

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata sekarang ini telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat di berbagai lapisan bukan hanya untuk kalangan tertentu saja. Pariwisata juga mengenalkan potensi pariwisata sebagai instrumen untuk meningkatkan upaya pelestarian alam dan kesejahteraan masyarakat, baik melalui ekonomi maupun sosial budaya masyarakat. Perkembangan pariwisata pada dasarnya disebabkan karena adanya pergerakan yang dilakukan oleh sejumlah wisatawan dan adanya hubungan antara kawasan wisata dengan wilayah sekitarnya.

Magelang adalah sebuah daerah di Provinsi Jawa Tengah pada Kabupaten Magelang terdapat beberapa daya tarik wisata yang dikembangkan dan dikelola oleh Pemerintah Kabupaten Magelang yaitu berdasarkan Perda Nomor 9 Tahun 2000, misalnya dengan mengembangkan objek dan fasilitas wisata, penetapan tarif retribusi, pengembangan objek baru dan ada satu daya tarik wisata yang dikelola oleh Badan Swasta atau BUMN, sedangkan daya tarik wisata yang lain masih dikelola oleh masyarakat Desa setempat.

Dengan banyaknya daya tarik wisata di Kabupaten Magelang terutama daya tarik wisata yaitu Candi Borobudur yang terkenal kemegahan, keagungan, keindahan dan keunikan arsitektur Candi Borobudur yang dibalut dengan nilai-nilai penting sisi agama, budaya dan sejarah, tentunya akan sangat berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial ekonomi di daerah tersebut karena dapat menarik wisatawan. Candi Borobudur tentunya mampu menjadi magnet bagi wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara dengan keindahannya. Potensi wisata yang menyebar tidak hanya di kompleks Candi Borobudur sebagai monumen tunggal tujuan wisata, tetapi banyak daya tarik lainnya di Kabupaten Magelang yang dikelola oleh pemerintah.

Kekayaan produk wisata di Kabupaten Magelang merupakan modal yang sangat besar apabila dapat dimanfaatkan melalui cara-cara yang benar dan realistis. Produk-produk tersebut berupa daya tarik wisata (pesona alam dan buatan), budaya (seni pertunjukan, adat istiadat, cinderamata),

pendidikan (museum), penyelenggaraan event serta beberapa produk lain yang dapat mendukung seperti perilaku-perilaku masa lalu yang masih kental dilakukan dalam kehidupan masyarakat, misalnya kesenian khas daerah seperti Jathilan dan Topeng Ireng, dan sebagainya. Ini menunjukkan bahwa Kabupaten Magelang merupakan daerah yang mempunyai potensi yang tinggi dalam menarik minat wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Magelang baik wisatawan lokal maupun wisatawan yang berasal dari mancanegara.

Hal ini terlihat dari kondisi pasar wisatawan selama 4 tahun terakhir yang berkunjung ke Candi Borobudur dan beberapa tempat wisata lainnya (periode 2010-2013) yang dikelola Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Magelang mengalami pertumbuhan yang signifikan.

Data Perkembangan pengunjung  
Objek-objek wisata di Kabupaten  
Magelang

Tahun	Jumlah
2008	2.788.300
2009	3.125.689
2010	2.924.307
2011	2.649.629
2012	3.540.329
2013	3.909.593

Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kab.Magelang, 2014

Adapun program-program pengembangan wisata yang tengah dilakukan oleh pemerintah Kabupaten Magelang adalah program pengembangan destinasi pariwisata. Program kegiatan ini antara lain berupa :

1. Penataan lingkungan di kawasan Agrowisata Banyuroto.
2. Penataan lingkungan objek wisata Tempat Rekreasi Kalibening.
3. Penataan objek wisata Tempat Rekreasi Mendut
4. Penataan talud pagar di objek wisata Candi Mendut.
5. Penataan lingkungan Desa Wisata Gulon.



6. Pelatihan Sumber Daya Manusia di bidang sarana dan usaha jasa pariwisata
7. Penataan Lingkungan Desa Wisata Salam.
8. Pengelolaan objek wisata Ketep Pas.
9. Pembuatan pariwisata pandang di objek religious Desa Mangli.
10. Pengembangan pariwisata Bendung Ancol.

Dari segi promosi Pemerintah Kabupaten Magelang mengadakan kegiatan seputar seni fotografi, lomba foto model sejuta bunga, lomba *rally photo heritage*, dalam rangka memperkenalkan potensi Kabupaten Magelang. Pemerintah Kabupaten Magelang juga telah menambahkan *booth-booth* pusat informasi wisata di ruang sarana publik seperti di terminal, pusat perbelanjaan, pasar dan di lokasi objek wisata untuk memberikan *flyer* dan brosur gratis yang ditawarkan di booth tersebut. Layanan website juga dimanfaatkan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Magelang sebagai media utama di Internet. Selain sebagai sarana penyampaian informasi, dengan website ini juga diharapkan para wisatawan tertarik untuk berkunjung di Magelang yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan potensi objek-objek wisata di Magelang.

Fenomena yang terjadi selama ini adalah kurang optimalnya pengembangan tempat wisata di Kabupaten Magelang hanya beberapa tempat saja yang telah diinformasikan kepada masyarakat. Pengembangan tempat wisata di Magelang sangat diperlukan karena belum optimalnya memperkenalkan sumber-sumber daya wisata yang lain untuk dijadikan tujuan wisata.

Dengan perkembangan media teknologi di Indonesia saat ini yang semakin canggih dalam kehidupan masyarakat dan tidak dapat dihindarkan. Seperti banyaknya masyarakat yang menggunakan media komunikasi berupa *smartphone*. *Smartphone* pada awalnya merupakan barang yang langka dan dianggap mewah, serta hanya orang kalangan ekonomi atas yang dapat memilikinya. Namun seiring dengan perkembangan zaman yang semakin maju, kini *smartphone* menjadi barang primer serta mudah dibeli. *Smartphone* sekarang ini sudah menjadi alat komunikasi yang

penting dan digemari oleh berbagai kalangan masyarakat, baik anak-anak, remaja maupun orang tua. Selain dijadikan sebagai alat komunikasi, *smartphone* juga menjadi *trend* gaya hidup di masyarakat saat ini.

Dalam survey *Netizen Indonesia 2012*, yang dilakukan oleh MarkPlus *Insight* menunjukkan pertumbuhan positif penggunaan data di Indonesia. Sekitar 40% pengguna Internet lebih sering menggunakan waktunya untuk berbagi gambar, lagu, data informasi, dan cerita kepada sesama teman. Faktanya, teknologi *mobile* saat ini berkembang sangat pesat di Indonesia. Berdasarkan survei Nielsen ODM, perusahaan global penyedia informasi dan *insights*, per Februari 2014, mencatat bahwa pengguna *smartphone* di Indonesia mencapai 41,3 juta pengguna dan menghabiskan waktu rata-rata 189 menit per hari untuk menggunakan *smartphone* mereka.

Aplikasi dalam bentuk *mobile* Android merupakan solusi yang dapat menjawab kekurangan sistem yang sudah ada. Aplikasi dalam bentuk *mobile* mempunyai beberapa kelebihan. Efisien dalam penggunaannya dan tidak menghabiskan banyak waktu. Dengan menggunakan aplikasi tempat wisata ini diharapkan pengguna bisa terbantu menemukan tempat wisata dan informasi lainnya yang ada di Magelang dengan memanfaatkan internet.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengatasi hal tersebut maka dibutuhkan ide dan gagasan bagaimana menambahkan media untuk memperkenalkan objek-objek wisata di Magelang kepada wisatawan. Oleh karena dibutuhkan media yang terkonsep dan jelas dengan harapan para wisatawan tersebut mudah mencari informasi tentang wisata di Magelang sebagai tempat tujuan mereka. Untuk itu penulis membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan Aplikasi Pariwisata Di Kabupaten Magelang”.



## **1.2 Permasalahan**

### **1.2.1 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di latar belakang, maka identifikasi masalah dalam proyek akhir ini ialah:

1. Candi Borobudur dianggap sebagai objek wisata dominan di Magelang.
2. Wisatawan kurang mengetahui tentang informasi objek-objek wisata yang lain yang ada di Magelang.
3. Belum maksimalnya media untuk menginformasikan objek-objek wisata yang ada di Magelang.

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :

“Bagaimana membuat Aplikasi berbasis Android untuk mendukung informasi tentang wisata di Kabupten Magelang sebagai sarana informasi bagi wisatawan”

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membuat batasan dalam proyek akhir ini sehingga dalam pembuatan proyek akhir ini terfokuskan pada apa yang ini di sampaikan. Dalam proyek akhir ini, terdapat beberapa poin-poin batasan masalah :

1. Perancangan aplikasi *mobile* sebagai media Informasi untuk pariwisata di Magelang.
2. Target perancangan aplikasi *mobile* ini adalah wisatawan yang berkunjung di Magelang yang menggunakan *smartphone* umur 20-60 tahun.
3. Daerah yang menjadi objek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah didaerah Magelang.
4. Penelitian dilakukan pada bulan Februari – Juni 2015.
5. Objek data yang diinformasikan diantaranya, wisata (pesona alam dan buatan), budaya (seni pertunjukan, adat istiadat, cinderamata), dan pendidikan (museum).

#### 1.4 Tujuan Perancangan

Maksud dan tujuan dari diadakannya penelitian, perancangan, dan pembuatan aplikasi berbasis Android dalam menunjang penulisan Tugas Akhir adalah untuk :

1. Membangun Aplikasi berbasis Android sebagai media penyebaran informasi untuk dikenal para wisatawan yang berkunjung di Magelang.
2. Membangun sebuah layanan informasi untuk wisatawan yang nantinya menjadi sumber informasi ketika berkunjung di Magelang.
3. Sebagai media penyebaran informasi yang lebih luas sehingga lebih banyak menarik minat wisatawan yang ingin berkunjung.

#### 1.5 Metodologi Penelitian

Metode pengumpulan data dan informasi dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu melalui :

a. Observasi

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “Metode observasi adalah proses pencatatan pola perilaku subyek (orang), objek (benda), atau kejadian yang sistematis tanpa adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu-individu yang diteliti. Kelebihan metode observasi dibandingkan dengan metode survei adalah data yang dikumpulkan umum tidak terdistorsi, lebih akurat, dan bebas dari *response bias*.”

b. Wawancara

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dalam metode survey yang menggunakan pertanyaan secara lisan kepada subyek penelitian. Teknik wawancara dilakukan jika peneliti memerlukan komunikasi atau hubungan dengan responden. Teknik wawancara dapat dilakukan dengan 2 cara, yaitu : melalui tatap muka atau melalui telepon.”

c. Kuisisioner

Menurut Sangadji dan Sopiah (2010:171), “Pengumpulan data penelitian pada kondisi tertentu kemungkinan tidak memerlukan kehadiran peneliti. Pertanyaan peneliti dan jawaban responden dapat dikemukakan secara

tertulis melalui suatu kuisioner. Teknik ini memberikan tanggung jawab kepada responden untuk membaca dan menjawab pertanyaan. Kuisioner dapat didistribusikan dengan dua cara yakni antara lain : kuisioner secara personal (*personally administered questionnaires*) dan kuisioner lewat pos (*mail questionnaires*)”

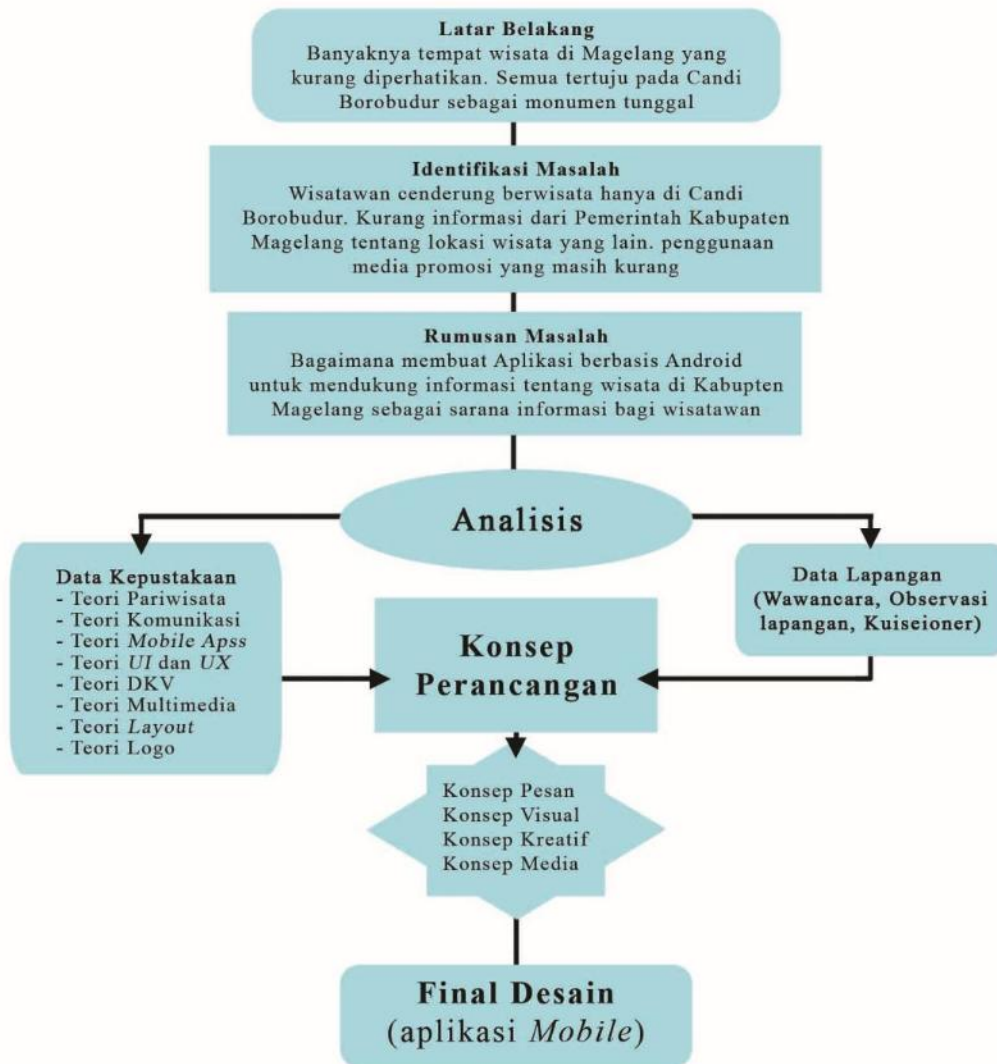
Pengambilan kuisioner dalam penelitian ini dilakukan dengan metode *Convenience sampling* adalah cara penarikan sampel atau kuisioner yang dilakukan dengan cara memilih unit-unit analisis dengan cara yang dianggap sesuai oleh peneliti. Teknik ini memilih sampel dari suatu populasi didasarkan pada informasi yang tersedia, sehingga perwakilannya terhadap populasi dapat dipertanggungjawabkan (Sarwono, 2012:21). Dengan kata lain, pemilihan kuisioner dilakukan berdasarkan kemudahan, sehingga penelitian ini memiliki kebebasan untuk memilih sampel yang paling cepat dan mudah (Sarwono, 2012:21). Ukuran sampel atau kuisioner yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 (Sugioyono, 2012:013)

d. Studi Pustaka

Menurut Nazir (1998 : 112), “Studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan kajian yang berkaitan dengan teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Dalam pencarian teori, peneliti akan mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya dari kepustakaan yang berhubungan. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari : buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (tesis dan disertasi), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll)”.



## 1.6 kerangka Perencanaan



Gambar 1. 1 Kerangka Perancangan

Sumber : Dokumen Pribadi



## **1.7 Pembabakan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Menguraikan latar belakang, tujuan dan sasaran, manfaat, lingkup pembahasan, metode pembahasan, sistematika pembahasan, dan alur pikir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Berisi tinjauan tentang pariwisata dan *mobile apps* yang membahas definisi pariwisata dan definisi mobile Apps yang akan dipakai untuk mendukung perencanaan dan perancangan Aplikasi.

### **BAB III DATA DAN ANALISIS**

Mengenai konsep perancangan media yang digunakan dalam promosi pariwisata di Kabupaten Magelang. Bab ini membahas pula mengenai strategi kreatif, strategi komunikasi, dan strategi media.

### **BAB IV KONSEP DAN PERANCANGAN**

Bab ini mengenai konsep visual dan konsep teknis.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab mengenai kesimpulan akhir dari proyek tugas akhir dan saran yang diajukan oleh penyusun.