

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Rembang merupakan daerah yang potensial untuk pariwisata di Indonesia. Rembang adalah salah satu kabupaten di Jawa Tengah, Indonesia. Berbatasan dengan Teluk Lembang di utara, Kabupaten Tuban di timur, Kabupaten Blora di selatan, dan Kabupaten Pati di barat. Kabupaten Rembang memiliki banyak tempat menarik yang bisa menjadi destinasi wisata, seperti wisata alam, wisata budaya, wisata buatan, dan wisata kuliner. Menurut Pendit (2010), wisata budaya adalah perjalanan yang bertujuan mempelajari hal-hal yang berupa folk, adat istiadat, cara hidup, budaya, seni, atau kegiatan yang bermotif sejarah. Menurut Suwanto (2017), wisata alam adalah jenis kegiatan wisata alam yang memanfaatkan potensi sumber daya alam dan pengelolaan lingkungan, dan wisata buatan adalah objek yang sengaja dibuat untuk menarik wisatawan. Menurut Muliani (2019), wisata kuliner adalah sebuah wisata yang mencakup pengalaman perjalanan di mana seseorang belajar, menikmati, dan mengonsumsi makanan atau minuman yang mencerminkan masakan lokal, warisan, tradisi dan budaya, atau negara.

Kabupaten Rembang memiliki berbagai wisata yang dapat dijadikan peluang besar untuk meningkatkan pendapatan asli daerah. Jumlah wisata di kabupaten Rembang dibagi menjadi beberapa jenis antara lain, Wisata Alam, Wisata Buatan, Wisata Budaya dan Sejarah, serta Wisata Kuliner. Berbagai macam jenis wisata yang ada, wisata alam serta budaya dan sejarah adalah salah satu wisata yang paling diminati oleh wisatawan dari usia anak-anak hingga usia dewasa. Namun pengembangan wisata kuliner juga bisa menjadi daya tarik bagi wisatawan.

Pengembangan sarana wisata yang ada di Kabupaten Rembang tidak melibatkan sarana penunjang media dan penyebaran informasi secara merata. Hal ini dikarenakan belum adanya *website* resmi dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Rembang, sehingga informasi mengenai objek wisata kuliner tetap menggunakan *website* atau *blogspot* dari masyarakat, namun informasi yang tersedia sangat sedikit dan belum *up to date*.

Tabel I.1 Data Wisatawan yang Datang Ke Kab. Rembang

Bulan	Wisatawan yang Datang (Jiwa)								
	Wisatawan Domestik			Wisatawan Asing			Jumlah Wisatawan		
	2018	2019	2020	2018	2019	2020	2018	2019	2020
Januari	5762	5999	6695	25	5	32	5787	6004	6727
Februari	5363	6125	7015	24	14	27	5387	6139	7042
Maret	6420	6740	6433	92	15	16	6512	6755	6449
April	7132	6472	2263	22	28	0	7154	6500	2263
Mei	7062	5190	3171	34	20	0	7096	5210	3171
Juni	7893	7317	4484	26	27	0	7919	7344	4484
Juli	7392	7061	4846	14	21	0	7406	7082	4846
Agustus	6561	7232	5723	42	38	0	6603	7270	5723
September	6428	6382	5405	46	57	0	6474	6439	5405
Oktober	6544	7111	7421	41	23	0	6585	7134	7421
November	6686	6785	0	216	37	-	6902	6822	-
Desember	6409	7434	0	15	28	-	6424	7462	-
Tahun	79652	79848	53456	597	313	75	80249	80161	5351

(Sumber: Badan Pusat Statistika Kabupaten Rembang)

Tahun: 2020

Kondisi pariwisata di Kabupaten Rembang sebenarnya memiliki potensi yang sangat baik, dapat dilihat dari tabel data wisatawan yang datang pada tahun 2018-2020 yang dikelompokkan menjadi Wisatawan Domestik dan Wisatawan Asing. Pengembangan wisata kuliner diperlukan untuk memungkinkan segala kemungkinan destinasi wisata dapat difungsikan secara optimal untuk meningkatkan pariwisata Kabupaten Rembang. Di sektor wisata kuliner, bukan hanya satu pihak, melainkan kolaborasi antara berbagai pihak seperti kalangan bisnis, pejabat pemerintah, dan masyarakat sekitar.



Gambar I.1 Data Pertumbuhan Wisatawan Kabupaten Rembang Tahun 2020
(Sumber: Dinas Kepemudaan, Olahraga, dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah)

Gambar I.1 menunjukkan bahwa Kabupaten Rembang mengalami penurunan dibandingkan tahun 2016, namun terjadinya kenaikan wisatawan dari tahun 2016 hingga tahun 2020 yaitu sekitar 10%. Dengan kata lain Kabupaten Rembang memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan terutama wisatawan nusantara.

Kabupaten Rembang saat ini sudah memiliki sebuah aplikasi pariwisata yaitu *Enjoy Rembang*. Aplikasi *Enjoy Rembang* berbasis Android dan hanya dapat diunduh dari Playstore, bagi pengguna berbasis iOS dan pengguna tidak dapat menikmatinya karena belum tersedia di *Appstore* dan lain sebagainya. “Aplikasi belum memuat seluruh informasi wisata yang ada di Kabupaten Rembang, aplikasi masih harus dikembangkan” (Arifin, 2018). Melihat *review* aplikasi *Enjoy Rembang* dan beberapa *review* pengguna, dikatakan masih banyak wisata dan atraksi yang tidak termasuk dalam aplikasi ini, dan informasi yang ditampilkan pada aplikasi *Enjoy Rembang* belum lengkap.

Berdasarkan *review* pengguna aplikasi *Enjoy Rembang*, aplikasi tersebut masih harus ditingkatkan dari segi informasi mengenai objek wisata kuliner. Ketersediaan media informasi pendukung objek wisata dan sarana pendukung

lainnya masih sangatlah minim di Kabupaten Rembang, sehingga obyek wisata kuliner di Kabupaten Rembang sangat membutuhkan sarana media informasi yang dapat diakses oleh masyarakat-masyarakat secara luas untuk memberikan informasi tentang keberadaan objek wisata kuliner dan juga informasi terkait wisata kuliner tersebut dengan menggunakan *crowdsourcing*. *Crowdsourcing* dapat berpartisipasi dalam komunitas yang lebih luas tanpa memandang latar belakangnya (Arthana, Seteman, Purnamawan & Andiani, 2016). *Crowdsourcing* digunakan untuk mempercepat pendataan karena keterbatasan data yang dibuat oleh *administrator* (Antara, Darmawiguna, Pradnyana, 2019).

Wisatawan yang ingin berwisata membutuhkan teknologi untuk mempermudah mencari tempat wisata yang diinginkan. Untuk menentukan apakah suatu objek perlu dipindahkan, masyarakat umum juga perlu mengetahui bagaimana orang bereaksi dan mengevaluasi objek tersebut. Beberapa penelitian yang memanfaatkan teknologi informasi dalam rangka penelusuran potensi obyek wisata dan penyebaran informasi pariwisata di antaranya adalah pemanfaatan teknologi sistem informasi geografis (Arthana, Seteman, Purnamawan & Andiani, 2016).



Gambar I.2 Fault Tree Diagram

Pada Gambar I.2 diketahui permasalahan dan turunannya yang membuat pariwisata di Kabupaten Rembang tidak menjadi pilihan wisatawan karena kurang lengkapnya informasi tentang kepariwisataan Kabupaten Rembang. Potensi wisata yang ada belum dimanfaatkan dengan baik. Masih banyak kemungkinan yang belum dikembangkan, namun karena keterbatasan menciptakan objek wisata baru, mengembangkan objek wisata yang sudah ada menjadi pilihan yang terbaik.

Tugas akhir ini dilakukan untuk memberikan informasi terkait objek wisata yang ada di Kabupaten Rembang dengan membangun perancangan sistem informasi geografis berbasis *crowdsourcing*. Dengan adanya perancangan sistem informasi geografis pariwisata menggunakan *crowdsourcing* diharapkan dapat menjadi media informasi pendukung untuk pariwisata di Kabupaten Rembang.

I.2 Alternatif Solusi

Tabel I.2 Akar Masalah Vs Potensi Solusi

No.	Akar Masalah	Potensi Solusi
1	Pemasaran masih menggunakan metode konvensional.	Melakukan analisis terhadap pemasaran sesuai dengan target pasar.
2	Belum adanya platform untuk pemasaran wisata kuliner.	Perancangan sistem informasi untuk pemasaran wisata kuliner di Kabupaten Rembang.
3	Belum adanya paket wisata yang ada di Kabupaten Rembang.	Pembuatan paket wisata kepada wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Rembang.
4	Belum adanya aplikasi perekomendasi objek wisata kuliner.	Perancangan sistem informasi dalam perekomendasi objek wisata kuliner yang ingin dituju.
5	Informasi wisata kuliner belum terintegrasi dengan objek wisata lainnya.	Perancangan sistem informasi geografis berbasis <i>crowdsourcing</i> sehingga data terkait wisata kuliner selalu terbaru.
6	Data terkait informasi wisata kuliner belum terbaru	

Pada Tabel I.2 merupakan penjelasan akar permasalahan yang ada di Kabupaten Rembang dan juga potensi solusi yang dapat diambil. Pertama, pemasaran masih menggunakan metode konvensional. Masalah tersebut dapat diatasi dengan melakukan analisis terhadap pemasaran sesuai dengan target pasar. Selanjutnya, permasalahan belum adanya platform untuk pemasaran wisata kuliner. Hal tersebut dapat ditangani dengan melakukan perancangan sistem informasi untuk pemasaran wisata kuliner di Kabupaten Rembang. Permasalahan selanjutnya, belum adanya paket wisata yang ada di Kabupaten Rembang. Masalah tersebut dapat diatasi dengan melakukan pembuatan paket wisata kepada wisatawan yang berkunjung ke Kabupaten Rembang. Selanjutnya, belum adanya aplikasi perekomendasi objek wisata kuliner. Masalah tersebut dapat diatasi

perancangan sistem informasi dalam perekomendasi objek wisata kuliner yang ingin dituju. Permasalahan selanjutnya, informasi wisata kuliner belum terintegrasi dengan objek wisata lainnya dan data terkait informasi wisata kuliner belum terbaru. Potensi solusi yang dapat kita ambil adalah perancangan sistem informasi geografis berbasis *crowdsourcing* sehingga data terkait wisata kuliner selalu terbaru. Oleh karena itu, dalam rangka memberikan informasi kepada wisatawan mengenai jenis dan lokasi objek wisata kuliner secara bermanfaat dan lengkap, maka perlu dilakukan pemetaan objek wisata kuliner di Kabupaten Rembang. Objek wisata dapat dipetakan dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG). Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah alat untuk membuat peta, menganalisis data, dan melaporkan hasil (ESRI, 2012). Sistem Informasi Geografis (SIG) dapat mewakili fenomena dunia nyata, salah satunya adalah pemetaan digital objek wisata.

Wisatawan yang ingin berwisata membutuhkan teknologi yang memudahkan dalam mencari tempat wisata yang diinginkan. Untuk memutuskan apakah akan berwisata pada objek tersebut, maka wisatawan perlu mengetahui tanggapan dan penilaian orang terhadap objek tersebut. Selain itu, informasi tentang objek wisata yang terdekat dengan lokasi saat ini dan rute menuju lokasi tersebut perlu diketahui agar memudahkan menuju objek tersebut.

Berdasarkan hasil latar belakang dan juga alternatif solusi yang telah dibuat, untuk perumusan masalah tugas akhir ini adalah “Bagaimana perancangan sistem informasi geografis untuk sektor wisata kuliner di Kabupaten Rembang dengan berbasis *crowdsourcing*, sehingga data terkait wisata kuliner yang ada di Kabupaten Rembang menjadi *up-to-date* dan juga dapat menjadi informasi pendukung untuk kebutuhan pariwisata di Kabupaten Rembang?”.

I.3 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini bertujuan untuk merancang sistem informasi geografis untuk pemetaan wisata kuliner di Kabupaten Rembang dengan berbasis *crowdsourcing* yang dapat memberikan informasi-informasi terkait wisata kuliner yang ada di Kabupaten Rembang.

I.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat tugas akhir ini:

1. Memudahkan wisatawan untuk mengakses sistem geografis lokasi wisata kuliner di Kabupaten Rembang secara *online*, Pengguna dapat menggunakannya kapan saja, di mana saja.
2. Pengguna nantinya dapat memberikan *feedback* mengenai wisata kuliner yang dikunjungi.
3. Menyebarluaskan informasi terkait wisata kuliner yang ada di Kabupaten Rembang.

I.5 Sistematika Penulisan

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang pemilihan topik dari tugas akhir, perumusan masalah, tujuan tugas akhir, batasan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematika penulisan.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada Bab II menjelaskan tentang landasan teori dan materi yang menjadi pendukung dalam perancangan Tugas Akhir. Teori yang akan dibahas meliputi metode *scrum*, sistem informasi geografis, pariwisata, *crowdsourcing* dan juga proses perancangan sistem.

Bab III Metodologi Penyelesaian Masalah

Pada bab ini menjelaskan terkait sistematika perancangan, batasan dan asumsi, serta komponen yang terintegrasi. Pada bab ini juga dijelaskan proses dalam perancangan sistem informasi geografis sesuai dengan metode yang digunakan yaitu *scrum*.

Bab IV Perancangan Sistem Terintegrasi

Bab ini menjelaskan mengenai analisis dari hasil perancangan sistem yang telah dilakukan dan dilakukan pengujian terhadap sistem yang

telah dibuat. Bab ini dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan dari *stakeholder* dan mengidentifikasi *user*. Selanjutnya adalah penentuan dari *product backlog* yang akan digunakan dalam *sprint planning*. Setelah didapatkan *sprint planning*, maka perancangan sistem dapat dimulai. Terakhir verifikasi hasil perancangan menggunakan *grebox testing*.

Bab V Analisis Hasil dan Evaluasi

Bab ini berisikan penjelasan terkait validasi dan evaluasi dari pengolahan data dan proses perancangan yang sudah dibuat pada Bab IV. Sistem yang telah dirancang akan diuji dengan uji fungsionalitas dan *User Acceptance Test* (UAT).

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian Tugas Akhir yang telah dilakukan dan juga terdapat saran bagi penelitian selanjutnya.