

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi yang berkembang saat ini memudahkan usaha penyebaran informasi dan promosi daerah pariwisata dengan memanfaatkan kemampuan dan kemudahan teknologi saat ini yang berbasis internet di seluruh pelosok Indonesia. Kemajuan teknologi di era globalisasi telah terbukti memberikan perubahan yang signifikan dari proses manual menjadi otomatis. Industri pariwisata saat ini masih merupakan sector industri unggulan, dimana memberikan dampak yang sangat baik bagi perkembangan sektor bisnis perhotelan dan kuliner di Kabupaten Rote Ndao.

Kabupaten Rote Ndao adalah tempat wisata yang saat ini banyak dikunjungi oleh para wisatawan manca Negara maupun domestik, dengan panorama alam yang alami dan tidak adanya polusi. (Sumber : Dinas Parawisata Kabupaten Rote Ndao).

Masalah promosi pariwisata secara online merupakan salah satu permasalahan yang di hadapi pemerintah Kabupaten Rote Ndao

dalam bidang promosi pariwisata. Aplikasi promosi pariwisata dibutuhkan karena memudahkan pengunjung yang jaraknya jauh untuk melihat tempat wisata yang ada di Kabupaten Rote Ndao secara online sebelum berkunjung ke Rote dan yang ingin berlibur menikmati wisata-wisata yang ada di Rote Ndao.

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh pemerintah Kabupaten Rote Ndao adalah belum mempunyai Aplikasi Promosi secara online yang memudahkan masyarakat atau wisatawan untuk melihat tempat wisata yang berada di Rote Ndao.

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang maka dapat dirumuskan permasalahan yang dihadapi pemerintah Kabupaten Rote Ndao adalah perlu adanya sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memberikan informasi tentang berbagai obyek wisata di Kabupaten Rote Ndao.

Desain *responsive* pada aplikasi, membantu dalam *user interface* atau tampilan berdasarkan *screen* atau layar *device* seperti *mobile (handphone)*, *Ipad* atau *tablet* dan *desktop*. Contoh dari aplikasi yang dibuat ini ialah dengan mengakses menggunakan perangkat *mobile* maka tampilan atau *layout website* akan

menyesuaikan layar *mobile* dengan bentuk lebih jelas atau tulisan tidak terlalu kecil dan sesuai pada layar *mobile* dengan menggunakan teknik desain *responsive*. Dengan tujuan menyajikan tampilan yang sangat jelas dan sesuai dengan bentuk layar pada *Desktop* (PC, laptop, Netbook dan lain-lain), *ipad* dan *tablet* dan *mobile (handphone)* menggunakan desain *responsive* (Eko Priyo Utomo, 2013).

1.3. Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

- a. Informasi tentang objek wisata Alam di kabupaten Rote Ndao.
- b. Informasi tentang objek wisata Budaya di kabupaten Rote Ndao.
- c. Informasi tentang objek wisata Buatan di kabupaten Rote Ndao.
- d. Desain Responsive yang dapat membantu dalam *user interface* atau tampilan berdasarkan *screen* atau layar *device* seperti *mobile (handphone)*, *ipad* atau *tablet* dan *desktop* (komputer, laptop, netbook dan sebagainya).
- e. Fasilitas Pendukung objek wisata kabupaten Rote Ndao

- f. Menampilkan agenda kegiatan/event parawisata yang ada di kabupaten Rote Ndao dalam bentuk kalender.
- g. Menampilkan berbagai fasilitas yang ada di Rote Ndao seperti Bank, Kantor Polisi, Rumah Sakit, Restoran.

1.4. Tujuan

Tujuan dalam penelitian ini adalah mampu membuat aplikasi untuk memberikan kemudahan bagi calon wisatawan dalam memperoleh informasi yang akurat tentang obyek wisata di Kabupaten Rote Ndao.