

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata merupakan sektor penting yang perlu dikembangkan karena memiliki potensi kedua terbesar di Indonesia sebagai pendukung operasional devisa negara. Kehadiran pariwisata memegang peranan penting dalam peningkatan pendapatan serta memakmurkan pemerintah daerah. Selain itu, pariwisata dapat menciptakan lapangan kerja baru dan peluang usaha bagi mereka yang ingin berwirausaha (Purnomo & Aprilia, 2018). Namun pada tahun 2020 kinerja industri pariwisata mengalami penurunan akibat pandemi Covid-19.

Pandemi Covid-19 menyebabkan gangguan pada rantai pasok global dan dalam negeri, hingga terjadi guncangan permintaan konsumen yang berdampak negatif pada sektor pariwisata di Indonesia. Dampak negatif yang ditimbulkan akibat pandemi Covid-19 adalah penurunan besar-besaran kedatangan wisatawan mancanegara dan domestik dikarenakan keengganan wisatawan untuk melakukan perjalanan (Sugihamretha, 2020). Situasi pariwisata Indonesia semakin diperparah ketika pemerintah menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang membatasi pergerakan masyarakat serta sektor ekonomi yang boleh beroperasi selama PSBB diberlakukan (Nasruddin & Haq, 2020).

Hancurnya industri pariwisata membuat pemerintah memiliki kewajiban untuk membangkitkan kembali industri pariwisata dengan cara mengembangkan destinasi wisata dan desa wisata (Nurrahman, 2020). Pemerintah melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf) berinisiatif mengadakan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) sebagai media promosi dan menjadikan desa wisata di Indonesia sebagai destinasi pariwisata berkelas dunia, berdaya saing dan mampu mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan masyarakat (Kasavela, 2021). Selain itu, ADWI digalakkan dengan harapan dapat menggerakkan desa wisata untuk memperbaiki infrastruktur dan kegiatan yang ada di desa wisata. Meskipun Kemenparekraf telah merilis web ADWI, informasi serta kebutuhan pengguna masih bersifat umum, sehingga pengguna tidak mengetahui secara spesifik keunikan desa yang ingin dicari.

Selain tidak adanya informasi mengenai keunikan desa wisata, web ADWI juga tidak memuat informasi mengenai paket wisata yang ada di desa wisata. Padahal, paket wisata berguna untuk memperkenalkan serta mempromosikan objek wisata dan kearifan lokal yang bersifat unik di setiap desa wisata (Lubis, 2021). Saat ini, paket wisata hanya ditampilkan berupa brosur pada media sosial yang mana tidak cukup untuk mempromosikan desa wisata secara luas karena terhalang visualisasi gambaran kawasan wisata serta rute yang akan ditempuh (RKT, 2021).

Berkaitan dengan permasalahan paket wisata, desa wisata mengalami kesulitan dalam mengelola pemesanan paket wisata. Pada penelitian Munasiroh & Rohman (2022) pemesanan paket wisata dilakukan melalui *platform* WhatsApp yang pencatatannya masih dilakukan secara konvensional pada buku dan Microsoft Excel sehingga rawan terjadi kesalahan dalam pendataan. Dwi Prasetyo (2022) menyatakan pemesanan paket wisata memiliki dua metode; yaitu *online* dan *offline*. Pada metode *online* wisatawan dapat memesan paket wisata melalui *platform* WhatsApp, sedangkan metode *offline* mengharuskan wisatawan untuk datang ke *tour travel* secara langsung untuk menunjukkan keseriusan dalam pemesanan paket wisata. Metode pemesanan ini kurang praktis bagi wisatawan yang memerlukan respons cepat dan membebani pengelola dalam mengelola data yang masuk.

Berdasarkan permasalahan yang ada dalam pengembangan desa wisata dan penelitian yang telah dibahas pada paragraf di atas, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Geografis untuk Desa Wisata Saribu Gonjong di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis Web”. Desa wisata Saribu Gonjong merupakan desa wisata yang ikut program ADWI 2021 dan masuk kedalam 50 besar desa wisata terbaik di Indonesia. Selain itu, desa wisata Saribu Gonjong juga ikut ajang Anugerah Pesona Indonesia (API) 2020 dan meraih Juara 2 untuk kategori kampung adat terpopuler (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022). Desa wisata Saribu Gonjong memiliki 29 Rumah Gadang dan paket wisata yang menawarkan keunikan dan kearifan lokal.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana membangun aplikasi SIG dan mengembangkan fitur-

fitur paket wisata untuk desa wisata Saribu Gonjong di Kabupaten Lima Puluh Kota berbasis web.

### **1.3 Batasan Masalah**

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

1. Objek penelitian ini merupakan desa wisata Saribu Gonjong di Kabupaten Lima Puluh Kota Provinsi Sumatra Barat.
2. Fokus pengembangan fitur aplikasi pada ketersediaan informasi paket wisata yang ada di desa wisata.
3. Perangkat lunak yang digunakan di antaranya:
  - a. Bahasa pemrograman PHP dengan *framework CodeIgniter*.
  - b. Database Management System (DBMS) MySQL 8.
1. Peta yang ditampilkan menggunakan *Google Maps*.
2. Penentuan fungsi rute pada aplikasi menggunakan fungsi dari *Google Maps*.
3. Kinerja aplikasi bergantung pada kemampuan perangkat dan jaringan.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi SIG dan mengembangkan fitur-fitur paket wisata untuk Desa Wisata Saribu Gonjong di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis Web.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari Pembangunan Aplikasi SIG untuk Desa Wisata Saribu Gonjong di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis Web ini adalah untuk membantu wisatawan yang akan berwisata atau yang sedang berwisata untuk menemukan dan mendapatkan informasi mengenai objek wisata serta dapat melakukan pemesanan paket wisata yang ada di desa wisata Saribu Gonjong.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

## **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 menjelaskan tentang teori atau kajian literatur yang digunakan untuk penunjang penelitian tugas akhir ini.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini 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 kebutuhan yang terdiri dari kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non-fungsional, kebutuhan data dan *use case* diagram serta perancangan sistem, seperti perancangan arsitektur aplikasi, perancangan basis data, perancangan *user interface*, dan perancangan proses dari aplikasi yang dibangun.

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

Bab ini menjelaskan tentang hasil implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dikembangkan. Pengujian yang dilakukan dengan menggunakan metode Tingkat Kesiapan Teknologi (TKT) yang dilakukan oleh penguji sebagai pengguna sistem.

## **BAB VI PENUTUP**

Bab ini menyampaikan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian. Selain itu, penulis juga memberikan saran dan masukan untuk pengembangan sistem lanjutan di masa yang akan datang.