

# **BAB I**

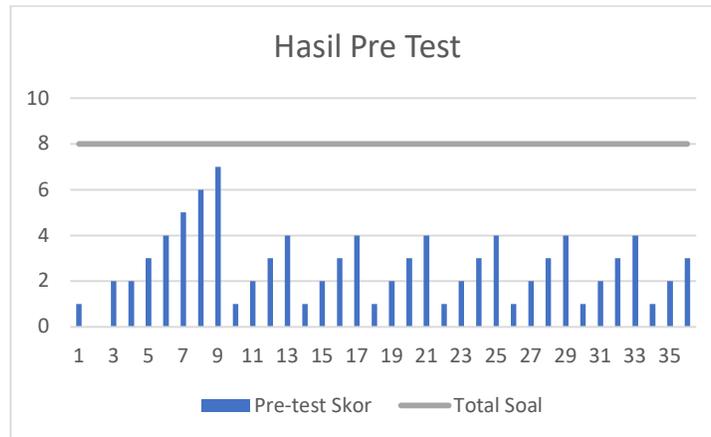
## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pertumbuhan industri sektor wisata di Indonesia telah mengalami peningkatan yang tinggi, dan Peningkatan tersebut terlihat dari bertambahnya jumlah wisatawan asing yang berkunjung ke Indonesia dari tahun ke tahun [1]. Pemerintah Indonesia menjadikan desa wisata sebagai salah satu prioritas pembangunan pariwisata. Desa wisata memiliki keunggulan berupa keunikan dan keberagaman, sehingga dapat menjadi destinasi wisata yang menarik bagi wisatawan. Selain itu, desa wisata juga dapat memberikan manfaat ekonomi dan sosial bagi masyarakat setempat[2]. Berbagai masalah dalam pengembangan desa wisata ditemukan seperti aksesibilitas yang sulit, fasilitas yang belum memadai, pemanfaatan digitalisasi, dan yang paling parah adalah pengaruh negatif dari pandemi *COVID-19* di tahun 2020[3] karena mempengaruhi perubahan operasional dan pengelolaan desa wisata.

Pandemi *COVID-19* telah menyebabkan keterpurukan industri pariwisata Indonesia pada beberapa tahun terakhir. Masalah ini dipengaruhi oleh berbagai aturan pembatasan kegiatan dan interaksi yang diberlakukan oleh menteri pariwisata untuk mencegah penularan virus[4]. Akibatnya, wisatawan asing yang datang ke Indonesia penurunan yang sangat drastis, bahkan hanya mencapai 158 ribu pada April 2020 yang diketahui dari data Kemenparekraf. Hal ini tentu mempengaruhi seluruh pariwisata di Indonesia termasuk salah satu desa wisata yang ada di kecamatan Kebumen yaitu Desa Wisata Adiluhur. Desa Wisata Adiluhur adalah sebuah desa wisata yang dikelola berbasis komunitas, yang artinya dikelola oleh semua warga desa. Wisata yang dikelola antara lain agrowisata, edukasi reptil, kampung inggris, pemberdayaan Masyarakat, seni budaya, dan kuliner komoditas setempat yaitu salah satunya teh telang. Berdasarkan hasil wawancara pada Lampiran 5 dengan bunda Rini sebagai salah satu pemilik destinasi wisata di Desa Wisata terbaik tingkat

provinsi Jawa Tengah di tahun 2019 ini, mereka merasakan dampak pandemi *COVID-19* yang berakibat pada penurunan omset yang awalnya bisa mencapai 50 juta per bulan sekarang hanya memperoleh 3 – 5 juta per bulannya. Pengelola dan pegiat desa sudah mengubah metode pemasaran mereka menjadi tergantung pada media *online*. Pemanfaatan media *online* dalam promosi pariwisata dapat membantu wisatawan mengenal lebih jauh tentang kearifan lokal dan bentuk-bentuk pemasaran pariwisata, sehingga dapat meningkatkan daya tarik wisata dan memperluas peluang kunjungan wisatawan[4]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada Lampiran 5 dengan pak toni putra kusuma sebagai pengelola Desa Wisata Adiluhur, peneliti menemukan transaksi tiket hanya bisa secara *offline*, laporan wisatawan per minggu yang masih melalui kertas, sehingga pengelola tidak mengetahui berapa wisatawan yang sedang berkunjung di Desa Wisata Adiluhur menjadi masalah dan tantangan yang dihadapi oleh pengelola. Namun, Pada realitanya wisatawan yang datang bisa sampai 500 orang di hari sabtu dan minggu, dengan total rata rata pengunjung 700 orang per minggu. Tentu saja, jika wisatawan datang dalam jumlah yang besar pengelola wisata akan kewalahan dalam melakukan pendataan transaksi dan kuota wisatawan, tapi karena kurangnya pemanfaatan dan pengetahuan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai media informasi dan pengelolaan di desa tersebut menjadikan sulitnya mengatasi tantangan dan masalah yang ada di Desa Wisata Adiluhur. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan 32 orang yang tergabung di kelompok masyarakat yang sering mengunjungi Desa Wisata Adiluhur, mereka merasa bahwa informasi yang didapatkan saat membeli tiket secara langsung di loket sangat terbatas seperti mereka tidak tahu hiburan yang tersedia di tempat wisata, penginapan, serta kuliner yang tersedia. Mereka juga sudah terbiasa dengan pembayaran cashless (non-tunai), namun yang tersedia hanya pembayaran tunai dengan tiket berupa kertas yang sering hilang dan rusak saat berkunjung.



Gambar 1. 1 *Pre Test* Pengetahuan Pengunjung

Pemanfaatan teknologi pada digitalisasi desa wisata berkembang semakin cepat yang diiringi oleh variasi inovasi teknologi yang semakin maju. Khususnya pemanfaatan digitalisasi dalam media promosi, sistem pemesanan tiket secara *online*, serta pengawasan kuota wisatawan dalam penerapan protokol *Cleanliness, Health, Safety, and Environment Sustainability (CHSE)*. Pengembangan pariwisata digital harus diiringi dengan pemanfaatan teknologi yang nantinya memudahkan akses pengunjung yang ingin mengakses segala informasi lokasi wisata. Hal ini karena wisatawan cenderung menggunakan *smartphone* untuk melakukan berbagai hal, seperti saat memesan tiket wisata, menambah jumlah tiket, menentukan penginapan, sampai mencari tahu tentang spesifikasi tempat wisata yang dituju[2]. Desa Wisata Adiluhur sebenarnya sudah memiliki sebuah *website* sistem informasi wisata yang bisa diakses melalui [www.asterdewi.id](http://www.asterdewi.id). Namun, pihak pengelola wisata membutuhkan solusi berupa inovasi lainnya untuk mengatasi permasalahan dalam kemudahan akses wisata menuju lokasi wisata. Aplikasi *mobile* berbasis *Android* memiliki keunggulan dalam pengelolaan manajemen konten yang lebih variatif dan mudah, termasuk teks, gambar, video, dan GPS yang bisa memudahkan para wisatawan nusantara untuk mengakses semua informasi wisata yang lebih lengkap dan akurat, serta merencanakan perjalanan wisata mereka dengan lebih baik[5]. Dengan memanfaatkan perancangan aplikasi *mobile* ini desa wisata bisa memiliki sebuah *branding* yang kuat bagi para wisatawan ataupun calon

wisatawan[4]. Bahasa pemrograman seperti *kotlin* dan *xml* dapat digunakan untuk perancangan platform *mobile* pemesanan tiket berbasis *Android* terhadap peningkatan digitalisasi desa wisata adiluhur.

*Android* merupakan sistem operasi perangkat *mobile* yang serupa dengan *Linux*, namun sudah menghadapi banyak modifikasi serta pertumbuhan, menjadikannya sistem yang sangat terkenal serta disukai oleh pengguna *smartphone* sebab bermacam keunggulannya.. Pengguna *smartphone* di Indonesia terus meningkat dan akan mencapai 100 juta pada tahun 2018, menjadikan masyarakat yang ada di Indonesia sebagai negara pengguna *smartphone* terbesar keempat di dunia[6]. Berdasarkan data laporan pengabdian Masyarakat oleh tim PPK Ormawa HMIF, rentang usia wisatawan yang datang ke Desa Wisata Adiluhur adalah 4 – 15 tahun dan 30 – 50 tahun, yang berarti wisatawan didominasi oleh anak-anak dan orang tua yang lebih gemar menggunakan *smartphone* dibanding perangkat lainnya. Dalam pengembangan aplikasi berbasis *Android*, *kotlin* dan *xml* merupakan Bahasa pemrograman yang digunakan untuk perancangan *front end* dan *back end* dan dapat ditambahkan dependensinya dengan *API Firebase*. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan *kotlin* dan *xml* untuk mengembangkan aplikasi berbasis *Android* yang diharapkan.

Metodologi pengembangan perangkat lunak telah berkembang pesat dan mengalami banyak inovasi. Saat ini, terdapat berbagai metode dalam SDLC yang kerap digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak sistem informasi dan aplikasi. Salah satu metode yang populer dalam SDLC adalah metode *Agile*. Metode pengembangan perangkat lunak *Agile* adalah metode yang menekankan pada pengembangan sistem secara bertahap, dengan mempertimbangkan perubahan yang mungkin terjadi. Ada beberapa tahapan pada metode *Agile Software Development* yaitu *plan*, *Design*, *development*, *test*, *deployment*, *review* dan *launch*. Pendekatan *Agile* yang iteratif, di mana proyek dipecah menjadi sprint yang lebih kecil dan lebih mudah diatur, memungkinkan untuk pengujian, umpan balik, dan penyempurnaan secara terus-menerus. Ini berbeda dengan beberapa metode yang lain seperti *Waterfall*

yang linear, di mana setiap fase proyek diselesaikan secara berurutan, membuatnya sulit untuk mengakomodasi perubahan setelah fase tertentu selesai. Fleksibilitas Agile memungkinkan penulis untuk dengan cepat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dan umpan balik pelanggan, yang sangat penting untuk proyek jangka pendek. Metode ini cocok untuk pengembangan aplikasi *Android* penulis yang membutuhkan waktu singkat untuk dirilis dan dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan pengguna [7].

Pengembangan aplikasi perangkat bergerak *Android* dengan bahasa pemrograman *kotlin* dan *xml* ini diharapkan dapat membantu dan meningkatkan digitalisasi Desa Wisata Adiluhur dalam mengatasi masalah yang dihadapi pengelola desa wisata seperti pemesanan tiket yang masih manual menggunakan kertas, dan belum adanya pemantauan kuota wisatawan untuk penerapan protokol CHSE. Penulis akan merancang sebuah aplikasi *Android* dengan teknik *Design Thinking* yang akan diuji *usability* rancangannya menggunakan SUS (*System Usability Scale*). Aplikasi ini akan memiliki sistem yang diatur dengan jelas melalui UML menggunakan *use case* dan *Activity Diagram*. Untuk perancangan database, peneliti akan menggunakan *firebase*. Selanjutnya, aplikasi ini akan diuji menggunakan metode *blackbox testing* untuk memastikan fungsionalitas berjalan dengan baik. Semua langkah ini diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh pengelola desa wisata. Hal ini secara tidak langsung juga dapat meningkatkan pendapatan dari UMKM lokal yang ada di sekitar daerah desa wisata. Harapan penulis dengan adanya aplikasi ini dapat membantu mempromosikan kearifan budaya dan wisata lokal yang ada di Desa Wisata Adiluhur secara *online*, dan peningkatan kualitas pengelolaan desa wisata.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah menguraikan latar belakang maka, dapat diketahui permasalahan dalam penelitian ini adalah terbatasnya informasi tempat wisata, variasi transaksi pemesanan tiket serta pengelolaan data pengunjung Desa Wisata Adiluhur.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, bagaimana peneliti dapat merancang aplikasi pemesanan tiket Desa Wisata *Android* dengan metode Agile untuk membantu pengelola Desa Wisata dalam pendataan pengunjung, meningkatkan kepuasan pengunjung dalam memberikan akses informasi tempat wisata yang lengkap serta pilihan variasi transaksi pemesanan tiket ?

### 1.4 Batasan Masalah

1. Pada tahap pertama penulis mengembangkan aplikasi *mobile* pada sistem operasi *Android* dengan Bahasa pemrograman *kotlin* dan *xml* sebagai *front end* dan *back end*, serta *firebase* untuk pengelolaan *database*.
2. Teknik yang digunakan dalam perancangan desain aplikasi *mobile* ini adalah teknik *Design Thinking*.
3. Pengembangan sistem menggunakan metode *Agile Software Development*
4. Pengembangan dan peningkatan fungsionalitas aplikasi *Android* melalui pendekatan *blackbox testing*.
5. Evaluasi tingkat kepuasan pelanggan dan pengelola desa wisata terhadap aplikasi dengan menggunakan *SUS (system usability scale)* melalui tahapan *Design Thinking*.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi pemesanan tiket wisata berbasis *Android* yang efektif dari segi fungsionalitas dan *usability* untuk mengatasi terbatasnya akses informasi, variasi transaksi pemesanan, tiket serta pengelolaan data pengunjung pada Desa Wisata Adiluhur.

### 1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi wisatawan
  - Menghemat waktu wisatawan yang ingin mengunjungi Desa Wisata Adiluhur sehingga tidak harus mengantri.
  - Bisa melakukan transaksi tiket secara *online* dengan metode pembayaran yang variatif.
2. Manfaat bagi Pengelola Desa Wisata Adiluhur

- Dapat memantau wisatawan yang pengunjung dalam penerapan protokol CHSE.
  - Dapat mendata jumlah pengunjung dengan cepat dan tepat melalui aplikasi *Android* yang dirancang penulis.
3. Manfaat bagi penulis
- Memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan desa dan meningkatkan pemahaman serta pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi pemesanan tiket berbasis *Android* dalam digitalisasi desa wisata.