

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Ditengah perkembangan ini semua teknologi semakin modern dan serba canggih dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan akan kecerdasan manusia yang semakin cepat [10]. Hal ini berpengaruh terhadap informasi mengenai pariwisata yang ada di Indonesia. Saat ini aktivitas pariwisata banyak dilakukan oleh orang-orang mancanegara yang ingin berlibur ke Indonesia. Salah satu faktor utama yang menjadikan wisatawan mengunjungi wilayah Indonesia adalah penawaran wisata yang menarik [3].

Salah satu destinasi wisata di Indonesia yang mulai dilirik oleh wisatawan asing adalah Kepulauan Raja Ampat yang berlokasi di Papua Barat. Papua wajib dikunjungi karena terkenal dengan keanekaragaman wisata, kebudayaan dan kuliner. Untuk wisata salah satunya wisata yang terkenal adalah Kepulauan Raja Ampat. Raja Ampat terletak di provinsi Papua Barat, Indonesia. Ibukota kabupaten ini terletak di Waisai. Kabupaten Raja Ampat memiliki pulau sebanyak 610 pulau, termasuk Kepulauan Raja Ampat. Adapun empat pulau besar di antaranya, yakni Pulau Misool, Salawati, Batanta dan Waigeo. Dari seluruh pulau pada kabupaten Raja Ampat hanya 35 pulau yang memiliki penduduk sedangkan pulau lainnya tidak berpenduduk dan sebagian besar belum memiliki nama. Tapi sebenarnya selain di Kabupaten Raja Ampat, masih banyak lagi destinasi wisata-wisata yang wajib dikunjungi apabila berlibur di Papua Barat, salah satunya berlokasi di ibukota Manokwari Provinsi Papua Barat.

Kabupaten Manokwari memiliki Luas wilayah sebesar 4.650,32 Km² yang terbagi menjadi 9 distrik dan jumlah penduduk pada kabupaten Manokwari menurut jenis kelamin per Distrik adalah 150.179 jiwa [6]. Manokwari, memiliki beragam destinasi yang sangat bagus, indah dan nyaman, Salah satunya adalah wisata ke pulau Mansinam. Pulau Mansinam merupakan pulau yang bersejarah (pulau suci),

yaitu sejarah awal masuknya injil di tanah papua. Pulau Mansinam memiliki jumlah penduduk sebanyak 800 jiwa, pada tanggal 5 Februari setiap tahunnya didatangi banyak wisatawan yang mencapai 15000 jiwa untuk memperingati kedatangan Ottow dan Geissler. “Mereka yang menyebarkan Injil di Tanah Bapua Barat pada seratus enam puluh tahun lalu”. Sejarah tersebut tidak akan terlupakan dari para pendakwah di masa lalu yang datang ke Papua untuk menyebarkan ajaran agama Kristen terhadap masyarakat [7]. Selain itu para misionaris ini juga mengajarkan budaya dan tata-cara hidup yang modern kepada masyarakat Papua yang tergolong masih masih primitif. Oleh sebab itu destinasi setiap tanggal 5 Febuari kota Manokwari libur dalam rangka merayakan hari Injil masuk ke tanah Papua. Sebagai Penghormatan terhadap jasa kedua misionaris tersebut, maka dibangun sebuah bentuk salib dan pada tepi bawah salib tersebut tertulis, Soli deo Gloria De Eerste Zendelingen van Nederlandsch Nieuw Guinee C.W. Ottow En J.G. Geissler Zyn Hier Geland op 5-2-1855. Yang artinya, Usaha penyebaran Agama Kristen pertama kali oleh C.W. Ottow dan J.G. Geissler pada tanggal 5 Februari tahun 1855.

Potensi pariwisata di kota Manokwari memang layak untuk di kembangkan dan di tunjukkan ke wisatawan baik lokal maupun wisatawan asing.Keberadaan potensi pariwisata yang khas dan menarik di suatu daerah seharusnya dapat dimanfaatkan melalui pengembangan pariwisata yang baik [5]. Tetapi karena kurangnya informasi dan kurangnya promosi merupakan salah satu kendala yang di hadapi pemerintah dalam hal pengembangan pariwisata pada kota Manokwari ini sehingga masyarakat luar tidak mendapatkan informasi yang jelas mengenai wisata-wisata yang ada pada kota Manokwari. Informasi yang di dapat dari Kementrian Perencanaan Pembangunan Nasional bahwa Sasaran pembangunan pada tahun 2015-2019 adalah meningkatkan usaha lokal dalam industri pariwisata dan meningkatnya jumlah tenaga kerja lokal yang tersertifikasi [8]. Oleh sebab itu salah satu solusinya dengan memperkenalkan sektor pariwisata menggunakan media yang mobile dan praktis sebagai petunjuk arah, petunjuk lokasi, informasi tempat yang berisi foto, video, dan kesenian dari kota manokwari, dan juga sebagai media

promosi dari sektor pariwisata tersebut. Salah satu alat yang dapat menunjang teknologi tersebut adalah ponsel pintar yang dilengkapi dengan teknologi GPS [3].

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis ingin membangun sebuah aplikasi mobile dengan nama “Aplikasi Mobile Sistem Informasi Parawisata Kota Manokwari Dengan Menggunakan *Framework react native*” sebagai media yang lebih khusus dalam memberikan informasi pariwisata kota manokwari. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang berbasis mobile sehingga mempermudah wisatawan ataupun masyarakat dalam mendapatkan informasi pariwisata di kota manokwari. Aplikasi ini memberikan informasi objek wisata, penginapan, kuliner, dan artikel.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan sebelumnya, maka dapat diperoleh rumusan masalahnya adalah bagaimana membangun sistem informasi pariwisata Kota Manokwari menggunakan *framework react native*.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah diatas, maka dapat diuraikan seperti berikut:

1. Penelitian ini memfokuskan pada pembahasan Parawisata pada kota Manokwari, Provinsi Papua Barat.
2. Aplikasi yang di buat berfokus sebagai aplikasi pengenalan pariwisata pada kota Manokwari.
3. Aplikasi *mobile* ini hanya dapat digunakan pada sistem operasi android.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun aplikasi sistem informasi pariwisata Kota Manokwari dengan menggunakan *framework react native*.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan adalah :

1. Studi Pustaka

Metode ini digunakan untuk memperkuat teori teori yang ada dan bahan bahan yang didapat akan di jadikan referensi sebagai acuan dalam pembuatan system informasi ini.

2. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data dan melihat langsung kondisi yang ada dilapangan yang dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam pembangunan aplikasi ini.

3. Pengembangan Perangkat Lunak

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Bertujuan menganalisis informasi dan data-data yang telah didapat kemudian akan menghasilkan dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak(SKPL).

- b. Perancangan Perangkat Lunak

Setelah SKPL dibuat kemudian langkah ini yang selanjutnya buat berdasarkan SKPL, yaitu menghasilkan sebuah deskripsi dokumen Perancangan Perangkat Lunak(DPPL).

- c. Pengkodean

Metode bertujuan dalam mengimplementasikan rancangan sistem yang telah direncanakan, hasilnya dari metode ini berupa pengkodean fungsionalisasi dari aplikasi yang siap untuk di eksekusi.

- d. Pengujian

Tahapan ini dilakukan dalam menguji sistem yang telah di buat dan melakukan pengecekan kesesuaian fungsionalitas yang sesuai dengan perancangan perangkat lunak, sehingga dapat melakukan perbaikan jika terjadi *bug* dan *error* maka akan dilakukan perbaikan.

1.6. Metodologi Penelitian

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecahan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis dan desain dari perancangan perangkat lunak dari aplikasi yang dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian sistem dari aplikasi yang dibuat.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dibuat beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut