

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Pada sidang ke-209 Dewan Eksekutif UNESCO di Paris, Prancis tanggal 7 Juli 2020, Kaldera Toba telah resmi ditetapkan menjadi anggota UNESCO Global Geopark (UGG) dengan tanggal akreditasinya berlaku sejak 10-07-2020 hingga 09-07-2024. Kaldera Toba diakui merupakan bentukan letusan dahsyat gunung berapi sekitar 75.000 tahun lalu. Danau Toba merupakan danau vulkanik terbesar di dunia dengan rata-rata kedalaman 505m, panjang 87km, dan lebar 27km. Danau ini berada pada ketinggian 904m di atas permukaan laut.

Sejak Kaldera Toba ditetapkan menjadi anggota Unesco Global Geopark (UGG), belum dilakukan penataan mengenai informasi penyambutan selamat datang (welcome greeting) ke 16 geosite Kaldera Toba yang bermanfaat baik untuk memperkenalkan kepada masyarakat luas bahwa ada geosite di sekitar mereka maupun untuk menyambut masyarakat pendatang untuk datang berkunjung ke geosite-geosite itu.

Kebanyakan geosite terdiri atas lebih dari satu geopoin yang letaknya agak berjauhan dan latar belakang wacana rakyatnya pun berbeda secara kultural. Informasi geografis dan informasi wacana rakyat masing-masing geopoin atau geosite perlu juga disajikan untuk dapat dinikmati oleh pengunjung karena geosite Kaldera Toba itu diperuntukkan sebagai destinasi wisata di Kawasan Danau Toba. Masing-masing informasi yang dibutuhkan tersebut dapat dibentangkan dalam lanskap kebahasaan melalui hasil penelitian. Lanskap kebahasaan adalah bentangan bahasa yang merupakan kombinasi teks dan nonteks seperti unsur gambar, ukiran, warna, dan tata letak di ranah publik untuk memberikan informasi, daya tarik, dan dampak. Dengan demikian, lanskap kebahasaan berfungsi informatif, atraktif, dan implikatif (Sibarani, dkk. 2021).

Salah satu potensi wisata yang sedang dikembangkan adalah Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) Danau Toba di Provinsi Sumatera Utara. Kawasan ini menjadi salah satu prioritas pengembangan pariwisata nasional karena memiliki keindahan alam yang menakjubkan dan sejarah yang kaya. Namun, untuk

meningkatkan daya tarik wisata di kawasan ini, diperlukan deskripsi geografis dan wacana rakyat dari 16 geosite (33 geopoin) Kaldera Toba sebagai destinasi wisata di Kawasan Danau Toba yang terdiri atas 7 Kabupaten.

Salah satu cara untuk mempermudah akses informasi adalah dengan mengembangkan aplikasi berbasis web. Dalam hal ini, aplikasi yang dibutuhkan adalah aplikasi yang dapat menampilkan informasi deskripsi geografis dan wacana rakyat tentang 16 geosite (33 geopoin) Kaldera Toba sebagai destinasi wisata di Kawasan Danau Toba dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris baik untuk wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara. Oleh karena itu, diperlukan penerjemahan dan pembuatan aplikasi landscape kebahasaan 16 Geosite (33 Geopoin) di Kawasan Danau Toba dalam rangka promosi KSPN Danau Toba.

Aplikasi berbasis web geosite (Geopoin) ini dapat membantu wisatawan dalam menemukan lokasi wisata dan mengakses informasi tentang lokasi tersebut. Aplikasi ini akan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti oleh wisatawan. Dengan aplikasi ini, diharapkan wisatawan dapat memperoleh informasi yang akurat dan up to date tentang lokasi wisata di kawasan Danau Toba, informasi geostory, biostory, dan cultural story sebagai lanskap kebahasaan Kaldera Toba untuk meningkatkan kunjungan wisata di kawasan Danau Toba.

Pembuatan aplikasi berbasis web ini juga dapat membantu meningkatkan kualitas layanan wisata di Kawasan Danau Toba. Dengan aplikasi ini, wisatawan dapat lebih mudah mengakses informasi dan mengoptimalkan waktu kunjungan mereka di kawasan ini. Hal ini dapat membantu meningkatkan kepuasan wisatawan dan mempromosikan Kawasan Danau Toba sebagai salah satu tujuan wisata yang menarik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka akan dilakukan penelitian terkait Pembuatan Aplikasi Geosite Kaldera Toba Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum untuk promosi wisata KSPN DanauToba, dan merancang aplikasi online lanskap kebahasaan wacana rakyat dan deskripsi geografis untuk promosi wisata KSPN Danau Toba. Rancangan aplikasi berbasis web itu akan menjadi panduan wisatawan (tourist guide) sekaligus daya tarik bagi wisatawan datang dan berada di geosite atau geopoin Kaldera Toba sebagai destinasi wisata.

Geosite adalah situs atau lokasi yang memiliki signifikansi geologis, yakni jejak rekaman penting tentang sejarah bumi, biasanya berupa batu cadas atau pasir, yang

bisa menjelaskan perkembangan kebumihan dan alam (geologi), keberagaman hayati (biologi) serta keunikan budaya (kultur) dari zaman purba hingga sekarang. Geopark Kaldera Toba telah ditetapkan dengan 16 geosite (1) Geosite Sipisopiso-Tongging, (2) Silahi Sabungan, (3) Haranggaol, (4) Parapat-Sibaganding, (5) Taman Eden, (6) Balige-Liang Sipege-Batu Basiha-Meat, (7) Situmurun-Uluan Block, (8) Hutaginjang, (9) Tapan Nauli-Muara-Sibandang, (10) Sipinsur, (11) Bakkara-Tipang-Baktiraja, (12) Pusuk Buhit-Sianjur Mulamura, (13) Tele-Euphrata-Sihotang, (14) Hutatinggi-Sidihoni, (15) Batak Museum Simanindo-Batu Hoda-Stone Tombs, dan (16) Ambarita-Tuktuk-Tomok.

Geosite-geosite tersebut terdapat di tujuh kabupaten di Kawasan Danau Toba, yakni Kabupaten Karo (geosite 1), Kabupaten Dairi (geosite 2), Kabupaten Simalungun (geosite 3-4), Kabupaten Toba (geosite 5, 6, dan 7), Kabupaten Tapanuli Utara (geosite 8-9), Kabupaten Humbang Hasundutan (geosite 10-11), dan Kabupaten Samosir (geosite 12, 13, 14, 15, dan 16). Sebagaimana yang terlihat pada masing-masing geosite tersebut, terdapat 33 geopoin karena ada satu geosite yang terdiri atas lebih dari satu geopoin sehingga topik penelitian lanskap kebahasaan ini meliputi 33 geopoin tersebut.

Temuan penelitian ini nantinya bermanfaat sebagai model yang dapat diterapkan untuk daya tarik pengembangan Geosite Kaldera Toba sebagai destinasi wisata super prioritas. Lanskap kebahasaan sebagai panduan wisatawan ini dapat dimanfaatkan pengelola objek wisata melalui dinas pariwisata setempat. Di samping sebagai panduan wisatawan, karena daya tarik merupakan satu di antara komponen pengembangan destinasi wisata, pengelola pariwisata khususnya dinas pariwisata sebagai wakil pemerintah perlu menerapkan temuan lanskap kebahasaan ini di setiap geopoin atau geosite Kaldera Toba. Penerapan temuan penelitian ini dapat diterapkan baik dalam bentuk konvensional di lokasi objek wisata maupun dalam bentuk aplikasi online sehingga dapat menjangkau masyarakat secara tidak terbatas. Karena penerapan lanskap kebahasaan ini pada hakikatnya berfungsi sebagai daya tarik wisatawan, hasil penelitian ini akan bermanfaat untuk memberantas kemiskinan di sekitar geosite Kaldera Toba dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat sesuai dengan salah satu tujuan SDGs (Sustainable Development Goals).

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji dalam Laporan penelitian ini adalah bagaimana merancang Aplikasi Geosite Kaldera Toba Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum untuk promosi wisata KSPN DanauToba.

## 1.3 Tujuan penelitian

Berkenaan dengan latar belakang masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengumpulkan data dan menyempurnakan deskripsi geografis dan wacana rakyat dari 16 geosite (33 geopoin) Kaldera Toba sebagai destinasi wisata di Kawasan Danau Toba yang terdiri atas 7 Kabupaten.
2. Merancang Aplikasi Geosite Kaldera Toba Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum untuk promosi wisata KSPN DanauToba. dari 16 geosite (33 geopoin) Kaldera Toba sebagai destinasi wisata di Kawasan Danau Toba yang terdiri atas 7 Kabupaten, yang berfungsi sebagai panduan dan daya tarik wisatawan ke destinasi wisata super prioritas Kawasan Danau Toba.

## 1.4 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah:

1. Objek penelitian adalah kawasan geosite danau toba yang terdiri dari 16 geosite dan 33 geopoin
2. Perancangan aplikasi berbasis web yang digunakan adalah perancangan perangkat lunak Agile dengan metode Scrum
3. Aplikasi yang dibuat menggunakan framework codeigniter dengan tools GIS leaflet