

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor potensial dalam menunjang perekonomian dalam suatu daerah, yang dimana dalam hal ini memiliki peran penting dalam membantu meningkatkan ekonomi, sosial, dan lingkungan dalam jangka panjang. Disamping itu antara lain dapat memperluas lapangan pekerjaan, meningkatkan fasilitas dan penggunaan infrastruktur dari obyek atau daya tarik wisata di wilayah itu sendiri (sindonews.com). Menurut data dari DISPAR, Kabupaten Bima merupakan salah satu Daerah Otonom di Provinsi Nusa Tenggara Barat, terletak di ujung timur dari Pulau Sumbawa bersebelahan dengan Kota Bima, memiliki luas wilayah mencapai 4.389,400 km², yang terletak diantara: 1180 44” – 1190 22” BT dan 080 08” – 08 057” LS. Secara geografis Kabupaten Bima berada pada posisi 117°40”-119°10” Bujur Timur dan 70°30” Lintang Selatan.

Dilansir dari tempo.co, sebagai kawasan yang tercantum berdekatan dengan Taman Nasional Komodo sesuai peraturan Presiden Nomor: 32 Tahun 2018, Kabupaten Bima dicanangkan sebagai daerah transit wisata dari dan ke Taman Nasional Komodo melalui Selat Sape dan Gunung Sangiang. Kabupaten Bima memiliki potensi yang menarik dan cukup beragam untuk dikembangkan sebagai destinasi wisata, antara lain: wisata alam, wisata budaya, wisata rekreasi hingga kuliner. Dalam hal ini wisata budaya di Kabupaten Bima memiliki daya tarik tersendiri dari objek wisata yang ada, berangkat dari sejarah yang panjang dengan berbagai cerita rakyat didalamnya serta situs sejarah, bangunan dan pusaka yang masih dijaga dan bisa dilihat keasliannya hingga kini, menjadi keunikan tersendiri dari wisata Kabupaten Bima. Selain itu wisata alam yang ada pun menawarkan pemandangan yang membentang indah, dan memanjakan mata yang mana dapat menarik perhatian wisatawan lokal maupun mancanegara untuk berwisata alam. Namun, lokasi destinasi wisata Kabupaten Bima yang cukup jauh dari daerah perkotaan, dan juga minimnya informasi mengenai destinasi

wisata tersebut menyebabkan objek-objek wisata tersebut jarang dikunjungi oleh wisatawan, selain yang bermukim didaerah tersebut.

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, promosi pariwisata lebih sering dilakukan secara digital, hal ini dikarenakan penyebaran informasi yang dilakukan lebih cepat dijangkau oleh masyarakat luas dibandingkan menggunakan media konvensional. Aplikasi *mobile* merupakan salah satu media yang paling sering digunakan dalam upaya pengenalan pariwisata, hal ini dikarenakan aplikasi *mobile* atau *platform* pariwisata memiliki kelebihan dimana memiliki fitur-fitur yang memudahkan *user* (pengguna) untuk menemukan objek wisata yang menarik untuk dikunjungi, serta mengatur perjalanan wisata yang ingin mereka lakukan di suatu daerah yang menjadi tujuan wisatanya dalam satu perangkat. Sekarang banyak aplikasi atau *platform* yang dapat menginformasikan dan mengenalkan sektor pariwisata, salah satunya seperti aplikasi Traveloka dan TripAdvisor. Selain itu mulai tersedianya jaringan internet di berbagai daerah dan masyarakat yang mulai melek teknologi menjadi salah satu alasan mulai dikembangkannya aplikasi pariwisata. Saat ini pihak Pariwisata Kabupaten Bima sedang dalam proses pengenalan dengan melakukan banyak promosi baik dengan media *offline* maupun media *online* seperti website dan *chanel* Youtube, namun belum ada media penunjang seperti aplikasi *mobile* atau *platform* pariwisata yang dapat menyampaikan informasi kepada masyarakat luas secara tepat dan jelas sehingga tidak terkesan monoton dan *friendly*.

Berdasarkan fenomena dan data diatas, maka penulis tertarik untuk mengkaji tentang perancangan aplikasi sebagai media yang dapat membantu menginformasikan dan mempromosi pariwisata Bima, Nusa Tenggara Barat. Perancangan aplikasi *mobile* pariwisata ini diharapkan dapat memaksimalkan efisiensi dan efektifitas Dinas Pariwisata Kabupaten Bima dalam menyampaikan informasi serta membantu mempromosikan pariwisata itu sendiri. Selain itu, aplikasi ini juga diharapkan dapat menjadi panduan bagi wisatawan lokal maupun mancanegara untuk mendapat informasi *up-to-date* berupa lokasi, keterangan, panduan bagi wisatawan lokal maupun

mancanegara untuk mendapat informasi *up-to-date* berupa lokasi, keterangan, panduan dan saran dalam memilih destinasi pariwisata yang ada di Kabupaten Bima serta menciptakan suatu citra tersendiri untuk Pariwisata Bima, dan dapat menumbuhkan ketertarikan masyarakat Indonesia untuk berwisata ke Bima, NTB.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka identifikasi masalah yang didapat sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi yang didapat masyarakat Indonesia terkait tempat wisata yang terdapat di Bima, Nusa Tenggara Barat.
2. Belum adanya media yang sesuai, yang dapat memberikan informasi serta mengenalkan citra Pariwisata Bima, Nusa Tenggara Barat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka rumusan masalah adalah bagaimana rancangan aplikasi yang menarik dan informatif yang dapat membantu menginformasikan dan mempromosikan serta menciptakan suatu citra tersendiri untuk Pariwisata Bima, NTB?

1.4 Ruang Lingkup

Agar lebih fokus, terarah dan memudahkan dalam pembahasan, serta menghindari bahasan yang terlalu luas, maka fokus laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Apa (What)
Perancangan aplikasi sebagai media informasi dan promosi pariwisata Kabupaten Bima
2. Siapa (Who)
Pariwisata Bima
3. Dimana (Where)
Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat

4. Kapan (When)

Penelitian dilakukan mulai dari bulan september 2020.

5. Target utama dari perancangan aplikasi pariwisata ini adalah wisatawan lokal dan mancanegara.

1.5 Tujuan Perancangan

Tujuan dari tugas akhir adalah melakukan perancangan aplikasi yang dapat menjadi solusi Pariwisata Bima untuk membantu menginformasikan, mengenalkan/mempromosikan, serta menciptakan suatu citra tersendiri untuk Pariwisata Bima, Nusa Tenggara Barat.

1.6 Cara Pengumpulan Data dan Analisis

1.6.1 Cara Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang diperlukan guna menunjang perancangan tugas akhir ini dibagi menjadi dua kategori, yaitu menggunakan metode pengumpulan data primer dan sekunder. Data primer adalah data utama yang diperoleh dari pihak yang bersangkutan secara langsung untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang sedang berjalan, yang mencakup wawancara, observasi dan kuesioner. Kemudian data sekunder yang mencakup studi pustakan data pelengkap untuk mendukung perancangan yang akan dilakukan. Proses dari pengumpulan data menggunakan beberapa metode sebagai berikut :

A. Primer

1. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan yang bertujuan untuk penggalian pemikiran, konsep, pengalaman pribadi, pendirian, atau pandangan dari narasumber, atau untuk memperoleh informasi dari narasumber tentang kejadian yang tidak dapat diamati sendiri secara langsung oleh peneliti, atau tentang peristiwa yang terjadi di masa lampau. (Soewardikoen, 2019:53).

Dalam metode ini dilakukan wawancara yang mendalam dengan pihak terkait, yaitu Khusnul Hatimah, M.Hum, Kepala Sub Bagaian Program dan Pelaporan Dinas Pariwisata Bima untuk mendapatkan data yang lebih lengkap.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala atau gejala-gejala pada objek penelitian (Nawawi dan Martini, 1992:74).

Observasi dilakukan peneliti baik secara langsung dan juga secara online. Observasi secara langsung yang dilakukan peneliti yaitu melihat keadaan lapangan tempat-tempat wisata di Bima, sedangkan observasi secara online dilakukan seperti browsing di internet untuk mengumpulkan data tertentu.

3. Kuesioner

Kuesioner berasal dari kata question atau pertanyaan atau dapat disebut juga angket. Kuesioner atau angket adalah suatu daftar pertanyaan mengenai sesuatu hal atau suatu bidang, yang harus diisi secara tertulis oleh responden, untuk memperoleh data dalam waktu yang relative singkat. (Soewardikoen, 2019). Lalu dalam buku Sugiyono (2011:90) menurut Roscoe, ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 responden. Kuesioner dilakukan dengan berbasis daring. Survey dilakukan kepada responden yang memiliki kegemaran berwisata.

B. Sekunder

1. Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui tempat-tempat penyimpanan hasil penelitian, yaitu perpustakaan. Studi pustaka didominasi oleh pengumpulan data non-lapangan yang sekaligus meliputi objek yang diteliti dan data yang

digunakan untuk membicarakannya, sebagai objek primer sekaligus sekunder. (Ratna, 2016)

1.6.2 Analisis Data

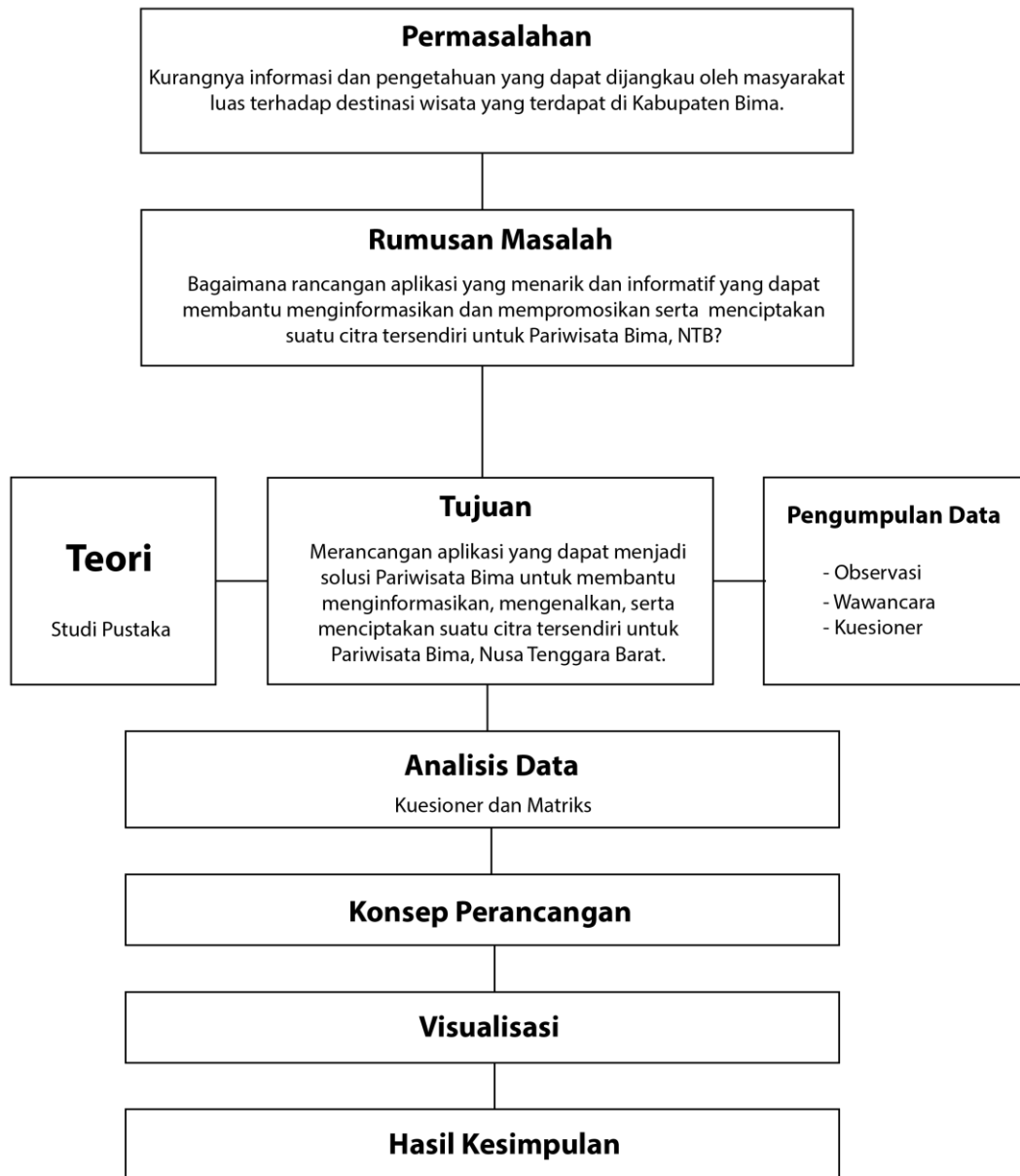
Setelah pengumpulan data, maka data akan di analisa menggunakan metode sebagai berikut:

A. Analisis Matriks

Matriks membantu mengidentifikasi suatu bentuk penyajian yang lebih seimbang, dengan cara menjajarkan informasi baik berupa gambar maupun tulisan (Soewardikoen, 2019).

Matriks berguna untuk membuat perbandingan, identifikasi persamaan dan juga perbedaan dalam data penelitian, yang dimana untuk memberikan informasi berdasarkan kategori, tema dan pola.

1.7 Kerangka Penelitian



Gambar 1.1 Kerangka Ppemikiran

(Sumber: Dokumen Pribadi)

1.8 Pembabakan

BAB I akan memaparkan latar belakang pariwisata di Indonesia, situasi dan kondisi pariwisata di Bima, NTB, lalu Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah beserta Tujuan, Ruang Lingkup Penelitian, Metode Pengumpulan Data dan Metode Analisis, serta Kerangka Perancangan.

BAB II akan membahas berbagai macam teori yang relevan dengan topik atau permasalahan untuk digunakan sebagai landasan dan pedoman penelitian dan perancangan. Teori-teori yang akan digunakan adalah teori mengenai Aplikasi, *User interface*, *User Experience*, Pariwisata, Media promosi, dan DKV, serta Kerangka Teori dan Asumsi.

BAB III berisikan penjabaran hasil data yang diperoleh, baik data pemberi proyek, objek penelitian, khalayak sasaran, observasi yang dilakukan dari destinasi wisata, wawancara dengan pihak terkait, proyek sejenis dan data kuesioner, serta kesimpulan penelitian untuk Perancangan Aplikasi Pariwisata Bima.

BAB IV berisikan konsep-konsep serta hasil Perancangan Aplikasi Pariwisata Bima, serta implementasi visual ke media.

BAB V sebagai penutup, berisikan kesimpulan dan saran mengenai penelitian dan perancangan.