BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Industri pariwisata merupakan salah satu industri terbesar di dunia termasuk Indonesia. Pada tahun 2016 *World Travel & Tourism Council* menyebutkan bahwa sektor pariwisata telah memiliki pertumbuhan yang cukup pesat, yakni sekitar 4,4% per tahunnya dan menyumbang sekitar 10% GDP dunia (UNWTO, 2017). WTO memprediksi bahwa pariwisata akan terus mengalami perkembangan, dengan rata-rata pertumbuhan jumlah wisatawan internasional sekitar 3,3% per tahun sampai dengan tahun 2030.

Seiring makin pesatnya perkembangan pariwisata saat ini, maka tidak heran setiap negara berlomba-lomba meningkatkan industri pariwisata sebagai penghasil devisa dalam jumlah besar. Dengan kata lain orientasi pengembangan pariwisata terletak kepada masalah ekonomi, dengan mengeksploitasi budaya serta keanekaragaman sumber daya alam tanpa mempertimbangkan bahwa pariwisata merupakan salah satu industri yang sebetulnya multi kompleks keberadaannya.

Provinsi Sumatera Selatan memiliki berbagai macam tempat wisata yang memiliki pesona masing-masing, baik pesona alam maupun pesona budaya yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan. Sumatera Selatan sebagai tempat di mana pusat Kerajaan Sriwijaya berdiri dan menjadi sebuah wilayah maritim yang juga terbesar di Nusantara. Dengan sejarahnya yang cukup panjang ini meninggalkan berbagai tempat wisata di Sumatera Selatan terutama wisata cagar budaya yang terbagi menjadi beberapa wilayah di dalamnya.

Ada 17 Kabupaten dan Kota di dalam Provinsi Sumatera Selatan yang dari semuanya memiliki destinasi wisata yang cukup unik dan memiliki pesonanya masing-masing. Mulai dari wisata bahari, wisata alam pegunungan dan juga tidak

ketinggalkan wisata sejarah dan budaya. Pada tahun 2020 tercatat dalam data statistik Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan ada 4.901 objek wisata yang ada di Provinsi Sumatera Selatan yang terbagi dalam beberapa kategori seperti Hotel bintang dan non bintang, *Restaurant*, Usaha Perjalanan, Sanggar Seni, SPA, Usaha Cendramata, dan Rekreasi.

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan merupakan instansi pemerintah yang mempunyai peranan penting dalam mengelola dan memberikan informasi perihal pariwisata yang ada di Provinsi Sumatera Selatan. Informasi yang diberikan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan umumnya dalam bentuk iklan di televisi swasta atau dalam bentuk promosi sosial media objek wisata di Provinsi Sumatera Selatan, sehingga ojek wisata hanya diketahui oleh masyarakat yang memiliki dan aktif di sosial media atau melihat brosur yang dibagikan saat ada *event-event* yang diselenggarakan oleh Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan saja sehingga, hanya masyarakat lokal saja yang mengetahui wisata yang ada di daerah nya masing-masing.

Untuk itu dibutuhkan suatu aplikasi perangkat lunak yang dapat membantu mengenalkan potensi wisata yang terdapat di Provinsi Sumatera Selatan. Dengan media aplikasi pengenalan tersebut, maka dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui seluruh tempat wisata di setiap kota dan kabupaten di Provinsi Sumatera Selatan karena memanfaatkan teknologi yang terpopuler. Dalam aplikasi ini juga terdapat deskripsi singkat tentang objek wisata di tiap kota ke lokasi objek wisata tersebut, dengan menerapkan sistem dan teknologi *Location Based Service* (*LBS*). *Location Based Service Method* atau Metode Layanan Berbasis Lokasi adalah sebuah layanan informasi yang dapat diakses menggunakan perangkat mobile. Melalui jaringan internet dan seluler yang memanfaatkan kemampuan penunjuk lokasi (*maps*) pada perangkat mobile. Layanan ini menggunakan teknologi *Global Positioning Service* (*GPS*) dan *cell-based location* dari Google.

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Android untuk mengenalkan beragam objek-objek wisata di tiap kota dan kabupaten di Sumatera Selatan tersebut kepada masyarakat, maka diperlukan inovasi yang baru dan tepat agar lebih mudah dipahami. Agar masyarakat mengetahui seluruh objek wisata di setiap kota di Sumatera Selatan. Salah satu cara untuk mendorong tercapainya pemahaman yang efektif, digunakanlah media pengenalan yang berbasis mobile.

Dari hal diatas maka dilakukan studi penelitian lebih lanjut dan menyajikan tugas akhir dengan mengambil judul **"Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan Ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan"**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam laporan akhir ini adalah **"Bagaimana membuat Aplikasi Pengenalan Objek Wisata Sumatera Selatan dan Panduan Ke Lokasi Objek Wisata Berbasis Android pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan"**, sehingga informasi pariwisata Sumatera Selatan dapat diakses oleh masyarakat lokal maupun luar dan dapat digunakan sesuai dengan yang diterapkan.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penyusunan laporan akhir ini diantaranya:

1. Aplikasi dapat dijalankan di OS android minimal vesi 4.1.
2. Aplikasi ini menjelaskan informasi seperti, nama objek wisata alam terfavorit, lokasi wisata, keunggulan dan daya tarik.
3. Data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah data-data yang berkaitan dengan kepariwisataan di Provinsi Sumatera Selatan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan sebuah sistem informasi berupa aplikasi pengenalan objek wisata Sumatera Selatan dan panduan ke lokasi objek wisata Sumatera Selatan berbasis android.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. **Bagi Masyarakat:**

   Dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi wisata yang ada di Sumatera Selatan, serta aplikasi ini dapat membantu mencari titik lokasi ke wisata tersebut.

2. **Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan, yaitu:**
   a. Dapat Memberikan informasi objek wisata di Provinsi Sumatera Selatan dengan menggunakan aplikasi android.
   b. Menjadi media elektronik resmi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan berbasis android.

3. **Bagi Penulis, yaitu:**
   a. Sebagai saran untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama perkuliahan.
   b. Menambah wawasan pengalaman dalam melakukan penelitian dan baik sebaran objek wisata di Provinsi Sumatera Selatan maupun berkaitan dengan pemrograman aplikasi berbasis android.

4. **Bagi Politeknik Negeri Sriwijaya:**

   Sebagai referensi bagi mahasiswa lain dalam membuat penelitan berupa aplikasi berbasis android informasi objek wisata dan lokasi objek wisata dengan menggunakan metode *Location Based Service* (*LBS*).

1.5 Metode Pengumpulan Data

1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan, yang beralamat di. Jalan Demang Lebar Daun No. Kav 9, Lorok Pakjo, Kec. Ilir Barat I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151.

1.5.2 Waktu Penelitian

Adapun waktu yang digunakan dalam melakukan penelitian dan membuat laporan akhir ini selama 2 bulan dimulai dari bulan Mei 2021 – Juli 2021.

1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam rangka tercapainya pengumpulan data pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan ini dilakukan dengan beberapa metode seperti berikut:

a. Metode Literatur

Metode Literatur merupakan metode dengan cara mengumpulkan sumber-sumber berupa literatur yang terdapat pada buku, brosur, majalah, jurnal ilmiah, browsing internet atau lainnya guna menunjang isi laporan.

b. Pengamatan (Observasi)

Penulis melakukan observasi dengan cara mengumpulkan data informasi objek wisata secara langsung pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan.

c. Wawancara

Metode wawancara merupakan metode dengan cara mengumpulkan sumber informasi melalui beberapa pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh narasumber yaitu karyawan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan yang telah ditentukan.

d. Dokumentasi

Dalam proses penyusunan Laporan Kerja Praktik ini, penulis telah memperoleh data dari berbagai sumber meliputi Tugas Akhir dan laporan dari alumni-alumni, meminjam buku, browsing di internet dan data-data resmi yang diizinkan secara langsung mengenai perusahaan yang menjadi lokasi penyusunan laporan tugas akhir dan untuk bahan pembuatan aplikasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini, penulis mengelompokkan materi-materi yang ada menjadi beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan secara singkat mengenai teori umum, teori khusus dan teori program. Teori umum berkaitan dengan judul laporan dan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan sistem tersebut. Teori khusus adalah teori sistem yang dipakai dan sistem yang akan dibuat. Teori program adalah teori yang berkaitan dengan sistem program yang akan dibuat

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas uraian mengenai sejarah, visi dan misi, struktur organisasi, serta metode-metode yang digunakan penulis dalam pengumpulan data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas mengenai perancangan sistem yang meliputi rancangan sistem, table database, serta hasil dari proses pembuatan program tersebut dengan menggunakan metode *RUP (Rational Unifed Proses)*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup yang berisi berbagai hal yang telah dibahas pada bab sebelumnya ke dalam sebuah kesimpulan dan saran yang dibuat penulis setelah melakukan penilitian yang dilakukan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan terkait dengan isi laporan.