

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata saat ini telah menjadi salah satu motor penggerak ekonomi dunia terutama dalam penerimaan devisa negara melalui konsumsi yang dilakukan oleh turis asing terhadap produk barang dan jasa nasional. Berbagai organisasi internasional seperti PBB, Bank Dunia, *United Nation World Tourism Organization* (UNWTO) telah mengakui bahwa pariwisata merupakan sektor ekonomi yang mampu bertahan dalam krisis ekonomi *global*. Sektor pariwisata menunjukkan pertumbuhan *positif* dan di sisi lain banyak sektor ekonomi lainnya bertumbangan. Indonesia adalah negara dengan potensi pariwisata yang sangat besar dan telah menjadi salah satu destinasi pariwisata dunia. Indonesia memiliki tempat-tempat menarik untuk pariwisata, wilayah pedalaman yang indah.

Aceh adalah salah satu provinsi di Indonesia. Aceh merupakan sebuah daerah yang multikultural, multi etnik, agama, ras, dan golongan. Langsa juga memiliki banyak tempat wisata yang eksotis dan menakjubkan. Berkunjung ke Langsa juga bisa memberikan sensasi berlibur yang berbeda dan Menyenangkan. Di era kecanggihan teknologi yang menjadi keniscayaan kehidupan masyarakat modern. Dunia pariwisata juga dituntut untuk mengembangkan pola kerja yang cerdas. Melalui pemanfaatan teknologi digital, teknologi komunikasi dan teknologi informasi (*Information and Communication Technologies / ICT*) kini pariwisata Indonesia juga dituntut untuk mengembangkan *smart tourism*.

Smart tourism dapat dimanfaatkan untuk menuju pasar pariwisata yang terpadu, terkait tempat-tempat wisata, departemen pemerintahan dan informasi serta layanan yang relevan dari perusahaan untuk mempromosikan pengembangan pariwisata. Pemanfaatan *smart tourism* dalam dunia pariwisata diantaranya bertujuan untuk menciptakan wisata yang inovatif melalui infrastruktur teknologi mutakhir. Juga untuk menjamin keberlanjutan pengembangan kawasan wisata yang memiliki lahan mudah diakses. "Selain juga untuk memfasilitasi interaksi

pengunjung dengan integrasi lingkungannya serta meningkatkan kualitas pengalaman ditempat tujuan.

Beberapa penelitian yang memanfaatkan objek pariwisata yang dilakukan oleh Penelitian yang dilakukan oleh Irman Hariman dan Komar Rusman pada tahun 2015 yaitu aplikasi pendukung keputusan dalam menentukan objek wisata alam menggunakan metode AHP berbasis android. Penelitian yang dilakukan oleh Anak Agung Gede Oka Wisnumurti dan Wayan Rideng pada tahun 2017 yaitu Pengembangan Pariwisata Bali Melalui Budaya dan Harapan Lokal Desa Pakraman. Berdasarkan permasalahan dan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka akan dibangun sebuah aplikasi yang memanfaatkan teknologi internet dan android untuk menampilkan tempat wisata dan lokasi wisata dengan lebih akurat. Aplikasi akan menampilkan tempat wisata yang ada di kota langsa, hotel, bank dan tempat ibadah yang di daerah wilayah kota langsa menggunakan konsep smart tourism dan diharapkan dengan dibuatnya aplikasi “ Langsa indah “ ini dapat bisa membawa wisatawan lokal maupun internasional untuk berkunjung di kota langsa.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun permasalahan dari penelitian ini adalah masyarakat umum masih sering mengalami kesusahan dalam mencari lokasi tempat wisata yang ada di kota langsa. Sistem informasi yang ada masih menggunakan sistem pembicaraan dari masyarakat yang ada di sekitar dan sering kali masyarakat luar kota maupun dalam kota mereka masih bingung untuk mencari lokasi wisata yang berada di kota langsa. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk membuat suatu sistem informasi lokasi wisata yang menampilkan lokasi wisata yang ada di kota langsa.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dilakukan saat pengunjung datang ke kota langsa.
2. Pengambilan data dilakukan pada 5 wisata di kota langsa.
3. Ruang lingkup penelitian hanya mencakup di daerah kota langsa.

4. Pada kota langsa terdapat 3 titik untuk menuju lokasi wisata yaitu tugu simpang komodor, tugu satlantas dan terminal terpadu kota langsa, tapi pada penelitian ini mengambil 1 titik menuju lokasi wisata yaitu simpang tugu komodor

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui jalur terdekat ke lokasi wisata di kota langsa.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran alternatif pemecahan masalah, analisa proses, UML (Unified Modelling Language) sistem yang berjalan, serta elisitasi tahap I, elisitasi tahap II, elisitasi tahap III, dan final draft elisitasi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan analisa sistem yang diusulkan dengan menggunakan flowchart dan mind map dari sistem yang diimplementasikan, serta pembahasan secara detail final elisitasi yang ada di bab sebelumnya, di jabarkan secara satu persatu dengan menerapkan konsep sesudah adanya sistem yang diusulkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN