

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Tahun ini adalah tahun ketiga setelah dimulainya pandemi *covid-19* di Provinsi Lampung yang pada tahun 2020 mulai muncul peraturan daerah mengenai pandemi *Covid-19* ([peraturan.bpk.go.id](http://peraturan.bpk.go.id)). Ketika awal pandemi, banyak sekali pihak yang merasakan dampak negatif dan juga banyak tempat wisata maupun toko yang tutup, dari data yang didapat dari [kumpastuntas.com](http://kumpastuntas.com) Menurut Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung Edarwan (2020) mengatakan bahwa data yang dimiliki menunjukkan sepanjang tahun 2020 pergerakan wisatawan di Provinsi Lampung hanya mencapai dua juta orang, padahal di tahun sebelumnya pengunjung di Provinsi Lampung menyentuh angka 12 juta orang. Pengurangan sebanyak 600 persen ini dilakukan untuk mengurangi angka kenaikan *covid-19*.

Melihat pandemi yang mulai berakhir dan juga kemampuan Provinsi Lampung dalam menghadapi Pandemi *Covid-19* yang dibuktikan dengan diraihnya penghargaan "*INDONESIA'S BEST PANDEMIC HANDLING*" dalam ajang *Tribun Lampung Awards 2021*, menjadikan Provinsi Lampung harus dapat menyelesaikan permasalahan yang didapat dari pandemi ini. Menurut Gubernur Lampung, Arinal mengatakan bahwa kesulitan yang dihadapi antara lain adalah pengembangan daerah wisata dan juga peningkatan ekonomi masyarakat dan juga pendapatan provinsi Lampung, yang mana dapat diselesaikan melalui pemasaran Daerah Wisata dan juga pusat pembelanjaan ([diskominfotik.lampungprov.go.id](http://diskominfotik.lampungprov.go.id)). Dengan melihat masalah yang ada, maka ditentukan masalah pada penelitian ini

yaitu bagaimana memasarkan daerah wisata yang ada di Provinsi Lampung dan juga menghadirkan Informasi mengenai pusat oleh-oleh yang ada, hal tersebut dilakukan untuk meningkatkan daya jual dari toko oleh-oleh dan juga meningkatkan pendapatan daerah dengan meningkatkan daya kunjung masyarakat ataupun wisatawan untuk datang ke Provinsi Lampung.

Hal tersebut sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh Pemerintah Provinsi, pada tanggal 16 Maret 2022. Pemerintah Provinsi (pemrov) Lampung mengatakan melalui website resmi mereka ([lampungprov.go.id](http://lampungprov.go.id)) bahwa Pemprov akan mengembangkan berbagai potensi pariwisata yang diharapkan menunjang pembangunan dan pendapatan daerah. Program pengembangan tersebut meliputi kawasan wisata Maritim Teluk Lampung, Taman Hutan Rakyat Wan Abdul Rachman (TAHURA WAR), Teluk Kiluan sebagai kawasan wisata dengan Konsep Pemberdayaan Masyarakat dan *Luxurious resort* Teluk Nipah. Kemudian hal tersebut juga diharapkan oleh Walikota Bandar Lampung, Eva Dwiana, yang mengatakan bahwa perkembangan wisata di Kota Bandar Lampung pasca pandemi Covid-19 menunjukkan peningkatan yang positif. ([beritasatu.com](http://beritasatu.com)).

Namun pusat wisata tidak luput dengan buah tangan yang akan dibawa kembali oleh turis lokal ke daerahnya, meskipun tempat wisata diharapkan membangun daerah, pusat oleh-oleh juga sangat berpengaruh sebagai pendapatan daerah. Untuk itu, atas saran yang diberikan oleh Kepala Dinas Perdagangan Ir.Ferynia saat menghadiri pemaparan kegiatan pola pemasaran online ([lampungprov.go.id](http://lampungprov.go.id)), maka dibutuhkan sebuah media informasi yang dapat menunjukkan pusat oleh-oleh dan juga pusat wisata yang dikemas menarik dengan

menggunakan *google maps* dan *Game Engine* berbasis *HTML5* sebagai pemandu wisata untuk pembangunan dan perekonomian Lampung yang lebih baik lagi.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang diatas maka ditentukan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan media informasi yang dapat menunjukkan pusat oleh-oleh dan juga pusat wisata yang dapat meningkatkan daya jual dari toko oleh-oleh dan juga meningkatkan pendapatan daerah dengan meningkatkan daya kunjung masyarakat ataupun wisatawan untuk datang ke Provinsi Lampung

## 1.3 Batasan Masalah Penelitian

Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini, adalah:

1. Penelitian ini akan menggunakan *website* sebagai *platform outputnya*.
2. Untuk melakukan pembuktian maka, hanya membahas 3 daerah wisata dan juga 3 toko oleh-oleh
3. Data yang diambil adalah titik dari *google maps* yang sudah ada di *database google*.
4. Data yang disajikan pada aplikasi adalah data *streetview*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang didapat berdasarkan rumusan masalah, yaitu:

1. Untuk membangun sebuah aplikasi *web* dengan memanfaatkan *google maps* dan *game engine html5* guna memasarkan daerah wisata dan toko oleh-oleh di Provinsi Lampung.

2. Untuk mengetahui hasil pengujian aplikasi yang dibangun terhadap masyarakat.

### 1.5 Manfaat dan Kontribusi Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *website* yang dapat membuka *google streetview* yang sudah diambil titik nya sesuai dengan daerah wisata atau toko oleh-oleh yang diinginkan.

### 1.6 Keaslian Penelitian

Dalam mengembangkan penelitian ini, di temukan beberapa tinjauan yang digunakan sebagai dasar penulisan proposal, yang dapat dilihat dibawah ini:

1. Oleh Dwi Sepriyadi dari Jurusan Informatika dan Fika Trisnawati dari Jurusan Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia dengan judul Pengenalan Tempat Wisata Kota Bandar Lampung Menggunakan *Virtual Reality Video 360°* berbasis *Android Unity*. Dimana dalam penelitian yang dilakukan adalah membuat *Virtual Reality* adalah sebuah teknologi yang membuat pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer, sehingga pengguna merasa berada di dalam lingkungan tersebut. Untuk membangun sistem, penulis menggunakan beberapa perangkat lunak seperti : *Unity3D*, *Google VR SDK*, dan beberapa aplikasi pendukung lain. Aplikasi ini termasuk kedalam aplikasi multimedia, untuk itu penulis menggunakan tahapan pengembangan multimedia (MDLC) agar sesuai dengan jenis aplikasi. Aplikasi Wisata Antariksa VR diuji menggunakan BlackBox dengan hasil lulus uji fungsional sistem.

Dan menggunakan pengujian *usability* menggunakan kuesioner dengan hasil unggul dalam aspek menarik dan interaktif. Hasil yang didapat dari penelitian ini mengatakan bahwa Aplikasi yang dibuat dapat menjadi alternatif media pengenalan yang berbeda untuk potensi Tempat Wisata Kota Bandar Lampung dan memberikan pengalaman yang yang lebih nyata seperti pernah berada di lokasi tersebut kepada pengguna aplikasi. Kemudian saran dari penulis adalah agar Aplikasi Virtual realiti video 360 derajat pengenalan wisata kota Bandar Lampung bisa lebih dikembangkan lagi dengan memperbanyak fitur di dalamnya seperti bisa ditambahkan dengan menggabungkan ke peta online lokasi.

2. Oleh Heni Noviarita , Muhammad Kurniawan dan Gustika Nurmalia dari Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, UIN Raden Intan Lampung, dengan judul Analisis Halal Tourism dalam Meningkatkan Laju Pertumbuhan Ekonomi di Provinsi Lampung. Dimana dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat destinasi wisata di Prov. Lampung memiliki potensi untuk menjadi wisata syariah hal tersebut didukung dengan penilaian empat aspek yang ada di objek wisata yang meliputi atraksi, amenitas, aksesibilitas dan ancillary. Penelitian ini bersifat deskriptif analisis, data penelitian diperoleh dengan menyebarkan kuesioner, interview dan observasi langsung di 6 destinasi wisata unggulan yang ada di Prov. Lampung yang menjadi objek penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa destinasi wisata di Prov. Lampung memiliki potensi untuk menjadi wisata syariah hal tersebut di dukung dengan penilaian empat aspek yang ada di objek wisata yang meliputi atraksi, amenitas, aksesibilitas dan ancillary. Destinasi wisata memiliki keunggulan meliputi

atraksi yang memadai dengan menyajikan spot pemandangan, sarana dan prasarana penunjang wisatawan, ketersediaan informasi yang mudah diperoleh, serta keunikan yang berkonsep syariah dalam pengelolaan tempat wisata. Halal *tourism* di Provinsi Lampung memiliki peluang dikarenakan belum adanya wisata syariah di daerah Lampung dan menjawab kebutuhan masyarakat muslim akan pariwisata syariah di Lampung.

3. Oleh Yuri Rahmanto dari Teknik Komputer, Siti Hotijah dan Damayanti dari Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia. Dengan judul Perancangan Sistem Informasi Geografis Kebudayaan Lampung Berbasis Mobile. Dimana pada tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk membuat aplikasi mobile Sistem Informasi Geografis sebagai media pencarian lokasi dan untuk mendapatkan informasi mengenai rumah adat, tari adat, pakaian adat, makanan khas, wisata, dan transportasi di Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Tulang Bawang. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *extreme programming* dan perancangan sistem menggunakan UML. Hasil yang dicapai adalah sebuah aplikasi berbasis mobile sistem informasi geografis yang dapat dijadikan sebagai media informasi pariwisata di Kabupaten Lampung Selatan dan Kabupaten Tulang Bawang. Hasil pengujian *ISO 9126* yang telah dilakukan dengan melibatkan 50 Responden dapat disimpulkan bahwa kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan secara keseluruhan mempunyai nilai 87,63% maka dinyatakan sistem “Baik” dan layak digunakan. Saran dari penelitian yang dilakukan adalah agar pada Penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan informasi untuk pencarian wisata dan kebudayaan

Kabupaten/Kota lain yang ada di Provinsi Lampung, dan dapat menampilkan grafik pengunjung.

4. Oleh Sodikin dan Erliyan Redy Susanto dari Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia. Dengan judul Sistem Informasi Geografis (Gis) Tempat Wisata Di Kabupaten Tanggamus. Dimana pada penelitian ini Penulis menemukan bahwa website dapat mengatasi permasalahan pada pemetaan geografis, sehingga sangat memungkinkan untuk membuat suatu aplikasi yang dapat menampilkan lokasi pariwisata di Kabupaten Tanggamus supaya para wisatawan bisa lebih tau lokasi mana saja yang terdekat, fasilitasnya apa saja didalam wisata, jarak tempuh yang dituju berapa menit untuk semua wisatawan yang akan melihat pariwisata di Kabupaten Tanggamus Lampung berbasis Website. Solusi ditawarkan akan mewujudkan dengan menggunakan SIG sebagai perhitungan jarak terdekat Wisata. Penelitian ini menggunakan metode Extreme Programming dalam proses pembuatan aplikasi. Tahapan-tahapan dari Extreme Programming terdiri dari empat tahapan mulai dari planning yakni memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* yakni perancangan *prototype* dan tampilan, coding termasuk pengintegrasian, dan yang terakhir adalah testing. Setelah sistem berhasil dibuat maka perlu adanya pengujian sistem agar dapat apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan atau belum. Penulis menggunakan *ISO25010* dengan dua aspek pengujian yakni: *Usability* dan *Functional Suiability*. Untuk mengumpulkan data pengujian sistem sebagai metode pengumpulan data kuisisioner pengujian sistem. Penulis berhasil

mengumpulkan data kuisioner sebanyak tujuh puluh tujuh orang pada aspek *Usability* dengan nilai 84,38% dan aspek *Functional Suiability* sebanyak dua orang dengan nilai 100%. Dari dua aspek pengujian sistem tersebut Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Tanggamus secara keseluruhan dapat dikatakan Sangat Baik. Saran dari penelitian ini adalah agar Sistem informasi geografis ini dapat dikembangkan ke platform lain seperti *iOS*.

5. Oleh Fenty Ariani, Theresia Cathline Adelia, Yuthsi Aprilinda dan Ayu Kartika Puspa dari Program Studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bandar Lampung. Dengan judul Temu Lampung Berbasis *Website* Untuk Mempermudah Pencarian Tempat Wisata Serta Pemandu Wisata Di Lampung. Dipenelitian ini ditemukan bahwa Lampung adalah sebuah provinsi paling selatan di Pulau Sumatra. Letak geografis Lampung yang di sebelah barat berbatasan dengan Selat Sunda dan sebelah timur dengan Laut Jawa, membuat provinsi ini dikelilingi oleh berbagai wisata alam berupa pantai, dan lainnya yang tak kalah menarik dengan wilayah lain di Indonesia. Selain wisata alam berupa pantai, gunung, bukit, dsb, Lampung juga terkenal dengan Pusat penangkaran dan pelatihan gajah di Taman Nasional Way Kambas, sehingga dikenal juga sebagai Kota Gajah. Namun sayangnya, dengan segala kekayaan yang dimiliki oleh Lampung, kurang diimbangi dengan jumlahnya pengetahuan para turis terhadap kekayaan daerah ini. Penulis merancang suatu website yaitu website Temu Lampung, yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan turis yang datang dari berbagai macam daerah untuk dapat lebih mudah melakukan pencarian tempat wisata serta pemandu wisata (*tour guide*) di Lampung. Saran dari penelitian ini



adalah karena *Website* yang sudah dibuat masih jauh dari sempurna, diperlukan seorang pengembang berikutnya agar aplikasi yang sudah dibuat memiliki kelanjutan dan fitur-fitur baru.

Berdasarkan kajian tinjauan studi penelitian sebelumnya maka peneliti mengambil sebuah kesimpulan yaitu belum adanya sebuah media rekonstruksi dan Konservasi Tugu Budaya Sai Batin di daerah Lampung.