

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat dengan cepat seiring berjalannya waktu telah memberikan manfaat yang sangat luas dan tanpa disadari telah mempengaruhi kehidupan manusia sehari-hari. Banyaknya kebutuhan akan sistem teknologi informasi di berbagai bidang telah mengalami kemajuan yang sangat pesat, ditandai dengan adanya *website* atau *web*. *Web* merupakan salah satu sumber daya internet yang banyak sekali kegunaannya antara lain sebagai media promosi, media interaksi, media bisnis, dan media silaturahmi.

*Web* juga menjadi sarana untuk memperkenalkan Indonesia yang merupakan salah satu negara yang mempunyai potensi wisata alam dan budaya yang belum banyak dikenal oleh wisatawan baik mancanegara maupun wisatawan lokal. Indonesia memiliki banyak keanekaragaman budaya dan suku serta keindahan wisata alam. Dikarenakan keindahan wisata alam itu, maka Indonesia menjadi salah satu tujuan wisata yang populer. Permasalahan pengembangan dan promosi pariwisata, baik di tingkat nasional maupun tingkat daerah sangatlah penting, sehingga membutuhkan adanya sarana promosi melalui berbagai media di setiap daerah untuk mempromosikan potensi wisata yang ada. Banyaknya pengakuan dari negara tetangga Malaysia terhadap budaya asli Indonesia

yang berupa lagu, musik, kesenian, dan hasil karya menunjukkan lemahnya pengelolaan serta promosi pariwisata Indonesia. Padahal jika dikelola dengan baik, maka potensi pariwisata dan budaya Indonesia akan mendatangkan devisa bagi negara serta dapat meningkatkan perekonomian negara.

Potensi pariwisata di Indonesia salah satunya bisa dilihat dari indahnya kota khatulistiwa, yaitu Pontianak. Pontianak memiliki banyak sekali tempat wisata yang menarik sehingga pariwisata di Pontianak menjadi maskotnya Kalimantan Barat. Pontianak sebagai salah satu kota tujuan wisata di Indonesia dan satu-satunya kota yang dilewati garis khatulistiwa, namun banyak di antara tempat-tempat wisata di kota tersebut kurang dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini mungkin karena promosi yang kurang maksimal dari pemerintah daerah terutama dinas pariwisata dan budaya setempat, contohnya di halaman *website* resmi dinas pariwisata dan budaya Kota Pontianak minim penjelasan tentang objek-objek dan potensi wisata yang ada di kota tersebut. Sangat disayangkan sekali karena kota yang mempunyai potensi wisata ternyata kurang dipublikasikan dengan baik. Salah satu kunci dari suksesnya suatu industri pariwisata adalah promosi agar pariwisatanya lebih berkembang, maka perlu adanya informasi yang mendukung mengenai suatu kawasan wisata yang akan dikunjungi, misalnya melalui peta. Peta merupakan salah satu media penyedia informasi bagi para wisatawan, baik peta biasa maupun peta digital melalui internet. Kemudahan dalam mengakses

internet menjadi salah satu pilihan wisatawan untuk menggunakan peta sebagai sarana informasi guna mengetahui pariwisata di suatu tempat. Peta digital yang bersifat interaktif akan menjadi media pemandu yang sangat menarik bagi wisatawan.

Hal inilah yang mendorong penulis untuk menyusun skripsi tentang aplikasi Peta Pariwisata Interaktif Berbasis *Web* menggunakan *software* utama Macromedia Flash 8, guna membantu memberikan solusi terhadap masalah yang saat ini sedang dihadapi. Sistem Informasi berbasis *web* dipilih karena pada saat ini informasi dapat dengan mudah diakses melalui internet. Skripsi ini penulis sajikan dengan judul “ Peta Pariwisata Interaktif Kota Pontianak Berbasis *Web* ”.

#### B. Rumusan Masalah

Latar belakang pada Sub Bab A mendasari perumusan yaitu masalah “Bagaimana merancang dan membuat aplikasi Peta Pariwisata Interaktif yang dapat mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi tentang pariwisata yang ada di Kota Pontianak?”

#### C. Batasan Masalah

Gambaran yang lebih terarah dan sesuai topik permasalahan yang telah penulis kemukakan disusun dalam pembatasan masalah. Penyusunan aplikasi ini terbatas pada masalah:

A. Informasi mengenai lokasi delapan obyek wisata meliputi : Keraton Kadriah, Masjid Jami, Tugu Khatulistiwa, Aloe Vera Center, Alun Kapuas, Makam Raja, Kerajinan Mandau, dan Art Shop Kapuas.

B. Informasi lokasi mengenai tempat penunjang seperti bandara, terminal, pelabuhan, hotel, restoran, kuliner, rumah sakit, tempat perbelanjaan dan kantor polisi.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat aplikasi peta interaktif pariwisata Kota Pontianak berbasis *web*. Diharapkan aplikasi ini dapat mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi yang menarik tentang pariwisata yang ada di Kota Pontianak dan dimana wisatawan (*user*) dapat mengetahui dengan cepat posisi lokasi pariwisata hanya dengan menggunakan kursor sebagai alat bantu dalam media interaktifnya.

E. Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Penulis dapat mengaplikasikan ilmu yang didapat di bangku kuliah untuk diterapkan di dalam penelitian.

b. Bagi Pengguna

Memudahkan pengguna mendapatkan informasi pariwisata kota Pontianak

c. Bagi Kota Pontianak

Dengan adanya aplikasi ini maka diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Pontianak.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian skripsi ini sebagai berikut :

### 1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal memuat halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, dan abstraksi

### 2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama atas bab dan sub bab yaitu sebagai berikut :

#### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan materi yang disampaikan sebagian besar berupa penyempurnaan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

#### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab Tinjauan Pustaka meliputi:

- A. Telaah Penelitian hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.
- B. Landasan Teori teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang langkah dan proses pembuatan aplikasi peta pariwisata interaktif Kota Pontianak berbasis *web*.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas dan memaparkan gambaran tahapan penelitian analisis, dan hasilnya.

### BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang penulis ambil dari penulisan penelitian ini.

#### 3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi ini berisi tentang daftar pustaka dan daftar lampiran.