



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# 1. BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini meluangkan waktu untuk menikmati pesona alam milik negeri sendiri maupun mancanegara kini sudah menjadi salah satu kebutuhan. Berdasarkan data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia, jumlah wisatawan mancanegara pada tahun 2009 mencapai 6,3 juta dan meningkat hingga 7,6 juta di tahun 2010. Sementara itu jumlah wisatawan nasional pada tahun 2009 mencapai 5,1 juta dan meningkat hingga 6,2 juta pada tahun 2010. Hal ini menunjukkan kegiatan berwisata kini berangsur-angsur menjadi sesuatu yang *trend*. (Kompas *epaper*, 26 Maret 2012).

Menurut survei Litbang Kompas, sebagian besar responden menganggap bahwa tempat wisata eksotis sebagai tempat yang masih sangat “perawan” dan belum banyak dikunjungi oleh orang (Harian Kompas, 2012). Tempat yang belum mendapat sentuhan tangan manusia serta memberikan sensasi keindahan yang berbeda. Melihat data Forum Ekonomi Dunia (WEF), Indonesia menempati urutan ke-74 pariwisata dunia dari 139 negara dan urutan ke-9 di kawasan Asia Pasifik. Setiap negara pun berlomba untuk menyediakan keunggulan pariwisatanya.

Pariwisata merupakan salah satu sektor unggulan Indonesia yang dapat mendatangkan devisa bagi negara. Indonesia memiliki objek wisata yang menarik dan kebudayaan yang unik. Namun sayangnya kurangnya pengolahan potensi yang ada, kurangnya perawatan objek wisata, serta media promosi bagi wisata tersebut.

Salah satu program wisata yang menonjolkan wisata bahari seperti *Sail Indonesia*. *Sail Indonesia* ini merupakan program tahunan yang diselenggarakan mulai dari tahun 2001 hingga sekarang. Tujuan dari *Sail Indonesia* ini untuk mendorong pertumbuhan ekonomi dan kepariwisataan di daerah, juga mempromosikan tempat-tempat tujuan wisata yang ada di Indonesia ke mancanegara. *Sail Indonesia 2012* akan diadakan di Morotai, kepulauan Maluku Utara. *Icon* dari Morotai ini yaitu Pulau Dodola, pantai yang memiliki keindahan hamparan pasir yang menjembatani antara pulau Dodola besar dan pulau Dodola kecil serta meninggalkan sisa-sisa jejak perang Dunia ke II. Hal ini melatarbelakangi penulis untuk memilih wisata Pulau Dodola sebagai salah satu tempat yang berpotensi untuk diperkenalkan kepada khalayak.

Salah satu cara untuk meningkatkan promosi dan penyediaan informasi bagi wisatawan adalah dengan mempublikasikannya melalui internet. Hasil riset yang dilakukan oleh Markplus Insight, memperlihatkan bahwa pertumbuhan pengguna internet di Indonesia terus meningkat. Jika di tahun 2010 rata-rata penggunaan internet di Indonesia masih 30%-35%, di tahun 2011 mencapai angka kisaran 40%-45%. Jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2011 sudah mencapai 55 juta orang, meningkat dari tahun sebelumnya di angka 42 juta. Riset

tersebut dikemukakan oleh *Markplus Insight* yang merupakan institusi riset yang paling terkemuka di Indonesia. Internet dapat menjangkau khalayak yang lebih luas dan lebih murah daripada melalui media fisik. Sumbaronline menyebutkan bahwa media saat ini pengakses media internet tidak terbatas jenis kelamin, pendidikan ataupun status social (Noverry,2011). Internet dikenal sebagai salah satu sarana efektif untuk memperoleh informasi dari segala penjuru dunia dengan lebih mudah. Bukan itu saja internet juga bisa dimanfaatkan untuk berbagai urusan individu atau kelompok sebagai media promosi usaha, membangun sebuah komunitas, membangun jaringan sosial dan sarana menyalurkan hobi dan bakat.

Informasi yang dapat disajikan dapat berupa tempat wisatanya, penginapan, transportasi, peta, dan kumpulan foto objek. Hal ini mendorong penulis untuk merancang desain situs Pulau Dodola. Situs ini diharapkan dapat mempermudah wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut, dengan informasi yang telah di sediakan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari uraian uraian tersebut dapat dirumuskan bahwa masalah yang dihadapi untuk mempromosikan wisata Pulau Dodola, antara lain adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana perancangan desain situs yang dapat mempromosikan wisatawan untuk mengunjungi Pulau Dodola ?

2. Konten apa saja yang harus ada dalam situs agar dapat mempromosikan wisatawan untuk mengunjungi Pulau Dodola ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penulis membatasi masalah dalam tugas akhir ini, yaitu hanya pada pembuatan desain situs, tidak termasuk pada proses *coding* atau proses *online*, dan objek gambar diambil pada pada bulan September 2011.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penulis dapat menyimpulkan tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang desain situs yang dapat mempromosikan kepada wisatawan untuk mengunjungi Pulau Dodola.
2. Untuk mengetahui konten apa saja yang harus ada dalam situs agar dapat mempromosikan kepada wisatawan untuk mengunjungi Pulau Dodola.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang didapat dari penelitian sebagai berikut :

1. Situs ini dapat memberikan informasi pada masyarakat umum agar mereka mengetahui bahwa masih ada objek wisata yang memiliki potensi nilai budaya yang menarik untuk dikunjungi.

2. Situs ini diharapkan dapat berfungsi baik sebagai media informasi yang juga menjadi media promosi untuk memperkenalkan Pulau Dodola secara lebih baik.
3. Menjadi usulan bagi Departemen Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Pulau Morotai, Maluku Utara

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode yang akan digunakan untuk menghadirkan kesimpulan akhir studi ini yaitu metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data, melakukan pendekatan permasalahan dengan cara kualitatif (melakukan wawancara langsung dan bebas) sehingga diharapkan data data yang terkumpul dapat lebih memperjelas dan mengantarkan penulis pada tahap analisa menuju kesimpulan pembahasan. Penulis melakukan penelitian dengan beberapa tahap yaitu :

1. Riset Pendahuluan

Mengadakan wawancara dengan pihak dinas pariwisata dan kebudayaan Morotai perihal Pulau Dodola.

2. Konsep Perancangan

Tahap ini akan dimulai setelah penulis mendapatkan hasil riset serta membuat perancangan *design* berdasarkan hasil dari kebutuhan wisatawan dalam konten situs.

### 3. Proses Eksekusi

Dalam hal ini penulis akan melakukan eksekusi desain dan evaluasi terhadap wisatawan. Sehingga pada akhirnya dipilih satu desain yang telah di setuju.

