

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, pemerintah, dan pemerintah daerah (Cemporaningsih, Raharjana, & Damanik, 2020). (Smitch, 2014) Kegiatan Wisata adalah perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok dari tempat tinggal menuju suatu tempat tertentu untuk mendapatkan pengalaman diluar aktivitasnya sehari-hari dalam waktu sementara. Tempat wisata merupakan tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan wisata yang mempunyai nilai dan budaya. Tujuan berwisata yaitu untuk mengalihkan perhatian atau suasana rutin yang dilakukan setiap hari, dengan maksud memperbaharui kinerja yang optimal.

Danau Toba ialah salah satu danau terbesar di Indonesia yang menjadi salah satu tempat wisata yang populer di Sumatera Utara. Di tengah Danau Toba ada sebuah pulau yang bernama pulau Samosir, yang penduduknya di dominasi oleh suku Batak. Disekitar Danau Toba terdapat banyak sekali tempat wisata budaya, wisata alam, maupun wisata kuliner khas dari Daerah Danau Toba yang menjadi tujuan wisatawan saat ini. Selain tempat wisata yang menarik perhatian, keramahan dan kebudayaan yang ada di Danau Toba juga menjadi salah satu alasan wisatawan untuk berkunjung ke Danau Toba.

Namun kurangnya rute penunjuk arah, seringkali wisatawan kurang merasa puas saat berwisata dan kurangnya pengetahuan dan panduan wisata yang lengkap, beserta kurangnya teknologi yang berkembang di Danau Toba.

Oleh sebab itu, peneliti berusaha untuk memecahkan permasalahan ini dengan membuat sebuah aplikasi pemandu wisata yang berbasis web. Penelitian ini menggunakan metode *agile*, karena metode ini lebih mengutamakan kepuasan penggunaannya, yang nantinya dapat digunakan oleh setiap wisatawan yang hendak berkunjung ke Danau Toba. Peneliti juga menggunakan aplikasi *Google Maps API* untuk membuat rute atau *maps* tempat-tempat wisata, penginapan yang ada, dan berbagai fasilitas beserta panduan yang lengkap. Dan penelitian ini akan digunakan sebagai bahan skripsi dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemandu Wisata Danau Toba berbasis Web menggunakan Metode Agile.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan masalah yang ditemukan dalam latar belakang, sehingga penulis mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Kurangnya pengetahuan wisatawan tentang objek wisata Danau Toba.
2. Kurangnya panduan bagi wisatawan untuk mengakses tempat wisata di Danau Toba.
3. Belum adanya peta *digital* yang memberikan rute untuk mengakses objek wisata di Danau Toba.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

1. Aplikasi yang dibangun berisi pengenalan objek wisata yang ada di Danau Toba.
2. Aplikasi ini berisi rute perjalanan untuk mengakses objek wisata, penginapan yang tersedia dan kuliner yang ada di sekitar objek wisata.
3. Jumlah objek wisata yang di teliti sebanyak 7 tempat wisata.
4. Aplikasi yang dibangun berbasis *Web* menggunakan metode *Agile*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan analisa penulis maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimana cara membangun aplikasi pemandu wisata Danau Toba berbasis *web* menggunakan metode *agile*.
2. Bagaimana cara menerapkan aplikasi pemandu wisata Danau Toba berbasis *web* menggunakan metode *agile*.

1.5 Tujuan Penelitian

Penulis menguraikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membuat tahapan dalam perancangan aplikasi pemandu wisata Danau Toba berbasis *web* menggunakan metode *agile*.
2. Memberikan panduan dan pelayanan kepada setiap wisatawan dalam menjelajahi setiap tempat wisata yang berada di Kawasan Danau Toba.

1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis maka akan diperoleh manfaat sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat teoritis

Aplikasi ini menjadi referensi untuk lebih meningkatkan pengembangan diri penulis. Aplikasi ini mampu membantu menarik minat wisatawan agar berkunjung ke danau Toba. Aplikasi ini dapat dikembangkan oleh peneliti selanjutnya.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Aplikasi ini akan dapat membantu wisatawan dalam memilih objek wisata yang hendak dikunjungi, serta akan membantu untuk meningkatkan jumlah para wisatawan yang berkunjung ke Danau Toba.
2. Aplikasi ini nantinya dapat sebagai contoh untuk daerah- daerah lain yang hendak memperkenalkan objek wisatanya.
3. Aplikasi ini akan bermanfaat bagi warga karena menambah pendapatan mereka melalui sektor pariwisata.
4. Aplikasi ini akan memberikan kemudahan dan kepuasan kepada setiap wisatawan karena dilengkapi dengan fitur yang lengkap sebelum wisatawan melakukan perjalanan selama berwisata di Danau Toba.