

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar belakang**

Provinsi Maluku merupakan wilayah yang terdiri dari daratan dan lautan. Luas wilayah Provinsi Maluku 712.479 kilometer persegi dengan luas daratan 54.185 kilometer persegi atau sebanyak 7,6 persen dan luas lautan 658.294 kilometer persegi atau 92,4 persen.

Maluku memiliki gugusan pulau sebanyak 395 buah yang Sebagian besar merupakan pulau belum berpenghuni, yakni sebanyak 331 persen. Secara geografis Maluku berbatasan dengan Laut Seram di sebelah utara, Samudera Hindia dan laut Arafura di sebelah Selatan, Provinsi Papua Barat di sebelah timur, dan Laut Banda di sebelah barat.

Kota Ambon yang dikenal dengan sebutan “Ambon Manise”, memiliki panorama yang indah dengan objek wisata alam dan budayanya yang menarik sehingga menjadi perhatian wisatawan baik lokal maupun asing. Tahun 2015 “Ambon Manise” mempunyai 71 objek wisata yang tersebar di 5 Kecamatan diantaranya 34 objek wisata alam laut. Wisata alam darat Kota Ambon memiliki 13 objek yang begitu indah sehingga menarik para wisatawan, Kota Ambon yang merupakan Negeri Adat juga memiliki wisata budaya Upacara Adat 1 objek dan wisata budaya Sejarah 24 objek dan wisata budaya olahraga 1 objek. (Daniswari, D., 2023).

Untuk mendukung pengembangan pariwisata di Kota Ambon, sampai dengan tahun 2015 terdapat sejumlah 60 buah hotel dengan berbagai klasifikasi dengan 1836 kamar dengan 2388 buah tempat tidur. Wisatawan yang masuk dan berlibur di Kota Ambon selama tahun 2015 berjumlah 27.642 orang dengan rincian wisatawan domestik berjumlah 24.000(86.82%) sedangkan wisatawan asing berjumlah 3642 orang (13.18%) dari jumlah wisatawan asing yang berkunjung paling banyak berasal dari Negara Belanda yaitu 1.304 orang (35.81%) disusul wisatawan dari Negara Jerman dan Singapura. (Daniswari, D.,2023).

Berdasarkan uraian yang dibahas diatas, maka peneliti tertarik untuk mengambil tema penelitian “*Web Responsive Informasi Pariwisata Maluku Berbasis Multimedia*”. Dengan adanya pengguna berbasis multimedia ini dapat memanfaatkan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan lirik dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi.

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat disimpulkan masalah yang akan diselesaikan dalam bidang yang mempunyai potensi yang cukup besar dan belum ada *websitenya*.

### **1.3 Ruang lingkup**

Agar tidak menyimpang maka perlu ada Batasan masalah *Web Responsive* informasi pariwisata berbasis multimedia yang akan dibangun antara lain:

1. Menampilkan lokasi Objek Wisata beserta informasi.
2. Masyarakat bisa memilih jalur transportasi dan jarak menuju tempat lokasi objek wisata.
3. *User* bisa melakukan pencarian Objek Wisata tertentu yang ada di Provinsi Maluku.

### **1.4 Tujuan penelitian**

Tujuan penelitian dan penerapan *Web Responsive* Informasi Pariwisata Provinsi Maluku Berbasis Multimedia dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Pariwisata Interaktif.
2. Menampilkan Objek Pariwisata yang ada di Provinsi Maluku.
3. Memudahkan calon penumpang untuk bisa mengakses dan mengunjungi objek wisata yang ada di Provinsi Maluku.

## **1.5 Manfaat penelitian**

Melihat dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah *Website Responsive* Objek Pariwisata Provinsi Maluku dengan *google maps* sehingga akan semakin optimal dalam pengaksesan dari berbagai perangkat komputer.