

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia disebut sebagai zamrud khatulistiwa, yaitu negeri yang menawan dengan pesona keanekaragaman alam dan budaya dengan ruang lingkup kepulauan yang hijau. Negeri Indonesia adalah negeri yang bercita rasa seni tinggi dengan kekayaan kesenian tradisionalnya. Upacara-upacara keagamaan dan ritual yang ada hampir di seluruh daerah menjadikan daya tarik unik bagi wisatawan. Indonesia diberkahi alam yang indah seperti sawah yang subur di Jawa, terasering indah di Bali, hutan hujan tropis di Sumatera, Kalimantan dan Sulawesi, dan puncak gunung es Jaya Wijaya di Papua (<http://indonesia.go.id/>). Potensi pariwisata di Indonesia sangatlah besar dan beragam. Keanekaragaman seni budaya, wisata alam, dan wisata kuliner menjadi suatu hal yang dicari oleh wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara.

Bengkulu merupakan salah satu propinsi yang berada di Indonesia. Propinsi Bengkulu terdapat di Pulau Sumatera, Indonesia. Provinsi Bengkulu memiliki banyak destinasi tujuan wisata strategis yang apabila dikelola dengan baik dapat menjadi sumber potensial penerimaan devisa daerah maupun perluasan lapangan kerja dan kesempatan berusaha bagi masyarakatnya. Objek wisata yang terdapat di Provinsi Bengkulu relatif beragam, mulai dari wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, wisata agro, hiburan, kesenian, kesehatan, dan lain sebagainya. Potensi yang dimiliki dari sektor pariwisata tersebar di 9 (sembilan) kabupaten dan 1 (satu) kota di Provinsi Bengkulu, yaitu Kabupaten Bengkulu Utara, Kabupaten Bengkulu Selatan, Kabupaten Bengkulu Tengah, Kabupaten Kepahiang, Kabupaten Lebong, Kabupaten Rejang Lebong, Kabupaten Seluma, Kabupaten Kaur, Kabupaten Muko-muko, dan Kota Bengkulu. Banyaknya ragam objek destinasi wisata yang dimiliki, mencerminkan bahwa Provinsi Bengkulu memiliki kekuatan dari sisi

persediaan (*supply*) produk wisata. Namun demikian, permintaan (*demand*) terhadap produk wisata yang dimiliki oleh Provinsi Bengkulu ini belum teridentifikasi dengan baik. Hal ini dikarenakan adanya keterbatasan informasi yang dimiliki mengenai jumlah kunjungan wisatawan nusantara dan jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Provinsi Bengkulu (<http://pariwisata.bengkuluprov.go.id/>). Ide untuk membuat sebuah aplikasi muncul dengan tujuan mengenalkan Propinsi Bengkulu kepada orang luar bahwa Bengkulu juga memiliki pariwisata yang tidak kalah indah dibandingkan dengan propinsi lainnya yang sama-sama berada di Pulau Sumatera.

Setiap propinsi di Indonesia memiliki makanan khas masing-masing yang menjadi ciri khas propinsi tersebut yang terkadang dijadikan sebagai oleh-oleh dari daerah tersebut. Oleh-oleh atau buah tangan ini biasanya diberikan kepada keluarga ataupun kerabat ketika sedang berkunjung ke suatu tempat. Oleh-oleh dapat berupa makanan ataupun hasil kerajinan tangan dari daerah tersebut. Beberapa oleh-oleh yang terkenal misalnya yaitu pempek dari Palembang, bolu meranti dari Medan, dan lain-lain. Jarang sekali orang yang mengetahui oleh-oleh khas yang berasal dari Bengkulu. Oleh sebab itu, selain informasi tempat pariwisata Bengkulu, aplikasi ini juga akan memuat informasi oleh-oleh khas Bengkulu. Contoh oleh-oleh khas daerah Bengkulu adalah perut punai, kacang siput, bay tat, dan lain-lain.

Multimedia adalah salah satu sistem yang menggabungkan berbagai aplikasi media visual dan audio ke dalamnya. Hal ini berguna untuk memberikan kemudahan penggunaanya dalam memproses atau mencari informasi yang diperlukan. Multimedia berisi informasi-informasi yang disusun dan dihubungkan satu dengan yang lain menjadi rangkaian yang saling terkait. Setiap user (pemakai) dapat bebas memilih atau mengakses ke setiap link-link informasi yang diinginkan. Multimedia juga dipakai sebagai sarana penyampaian informasi yang di dalamnya terdapat berbagai gabungan tampilan yang terdiri dari teks, gambar, narasi suara, video, animasi 2D atau 3D, atau penggabungan keseluruhan komponen (Hazan, 2014). Ketersediaan data yang lengkap dan benar akan memberikan informasi pada suatu objek pengamatan

secara *detail*. Penggunaan informasi dengan *media digital (computer based)* akan lebih ekonomis dibandingkan dengan mencetak ribuan *leaflet (paper-based)* yang sementara ini masih banyak digunakan sebagai media promosi dan penyampaian informasi kepariwisataan Indonesia (Sulistyanto & Nurgiyatna, 2014).

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis membangun sebuah aplikasi pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Propinsi Bengkulu berbasis multimedia. Aplikasi ini akan berjalan pada perangkat *mobile*, hal ini dikarenakan perangkat *mobile* dapat dijalankan dimana saja dan kapan saja. Konten dari aplikasi ini terdiri dari foto, video tempat wisata, peta tempat wisata, maupun keterangan tentang tempat pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu. Tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk mengenalkan Propinsi Bengkulu di dunia pariwisata sehingga dapat meningkatkan wisatawan yang ingin berkunjung ke Bengkulu.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi media pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu berbasis *mobile* yang mampu memberikan gambaran secara jelas kepada wisatawan mengenai tempat wisata dan oleh-oleh Bengkulu?
2. Bagaimana cara menyampaikan informasi pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu agar mudah diterima dan dipahami oleh penggunanya?

1.3 Batasan Masalah

Dengan banyaknya tempat wisata dan oleh-oleh khas Bengkulu yang ada, maka masalah hanya dibatasi pada:

1. Aplikasi ini hanya menampilkan tempat-tempat wisata yang berada di Propinsi Bengkulu.

2. Aplikasi ini hanya menampilkan makanan-makanan khas dari Propinsi Bengkulu.
3. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone* yang memiliki sistem operasi *Android*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sebuah aplikasi media pengenalan pariwisata dan makanan khas Bengkulu dengan menggabungkan beberapa elemen multimedia yaitu audio, animasi, teks, video, dan gambar.
2. Membangun aplikasi media pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu menggunakan multimedia berbasis *mobile* sehingga dapat menyampaikan informasi yang mudah diterima dan dipahami oleh penggunanya.

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk mengenalkan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu kepada wisatawan lokal maupun mancanegara sehingga dapat mengembangkan sektor pariwisata di Negara Indonesia.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu adalah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan untuk mencari dan mempelajari literatur ataupun sumber pustaka yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat. Studi literatur ataupun sumber pustaka dapat berupa buku-buku referensi, jurnal, dan media lain yang memiliki topik serupa dengan aplikasi multimedia.

2. Survei

Metode ini dilakukan dengan cara survei langsung ke tempat pariwisata dan tempat yang menjual makanan khas Bengkulu sehingga mendapatkan data secara tepat dan akurat.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis

Tahap analisis adalah proses untuk menggali dan menentukan faktor-faktor kebutuhan aplikasi dalam pembangunan aplikasi pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu.

2. Perancangan

Dalam tahap ini akan dilakukan proses merancang mulai dari perancangan arsitektur, perancangan data, perancangan antarmuka, dan perancangan proses.

3. Implementasi

Implementasi adalah proses *coding* (pengembangan aplikasi dari hasil tahap analisis dan perancangan). Aplikasi pengenalan pariwisata dan oleh-oleh khas Bengkulu akan diimplementasikan dengan menggunakan *desktop* dan *mobile* Android dengan bahasa pemrograman ActionScript dan dibangun menggunakan *tools* Adobe Flash Profesional CC 2015.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan pada saat proses implementasi telah selesai. Pengujian akan dilakukan terhadap fungsionalitas yang ada di dalam hasil implementasi dan pengujian terhadap pengguna.

5. Analisis Hasil

Tahap analisis hasil akan dilakukan terhadap hasil pengujian yang telah dilakukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir terdiri dari enam bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka membahas uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab landasan teori membahas uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan perangkat lunak yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan dalam pembahasan masalah.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab analisis dan perancangan perangkat lunak berisi analisis perangkat lunak yang akan dibangun serta design antar muka perangkat lunak.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab implementasi dan pengujian perangkat lunak berisi implementasi dari perancangan perangkat lunak yang akan dibangun dan hasil pengujian fungsionalitas perangkat lunak.

BAB VI PENUTUP

Bab penutup berisi kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bab daftar pustaka berisi daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan tugas akhir.

