

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang super cepat di era millennial saat ini mendorong semua lini kehidupan untuk dapat menyesuaikan dengan lingkungan yang dinamis. Secara natural perkembangan TIK dilakukan dalam rangka agar aktifitas di berbagai bidang menjadi praktis, efektif dan efisien sehingga dapat memaksimalkan sumber daya terutama *human capital* dalam meningkatkan produktifitas agar kinerja menjadi lebih baik, mengingat persaingan usaha saat ini mengalami pergeseran paradigma menuju kearah yang sebelumnya tata kelolanya masih bersifat konvensional, sebut saja analog, yang mengalami evolusi mengikuti perkembangan teknologi informasi beralih menjadi tata kelola yang bersifat *up to date* kontemporer yang bisa disebut dengan istilah digital yang berbasis ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) baik secara langsung maupun tidak langsung memberikan stimulus kreatifitas yang didukung dengan ragam media yang tersedia di dunia siber.

Gelombang Revolusi industry 4.0 telah membawa perubahan fundamental pada berbagai tatanan kehidupan global, ditandai dengan semakin berkembangnya kreativitas dan inovasi dengan pemanfaatan teknologi informasi. Era revolusi industry 4.0 menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategis yang layak mendapat perhatian sebagai pilihan strategi memenangkan persaingan ekonomi dengan terus dilakukannya inovasi dan kreativitas guna meningkatkan nilai tambah pada sektor ekonomi.

g)4in)(a)(r)-9(a)(g)-10(a)(n)()P1(E)-2(r)(e)(s)-

oleh kebijakan pemerintah mengenai meningkatkan pertumbuhan ekonomi yang inklusif dan berkelanjutan, antara lain melalui pengembangan ekonomi kreatif dan peningkatan kapasitas inovasi dan teknologi (Perpres no.2 Tahun 2015 – RPJMN 2015-2019).

Sejalan dengan arahan Presiden dan kebijakan pemerintah pusat, berdasarkan Undang -Undang nomor 24 tahun 2019 tentang ekonomi kreatif dimana pada salah satu penjelasan dijelaskan bahwa Pemerintah dan/atau Pemerintah Daerah bertanggung jawab dalam menciptakan dan mengembangkan ekosistem ekonomi kreatif sehingga mampu memberikan kontribusi bagi perekonomian nasional dan meningkatkan daya saing global guna tercapainya tujuan pembangunan berkelanjutan, Berdasar tujuan pembangunan tersebut salah satu sasaran pembangunannya adalah meningkatnya pertumbuhan dan produktivitas pelaku sektor ekonomi kreatif (UU no.24 Tahun 2019).

Ekonomi kreatif (EKRAF) adalah sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreatifitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi yang utama. Konsep ini biasanya akan didukung dengan keberadaan industri kreatif, dan seiring berjalannya waktu perkembangan ekonomi sampai pada taraf ekonomi kreatif dimana hal itu akan terwujud dengan di dahului oleh konsep ekonomi informasi yang mana informasi menjadi hal yang utama dalam pengembangan ekonomi. Lingkup kegiatan ekonomi kreatif dapat mencakup banyak aspek. EKRAF teridentifikasi setidaknya ada 14 sektor yang termasuk dalam ekonomi kreatif antara lain: periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan (handicraft), desain, fashion, film atau video dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, radio dan televisi, riset dan pengembangan

(Gusti, 2013).

Mengacu padahal tersebut, pemerintah Kota Ternate khususnya Dinas Pariwisata, saat ini berupaya untuk mengoptimalkan kreativitas sumber daya manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi Pengelolaan Ekonomi Kreatif dan potensinya perlu dilakukan secara sistematis, terstruktur, dan berkelanjutan. Melalui pengembangan Ekosistem Ekonomi Kreatif yang memberikan nilai tambah pada produk Ekonomi Kreatif yang berdaya saing tinggi, mudah diakses, dan terlindungi secara hukum tentu saja membutuhkan *big data*.

Permasalahan yang terjadi saat ini Dinas Pariwisata Kota Ternate sampai saat ini belum memiliki secara lengkap terkait data pelaku ekraf dan dikarenakan begitu banyak pelaku ekraf yang belum diketahui dan sudah namun cenderung tidak terdaftar pada subsektor ekraf. Proses yang terjadi saat ini dalam manajemen ekraf pada Dinas Pariwisata yakni, Dinas pariwisata membentuk tim khusus untuk turun ke beberapa kelurahan dan mencari pelaku ekraf, kemudian memberikan formulir pendaftaran, lalu setelah pelaku ekraf mengisi formulir pihak Dinas Pariwisata melakukan rekap dan diserahkan kepada kepala dinas untuk disahkan. Hal ini membutuhkan waktu yang cukup lama, karena tidak semua formulir mau diisi dan terkadang formulir tidak diserahkan kembali ke kantor dinas atau kelurahan. Hal ini tentunya berdampak pada kegiatan pariwisata khususnya dibidang ekraf. Dikarenakan pada kegiatan tersebut, pelaku ekraf yang sudah terdaftar akan diutamakan untuk difasilitasi serta dipasarkan berbagai produknya oleh pemerintah daerah khususnya Dinas Pariwisata serta pihak sponsor pariwisata seperti Dinas lainnya, BUMN, dan beberapa perusahaan swasta.

Melangkah dari hal tersebut, dalam pengembangan sektor ekonomi kreatif sebagai

upaya promosi produktivitas kota, yang tentu saja membutuhkan *big data*. Dalam prosesnya tentu pengumpulan data-data ekraf tidak bisa dikerjakan dengan cara konvensional lagi, agar dapat menghemat waktu, ketepatan dan kemudahan dalam administrasinya. Untuk merealisasikan hal tersebut maka dalam prosesnya membutuhkan Teknologi Informasi (TI). Berbasis TI dalam hal ini berarti adanya suatu sistem informasi manajemen yang berbasis pada pengolahan data elektronik.

Berdasarkan uraian latar belakang, peneliti akan membahas tentang bagaimana implementasi “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Ekonomi Kreatif Pada Dinas Pariwisata Kota Ternate”.

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana membangun Sistem Informasi Manajemen Ekonomi Kreatif Pada Dinas Pariwisata Kota Ternate ?

1.3. Batasan Masalah

Adapun beberapa batasan masalah dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Sistem ini digunakan Oleh Dinas Pariwisata Kota Ternate dan Masyarakat Kota Ternate.
2. Proses manajemen EKRAF terdiri dari: Dinas pariwisata membentuk tim khusus untuk turun ke beberapa kelurahan dan mencari pelaku ekraf, kemudian memberikan formulir pendaftaran, lalu setelah pelaku ekraf mengisi formulir pihak Dinas Pariwisata melakukan rekap dan diserahkan kepada kepala dinas untuk disahkan.
3. Sistem berbasis web dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, CSS, dan Javascript serta DBMS yang digunakan adalah MYSQL

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah untuk membangun Sistem Informasi Manajemen Ekonomi Kreatif Pada Dinas Pariwisata Kota Ternate.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi semua pihak, baik pihak Instansi maupun seluruh pelaku EKRAF. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Instansi Dinas Pariwisata, yaitu sebagai sistem yang memfasilitasi kegiatan monitoring data UMKM dalam ekosistem ekonomi kreatif di Kota Ternate.
2. Bagi pelaku EKRAF, yaitu sebagai media Informasi untuk mengetahui perkembangan serta seluruh bentuk kegiatan yang dapat dilakukan dan bersinergi dengan Pemerintah Kota Ternate.

Secara teknis manfaat sistem ini adalah:

a. *Integrated*

Keseluruhan kebutuhan informasi terpadu dalam suatu sistem.

b. *Fleksibel*

Dengan berbagai jenis komputer yang terkoneksi internet, Informasi dapat dilakukan di mana saja.

c. *User Management*

Pengaturan hak akses bagi administrator.

d. *Centralized and Authorized*

Penggunaan basisdata terpusat menjamin agar setiap Informasi dapat dipublish, akurat, dan aktual sehingga mengurangi duplikasi data. Keamanan hak akses terhadap data yang vital dan non-publik, namun tetap

memberikan kemudahan bagi pengguna yang diberikan hak untuk mendapatkan atau mengolah data yang diperlukan.

1.6. Sistematika

Penulisan skripsi ini terbagi ke dalam lima bab beserta pokok materinya. Sebagai gambaran umum sistematika penyusunan proposal sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori-teori pendukung yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara pelaksanaan kegiatan penelitian, mencakup cara pengumpulan data, alat yang digunakan dan cara analisa data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan implementasi perancangan detail dalam hal kerja sistem beserta analisis terhadap sistem serta pengujian.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan.