

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Sektor Pariwisata merupakan salah satu sektor alternatif yang diharapkan dapat diunggulkan untuk meningkatkan perekonomian disaat sektor lain seperti sektor industri dan perdagangan mengalami penurunan di Indonesia. Gaya hidup masyarakat Indonesia saat ini yang cenderung lebih tertarik pada kegiatan berwisata, telah menciptakan potensi pertumbuhan sektor pariwisata di Indonesia. Keberagaman budaya, keindahan alam, dan keramahan penduduk menjadi daya tarik menarik bagi para wisatawan asing. [1]. Indonesia telah mengembangkan sektor pariwisata yang unik dan indah serta dikenal sebagai tujuan wisata paling menarik di dunia [2]. Unik dimana Indonesia memiliki beragam wisata, kuliner, dan budaya, serta keragaman flora dan faunanya yang melengkapi keindahan di Indonesia. Indonesia memiliki berbagai wisata yang populer, namun tidak banyak wisatawan yang mengetahui keunikan dan keragaman wisata yang ada di Kabupaten Banjarnegara.

Kabupaten Banjarnegara menawarkan beragam destinasi pariwisata, mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata buatan, wisata kerajinan, agro wisata, hingga seni dan budaya. Hal tersebut sangat berpotensi sebagai sumber ekonomi dan menjadikan sektor pariwisata di Kabupaten Banjarnegara memiliki prospek yang menjanjikan dan mampu berkontribusi meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) secara signifikan. Namun, meskipun potensi wisata Kabupaten Banjarnegara sangat besar, permasalahan muncul dalam hal promosi dan pemasaran yang efektif. Saat ini, metode promosi pariwisata masih banyak mengandalkan media tradisional seperti brosur dan iklan cetak yang mana hal tersebut masih belum menjangkau masyarakat secara luas. Media sosial juga digunakan, tetapi belum dimanfaatkan sepenuhnya dalam mempromosikan potensi pariwisata di wilayah tersebut.

Perkembangan teknologi tentunya telah membawa perubahan yang sangat besar terutama *smartphone*, dan hampir semua orang memilikinya. Penggunaan *smartphone* tidak lepas dari penggunaan internet dan sudah menjadi kebutuhan

penting bagi masyarakat, dengan adanya teknologi tersebut menjadikan berbagai sektor dapat berkembang, khususnya sektor pariwisata. Perkembangan *smartphone* sangatlah cepat dan dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti komunikasi, mencari informasi, dan lain-lain, banyak fitur yang dimiliki *smartphone* antara lain fitur peta yang dapat diimplementasikan untuk memberikan informasi destinasi wisata ke wisatawan lokal maupun mancanegara [3].

Dengan peningkatan pengguna *smartphone* yang tinggi serta banyak wisatawan yang tidak mengetahui keragaman wisata di Kabupaten Banjarnegara diperlukan suatu penghubung untuk memberikan informasi terhadap wisata di Kabupaten Banjarnegara lewat media aplikasi. Setiap wisatawan dapat memanfaatkan media aplikasi tersebut selama terhubung jaringan internet. Berdasarkan wawancara yang dilakukan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Banjarnegara bagian Pemasaran, penggunaan teknologi informasi seperti *website*, aplikasi *mobile*, juga media sosial dapat digunakan sebagai sarana promosi dan pemasaran di sektor pariwisata Banjarnegara dan dibutuhkan untuk menggantikan metode promosi tradisional seperti brosur, pamflet, dan lain-lain yang kurang efektif serta terbatas dalam menjangkau wisatawan, meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, apalagi dengan banyaknya pengguna *smartphone* di era ini karena bentuknya yang kecil dan mudah dibawa, aplikasi berbasis *mobile* atau Android dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses informasi wisata di Banjarnegara, dan dengan teknologi informasi tersebut juga dapat membuka kemungkinan wisata-wisata di Banjarnegara dapat terekspos ke luar kabupaten, provinsi, bahkan ke luar negeri.

Di tengah perkembangan teknologi yang pesat dan tingginya penggunaan *smartphone* oleh masyarakat, peluang untuk memanfaatkan media berbasis *mobile* dalam promosi pariwisata menjadi semakin relevan dan penting. Media berbasis *mobile*, seperti aplikasi, memiliki kemampuan untuk memberikan akses informasi pariwisata secara mudah dan cepat, interaksi yang lebih menarik melalui konten multimedia, serta fitur-fitur yang dapat meningkatkan pengalaman wisatawan. Selain itu, penggunaan media berbasis *mobile* juga memungkinkan pengumpulan data penggunaan, yang dapat memberikan wawasan tentang preferensi dan tren

wisatawan, serta memudahkan pembaruan informasi secara *real-time*. Oleh karena itu, perlu dirancang solusi yang mengintegrasikan pemanfaatan media berbasis *mobile*, seperti aplikasi, dalam upaya promosi dan pemasaran pariwisata di Kabupaten Banjarnegara. Dengan demikian, potensi wisata yang kaya dan unik dari wilayah ini dapat lebih efektif dijangkau oleh wisatawan baik lokal maupun internasional.

Dengan hal itu akan dibuat aplikasi informasi yang ditujukan agar dapat memberikan kemudahan kepada bagi masyarakat dalam mengakses informasi seputar pariwisata, tempat oleh-oleh, kuliner, *event*, dan lain-lain, yang ada di Kabupaten Banjarnegara. Kemudian bagi pihak Dinas Pariwisata aplikasi ini nantinya akan membantu dalam mengorganisir dan pemusatan data dengan mengumpulkan, memasukan, dan mengolah serta menyimpan data terkait pariwisata di Banjarnegara berupa informasi objek wisata, penginapan, *event*, dan lain-lain [4]. Terdapat *website* Visit Banjarnegara yang merupakan website informasi pariwisata di Banjarnegara, *website* tersebut menyediakan informasi wisata, kuliner, *event*, dan seni budaya. Aplikasi yang bangun nanti akan menyediakan fitur yang hampir sama dengan Visit Banjarnegara, namun perbedaan terletak di bagian detail informasinya. Pada aplikasi, detail informasi akan memberikan informasi dari wisata, media wisata, dan pembaca dapat menambahkan *rating* pada wisatanya, kemudian pada *event* hanya akan ditampilkan *event* yang akan dan sedang berlangsung.

Aplikasi dirancang menggunakan *framework* bernama Flutter. Penggunaan Flutter dipilih penulis dikarenakan dalam pengembangan aplikasi berbasis *mobile*, Flutter dapat mudah dipelajari serta mambantu dalam pengembangan aplikasi *mobile* dangan cepat, mudah dan dapat digunakan untuk membuat aplikasi Android dan *iOS* dalam satu *codebase* dengan performa tinggi. Sehingga hanya perlu mempelajari Flutter untuk dapat mengembangkan aplikasi di dua sistem operasi yang berbeda[5]. Dalam pengembangan aplikasi nantinya, metode yang digunakan dalam pengembangannya adalah metode pengembangan perangkat lunak model *Rapid Aplication Development (RAD)*, yang merupakan metode *Prototyping* di mana melibatkan pengguna dalam pengembangannya hingga mendapat hasil yang

baik, metode RAD mempermudah proses integrasi dan waktu pengembangan aplikasi yang cepat[6]. Metode ini memiliki fokus pada proses pengembangan aplikasi yang berpusat pada pembuatan prototipe, iterasi, dan mendapatkan umpan balik secara berulang. Hal ini memungkinkan pengembangan dan perbaikan aplikasi dengan cepat dan efisien. Metode RAD terdiri dari empat tahapan, yaitu menentukan kebutuhan proyek, membuat prototipe, konstruksi cepat, dan implementasi serta finalisasi produk.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yaitu metode promosi pariwisata saat ini masih banyak mengandalkan sarana tradisional seperti brosur, pamflet, dan iklan cetak. Namun, pendekatan ini kurang efektif karena cenderung memiliki cakupan yang area yang terbatas. Perlu adanya inovasi di bidang teknologi yaitu media promosi berbasis *mobile* yang memiliki cakupan luas, maka permasalahan yang dapat dijadikan rujukan adalah perancangan aplikasi informasi sebagai media informasi terkait pariwisata di Banjarnegara.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka penulis membuat pertanyaan penelitian “Bagaimana cara mengembangkan aplikasi informasi pariwisata berbasis *mobile*?”

1.4. Batasan Masalah / Ruang Lingkup

Dengan merujuk pada perumusan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian, maka untuk mencapai kesesuaian penelitian dengan permasalahan yang telah diidentifikasi, berikut merupakan batasan-batasan masalah penelitian yang telah ditetapkan.:

1. Aplikasi berjalan pada OS Android.
2. Aplikasi hanya menjelaskan informasi : Informasi seputar objek wisata, serta informasi *event*, penginapan, kuliner, dan oleh oleh di Banjarnegara.
3. Aplikasi dirancang menggunakan *framework* Flutter.
4. Aplikasi menggunakan layanan *Backend as a Service* dari Firebase.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang ada, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi informasi sebagai sarana pencarian informasi pariwisata di Kabupaten Banjarnegara menggunakan *framework* Flutter.
2. Menghasilkan produk berupa aplikasi *mobile* yang menunjang informasi seputar pariwisata di Banjarnegara.

1.6. Manfaat Penelitian

Berikut adalah manfaat yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Bagi Institut Teknologi Telkom Purwokerto
Harapannya, penelitian ini akan memberikan manfaat dengan menyumbang pada pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi tambahan penting dalam koleksi literatur untuk Institut Teknologi Telkom Purwokerto dan program studi Informatika.
2. Bagi Mahasiswa
Penerapan pengetahuan yang telah diperoleh selama studi guna menciptakan sebuah karya tulis yang mengikuti kompetensi lulusan program studi S1 Teknik Informatika di Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
3. Bagi Pembaca
Menjadi referensi bagi penelitian lain yang sejenis dalam pengembangan aplikasi informasi berbasis *mobile*.