

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan pariwisata banyak memberi dampak positif bagi daerah tujuan wisata. Pariwisata memberikan manfaat pada penjualan, lapangan kerja, pendapatan pajak dan penghasilan dalam suatu daerah. Dampak yang paling dirasakan langsung seperti pada penginapan, restoran, angkutan, hiburan dan perdagangan. Saat ini hampir seluruh wilayah di Indonesia menjadikan pariwisata sebagai tulang punggung perekonomian, termasuk juga Kabupaten Minahasa sebagai salah satu daerah yang diminati wisatawan nasional ataupun internasional, menurut data dari dinas Pariwisata Kabupaten Minahasa, dari tahun 2011 kunjungan wisatawan nasional dan internasional mengalami peningkatan terus, dari tahun 2011 berjumlah 355.100 wisatawan nasional, dan 5020 wisatawan internasional menjadi 449.202 wisatawan nasional dan 6.299 wisatawan internasional pada tahun 2014. Dari tahun ketahun, minat wisatawan meningkat untuk melakukan wisata ke Kabupaten Minahasa, tentunya ini harus di pertahankan, bahkan di tingkatkan (Minahasa, 2014).

Tenaga pemandu merupakan salah satu cara untuk membantu seseorang mengenal daerah yang dikunjungnya. Kunjungan pariwisata akan lebih Menyenangkan dan mudah apabila ada jasa pemandu wisata yang mendampingi dalam perjalanan mengunjungi tempat-tempat wisata. Namun untuk menggunakan jasa pemandu wisata, wisatawan harus menyediakan biaya tambahan dan belum

tentu pemandu wisata yang mendampingi adalah pemandu wisata yang handal dalam mengetahui semua tempat wisata dan lokasi tempat wisata yang dikunjungi dan juga sering wisatawan mengalami kesulitan untuk menemukan pemandu wisata . Bagi wisatawan yang ingin berwisata tanpa menggunakan jasa pemandu wisata, mungkin akan memerlukan informasi digital.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Minahasa merupakan salah satu dinas yang berada pada lingkungan pemerintahan Kabupaten Minahasa yang bertugas memelihara dan melestarikan kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Minahasa. Dinas ini mengurus segala sarana dan prasarana dalam bidang kebudayaan dan pariwisata. Hingga saat ini jenis informasi yang tersedia pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Minahasa hanya sebatas data non spasial saja dan terbatas, berbagai data informasi tentang fasilitas kebudayaan dan pariwisata yang ada di Kabupaten Minahasa belum terinventarisasi dalam sebuah sistem informasi *on-line* yang berbasis spasial, data-data pemetaan fasilitas kebudayaan dan pariwisata tersebut masih berbentuk manual dan belum terkomputerisasi. Data-data yang ada hanya disajikan dalam bentuk tabel, hal ini susah untuk dipublish dan memakan waktu cukup lama untuk meng up date atau melakukan perubahan data. Bentuk ini juga membuat wisatawan dan masyarakat tidak dapat atau sulit mengetahui lokasi pariwisata yang ada secara menyeluruh dengan mudah.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang cepat di Indonesia telah membawa perubahan baru dalam perilaku masyarakat dalam segala aktivitas keseharian baik aktivitas pribadi maupun aktivitas sebuah

lembaga/instansi/perusahaan. Kecenderungan masyarakat Indonesia saat ini sangat bergantung pada sesuatu yang digital, paradigma ini muncul sebagai akibat kompleksitas segala aspek kehidupan yang menuntut segala proses terjadi secara cepat, tepat, akurat, efektif dan efisien. Perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi termasuk di dalamnya pemanfaatan telepon seluler (*smartphone*), fungsi *smartphone* bukan lagi hanya melakukan komunikasi seperti telepon dan SMS (*Short Message Service*) saja tetapi dapat juga digunakan untuk mengakses internet, untuk memberikan layanan kepada pengguna seperti navigasi *GPS*, navigasi dengan *web*, *games*, dan banyak lagi (Alshattnawi, 2013) (Rathore & Rathore, 2013).

Seperti yang disebutkan di atas, salah satu fitur ampuh *smartphone* adalah *Global Positioning System* (*GPS*) yang memungkinkan pengguna mengetahui koordinat lokasi (Chowdhury & Islam, 2014). *GPS* berperan dalam memberi koordinat lokasi yang digunakan untuk mengikatkan data spasial ke dalam sistem koordinat dan data global (Hashim & Karmin, 2011) (Chu & Lin, 2011). *GPS* juga dapat dimanfaatkan untuk pengembangan aplikasi berbasis lokasi (*Location Based Services/LBS*) (Rokhman & Dimas, 2013) (Tekawade & Tutake, 2013). Secara umum, *LBS* dapat didefinisikan sebagai layanan berbasis jaringan yang mengintegrasikan lokasi perangkat mobile atau posisi dengan informasi lain untuk memberikan nilai tambah kepada pengguna (Yun & Han, 2013) (Chou, 2012). *Location-based Service* telah menyatukan layanan teknologi informasi dan telekomunikasi (Michael, 2004).

*User Centered Design (UCD)*, adalah paradigma baru dalam pengembangan aplikasi. *UCD* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan filosofi perancangan. Konsep dari *UCD* adalah pengguna sebagai pusat dari proses pengembangan sistem, tujuan sistem, konteks sistem dan lingkungan sistem semua didasarkan dari pengguna atau *user*. *UCD* adalah proses yang interaktif dimana langkah perancangan dan evaluasi dibuat didalam permulaan proyek sampai implemenasi (Devi, 2012).

Berdasarkan beberapa latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk menganalisis dan merancang “Aplikasi Pencarian Tempat Wisata Berbasis Lokasi Menggunakan Metode *User Centered Design*” di Kabupaten Minahasa. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan mampu membantu pemerintah khususnya Dinas Kebudayaan dan pariwisata untuk menyampaikan informasi tempat pariwisata, informasi lokasi pariwisata yang dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh wisatawan, atau masyarakat yang berkunjung di Kabupaten Minahasa, dan juga memiliki rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan user, Selain itu membantu pemerintah untuk melakukan inventaris data tempat pariwisata secara digital dan *on-line*.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana menganalisis dan merancang Aplikasi Pencarian Tempat Wisata berbasis lokasi menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* di Kabupaten Minahasa.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat besarnya ruang lingkup sistem, maka akan diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut :

- a) Pemetaan tempat wisata yang dimaksud adalah, Wisata Alam, Wisata Kuliner, Wisata Bahari, Wisata Budaya dan Sejarah, Dan Tempat Travel dan Hotel/Penginapan.
- b) Aplikasi yang dirancang adalah aplikasi dalam bentuk aplikasi *mobile* .

### **1.4 Tujuan**

Menganalisis dan Merancang Aplikasi Pencarian Tempat Wisata berbasis lokasi menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* di Kabupaten Minahasa.

### **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

- a) Bagi Pengguna Aplikasi (Masyarakat)  
Membantu pengguna untuk mengetahui informasi tentang tempat-tempat wisata dan lokasi tempat-tempat wisata di Kabupaten Minahasa dengan cepat dan mudah.
- b) Bagi Pemerintah Kabupaten Minahasa (Dinas Kebudayaan dan Pariwisata)  
Membantu Pemerintah dalam mengoptimalkan layanan kepada masyarakat Minahasa, dan dengan mudah menyampaikan informasi tempat-tempat wisata dan lokasi tempat-tempat wisata, dan juga membantu pemerintah

untuk melakukan inventaris data tempat-tempat wisata secara digital dan *on-line*.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, keaslian penelitian, manfaat dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan laporan.

### **2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI**

Pada bab ini dijelaskan mengenai uraian tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

### **3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini memuat tentang metodologi penelitian yang digunakan penulis dalam menyelesaikan penelitian, materi penelitian, alat, langkah-langkah penelitian, analisis dan kesulitan-kesulitan yang ada.

### **4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang dibuat.

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

Pada bab ini diuraikan mengenai gambaran mengenai pengimplementasian sistem. Selain itu disertakan pula dengan hasil pengujian perangkat lunak.

## **6. BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan tugas akhir secara keseluruhan dan saran yang diberikan.

