata berkelanjutan dengan tujuan percepatan kebangkitan pariwisata dan pertumbuhan ekonomi nasional (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021b). Menurut BPS dinyatakan bahwa pada tahun 2018 sektor pariwisata menciptakan devisa sebesar US\$16,4 miliar atau setara dengan Rp235,6 triliun (Badan Pusat Statistik, 2019). Namun pada 2019 kinerja industri pariwisata mengalami penurunan akibat pandemi Covid-19.

Pandemi Covid-19 memengaruhi sektor pariwisata Indonesia serta perilaku wisatawan. Efek dari Covid-19 menyebabkan penurunan drastis kedatangan wisatawan mancanegara sebesar 58%-78% atau 847 juta hingga 1.139 juta (Kemenparekraf/Baparekraf RI, 2021a). Salah satu usaha pemerintah untuk meningkatkan kembali kinerja pariwisata Indonesia adalah mengembangkan desa wisata. Desa wisata merupakan satu bentuk wisata yang berorientasi suasana kehidupan pedesaan (Arida & Pujani, 2017) yang mana melibatkan langsung masyarakat desa setempat dalam kegiatan dan bisnis pariwisata (Wahyuni, 2018). Tindak lanjut dari usaha pemerintah itu, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Indonesia mengadakan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) yang merupakan ajang promosi desa wisata. ADWI dapat memicu perkembangan desa wisata dan dapat meningkatkan ekonomi sebanyak 20%-30% (Toarik, 2021).

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif menyediakan fasilitas dalam program ADWI berupa media berbasis web untuk mempromosikan desa wisata yang ada di Indonesia. Web ADWI menyediakan informasi umum terkait desa wisata. Aplikasi web itu belum dibangun berdasarkan keunikan desa wisata dan kebutuhan penggunaannya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan aplikasi SIG sebagai

penunjang penyebaran informasi desa wisata yang dilengkapi dengan fitur-fitur spasial yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pengembangan desa wisata, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Untuk Desa Wisata Kampung Minang Nagari Sumpu di Kabupaten Tanah Datar Berbasis Web dan *Mobile*”. Kampung Minang merupakan desa wisata yang ikut program ADWI dan masuk ke dalam 50 besar desa wisata terbaik di Indonesia. Kampung Minang memiliki kurang lebih 70 rumah gadang (Kemenparekraf RI, 2022) dan *event* yang menawarkan kearifan lokal.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana membangun aplikasi SIG untuk desa wisata Nagari Sumpu Di Kabupaten Tanah Datar berbasis web dan *mobile*.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan dari penelitian ini tidak meluas, maka batasan masalah dalam pengerjaan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Objek penelitian ini merupakan desa wisata Nagari Sumpu Di Kabupaten Tanah Datar Provinsi Sumatera Barat
2. Perangkat lunak yang digunakan di antaranya:
  - a. Bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter* dan *B4A (Basic for Android)*
  - b. *Database Management System (DBMS) MySQL*
3. Peta yang ditampilkan menggunakan *Google Maps*.
4. Kinerja aplikasi bergantung pada kemampuan perangkat dan jaringan.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Sistem Informasi Geografis Untuk Desa Wisata Kampung Minang Nagari Sumpu di Kabupaten Tanah Datar Berbasis Web dan *Mobile*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Geografis Untuk Desa Wisata Kampung Minang Nagari Sumpu Di Kabupaten Tanah Datar Berbasis Web dan Mobile ini adalah untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi wisata di desa wisata Nagari Sumpu.

#### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari 6 bab yaitu:

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini akan menjelaskan tentang teori atau kajian literatur yang digunakan untuk penunjang penelitian tugas akhir ini.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menjelaskan tentang topik dan objek kajian, lokasi penelitian, dan metode penelitian. Metode tersebut meliputi perencanaan, pengumpulan data, metode pengembangan, serta metode pengujian sistem.

##### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis situasi dan kondisi Kampung Minang serta analisis kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non-fungsional, kebutuhan data dan *use case* diagram dari aplikasi yang dibangun. Perancangan sistem yang telah dilakukan meliputi arsitektur sistem, basis data, *user interface*, dan proses.

## **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bagian ini dijelaskan hasil implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dikembangkan. Adapun pengujian dilakukan dengan menggunakan pengukuran Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) dan dilakukan oleh penguji yang bertindak sebagai pengguna sistem.

## **BAB VI PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian. Di samping itu, penulis juga memberikan beberapa saran untuk pengembangan sistem lebih lanjut dimasa yang akan datang.

