

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang menjadi salah satu tulang punggung perekonomian pada banyak negara di dunia, begitu juga di Indonesia (Rusdi, 2019). Pariwisata merupakan salah satu penyumbang devisa nasional terbesar ketiga setelah ekspor minyak sawit dan batu bara (Riyadi, 2018). Salah satu alasannya karena sumber daya yang dibutuhkan untuk mengembangkan pariwisata terdapat di dalam negeri (Rahma, 2020). Dalam mendorong pembangunan daerah dan kesejahteraan rakyat, maka diperlukan pendekatan pengembangan pariwisata yang melibatkan peran aktif masyarakat melalui pengembangan Kawasan Wisata dan Desa Wisata (Gautama et al., 2020).

Menurut Hermawan (2016), Desa wisata adalah kawasan berupa lingkungan pedesaan yang memiliki daya tarik wisata berbasis kearifan lokal seperti adat-istiadat, budaya, serta kekayaan alam yang memiliki keunikan dan keaslian berupa ciri khas suasana pedesaan. Daya tarik wisata yang memiliki keunikan tersebut beserta fasilitas-fasilitas yang ada perlu diinformasikan kepada wisatawan agar wisatawan mau berkunjung ke desa wisata. Fasilitas-fasilitas yang dapat dikembangkan di desa wisata dapat berupa paket wisata dan *homestay*. Menurut Lumanaw (2020), pengembangan paket wisata dapat menghasilkan keuntungan dan dapat menambah pengalaman serta memperpanjang masa tinggal bagi wisatawan di desa wisata. Menurut Fitriana (2020), *Homestay* dalam suatu desa wisata bukan saja menjadi suatu fasilitas yang berupa akomodasi namun sebuah sarana pertukaran budaya yang juga menjadi suatu atraksi karena menjual interaksi antara wisatawan dengan pemiliknya yang di dalamnya mengandung adat istiadat, budaya dan kebiasaan penghuninya.

Terdapat beberapa permasalahan dalam pengelolaan *homestay* pada desa wisata. Menurut Suri & Anggraini (2022), permasalahan yang muncul yaitu pengunjung mengalami kesulitan pada saat memesan *homestay* secara manual. Pengunjung harus datang ke lokasi langsung atau menelpon pengelola *homestay* untuk melakukan pemesanan. Selain itu Mulya (2022) juga menjelaskan

permasalahan lain yaitu sulitnya pelanggan mendapatkan informasi terkait ketersediaan *homestay* dan atraksi apa saja yang ada. Menurut Nugroho (2019) wisatawan mengalami kendala untuk mendapatkan informasi mengenai *homestay* merupakan akibat tidak optimalnya media promosi bagi pengelola *homestay* untuk menawarkan *homestay* mereka. Menurut Santi & Trisanti (2021) permasalahan lainnya yaitu layanan dan fasilitas (*amenities*) *homestay* yang masih terbatas serta promosi yang belum maksimal.

Selain itu, juga terdapat beberapa permasalahan dalam pengelolaan paket wisata pada desa wisata. Suhandono & Sugiarto (2021) menyatakan bahwa proses pengelolaan paket wisata yang dilakukan dengan menggunakan media cetak kurang efektif. Proses pemesanan paket wisata yang dilakukan dicatat dalam suatu media cetak, sehingga masih memungkinkan terjadinya kekeliruan. Hal ini juga sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Annisa (2022) yaitu pengelolaan paket wisata yang dilakukan secara manual masih memungkinkan terjadinya kesalahan saat memasukkan data serta wisatawan mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai paket wisata. Permasalahan lain terkait pengelolaan paket wisata menurut Rahma (2018) adalah keterbatasan waktu karena kesibukan profesi warga yang menjadi pengelola, yang berakibat pada belum tertatanya pemesanan paket wisata dan pengelolaan data pengunjung. Sutanto (2021) juga menyebutkan permasalahan lainnya yaitu pegawai kasir dan respsionis mengalami kesulitan menangani banyaknya permintaan paket wisata.

Lembah Harau merupakan suatu bukti siklus kegiatan kulit bumi yang dinamis (Zikri, 2022). Terbentuk puluhan juta tahun yang lalu, meninggalkan jejak sedimentasi purba serta bukti patahan kulit bumi yang menghasilkan bentang alam sangat fenomenal. Keunikan Kawasan Wisata Lembah Harau itu sendiri yaitu tebing-tebing batu yang mengelilinginya. Keunikannya ini menjadikan Kawasan Wisata Lembah Harau menjadi kawasan *geopark*. Ketersediaan informasi mengenai objek-objek wisata di Kawasan Wisata Lembah Harau saat ini masih minim. Selain itu, pengelolaan *homestay* di Kawasan Wisata Lembah Harau masih secara konvensional, dimana pengunjung datang langsung ke lokasi atau menghubungi kontak yang tersedia untuk memesan *homestay*. Pengelolaan paket

wisata dilakukan oleh masing-masing pengelola *homestay*, yang mana proses pemesanannya juga masih dengan cara konvensional.

Berdasarkan uraian dan permasalahan yang telah diungkapkan pada paragraf sebelumnya, maka penulis memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pembangunan Aplikasi Geographic Information System (GIS) Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis *Web* dan *Mobile*”. Dengan pembangunan aplikasi GIS ini, diharapkan mampu mempromosikan Kawasan Wisata Lembah Harau serta memenuhi kebutuhan dari wisatawan saat mengunjungi Kawasan Wisata Lembah Harau yaitu ketersediaan informasi mengenai daya tarik dan keunikan serta memudahkan wisatawan dalam memesan *homestay* maupun paket wisata di Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah, yaitu bagaimana membangun aplikasi GIS dan mengembangkan fitur-fitur *homestay* dan paket wisata untuk Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang di Kabupaten Lima Puluh Kota 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 Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang di Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat, Indonesia.
2. Fokus pembangunan aplikasi pada ketersediaan informasi *homestay* dan paket wisata yang ada pada desa wisata.
3. Aplikasi *web* dan *mobile* yang dihasilkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* CodeIgniter, B4A (*Basic for Android*), Javascript dan *Database Management System* (DBMS) MySQL 8.
4. Peta yang ditampilkan menggunakan Google Maps.

5. Kinerja aplikasi bergantung pada kemampuan perangkat dan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi GIS dan mengembangkan fitur-fitur *homestay* dan paket wisata untuk Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang di Kabupaten Lima Puluh Kota Berbasis *web* dan *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari pembangunan aplikasi GIS untuk Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang di Kabupaten Lima Puluh Kota berbasis *web* dan *mobile* ini adalah untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi wisata serta memudahkan wisatawan dalam memesan *homestay* maupun paket wisata di Kawasan Wisata Lembah Harau Nagari Tarantang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi menjadi tujuh bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang landasan teori, kajian literatur dan informasi pendukung yang digunakan untuk penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

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

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab ini menjelaskan tentang analisis situasi dan kondisi Kawasan Wisata Lembah Harau serta analisis kebutuhan aplikasi. Pada penelitian ini, analisis kebutuhan

aplikasi terdiri dari kebutuhan fungsional sistem, kebutuhan non-fungsional, kebutuhan data dan *use case diagram* dari aplikasi yang dibangun.

BAB V PERANCANGAN SISTEM

Perancangan sistem yang telah dilakukan meliputi arsitektur sistem, basis data, *user interface*, dan proses.

BAB VI IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan hasil implementasi dan pengujian dari sistem yang telah dikembangkan. Adapun pengujian dilakukan dengan menggunakan *usability testing* dan pengukuran Tingkat Kesiapterapan Teknologi (TKT) dan dilakukan oleh mitra penelitian yang bertindak sebagai pengguna sistem.

BAB VII PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian. Saran yang diberikan dapat digunakan untuk pengembangan sistem lebih lanjut dimasa yang akan datang

