

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Sektor pariwisata memiliki peran strategis dalam mendukung pembangunan ekonomi. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan posisi pariwisata sebagai sumber devisa negara terbesar kedua (Agil, 2019). Sektor pariwisata sebagai asset ekonomi Kabupaten Banjarnegara adalah merupakan kegiatan usaha yang memiliki prospek menjanjikan, sekaligus mampu memberikan kontribusi pendapatan yang signifikan bagi Pendapatan Asli Daerah (PAD). Bahkan pengaruh multi ganda yang diakibatkan mampu menciptakan lapangan usaha dan lapangan kerja yang luas bagi masyarakat (budparbanjarnegara.com).

Promosi dan pemasaran menjadi salah satu kendala dalam pengembangan industri pariwisata. Kabupaten Banjarnegara memiliki kekayaan alam dan budaya yang sangat melimpah, baik berupa wisata alam, wisata buatan, wisata budaya, wisata kerajinan, agro wisata, serta seni dan budaya. Kekayaan alam dan budaya tersebut sangat berpotensi sebagai sumber ekonomi dan pariwisata Kabupaten Banjarnegara. Namun, hal tersebut kurang bisa dimaksimalkan. Hal ini dapat terjadi karena banyak wisatawan yang belum mengetahui berbagai wisata yang ada di Kabupaten Banjarnegara.

Masih banyaknya tempat wisata yang belum diketahui oleh wisatawan menunjukkan bahwa kurangnya promosi dan pengetahuan tempat wisata yang ada di Kabupaten Banjarnegara. Sebenarnya sudah ada beberapa promosi pariwisata yang dilakukan oleh Kabupaten Banjarnegara seperti brosur, pamflet, iklan di saluran televisi pemerintah maupun swasta, dan melalui website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjarnegara. Namun promosi tersebut lebih menonjolkan tempat wisata yang sudah terkenal seperti Dataran Tinggi Dieng. Akan tetapi sebenarnya masih banyak tempat wisata menarik lainnya yang dapat dikunjungi oleh wisatawan.

Perkembangan teknologi saat ini telah berkembang dengan sangat pesat dan juga membawa perubahan yang sangat besar karena dengan teknologi tersebut informasi didapat dengan cepat, akurat, dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Teknologi internet merupakan salah satu media yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada berbagai sektor, khususnya sektor ekonomi dan pariwisata. Orang dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan melalui internet, hanya dari rumah atau ruang kantor, tanpa harus datang langsung ke lokasi atau sumber informasi tersebut berasal. Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah di bidang pariwisata yang memberikan andil untuk mendistribusikan informasi objek-objek wisata yang lebih interaktif dan menarik khususnya melalui media internet.

Kabupaten Banjarnegara memiliki berbagai tempat wisata yang begitu indah, namun tidak banyak orang yang mengetahui tempat wisata yang ada di daerah tersebut. Oleh karena itu diperlukan suatu penghubung yang dapat memberikan pengetahuan tentang lokasi wisata yang di Banjarnegara melalui media aplikasi penunjuk wisata. Menurut Wikipedia, aplikasi adalah program yang digunakan orang untuk melakukan sesuatu pada sistem komputer. Setiap orang yang ingin berwisata ke Kabupaten Banjarnegara dapat memanfaatkan media aplikasi tersebut selama terhubung secara online di jaringan internet.

Sebelumnya pernah ada aplikasi pariwisata Kabupaten Banjarnegara, namun aplikasi tersebut sudah tidak tersedia lagi. Oleh karena itu akan lebih baik apabila terdapat aplikasi pariwisata Kabupaten Banjarnegara yang lebih lengkap dan akurat. Aplikasi ini dirancang menggunakan *Location Based Service* (LBS), dimana aplikasi ini dapat menunjukan lokasi wisata dari lokasi kita saat ini menuju lokasi wisata yang akan kita tuju. Selain itu aplikasi ini dapat menunjukan pusat oleh-oleh dan tempat penginapan terdekat.

Pembuatan aplikasi sebagai media penunjuk wisata yang diharapkan dapat memberikan solusi tepat guna bagi pariwisata Kabupaten Banjarnegara.

Dengan konsep, tema, dan desain yang menarik, efektif, dan informatif aplikasi penunjuk pariwisata Kabupaten Banjarnegara diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada masyarakat luas, khususnya wisatawan domestik dan wisatawan mancanegara mengenai lokasi pariwisata yang ada di Kabupaten Banjarnegara.

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyak wisatawan yang belum mengetahui lokasi pariwisata yang ada di Kabupaten Banjarnegara.
2. Promosi wisata lebih terpusat pada tempat wisata Dataran Tinggi Dieng.
3. Aplikasi pariwisata berbasis android Kabupaten Banjarnegara sudah tidak dapat diakses lagi.

C. PEMBATAAN MASALAH

Untuk memperjelas ruang lingkup pembahasan, maka masalah dibatasi dengan:

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Android Studio.
2. Aplikasi ini dapat digunakan oleh semua orang (publik), tidak hanya masyarakat Kabupaten Banjarnegara.
3. Aplikasi ini digunakan sebagai penunjuk wisata, yang ada di Kabupaten Banjarnegara.

D. RUMUSAN MASALAH

Dari permasalahan di atas dapat dirumuskan pemecahan masalah dari pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Bagaimana pengaplikasian *location based service* (LBS) untuk merancang aplikasi sebagai sarana penunjuk pariwisata di Kabupaten Banjarnegara?

Berdasarkan perumusan masalah tersebut, penulis memandang penting untuk mengangkat kasus di atas ke dalam Skripsi ini dengan mengambil judul: **“Aplikasi Penunjuk Wisata Kabupaten Banjarnegara Berbasis Android Menggunakan *Location Based Service* (LBS)”**

E. TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaplikasian *location based service* (LBS) untuk merancang aplikasi sebagai sarana penunjuk pariwisata di Kabupaten Banjarnegara.

F. MANFAAT PENELITIAN

1. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banjarnegara
 - a. Diharapkan dapat menaikkan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Banjarnegara dari sektor pariwisata.
 - b. Diharapkan dapat mempermudah dalam hal menunjukkan lokasi pariwisata yang akurat dan lengkap seperti yang diinginkan oleh wisatawan.
2. Bagi Akademik
 - a. Skripsi ini dapat menambah perbendaharaan buku-buku ilmiah yang ada di Universitas Ngudi Waluyo Semarang, baik secara kualitas maupun kuantitas.
 - b. Dapat digunakan sebagai acuan untuk peneliti selanjutnya.

3. Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu media penerapan ilmu yang penulis peroleh selama pendidikan jenjang starta satu di Universitas Ngudi Waluyo Semarang.
- b. Sebagai tambahan pengalaman dan kreatifitas dalam mengaplikasikan ilmu yang diperoleh selama duduk di bangku kuliah.

4. Bagi Masyarakat

- a. Meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai perkembangan informasi.
- b. Meningkatkan penghasilan masyarakat sekitar dengan ramainya wisatawan setelah adanya aplikasi penunjuk wisata.
- c. Sebagai salah satu sumber referensi mengenai pengenalan dan penunjuk arah pariwisata di Kabupaten Banjarnegara.