

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata sangat rentan terkena dampak bencana alam. Apalagi jika dikembangkan pada area yang beresiko terkena bencana alam. Jika tidak dikelola dengan baik, sektor pariwisata dapat mengalami pengurangan kunjungan yang berkepanjangan, kerusakan infrastruktur dan citra media yang negatif (Huang & Min, 2002; Huang, Tseng, & Petrick, 2007). Indonesia memiliki sektor pariwisata yang sangat pesat perkembangannya karena memiliki sumber daya alam yang menjadi daya tarik wisatawan. Akan tetapi, daya tarik tersebut sebanding dengan resiko bencana yang bisa terjadi kapan saja, dikarenakan Indonesia terletak pada “*Ring of Fire*” atau cincin api pasifik yang merupakan daerah yang sering mengalami gempa bumi dan letusan gunung api yang mengelilingi cekungan samudera pasifik (Natgeo, 2019).

Lampung merupakan provinsi yang pernah mengalami bencana alam salah satunya di daerah Lampung Selatan pada tahun 2018 tepatnya di daerah desa Kunjir, Kecamatan Rajabasa. Pernah mengalami bencana alam yaitu Tsunami yang menghancurkan fasilitas wisata yang ada. Untuk membangkitkan perekonomiannya pemerintah membangun kembali fasilitas yang ada di desa kunjir sehingga saat ini desa Kunjir bangkit kembali untuk membangun citra pariwisata yang ada dan memulihkan perekonomian di Desa Kunjir.

Dengan mewujudkan kemajuan pariwisata yang ada, maka tidak lepas dari cara mempromosikan wisata. Saat ini untuk mempromosikan tempat wisata dapat dilakukan dengan mudah, dengan memanfaatkan adanya internet. Faktanya, dalam

konteks industri pariwisata, Internet telah mengubah perilaku konsumen yang aktif konsumen serta tujuan wisata Pemanfaatan media sosial berbasis internet sebagai media komunikasi pariwisata lebih fleksibel dan menguntungkan, sebab penggunaan media seperti ini dirasa lebih mudah, memiliki jangkauan yang luas, dan hemat biaya dalam mengkomunikasikan pariwisata, maka hal tersebut yang membuat media sosial semakin diminati untuk sarana komunikasi dan promosi.

Pariwisata adalah salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat saat hari libur untuk melepas penat setelah ditengah sibuknya kegiatan sehari-hari. Pariwisata sangat potensial untuk dikembangkan sebagai sumber pendapatan daerah, karena selain memberikan keuntungan bagi tempat wisata itu sendiri juga memberikan keuntungan pada infrastuktur yang menjadi pendukungnya, seperti rumah makan, tempat penginapan, pusat oleh-oleh, dan sebagainya.

Desa Kunjir merupakan salah satu *Treasur of Sumatra* yang berada di Kabupaten Lampung Selatan, Kecamatan Rajabasa ini memiliki pesona alam yang indah, dimana berhadapan langsung dengan panorama pantai disekelilingnya, budayanya yang menarik, dan berbagai macam fasilitas yaitu penginapan, kamar mandi, lalu *spot* untuk melihat pemandangan disekitarnya. Desa Kunjir ini dikelola oleh masyarakat desa ini sendiri atau disebut juga sebagai Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS).

Potensi wisata yang indah ini perlu disebar luaskan ke berbagai penjuru daerah dengan cara mempromosikannya untuk menjangkau banyak wisatawan yang tertarik dengan panorama alam Desa Kunjir. Dengan memanfaatkan teknologi informasi atau *Internet* yang ada saat ini, akan lebih mudah menyebarkan informasi

tentang indahnya wisata yang ada di Desa Kunjir, dan juga menarik pengunjung yang ingin berekreasi bersama sanak saudara.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis bertujuan membuat sebuah sarana untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang wisata yang belum pernah di jelajahi, serta membantu dalam pemesanan tiket masuk atau tempat penginapan dengan sebuah teknologi *website* yang memiliki tampilan menarik. Pentingnya dibuat *website* ini adalah agar lebih efisien dalam mengelola wisata dan informasi, menghemat biaya dalam penyampaiannya dan dapat di akses oleh semua pengguna di seluruh Indonesia dengan *Internet*. Keutamaan yang ditunjukkan dalam pembuatan *website* ini adalah lebih untuk menyebarkan informasi tentang wisata yang ada di Desa Kunjir, sehingga hal ini akan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan meningkatkan aset daerah serta perekonomian masyarakat sekitar. Jadi penulis akan mengangkat sebuah judul **“MEMBUAT WEBSITE PROMOSI DAN PEMESAN WISATA UNTUK DESA KUNJIR LAMPUNG SELATAN”**. Diharapkan agar membantu mempromosikan dan mengelola informasi tentang wisata yang ada di Desa Kunjir, Lampung Selatan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas maka penulis mengambil sebuah rumusan masalah, yaitu:

“Belum adanya sistem informasi yang memudahkan untuk pihak pengelola wisata”

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertempat di desa Kunjir, Lampung Selatan.
2. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2021-2022.
3. Sistem ini menggunakan Bahasa pemograman PHP dan Javascript, Laravel sebagai *Framework*, dan Mysql sebagai *database*.
4. Konfirmasi pembayarannya masih melalui transfer.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang penyusun harapkan yaitu:

1. Untuk membuat pemesanan dan pemilihan paket wisata
2. Menghasilkan website yang mudah dipahami oleh masyarakat umum.
3. Membantu pihak pengelola untuk menyajikan informasi wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah untuk memudahkan pihak pengelola untuk mempromosikan wisata agar masyarakat luas dapat mengenal pariwisata yang ada di Desa Kunjir melalui website.