

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penerapan teknologi informasi dapat digunakan pada sektor pariwisata dengan tujuan meningkatkan jumlah pengunjung serta nilai ekonomi di lingkungan wisata, salah satu fungsi teknologi informasi bagian dari sarana maupun prasarana komunikasi untuk bertukar informasi sehingga informasi yang diperoleh selalu sesuai dengan kebutuhan pengguna (Ardhiyani and Mulyono, 2018). Pengembangan teknologi Informasi yang disampaikan kepada pengguna tentu memerlukan suatu media seperti sistem informasi yang dapat menyajikan dalam bentuk katalog yang berupa pencacahan lengkap item pariwisata yang disusun secara sistematis dengan rincian deskriptif pada daerah atau kabupaten (Saputra, 2017).

Provinsi Lampung memiliki wilayah yang terdiri dari 13 Kabupaten dan 2 Kota dengan luas daratan 35.288,35 km² dan luas perairan 16.702,65 km², sehingga dengan luas wilayah tersebut tentu banyak memiliki potensi wisata yang beragam seperti alam, flora dan fauna (Budiharto *et al*, 2018). Tingginya potensi wisata yang berada di wilayah Provinsi Lampung dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan luar daerah maupun lokal. Tidak hanya keindahan wisata alam, buatan dan budaya tetapi juga memiliki potensi yang cukup beragam, sehingga keberadaan tempat wisata dapat berpengaruh terhadap usaha-usaha kecil di lingkungan wisata tersebut (Kartini and Silitonga, 2018).

Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung khususnya bagian Destinasi menyediakan informasi tempat wisata khususnya di Provinsi Lampung

melalui *website* yang sudah ada dengan cara mendeskripsikan tempat tersebut, dan hanya beberapa tempat saja yang ditampilkan. Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan pada kantor dinas pariwisata Lampung dengan Kabid Destinasi diperoleh informasi bahwa pengaruh Pariwisata bagi perkembangan Provinsi Lampung yaitu Lampung lebih banyak dikenal karena tempat pariwisatanya, sehingga berpengaruh besar pada perkembangan provinsi yang sudah terukur oleh PBD dan PDRB, Jenis-jenis wisata yang terdaftar di Dinas Pariwisata saat ini adalah 192 Wisata Alam, 122 Wisata Buatan, 88 Wisata Budaya.

Secara umum pariwisata yang dipasarkan melalui berbagai media seperti brosur, *banner*, koran hingga media sosial untuk memperoleh minat pengunjung. Permasalahan umum yang biasa terjadi pada masyarakat yaitu masih sulit untuk mencari informasi pada media untuk memperoleh informasi secara lengkap. Karena media yang digunakan hanya seperti brosur, *banner*, koran, mengakibatkan informasi yang terbatas dan menelan biaya yang cukup besar untuk pembuatannya. Untuk mengatasi hal tersebut Dinas Pariwisata Lampung sudah memiliki web tetapi hanya menyampaikan informasi tempat tempat tertentu lalu mendeskripsikanya, tanpa adanya informasi lanjutan, seperti nomor handphone, alamat dan juga fasilitas yang ada.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan pada kantor dinas pariwisata Lampung dengan Kabid Destinasi diperoleh permasalahan atau kekurangan pada sistem yang telah digunakan yaitu, informasi wisata baru belum dapat didaftarkan secara mudah dengan akses secara *online*. Proses pendataan yang dilakukan yaitu dengan cara manual seperti tatap muka atau dikenal dengan

nama Musyawarah Perencanaan Pembangunan (*Musrenbang*), dan dengan cara koordinasi, media teknologi yang digunakan untuk melakukan pendataan masih dilakukan dengan cara manual yaitu dengan *spreadsheet*, spanduk, buku data wisata yang secara keseluruhan memerlukan biaya operasional yang cukup tinggi. Penyampaian informasi antara tempat wisata dengan lingkungan pendukung seperti kuliner, hotel, transportasi hingga *tour guide* belum terintegrasi dengan baik, sehingga pengunjung tidak dapat memperoleh informasi fasilitas wisata secara lengkap dan detail dalam satu media katalog (Saputra, 2017). Selain itu pengolahan data wisata baru yang dilakukan saat ini yaitu dengan cara survei terhadap tempat wisata baru yang kemudian dilakukan pendataan atau pendaftaran wisata baru dengan menggunakan formulir, selanjutnya dilakukan rekap pada media *spreadsheet*. Informasi pariwisata sertiap tahunya dilakukan pendataan untuk memporeh informasi yang terbaru dan disajikan dalam bentuk buku, sehingga secara keseluruhan informasi wisata belum memiliki media *web* yang menyeluruh di Lampung karena beberapa objek wisata belum tersedia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu solusi yaitu dengan menerapkan sistem *electronic catalog* berbasis *web* yang mampu diakses secara *online*. Keunggulan penerapan *electronic calatog* yaitu dengan keunggulan akses informasi jauh lebih mudah, informasi wisata yang selalu *update*, pangsa pasar yang luas, tepat sasaran dan meminimalisir biaya operasional (Bukit *et al.*, 2019). Pembuatan website wisata mampu menunjang proses pemasaran lebih merata dan terjangkau tanpa terbatas ruang dan waktu dan membantu lingkungan pendukung untuk memajukan potensi wilayahnya (Kartini and Silitonga, 2018). Harapan terhadap sistem yang akan dikembangkan menjadi antusias bagi

masyarakat dengan mudahnya mencari tempat wisata di Provinsi Lampung, sehingga bermanfaat bagi masyarakat dan pihak Dinas dengan informasi yang lebih lengkap dan *up-to-date*. Karena hal tersebut tersebut, maka peneliti memberikan solusi berupa sistem *e-catalog* dengan fitur seperti pengolahan data tempat wisata baik kategori alam, buatan dan budaya yang menjadi ciri khas provinsi Lampung, pendaftaran tempat wisata baru dan terintegrasi dengan lingkungan pendukung seperti hotel, transportasi, *tour guide*, dan kerajinan masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana menyajikan informasi tempat pariwisata yang saling terintergasi berbasis *web* ?
2. Bagaimana melakukan pendataan pariwisata baru di Provinsi Lampung ?
3. Bagaimana merancang sistem informasi e-katalog?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yang dilakukan seperti berikut:

1. Mempermudah proses menyajikan informasi tempat pariwisata yang saling terintergasi berbasis *web*.
2. Menghasilkan data wisata pariwisata di Provinsi Lampung secara *online*.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang penulis ajukan lebih terarah dan tidak menimbulkan kesalahan dalam penafsiran, maka penelitian ini penulis hanya membatasi dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Pengolahan data wisata dalam kategori alam, buatan dan budaya
2. Proses pendataan wisata baru yang telah memiliki surat perizinan.
3. Integrasi antara tempat wisata dengan lingkungan terkait dapat memanfaatkan media komunikasi *whatsapp*.
4. Informasi tempat wisata dapat ditampilkan dengan memanfaatkan fasilitas *google maps*.
5. Hanya pariwisata yang sudah terdaftar

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi 2 bagian diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Dinas Pariwisata

Manfaat bagi dinas yaitu memperoleh informasi tempat wisata baru secara *online* dan meminimalisir biaya operasional.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Manfaat bagi masyarakat yaitu mudah memperoleh informasi terkait tempat pariwisata yang berada di Provinsi Lampung.