

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan mesin penggerak perekonomian dunia yang mampu memberikan kontribusi terhadap kemakmuran sebuah negara, tak heran banyak usaha dan inovasi yang dilakukan untuk mengembangkan pariwisata itu sendiri (Utama, 2017, hal. 6). Pariwisata modern saat ini telah dipercepat perkembangannya oleh proses globalisasi dan juga oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi. WTO juga mencatat bahwa internet menjadi media dalam pencarian destinasi pariwisata yang akan dikunjungi oleh wisatawan dan diperkirakan 95% wisatawan mendapatkan informasi melalui internet. Bahkan penggunaan internet akan bertambah sekitar 300% selama lima tahun kedepan (Utama, 2017, hal. 285).

Di Indonesia sendiri, diperkirakan sekitar 80% wisatawan yang berkunjung ke destinasi-destinasi di Indonesia berasal dari negara-negara maju yang telah terbiasa menggunakan internet sebagai sumber informasi dalam mengambil keputusan perjalanan wisatanya (Utama, 2017, hal. 286). Hal tersebut seharusnya menjadi peluang yang sangat besar bagi kemajuan pariwisata Indonesia di masa depan.

Dari banyaknya destinasi-destinasi wisata yang ada di Indonesia, Pulau Kemujan memiliki potensi yang luar biasa di bidang pariwisata, mulai dari wisata budaya, maritim, kuliner, cagar alam hingga agrowisata dapat ditemukan dalam satu daerah sekaligus. Namun, lokasi wilayah Kemujan yang jauh dari keramaian Karimunjawa, dan minimnya akses untuk menuju tempat wisata menyebabkan Pulau Kemujan jarang dikunjungi oleh wisatawan, baik lokal maupun manca negara (Tayudho, 2013)

Selain itu diperlukan strategi promosi dan pemasaran yang tepat, guna memperkenalkan destinasi pariwisata Kemujan ke mata dunia melalui pemanfaatan teknologi yang ada yaitu perancangan aplikasi *e-Tourism*. *e-Tourism* merupakan akronim dari *elektronik Tourism* yang merupakan integrasi antara Perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) dengan industri pariwisata. Menurut *Caribbean Tourism Organization* (2005) *e-Tourism* ini dapat memaksimalkan efisiensi dan efektifitas organisasi pariwisata dalam menyatukan Manajemen Bisnis, Informasi dan Komunikasi.

e-Tourism ini akan sangat efektif sebagai sistem dan media informasi pariwisata Kemujan, karena sudah tersedianya jaringan internet yang memudahkan akses segala macam informasi secara daring dan masyarakat disana sudah melek teknologi, hal itu dibuktikan dengan adanya aplikasi ojek karimun yang dibuat oleh salah satu pemuda desa Kemujan.

Besar harapan penulis dengan adanya inovasi perancangan aplikasi *e-Tourism* sebagai strategi promosi dan pemasaran pariwisata Kemujan, bisa menjadi batu loncatan untuk tumbuh dan berkembangnya pariwisata yang ada di Kemujan.

1.2 Permasalahan

1.2.1 Identifikasi Masalah

Dari fenomena masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Lokasi wilayah Kemujan yang jauh dari keramaian Karimunjawa membuat banyak wisatawan yang tidak mengetahui desa Kemujan
2. Kurangnya informasi terkait pariwisata yang ada di Kemujan
3. Pemanfaatan teknologi informasi yang belum maksimal

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang di dapat dari hasil uraian identifikasi masalah adalah Bagaimana cara merancang aplikasi *e-Tourism* sebagai media informasi dan promosi pariwisata di Kemujan ?

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup pembahasan laporan ini, agar terfokus pada satu masalah adalah sebagai berikut :

1. Apa

Desa Kemujan adalah Desa yang heterogen karena memiliki berbagai suku dan budaya. Selain suku jawa, di Desa Kemujan juga banyak didapati penduduk suku Bugis, Makasar, Buton, Madura, Batak. Selain itu desa Kemujan memiliki banyak destinasi pariwisata yang beragam. (Desa Kemujan Sideka, 2019)

2. Siapa

Pengguna aplikasi ini diperuntukkan oleh masyarakat berusia 18 tahun ke atas yang ingin mengunjungi desa Kemujan. Tidak menutup kemungkinan aplikasi ini bisa digunakan oleh semua umur, selain itu dapat digunakan oleh wisatawan lokal maupun mancanegara.

3. Kenapa

Kegiatan perancangan dilakukan karena masih banyak masyarakat belum mengetahui desa Kemujan. Oleh karena itu dibuatnya aplikasi sebagai langkah awal dalam mengenalkan sekaligus memuat informasi seputar desa Kemujan dan pariwisata didalamnya.

4. Dimana

Wilayah pengumpulan data untuk perancangan akan dilakukan di Daerah Jawa Tengah dan memfokuskan di desa Kemujan, kecamatan Karimunjawa, Kabupaten Jepara.

5. Kapan

Kegiatan perancangan akan dilakukan mulai bulan februari 2020 hingga pertengahan Juni 2020

6. Bagaimana

Penulis akan berperan sebagai perancang aplikasi *e-Tourism* yang akan memberikan informasi yang lebih efektif dan efisien dengan penyampaian yang menarik dan mudah di mengerti oleh target penggunanya.

1.4 Tujuan

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *e-Tourism* sebagai media informasi dan promosi pariwisata Kemujan

1.5 Metodologi

1.5.1 Cara Pengumpulan Data

Penulisan ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang terdiri dari beberapa tahap pengumpulan data, yaitu :

1. Observasi

Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013, hal. 145) Tahapan ini, dilakukan untuk mengamati objek yang bersangkutan guna memperoleh data penting yang dibutuhkan.

2. Wawancara kepada ahli

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan di mana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. (Setyadin dalam Gunawan, 2013, hal. 160)

Tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan sesi tanya-jawab kepada ahli dibidang yang diambil pada objek penelitian dengan proses menghubungi langsung melalui telpon.

3. Kusioner kepada responden

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan secara tertulis kepada responden untuk dijawabnya. (Sugiyono, 2005, hal. 162).

Pada tahapan ini, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah membuat daftar pertanyaan di media google forms dan kemudian disebarakan melalui akun medsos line dan bbm kepada target audiens dari objek penelitian.

4. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti (Sarwono, 2006).

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dari sumber atau dokumen pustaka yang berasal dari perusahaan. Penulis mengumpulkan data tertulis yang berkaitan dengan perusahaan serta beberapa data yang diperoleh dari website untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

1.5.2 Cara Analisis

Analisis adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis ataupun tercetak dalam media massa (Harold D.Lasswell, 1960).

1. Analisis Konten Visual

Analisis yang dilakukan berupa penelitian untuk menggambarkan isi pesan yang tersurat secara objektif, sistematis dan kuantitatif.

2. Analisis Visual

Analisis Visual dilakukan dengan menggunakan matriks perbandingan yang berpacu pada teori yang ada di dasar pemikiran.

Tahapan analisis yang dilakukan berupa :

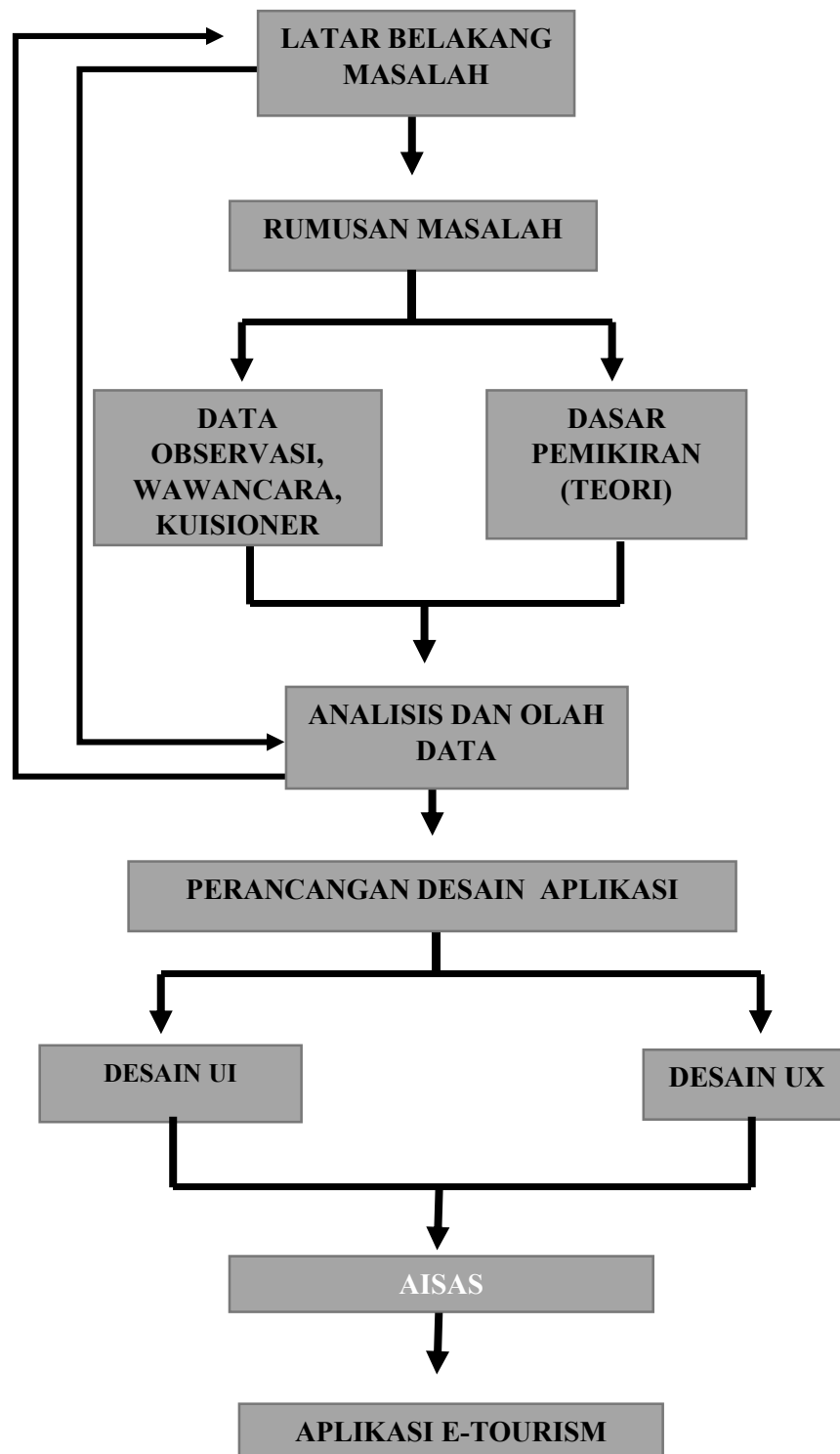
a. Deskripsi : menjelaskan apa yang nampak, terdengar dan segala peristiwa yang dapat dilihat dan di dengar.

b. Analisis : menjelaskan gambar berdasarkan teori atau teknik yang sudah ada.

c. Interpretasi : menjelaskan makna, simbol dan arti pada objek yang diteliti.

d. Judgement : memberikan kesan keseluruhan atas objek yang diteliti.

1.6 Kerangka Penelitian



Gambar 1 Kerangka Penelitian
(Sumber : dok. Penulis)

1.7 Pembabakan

Penulisan laporan Tugas Akhir ini terdiri dari limat bab, dengan perincian sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini dikemukakan mengenai latar belakang permasalahan yang diangkat, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, metodologi, kerangka penelitian dan pembababakan.

BAB II Dasar pemikiran

Pada bab ini menguraikan tentang pendapat para ahli, kerangka pemikiran dan diasumsikan berdasarkan landasan pikiran.

BAB III Uraian data hasil survey dan analisis

Pada bab ini memuat analisis data, ringkasan wawancara, data hasil kuisisioner, analisis konten visual, analisis matriks visual, analisis data kuisisioner, dan penarikan kesimpulan.

BAB IV Konsep dan Hasil Perancangan

Hasil dari analisa data yang kemudian menjadi konsep hingga hasil dari perancangan. Data dari observasi, wawancara, lampiran kuisisioner, dan beberapa lampiran dari studi pustaka akan dilampirkan untuk memperkuat hasil perancangan data.

BAB V Penutup

Bab terakhir yang memuat kesimpulan dan saran dalam perancangan