

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang (1) Latar Belakang (2) Rumusan Masalah (3) Batasan Masalah (4) Tujuan (5) Manfaat dalam Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang memiliki alam yang indah mulai dari pantainya hingga pegunungan, karena itu Indonesia memiliki tempat pariwisata yang banyak dan beragam. Salah satu pariwisata yang sering dikunjungi yaitu Bali, dengan berskala internasional membuat Bali ramai pengunjung dari berbagai negara maupun dalam negeri. Bali memiliki beragam budaya, alam yang indah dan kuliner yang begitu menarik. Ramainya wisatawan membuat perekonomian terbesar Bali berada pada sektor pariwisata.

Objek wisata alam terbuka masih menjadi unggulan dalam sektor wisata Bali. Salah satu objek wisata yang terdapat di Pulau Bali yaitu Desa Gunung Kangin yang terletak di Desa Gunung Kangin, Tabanan-Bali. Wisata yang menyajikan konsep tri hita karena yang berarti hubungan dengan Tuhan, hubungan dengan sesama manusia, dan hubungan dengan alam di sekitar. Fasilitas dalam wisata Desa Gunung Kangin memiliki jalur tracking dan jalan setapak, sehingga

pengunjung dimanjakan oleh keindahan desa dan alam sekitar yang sangat cocok untuk berlibur bersama keluarga.

QR Code (Quick Response Code) adalah perkembangan dari kode batang yang ditemukan di negara Jepang yang kini banyak di gunakan sebagai perantara (*Link*) untuk melakukan pembayaran ataupun keperluan lain nya.

Permasalahan yang terdapat pada pariwisata di Pulau Bali yaitu penurunan jumlah pengunjung dikarenakan dampak COVID-19. Terbatasnya ruang gerak mengakibatkan penurunan segi perekonomian yang drastis setiap bulannya di Bali. Pengelola wisata mengambil tindakan untuk menutup atau mengurangi batas jumlah pengunjung objek wisata tersebut. Desa Gunung Kangin juga terkena dampak COVID-19 sehingga mengalami penurunan jumlah pengunjung. *Era new normal* ini objek wisata mulai dibuka kembali tetapi jumlah pengunjung belum mengalami peningkatan semasa COVID-19.

Permasalahan yang dijabarkan di atas membutuhkan inovasi dan motivasi baru untuk memperkenalkan suatu wisata ke wisatawan dalam negeri maupun mancanegara. Sistem informasi *online* merupakan penyebaran informasi yang paling cepat dan mudah di jangkau, sehingga gagasan untuk membantu meningkatkan daya tarik wisatawan khususnya Desa Gunung Kangin dengan cara membuat *Virtual Guide (QR Code)* yang akan diletakkan di setiap *spot* wisata yang berguna sebagai *hyperlink* (penghubung) wisatawan dengan halaman *website* yang menjelaskan tentang *spot* tersebut dengan cara memindai *QR code* menggunakan *smartphone* para pengunjung. Untuk pengunjung yang tidak bisa hadir langsung ke desa Gunung Kangin akan tersedia *Virtual Guide* yang berupa peta yang terdapat pada halaman *website* Desa Gunung Kangin, di mana di peta

tersebut akan terlihat rute *tracking* dan *spot-spot* wisata yang bisa di klik dan akan muncul foto beserta informasi tentang *spot* tersebut. Upaya menarik wisatawan, *Virtual Guide* ini sangat berperan penting dalam memberikan lokasi wisata dan gambaran fasilitas wisata seperti *spot-spot* di jalur *tracking*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, adapun rumusan masalah dari laporan ini yaitu;

- a. Bagaimana rancang bangun Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali?
- b. Bagaimana implementasi Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui rancang bangun Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali.
2. Mengetahui implementasi Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah untuk Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Kangin, Tabanan, Bali seperti berikut.

1. Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali mencakup manajemen data yaitu *delete* data, *input* data, dan *update* data.
2. Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali memiliki tiga pengguna yaitu admin, kelompok pokdarwis ,dan *member*.
3. Admin dapat melakukan manipulasi seluruh data yang ada di Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali.
4. Kelompok pokdarwis hanya dapat mengganti isi dari gambar ,deskripsi , harga yang ada di web Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali.
5. *Member* dapat melihat tampilan dari web dan melihat *Virtual Tour Guide*.
6. Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali menggunakan aplikasi *Visual Studio Code* dengan *framework* CI yang berbasis Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan XAMPP untuk *database*.
7. *Virtual Guide* yanag tersedia berupa *QR code* yang akan tersedia di *spot-spot* wisata Desa Gunung Kangin.
8. Peta yang tersedia di *website* hanya akan berisi fitur *point-point spot* wisata yang bisa di *click* lalu mengeluarkan pop up tentang informasi dan satu foto lokasi dan rute dari jalur *tracking* dari Desa Gunung Kangin.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian Promosi Pariwisata Berbasis *Virtual Guide* di Desa Gunung Kangin, Tabanan, Bali, adalah sebagai berikut.

1. Manfaat yang didapat setelah cara ini diterapkan adalah pemasukan dari sektor wisata dapat kembali normal khususnya daerah sekitar Desa Gunung Kangin.
2. Hasil dari penerapan cara ini diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mengetahui letak objek wisata Desa Gunung Kangin.
3. Pengembangan dari cara ini mencakup informasi yang lebih banyak mengenai lokasi wisata, terutama objek wisata yang baru dibuka.
4. Sebagai konten promosi, presentasi dan navigasi untuk wilayah Desa Gunung Kangin.
5. Memudahkan pengguna untuk mendapatkan gambar atau simulasi dari Desa Gunung Kangin.
6. Dengan adanya *Virtual Guide* diharapkan kedepannya dapat memajukan sektor pariwisata.
7. Bagi mahasiswa dapat memberikan wawasan atau pengalaman baru mengenai metode *Virtual Guide* untuk mendapatkan informasi yang lebih detail.

