

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Indonesia merupakan negara yang mempunyai banyak kepulauan, karena itu memiliki potensi besar pengembangan industri pariwisata. Industri pariwisata di Indonesia dan dunia sedang mengalami pertumbuhan yang pesat. Kekayaan alam dan budaya Indonesia menjadi komponen penting dalam pariwisata di negara ini. Kekayaan alam Indonesia, yang mencakup iklim tropis, memiliki 17.508 pulau, termasuk sekitar 6.000 pulau tak berpenghuni, serta garis pantai terpanjang ketiga di dunia setelah Kanada dan Uni Eropa, semakin melengkapi daya tarik pariwisata negara ini. Banyak sekali kekayaan Indonesia terhadap alam dan budaya yang ada, dan jika membicarakan sebuah sejarah yang ada di Indonesia ini akan banyak sekali sejarah pertumbuhan baik itu alam maupun budaya. Salah satu sejarah yang berada di Indonesia ini adalah terbentuknya sebuah kota pertama kali yang berada di pulau Indonesia yaitu Kota Palembang, walaupun negara Indonesia ini baru terbentuk sudah 76 tahun.

Pada tanggal 16 Juni tahun 682 Masehi Kota Palembang berdiri, yang terbukti dari sebuah tulisan prasasti Kedukan Bukit. Keberadaan prasasti tersebut telah mengukuhkan posisi Palembang sebagai kota pertama kali dan tertua yang berusia sudah 1349 tahun. Sehingga banyak sekali sejarah yang berada di kota Palembang ini, beberapa periode ini antara lain: 1. Zaman Sriwijaya, 2. Pasca-zaman Sriwijaya, 3. Periode Kesultanan Palembang, 4. Periode Kolonial, 5. Periode Pendudukan Jepang, 6. Periode Revolusi Kemerdekaan, 7. Periode Orde Baru dan Orde Lama, dan 8. Periode Reformasi. Kota yang penuh akan sejarah akan selalu ada keabadian dalam peninggalan barang sejarah. Maka dari itu, sangat penting sekali untuk menyimpan peninggalan sejarah di tempat yang mempunyai tanggung jawab serta berfungsi dalam membina, melestarikan, dan serta pelindung benda-benda cagar budaya Indonesia.

Museum merupakan tempat yang sangat penting karena memiliki tanggung jawab dan fungsi untuk membina, melestarikan, dan serta mengembangkan budaya

Indonesia, berwujud serta tidak berwujud. Dalam kode etik ICOM, tugas utama museum adalah meningkatkan peran pendidikan dan menarik berbagai kalangan masyarakat, lokalitas, atau kelompok yang menjadi sasarannya. Museum diharapkan berinteraksi dengan masyarakat pendukung, mengembangkan dan mempromosikan warisan budaya yang diampunya sebagai bagian integral dari upaya pendidikan yang dilaksanakan oleh museum.

Sangat perlu menjadi perhatian, selama ini museum belum menunjukkan orientasi untuk memberi faedah bagi *stakeholder* terhadap antarsektor serta kesanggupan ilmu, sebagai contoh yaitu masyarakat, pemerintah dan swasta termasuk pengunjung yang terlibat dalam berbagai bidang seperti ekonomi, Pendidikan, pemasaran, pariwisata, dan pengelolaannya harus menyesuaikan dengan perkembangan pengetahuan dan teknologi yang terus berlanjut.

### **Gambar 1.1 Monumen Perjuangan Rakyat**



Sumber: Dokumentasi, 2022

Museum Monpera terletak di Kota Palembang yang merupakan bangunan yang didedikasikan untuk memperingati penyerangan Serangan Militer Belanda lainnya dimana Kota Palembang dikepung oleh pasukan Belanda yang dilengkapi dengan tank dan artileri. Pasukan Belanda juga melakukan tembakan terhadap pejuang nasionalis dan melancarkan serangan bom serta granat di wilayah kota Palembang. Pertempuran di kota Palembang berlangsung selama lima hari lima malam. Museum Monpera memiliki beberapa koleksi sejarah yang berkaitan dengan perjuangan rakyat Palembang melawan agresi militer Belanda II. Museum

Monpera memiliki 368 koleksi yang terdiri dari 178 foto dokumenter, seragam pahlawan, dan senjata. Dan juga ada patung pahlawan dan mata uang koleksi yaitu VOC, Hindia Belanda dan mata uang Jepang.

Monpera yang sangat terkenal akan bangunannya dan sudah menjadi *icon* Kota Palembang selain Jembatan Ampera. Tetapi sebagian orang maupun wisatawan belum tentu tahu adanya Museum di Monpera tersebut. Dikarenakan perkembangan zaman yang begitu maju dengan digital, sehingga Museum Monpera kurang akan pelayanan yang ada. Hal ini berkaitan dengan bagaimana seorang pemandu wisata mampu menyediakan layanan berupa informasi yang diinginkan oleh para pengunjung. Informasi yang disampaikan haruslah jelas dan akurat, sehingga pemandu harus memiliki pengetahuan yang mendalam mengenai sejarah benda-benda yang dipamerkan di museum tersebut. Pengunjung museum atau wisatawan yang datang berharap mendapatkan informasi yang jelas dari pemandu ketika menanyakan tentang benda-benda di museum. Pemandu wisata harus mampu menyampaikan informasi yang diinginkan oleh pengunjung dengan jelas dan tepat. Selain itu, pemandu wisata juga harus memiliki kemampuan berbahasa asing, terutama bahasa Inggris, karena museum tidak hanya dikunjungi oleh masyarakat lokal, tetapi juga oleh wisatawan dari luar negeri. Dengan kemampuan berbahasa asing, pemandu dapat memberikan informasi yang diinginkan oleh pengunjung dari luar negeri.

Dikarenakan minimnya informasi yang ditawarkan kepada para pengunjung Museum Monpera, maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan kondisi Museum Monpera sebagai bahan penelitian dalam perancangan dan pembuatan aplikasi pemandu wisata atau yang lebih dikenal dengan sebutan *tour guide*. Museum Monpera yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Sumatera Selatan sangat mendukung aplikasi ini sebagai kemajuan dari teknologi sekarang dengan catatan aplikasi ini harus mempunyai kreatifitas agar pengunjung juga dapat nyaman menggunakannya. Dan juga aplikasi ini belum terencana dari tahun ke tahun yang mana telah menjadi era teknologi sekarang ini. Dengan menjelaskan aplikasi ini yang dapat membantu pengunjung mendapatkan informasi sejarah Museum Monpera dengan lebih mudah, dan aplikasi *Tour Guide*

diharapkan dapat menjadi lebih menarik. Aplikasi ini memberikan solusi untuk menyajikan informasi mengenai koleksi benda yang ada di setiap lantai Museum Monpera kepada para wisatawan. Dengan menggunakan kamera smartphone untuk memindai *QR Code* yang terdapat di setiap lantai museum, para wisatawan akan dengan mudah mendapatkan konten informasi berupa teks dan suara tentang koleksi di lantai tersebut melalui perangkat smartphone mereka. Dengan bantuan *QR Code*, pengunjung akan dengan cepat mendapatkan pengetahuan mengenai koleksi benda bersejarah di Museum Monpera yang ada di setiap lantai. *QR Code*, yang merupakan bentuk evolusi dari kode batang, memiliki peran penting dalam memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi seputar sejarah koleksi benda di museum.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti dan membangun sebuah sistem dengan judul “**Rancang Bangun Aplikasi *Tour Guide* Berbasis *Smartphone* Melalui *QR Code* di Museum Monpera Kota Palembang**” yang diharapkan dapat membantu wisatawan mendapatkan informasi pengetahuan ketika berkunjung ke Museum Monpera Kota Palembang.

## 1.2 Rumusan Masalah

Mengacu pada permasalahan di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana menciptakan model aplikasi *tour guide* berbasis smartphone menggunakan *QR Code* di Museum Monpera?"

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam mencegah adanya permasalahan dan kesalahpahaman pada penelitian, maka peneliti melakukan pembatasan masalah dan fokus penelitian dimana studi kasus dilakukan pada benda sejarah yang berada di setiap lantai Museum Monpera. Informasi-informasi yang disajikan dalam bentuk aplikasi menjelaskan tentang setiap lantai mengenai benda sejarah tersebut. Model aplikasi yang digunakan oleh setiap wisatawan tidak perlu menggunakan proses verifikasi ataupun fitur *login user*. Dalam hal ini pengembangan perangkat lunak yang

dilakukan ialah menggunakan metode *waterfall* sampai pada tahap pengujian perangkat lunak dan kuisioner kepada user. Penggunaan bahasa pemrograman yang digunakan ialah Java menggunakan *Android Studio*.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Dalam penelitian ini, tujuan yang ingin dicapai adalah mengembangkan aplikasi *Tour Guide* Museum Monpera di Kota Palembang berbasis *smartphone* menggunakan *QR Code* sehingga dapat mempermudah wisatawan mendapatkan pengetahuan dan informasi setiap lantai terkait koleksi benda sejarah yang berada di Museum Monpera.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Dapat menjadi pengetahuan bagi para mahasiswa khususnya Program Studi Usaha Perjalanan Wisata dalam pengembangan model aplikasi *tour guide* berbasis android melalui *QR Code*.

##### **1.5.2 Manfaat Praktisi**

Dapat bermanfaat bagi para wisatawan sehingga mampu meningkatkan ketertarikan terhadap koleksi bersejarah di setiap lantai yang berada di Museum Monpera.