

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata adalah industri yang berkaitan dengan perjalanan dan kunjungan wisatawan ke suatu tujuan tertentu untuk hiburan, rekreasi, bisnis atau tujuan lainnya. Pariwisata mencakup berbagai kegiatan seperti wisata alam, wisata budaya, wisata sejarah, wisata kuliner, dan wisata olah raga. Industri pariwisata memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian negara dengan menciptakan lapangan kerja, berkontribusi pada pendapatan devisa, dan mendorong pertumbuhan sektor terkait seperti perhotelan, transportasi, makanan dan minuman, dan kerajinan tangan. Pariwisata juga dapat menjadi sarana promosi budaya dan identitas suatu daerah, membawa manfaat ekonomi dan sosial bagi masyarakat setempat (Ariza Hasibuan dkk. 2023).

Sektor pariwisata adalah salah satu industri yang memberikan kontribusi terhadap pertumbuhan ekonomi suatu wilayah tertentu. Sebagai salah satu sektor ekonomi terpenting, ketersediaan komoditas pendukung kepariwisataan memiliki kawasan strategis antara lain hotel, restoran, transportasi, hiburan, bisnis, dan lain-lain. Infrastruktur apa pun yang membantu perluasan sektor swasta akan meningkatkan kontribusi sektor tersebut terhadap kesehatan ekonomi lokal secara keseluruhan. Sumber pendapatan daerah di daerah tersebut berasal dari kontribusi sektor pariwisata. Dengan memanfaatkan setiap sumber daya yang tersedia di setiap wilayah secara maksimal untuk meningkatkan rasa aman masyarakat umum, pertumbuhan sektor pariwisata dan setiap partisipasi aktif warga negara dapat meningkatkan ekonomi local (Anggarini 2021).

Menparekraf Sandiaga Salahudin Uno mengatakan selama tahun 2022, pagu anggaran sebesar Rp 3.594.676.404.000 telah tercapai dengan persentase 97,13 persen. Sandiaga menjelaskan keseluruhan pelaksanaan pagu anggaran ini dibagi menjadi tiga program. Ketiganya merupakan implementasi program Pariwisata dan industri kreatif 98,14 persen, Program pelatihan vokasi 97,1 persen, dan program dukungan manajemen 95,53 persen. Dalam kesempatan tersebut, Sandiaga juga memaparkan sejumlah pencapaian sektor parekraf di Indonesia sepanjang tahun 2022. Diantaranya, pencapaian Indonesia menjadi peringkat ke-32 dalam Travel and

Tourism Development Index (TTDI), peningkatan kontribusi produk domestik bruto (PDB) pariwisata dari 2,4% pada tahun 2021 menjadi 3,6% pada tahun 2022, meningkatnya nilai devisa pada tahun 2022 dari 0,5 miliar dolar AS menjadi 4,26 miliar dolar AS, dan membuat nilai tambah ekonomi kreatif naik dari Rp 1.191 triliun pada tahun 2021 menjadi Rp1.236 trilun. Peningkatan juga terjadi pada kunjungan wisatawan. Untuk wisatawan mancanegara ada 4,58 juta dan untuk wisatawan nusantara mencapai 633 juta (Lida Puspaningtyas 2023).

Direktur Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Provinsi Lampung, Bobby Irawan, pada 26 Januari 2023 lalu. Pencabutan kebijakan PPKM membangkitkan semangat baru industri pariwisata. Kondisi mobilitas masyarakat kembali normal. Pihaknya optimis industri pariwisata akan membaik pada 2023 ini. Wisatawan yang datang di Lampung sebelum pandemi Covid-19 mencapai 9,2 juta orang, dan selama pandemi penurunan terjadi dikarenakan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Pada tahun 2020, jumlah wisatawan turun hingga 1,7 juta orang, dan pada tahun 2021-2022 perlahan-lahan akan meningkat menjadi 3 juta. Kepada Dinas Kemenparekraf menargetkan 4,6 juta wisatawan pada tahun 2023 ini (adminlina 2023).

Taman Bukit Sakura, yang terletak di Jl. Melati Raya, Langkapura, Kec. Langkapura, Kota Bandar Lampung, Lampung merupakan salah satu sumber daya pariwisata di Provinsi Lampung. Namun kurangnya media informasi membuat wisatawan jarang mengetahui Taman Bukit Sakura ini. Pengolah bukit sakura hanya menggunakan beberapa media promosi seperti facebook, instagram, youtube dan lainnya. Namun itu dirasa belum cukup untuk mengoptimalkan potensi bisnis, dikarenakan semua media yang ditulis diatas hanya menampilkan foto 2D dari tempat-tempat terpilih. Sedangkan wisatawan merasa belum yakin untuk mendatangi tempat lokasi dikarenakan kurangnya informasi. Penulis berencana membuat sebuah media promosi dengan menggunakan teknologi Virtual Tour.

Virtual tour adalah pengalaman digital yang memungkinkan pengguna menjelajahi dan mengunjungi lokasi atau lingkungan secara virtual menggunakan komputer atau perangkat seluler. Virtual Tour memungkinkan pengguna untuk melihat dan menjelajahi lingkungan sekitar dari perspektif 360 derajat, menjadikan pengalaman yang lebih imersif dan menarik. Virtual Tour memiliki banyak

kegunaan, antara lain pariwisata, real estate, pendidikan, seni dan budaya, dan masih banyak lagi. Dalam industri pariwisata, virtual tour memungkinkan wisatawan untuk mengunjungi tujuan sebelum melakukan perjalanan secara langsung, virtual tour dapat membantu calon wisatawan melakukan perjalanan dan menjelajahi properti secara virtual sebelum kunjungan langsung. Selain itu, dalam dunia pendidikan, virtual tour dapat digunakan untuk memperkaya pembelajaran dengan memperkenalkan lingkungan atau tempat yang secara fisik sulit dijangkau (Rachmadian dkk. 2023).

Virtual tour dikemas dengan sangat menarik dan ditawarkan melalui internet melalui media sosial, website atau blog. Pemasaran internet adalah salah satu strategi yang paling cocok untuk wisatawan local atau asing untuk tertarik dengan virtual tour. Layanan yang ditawarkan pun tak kalah menarik, wisatawan bisa bertanya melalui website, jejaring sosial, email atau WhatsApp. Selain penyedia jasa tur kebangkitan, pemandu merupakan pendamping yang sangat menarik dalam perjalanan ini. Ruang gerak yang terbatas dapat dengan mudah diatasi dengan perjalanan virtual atau kegiatan wisata virtual. Berkat virtual tour, wisatawan bisa mengenal berbagai tempat menarik tanpa harus keluar rumah (Satyarini 2022).

Secara keseluruhan, Internet adalah jaringan luas yang menghubungkan orang dan komputer di seluruh dunia melalui telepon, satelit, dan sistem komunikasi lainnya. Internet terdiri dari jutaan komputer yang terhubung di seluruh dunia, menyediakan cara untuk berbagi dan berbagi informasi (teks, gambar, audio, video, dll.) (Nasir dkk. 2023). Protokol standar yang digunakan untuk pertukaran data yaitu Transmission Control Protocol dan Internet Protocol yang lebih dikenal dengan TCP/IP.

TCP (Transmission Control Protocol) bertanggung jawab untuk memastikan semua koneksi berfungsi dengan baik, sedangkan IP (Internet Protocol) mentransfer data dari satu komputer ke komputer lain. Tujuan umum dari TCP/IP adalah untuk memilih rute terbaik untuk transmisi data, untuk memilih rute alternatif saat rute tidak digunakan, dan untuk mengatur dan mengirim paket untuk transmisi data (Hendro Widiarto 2023).

Internet sering digunakan suatu perusahaan untuk memasarkan suatu produk atau jasa yang mereka tawarkan. E-tourism berasal dari kata electronic tourism

yang berasal dari ICTs Information and Communications Technologies dengan industri pariwisata. E-Tourism Memberikan pelayanan kepada masyarakat secara online dan meningkatkan pemasaran pariwisata kepada masyarakat. E-tourism dapat menawarkan keuntungan yang relatif murah, karena perusahaan tidak harus bergerak secara langsung untuk melakukan promosi. E-tourism memberikan informasi tentang tujuan wisata dan layanan pendukung bagi pengguna, khususnya wisatawan. Layanan yang ditawarkan melalui PC atau ponsel sebagai bentuk kemudahan yang tersedia bagi pengguna (Sahata Sitanggang dkk. 2022).

Berdasarkan pemaparan latar belakang penulis menarik sebuah kesimpulan permasalahan yakni, kurangnya media promosi pariwisata khususnya di Bukit Sakura Lampung. Oleh karena itu penulis berencana melakukan penelitian ini untuk membuat sebuah Virtual Tour berbasis website dengan judul “**Analisis dan Perancangan Teknologi Virtual Tour Interaktif Berbasis Web pada Wisata Bukit Sakura Lampung**” sebagai media informasi di Bukit Sakura, Lampung. Sehingga dapat digunakan untuk media promosi dan memajukan industri pariwisata agar lebih berkembang dan lebih baik untuk kedepannya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dapat ditarik kesimpulan masalah sebagai berikut yaitu bagaimana membangun website virtual tour sebagai media promosi untuk menarik minat wisatawan berkunjung di Taman Bukit Sakura dengan menampilkan foto panorama 360?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu membangun website virtual tour sebagai media promosi untuk menarik minat wisatawan berkunjung di Taman Bukit Sakura dengan menampilkan foto panorama 360.

## **1.4 Batasan Penelitian**

Adapun batasan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan di Wisata Bukit Sakura Lampung.
2. Keberhasilan penelitian adalah dengan membangun virtual tour pariwisata berbasis website.

3. Jangkauan pada virtual tour ini hanya mencakup tempat yang ada pada Wisata Bukit Sakura saja.
4. Aplikasi ini berbasis website yang bisa di akses dengan handphone ataupun laptop/PC dalam keadaan online.
5. Pengujian menggunakan metode *Black Box Testing*.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Pengelola Wisata**

Dengan adanya Virtual Tour diharapkan agar lebih banyak lagi wisatawan yang tertarik untuk berlibur di Bukit Sakura Lampung.

#### **2. Masyarakat**

Diharapkan dengan adanya Virtual Tour ini masyarakat sekitar dapat memperoleh penghasilan tambahan dengan jenis usaha atau jasa untuk wisatawan dalam kota maupun luar kota.

#### **3. Pemerintah Daerah**

Untuk memperkenalkan Lampung ke kancah nasional maupun internasional.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan gambaran menyeluruh dalam penyusunan skripsi ini, digunakan suatu keterangan mengenai sistematika penulisan yang terbagi menjadi beberapa Bab dan Subab, berikut adalah sistematika penulisan pada skripsi ini :

#### **1. PENDAHULUAN**

Pada bab awal ini, disajikan gambaran secara keseluruhan mengenai laporan yang mencakup beberapa hal, yaitu: konteks masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, serta struktur penulisan.

#### **2. LANDASAN TEORI**

Bab ini mencakup dan menjelaskan secara mendalam tentang dasar-dasar teori yang berhubungan secara langsung dengan bahan penelitian yang menjadi fokus dalam skripsi ini. Dalam bab ini, pembaca akan diperkenalkan dengan konsep-konsep teoritis yang menjadi landasan utama

dalam menjelaskan, menganalisis, dan memahami fenomena yang akan diteliti. Tujuan dari bab ini adalah untuk memastikan bahwa pembaca memiliki pemahaman yang kokoh tentang kerangka teoritis yang mendasari seluruh penelitian ini.

### **3. METODE PENELITIAN**

Bagian ini secara rinci menguraikan tentang proses analisis sistem dan metode yang digunakan dalam perancangan dan pengembangan sistem informasi. Analisis sistem merujuk pada proses memahami kebutuhan dan tujuan sistem informasi yang akan dikembangkan, serta menganalisis dan memahami bagaimana sistem tersebut akan berinteraksi dengan pengguna, proses bisnis, dan lingkungan yang ada.

### **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menggambarkan dan menjelaskan hasil yang dihasilkan dari penelitian skripsi yang telah dilakukan. Dalam bab ini, berbagai temuan, data, dan analisis yang diperoleh dari penelitian tersebut akan diuraikan secara detail.

### **5. KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berfokus pada memberikan kesimpulan mengenai hasil akhir penelitian. Kesimpulan ini merupakan rangkuman dari temuan dan analisis yang dilakukan dalam penelitian tersebut. Bab ini akan menyajikan ringkasan singkat dari temuan yang ditemukan, menyoroti aspek-aspek penting yang telah terungkap, serta menarik implikasi dan signifikansi dari penelitian tersebut. Kesimpulan ini merupakan bagian penting yang menjadi penutup penelitian dan memberikan gambaran menyeluruh mengenai hasil akhir yang diperoleh.