

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang memiliki 360 suku bangsa dan merupakan negara dengan kepulauan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.508 pulau. Oleh karena itu, Indonesia sangat kaya dengan tradisi, keragaman budaya dan pemandangan alam yang sangat indah, juga dilengkapi dengan berbagai macam kuliner. Hal itulah yang menyebabkan Indonesia menjadi tempat tujuan wisata yang paling digemari oleh wisatawan asing.[1] Kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia melalui seluruh pintu masuk bulan Juli 2021 berjumlah 138.967 kunjungan atau terjadi penurunan sekitar 10,77 persen jika dibandingkan pada bulan Juli 2020 yang berjumlah 155.742 kunjungan.[2]

Pulau Nias merupakan salah satu kepulauan yang berada diwilayah Provinsi Sumatera Utara dan mempunyai jarak  $\pm$  85 mil laut dari Kota Sibolga (daerah Provinsi Sumatera Utara). Pulau Nias terdiri dari beberapa Kabupaten yang diantaranya : Kabupaten Nias, Kabupaten Nias Selatan, Kabupaten Nias Utara, Kabupaten Nias Barat dan Kota Gunungsitoli.[3]

Di wilayah Kepulauan Nias ada banyak sekali objek wisata yang sangat menarik perhatian dan sangat cocok untuk dikunjungi oleh setiap wisatawan. Dengan banyaknya objek wisata yang ada namun tidak semua terekspos, baik itu dikalangan masyarakat umum maupun diinternet, seperti pada website dinas pariwisata daerah Sumatera Utara dan Kepulauan Nias yang tidak semua memuat informasi tentang objek wisata yang ada, melainkan hanya beberapa objek wisata tertentu seperti Pantai *Sorake*, Pantai *Lagundri*, Desa *Bawomataluo*, Pantai *Turelotu*, Pulau *Asu*, Taman *Ya'ahowu* dan Taman Doa Bunda Maria[4]. Dengan terbatasnya informasi tersebut maka tidak heran banyak para wisatawan atau masyarakat umum kesulitan untuk mendapatkan informasi, sehingga objek wisata yang ada di wilayah Kepulauan Nias tidak dapat berkembang dan tidak semua dikenal oleh masyarakat luas. Selain itu, pada saat ini banyak pengguna yang lebih dominan menggunakan aplikasi daripada website karena mudah didapatkan dan digunakan. Hal ini di buktikan dalam studi kasus yang telah dilakukan tentang perbandingan *performa progressive web apps* dan *mobile web*

terkait waktu respon, penggunaan memori dan penggunaan media penyimpanan yang hasilnya diperoleh bahwa ukuran cache dan berkas aplikasi mobile lebih kecil, performa penggunaan memori pada aplikasi mobile lebih kecil dan performa penggunaan media penyimpanan pada aplikasi mobile lebih kecil jika dibandingkan dengan website.[5] Pada studi kasus lain yang lain tentang *Analyzing User Experience in MobileWeb, Native and Progressive Web Applications : A User and HCI Specialist Perspectives* diperoleh hasil bahwa pengalaman penggunaan antarmuka aplikasi web kurang menyenangkan dan memiliki kinerja lambat.[6] Dan pada studi kasus tentang Strategi Komunikasi Pemasaran *Disporaparbud* Kabupaten Purwakarta Melalui Media Aplikasi *Sampurasun* Dalam Mempromosikan Pariwisata dikatakan bahwa aplikasi mobile termasuk salah satu media baru yang sekarang paling banyak digunakan pada *tablet* maupun *smartphone*. Hal ini dibuktikan pada survei yang telah dilakukan bahwa sebanyak 60% dari total media digital sudah menguasai *platform mobile* dan sebanyak 95% orang dewasa menggunakan *smartphone* untuk melihat konten yang menarik.[7]

Setiap daerah pasti memiliki penginapan, terutama pada daerah-daerah yang memiliki objek wisata karena dapat digunakan oleh wisatawan sebagai tempat menginap. Namun, dengan penginapan yang ada terkadang tidak semua memiliki penginap sama sekali, hal ini disebabkan karena kurangnya informasi mengenai penginapan tersebut dan tentunya hal ini dapat menghambat pendapatan pemilik penginapan. Hal ini harusnya diperlukan suatu sarana media informasi untuk mempromosikan informasi penginapan yang ada untuk dapat menjangkau lebih banyak orang.

Di Indonesia pada setiap daerah pasti memiliki keunikan dan kekhasan tersendiri. Sama halnya dengan Kepulauan Nias yang memiliki keunikan dan kekhasan seperti makanan khasnya. Makanan khas yang dimiliki setiap daerah dapat dimanfaatkan untuk dijual kepada wisatawan dan masyarakat luas untuk meningkatkan ekonomi masyarakat setempat. Namun dengan terbatasnya sarana yang ada maka membuat penjualan tidak berkembang dan tidak dikenal oleh wisatawan dan masyarakat luas[8]. Pemerintah daerah juga sudah berupaya untuk mengembangkan objek wisata, makanan khas dan Penginapan yang ada di Kepulauan Nias melalui event-event yang

diadakan[9]. Namun hal tersebut sampai saat ini belum juga memberikan dampak yang signifikan.

Berdasarkan beberapa masalah di atas, maka diperlukan suatu sarana media informasi yang memuat semua informasi objek wisata, penginapan, makanan khas dan event yang ada di Kepulauan Nias untuk dipromosikan dan diperkenalkan ke banyak orang, dan juga dapat memudahkan para wisatawan dalam mendapatkan informasi. Untuk itulah, peneliti mengambil judul **Pengembangan Aplikasi Pariwisata Berbasis Mobile Sebagai Strategi Promosi di Kepulauan Nias.**

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka ada masalah yang dapat dirumuskan, yaitu:

1. Tidak adanya sarana media informasi yang memuat semua informasi pariwisata kepulauan nias yang terpusat dalam satu platform
2. Terbatasnya sarana media informasi untuk mempromosikan informasi objek wisata, makanan khas, tempat menginap, event dan rumah makan yang ada untuk mempermudah menjangkau lebih banyak pelanggan

## 1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada Pengembangan Aplikasi Mobile ini berfokus pada

- a. Perancangan sistem menggunakan *Use Case Diagram*
- b. Perancangan UI/UX menggunakan *Figma*
- c. Basis data dibuat dengan menggunakan layanan *Cloud Firestore*
- d. *Back-end* dibuat dengan menggunakan layanan dari *Google Firebase*
- e. Pengembangan *front-end* menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dan *React Native Framework*
- f. Aplikasi yang dibangun berupa *android* dan *web*

Berdasarkan hak akses pengguna maka ruang lingkup pada pengembangan aplikasi mobile dibagi menjadi :

1. Aplikasi Mobile
  - a. Aplikasi mobile dibangun sebagai sarana informasi dan media promosi tempat wisata, *event* dan makanan khas Kepulauan Nias

- b. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan otentikasi pada pengguna
  - c. Aplikasi yang dibangun dapat melakukan registrasi pada pengguna baru
  - d. Aplikasi yang dibangun dapat digunakan oleh para wisatawan dan masyarakat umum
  - e. Aplikasi dapat memberikan fasilitas pencarian makanan khas, penginapan, tempat wisata, *event* dan rumah makan
  - f. Aplikasi dapat melakukan ulasan seperti memberi komentar dan rating
  - g. Aplikasi dapat melakukan transaksi seperti pemesanan penginapan dan tiket *event*
  - h. Aplikasi yang dibangun dapat menggunakan promo pada setiap transaksi pemesanan penginapan
  - i. Aplikasi yang dibangun menyediakan peta untuk memberitahukan lokasi spesifik tempat wisata, rumah makan, event dan penginapan serta tempat-tempat lain yang ada disekitarnya.
  - j. Aplikasi dapat menampilkan informasi akun pengguna
2. Aplikasi Web
- a. Web admin yang dibangun dapat membuat laporan transaksi
  - b. Web admin dapat menampilkan semua transaksi, trafik dan jumlah pengguna, komisi dan pendapatan
  - c. Web admin dapat mengelola item seperti menambahkan, mengedit, memperbaharui tempat wisata, event, rumah makan, penginapan, makanan khas dan promo

#### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari Tugas Akhir ini untuk membangun aplikasi mobile berbasis *android* yang dapat digunakan sebagai sarana informasi dan media promosi.

Manfaat dalam Tugas Akhir ini yaitu :

1. Membantu para wisatawan untuk mendapatkan informasi dengan mudah
2. Mempromosikan dan mengembangkan objek wisata melalui satu media informasi
3. Membantu meningkatkan pendapatan pengusaha di sekitar tempat wisata



## 1.5 Metodologi Penelitian

Pada Pengembangan Aplikasi Mobile adapun metode yang digunakan adalah *Prototype* dimana terdapat 5 tahapan yang harus di selesaikan. Metode *Prototype* sendiri merupakan metode yang dapat membantu *developer* dan *stakeholder* dalam memahami apa yang di bangun ketika persyaratannya tidak jelas. Adapun tahapan-tahapan yang perlu dilakukan yaitu [10]:

### 1. Tahap Komunikasi (*Communication*)

Di tahap awal ini, dilakukan identifikasi sasaran aplikasi yang akan dibangun dengan menggunakan teknik dan media pengumpulan data secara kuesioner online, sehingga dengan data yang telah di peroleh di analisis dan dideskripsikan fungsi dan fitur utama apa yang diinginkan oleh pengguna.

### 2. Tahap Perencanaan cepat (*Quick Plan*)

Pada tahap ini menentukan sumberdaya dan spesifikasi untuk pengembangan aplikasi berdasarkan kebutuhan sistem dan tujuan pada hasil komunikasi yang dilakukan agar pengembangan aplikasi dapat sesuai dengan yang diharapkan. Kebutuhan yang digunakan berhubungan dengan perangkat keras dan perangkat lunak untuk membangun aplikasi seperti spesifikasi komputer atau laptop dan *tools* untuk merancang sistem.

### 3. Tahap Pemodelan Perancangan cepat (*Modelling Quick design*)

Pada tahap ini dilakukan penggambaran model sistem yang akan dikembangkan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* seperti *Use Case Diagram*. Perancangan antarmuka pengguna juga dirancang berdasarkan kebutuhan pada tahap *communication* melalui *tools figma* dan jika sudah sesuai maka tidak perlu dilakukan perubahan. Basis data juga dirancang sebagai penyimpanan data pada aplikasi yang akan dibangun mengadopsi struktur JSON (*JavaScript Object Notation*) dengan menggunakan *firestore* yang di sediakan oleh *Google Firebase*.

### 4. Tahap Pembentukan Prototype (*Construction of Prototype*)

Pada tahap ini, membangun prototype dengan menggunakan bahasa pemrograman *JavaScript* dengan *Framework React native* yang di hubungkan dengan *Google Firebase*. *GitHub* di manfaatkan untuk melacak segala perubahan yang di lakukan selama proses pengkodean di lakukan. Pengujian sistem juga di

lakukan melalui *User Support* untuk mengetahui sistem dapat berjalan dengan sesuai.

5. Tahap pengiriman & umpan balik penyebaran (*Deployment Delivery & Feedback*)  
Di tahap ini di lakukan evaluasi Prototype oleh pengguna dan digunakan untuk melakukan perbaikan secara terus menerus sampai memenuhi kebutuhan pengguna



# UNIVERSITAS MIKROSKIL