

BAB I

PEDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara yang sangat indah. Semua itu dapat dimanfaatkan oleh masyarakat Indonesia sebagai potensi objek wisata yang dapat menarik kunjungan wisatawan. Wisatawan yang datang berkunjung merupakan sumber *devisa* negara yang dapat meningkatkan pendapatan negara dan masyarakat di lokasi potensi objek wisata.

Saat ini pembangunan daerah sudah merujuk pada otonomi daerah. Ini memberikan keleluasaan kepada pemerintah daerah untuk mengatur dan mengelola segala potensi yang dimiliki daerah, sehingga mendorong pemerintah Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Tengah sebagai perencana, pelaksana dan pengawas bidang pariwisata untuk bisa mengelola aset yang tak ternilai sebagai salah satu faktor penunjang peningkatan di sektor ekonomi dan giat mengembangkan potensi wilayahnya untuk tujuan wisata dalam rangka terwujudnya visi dan misi daerah dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Menurut Hidayat (2000: 79), berlakunya Undang-undang yang berkaitan dengan Otonomi Daerah yaitu Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah dan Undang-Undang Nomor 25 tentang Perimbangan Keuangan Antara Pusat dan Daerah menjanjikan sebuah harapan dan tantangan bagi pemerintah daerah. Dikatakan demikian karena dengan adanya kedua undang-undang itu, maka akan terjadi perluasan wewenang pemerintah daerah. Secara teoritis, perluasan wewenang dapat menciptakan *local accountability*, yakni meningkatnya kemampuan keuangan daerah dalam memperhatikan hak-hak masyarakatnya. Akan tetapi di lain pihak daerah otonom harus mampu untuk menggali sumber-sumber keuangan sendiri. Kondisi yang demikian harus diikuti dengan kemampuan untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD). Kontribusi pendapatan asli daerah (PAD) sektor Pariwisata dalam PAD adalah sebagai salah satu sektor yang sangat potensial yang dapat memberikan alternatif lain sebagai salah satu sumber pendapatan asli daerah, dengan potensi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang besar untuk menciptakan peluang dan kesempatan kerja baru dalam kegiatan ekonomi.

Saat ini Kalimantan Tengah masih merupakan **Provinsi terluas nomor 3 (tiga) di Indonesia setelah Papua dan Kalimantan Timur**. Provinsi Kalimantan Tengah terbagi menjadi beberapa Daerah Tingkat II, yaitu 13 Kabupaten dan 1 Kota yang meliputi

Kabupaten Kotawaringin Barat, Kabupaten Kotawaringin Timur, Kabupaten Kapuas, Kabupaten Barito Selatan, Kabupaten Barito Utara, Kabupaten Sukamara, Kabupaten Lamandau, Kabupaten Seruyan, Kabupaten Katingan, Kabupaten Pulang Pisau, Kabupaten Gunung Mas, Kabupaten Barito Timur, Kabupaten Murung Raya, dan Kota Palangka Raya. Tiap-tiap Kabupaten dan kota tersebut menyimpan potensi yang dapat dijadikan sebagai peluang usaha khususnya untuk bidang kepariwisataan.

Potensi wisata Kalimantan Tengah terbentuk dari kondisi geografis, sejarah dan budaya yang dimiliki Provinsi Kalimantan Tengah. Potensi wisata yang berasal dari kondisi geografis meliputi objek wisata alam dan objek wisata budaya. Potensi wisata yang berasal dari sejarah meliputi objek wisata peninggalan-peninggalan sejarah. Potensi wisata yang berasal dari budaya meliputi keunikan masyarakat dengan segala kebudayaannya.

Berdasarkan gambaran di atas, dapat diketahui bahwa sektor kepariwisataan di Kalimantan Tengah memiliki potensi yang besar, yaitu memiliki objek dan daya tarik wisata sebagai sesuatu yang dapat dilihat (*something to see*), *Something to buy*, adalah segala sesuatu yang menarik atau mempunyai ciri khas tersendiri untuk dibeli dan sesuatu yang dapat dilakukan (*something to do*) oleh wisatawan. Oleh karena itulah sektor pariwisata ditetapkan menjadi salah satu sektor prioritas dalam pembangunan daerah. Kondisi ini

didukung oleh status serta posisi strategis Kalimantan Tengah yang dapat diakses dari darat, laut dan udara.

Secara konvensional, sarana penyampaian informasi dan promosi yang digunakan masih berupa brosur dan video objek – objek wisata dalam *Compact Disk* (CD-ROM), namun hal ini kurang efektif karena bisa didapatkan apabila berkunjung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Tengah. Lagi pula sarana yang digunakan hanya informasi objek-objek wisata. Hal ini menyebabkan penyampaian informasi dan promosi menjadi tidak efisien, tidak jelas, dan efektif. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah sarana penyampaian informasi secara jelas, cepat, mudah, dapat di akses kapan pun dan dimana pun dengan menggunakan *internet*, dan yang lebih menarik secara interaktif sehingga dapat menambah minat pengunjung untuk berwisata ke Kalimantan Tengah maka akan dapat menghemat waktu serta biaya para wisatawan yang ingin berkunjung.

Berdasarkan kebutuhan pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Tengah tersebut penulis ingin membuat aplikasi yang diberi judul ***“Rancang Bangun Aplikasi Petunjuk Wisata Berbasis Web Dalam Rangka Mengidentifikasi Objek-objek Wisata di Provinsi Kalimantan Tengah”*** sebagai tema dalam tugas akhir ini.

B. Batasan Masalah

Adapun Batasan Masalah ini adalah :

1. Dalam rancang bangun aplikasi ini memanfaatkan data lokasi tujuan objek-objek wisata dan objek-objek wisata di Kalimantan Tengah.
2. Pada aplikasi ini hanya dibatasi pada pemetaan objek-objek wisata yang ada di Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Pada aplikasi ini rute jalan dapat menggunakan dua rute yaitu rute transportasi udara dan rute transportasi darat. Rute transportasi darat dapat ditempuh dengan menggunakan mobil pribadi, mobil biro perjalanan , dan kendaraan bermotor.
4. Pada aplikasi ini video wisata hanya menampilkan beberapa objek-objek wisata diantaranya adalah Objek Wisata Budaya Monumen/Tugu Peringatan, Objek Wisata Alam Bumi Perkemahan 'Nyarum Menteng' dan Arboretum, Danau Tahai, Objek Wisata Alam Taman Wisata Bukit Batu/Pertapaan, Objek Wisata Alam Wisata Susur Sungai, Objek Wisata Alam Pantai Ujung Pandaran, Objek Wisata Budaya Museum Kayu, Objek Wisata Istana Kuning Pangkalan Bun, Objek Wisata Taman Nasional

Tanjung Puting, Objek Wisata Alam Pantai Teluk Kubu, Objek Wisata Alam Batu Suli dan Batu Tingkes, Objek Wisata Alam Liang Pandan.

5. Pada aplikasi ini untuk tampilan rute udara hanya menampilkan informasi animasi penerbangan dan untuk tampilan rute darat untuk menuju lokasi/daerah lokasi objek wisata dititik pusatkan dari kota Palangka Raya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah diatas diperoleh suatu rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi petunjuk wisata berbasis *web* untuk mengidentifikasi potensi objek-objek wisata yang terdapat di KalimantanTengah ?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Menerapkan aplikasi berbasis *web* sesuai dengan kebutuhan Pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Tengah untuk

mengidentifikasi potensi objek-objek wisata yang terdapat di Kalimantan Tengah.

2. Memberi informasi yang lengkap dan efektif kepada masyarakat yang belum mengetahui objek-objek wisata di Kalimantan Tengah.

E. Manfaat Penelitian

Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat di antaranya:

1. *Web* ini sebagai salah satu media informasi dan promosi objek wisata alam dan objek wisata budaya yang terdapat di Kalimantan Tengah.
2. *Web* ini mempermudah wisatawan untuk menentukan tujuan objek-objek wisata yang ingin di kunjungi.
3. Dengan *web* ini dapat mempermudah akses informasi sehingga, meningkatkan jumlah kunjungan para wisatawan ke Kalimantan Tengah.

F. Sistematika Penulisan

Dimaksudkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isi dalam penulisan tugas akhir ini. Adapun sistematika

penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan lebih rinci mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi dan hal-hal yang mendukung penyelesaian masalah yang akan dibahas.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menggambarkan alur kerja yang dilakukan selama penelitian. sekaligus memperlihatkan pola pikir atau kerangka berpikir penulis ketika memulai dan mengakhiri penelitian.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini penulis akan membahas mengenai analisis masalah, rancangan *web* yang akan dibuat untuk analisis masalah yang dihadapi, serta implementasi dan pengujian dari perancangan yang telah dibuat.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang hasil program yang sudah dirancang berdasarkan teknologi yang digunakan, cara menjalankan program dan hasil pengujian yang dicapai oleh program.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang diambil penulis dari judul yang diambil, dan saran–saran untuk penulisan atau pengembangan selanjutnya.