

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan kegiatan perjalanan yang telah direncanakan dari satu lokasi ke lokasi lainnya. Dalam konteks industri pariwisata, informasi memegang peran penting dalam menyediakan panduan yang akurat dan bermanfaat untuk membantu individu dalam merencanakan dan melaksanakan perjalanan mereka dengan sukses[1]. Kabupaten Bojonegoro, sebagai salah satu Kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia yang memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata. Meskipun informasi spesifik tentang objek wisata di Bojonegoro terbatas, diketahui bahwa pemerintah setempat telah menerapkan strategi untuk mengembangkan pariwisata di daerah tersebut, seperti mempromosikan dan menyediakan informasi tentang destinasi pariwisata[2].

Selain itu, telah ada upaya untuk melestarikan seni dan pertunjukan budaya lokal sebagai sarana untuk mempromosikan pariwisata di daerah sekitar, seperti Kabupaten Semarang[3]. Secara keseluruhan, Bojonegoro memiliki potensi untuk menarik pengunjung dengan sumber daya alam dan warisan budayanya, dan upaya terus dilakukan untuk mengembangkan dan mempromosikan pariwisata di daerah tersebut[4]. Namun, informasi mengenai objek wisata di Kabupaten Bojonegoro belum tersedia secara komprehensif dan terintegrasi dalam bentuk Sistem Informasi Geografis (SIG). Saat ini, kebanyakan informasi wisata hanya tersebar di berbagai sumber, baik online maupun offline, yang membuat pengunjung kesulitan mencari informasi yang akurat dan terkini tentang objek wisata yang ingin mereka kunjungi[5].

Menurut sejumlah penelitian sebelumnya, aplikasi berbasis Android dan Sistem Informasi Geografis (SIG) telah terbukti memiliki dampak positif dalam sektor pariwisata. Dalam penelitian tentang Sistem Informasi Geografis (GIS) Tempat Wisata di Kabupaten Tanggamus, aplikasi SIG mampu memberikan kegunaan yang signifikan dengan skor 84,38%[6]. Selain itu pada penelitian Rancang Bangun Aplikasi Pariwisata Nias Barat Berbasis Android Menggunakan Metode *Location Based Service* (LBS), pada penelitian ini

bertujuan untuk membuat aplikasi wisata yang beroperasi pada platform Android dan berbasis lokasi sehingga mampu memberikan informasi dan rute menuju tempat-tempat wisata. Aplikasi ini berhasil meningkatkan potensi wisatawan untuk datang berwisata ke Kabupaten Nias Barat dan mempermudah akses bagi wisatawan untuk menemukan informasi dan lokasi wisata, hotel dan kuliner[7].

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi SIG yang dikembangkan untuk objek wisata di Kabupaten Bojonegoro dan untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi yang akurat dan terkini tentang objek wisata yang ingin mereka kunjungi. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengevaluasi kegunaan aplikasi adalah melalui *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan metode evaluasi yang sederhana namun efektif untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau sistem.

Dalam konteks penelitian ini, metode Rapid Application Development (RAD) diadopsi sebagai pendekatan yang lebih cocok untuk pengembangan aplikasi Sistem Informasi Geografis (GIS) destinasi pariwisata. Metode RAD memungkinkan pengembangan yang cepat, iteratif, dan responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna[8]. Metode RAD menekankan pengembangan prototipe yang dapat diuji secara langsung oleh pengguna, memastikan kesesuaian dengan kebutuhan sejak awal. Dalam pengembangan aplikasi GIS untuk pariwisata, RAD membawa beberapa manfaat kunci[9]. RAD memberikan fleksibilitas yang diperlukan untuk menanggapi perubahan kebutuhan atau prioritas dengan cepat, sesuai dengan dinamika industri pariwisata. Kedua, pendekatan pengembangan berulang memastikan pengiriman increment kecil yang dapat segera digunakan oleh pengguna, meminimalkan waktu siklus pengembangan[10].

Diharapkan bahwa penerapan metode RAD dalam penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan promosi dan pengembangan pariwisata di Kabupaten Bojonegoro. Aplikasi SIG yang

dikembangkan diharapkan mampu memberikan aksesibilitas informasi yang lebih baik, memudahkan perencanaan perjalanan, dan meningkatkan kepuasan pengunjung dalam menjelajahi objek wisata di Kabupaten Bojonegoro. Dengan dukungan metode RAD, diharapkan aplikasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan objek wisata dan mendukung pertumbuhan pariwisata serta kunjungan wisatawan ke Kabupaten Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Dalam pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis Android untuk objek wisata di Kabupaten Bojonegoro, beberapa permasalahan yang perlu diidentifikasi adalah kurangnya aksesibilitas informasi yang komprehensif dan terintegrasi mengenai objek wisata di Kabupaten Bojonegoro. Pengunjung mengalami kesulitan dalam mencari informasi yang akurat dan terkini tentang objek wisata yang ingin mereka kunjungi karena informasi tersebar di berbagai sumber yang tidak terkoordinasi. Selain itu, tidak ada aplikasi SIG yang khusus dikembangkan untuk objek wisata di Kabupaten Bojonegoro, sehingga kebutuhan pengguna terhadap informasi geografis terkait objek wisata belum terpenuhi. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi SIG yang mengatasi permasalahan ini akan menjadi langkah penting dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan promosi pariwisata di Kabupaten Bojonegoro.

1.2.2 Metode Usulan

Dalam upaya mengatasi permasalahan penelitian, pendekatan yang diusulkan adalah menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) sebagai landasan metodologi. RAD merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang memprioritaskan pengembangan cepat dan responsif terhadap perubahan. Pemilihan RAD didasarkan pada sejumlah pertimbangan yang relevan dengan konteks penelitian ini. Pertama, RAD menawarkan fleksibilitas yang tinggi, memungkinkan penyesuaian yang mudah terhadap dinamika kebutuhan pengguna atau perubahan proyek. Kondisi ini sangat penting mengingat karakteristik

perubahan kebutuhan informasi pariwisata yang dapat berkembang seiring waktu. Selain itu, fokus RAD pada pengembangan iteratif dan prototip memastikan pengikutnya dapat memberikan umpan balik langsung dari pengguna, mendukung tujuan penelitian untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dalam mencari informasi objek wisata. Kedua, pendekatan RAD tetap berorientasi pada kebutuhan pengguna, sejalan dengan tujuan penelitian yang ingin meningkatkan layanan informasi pariwisata. Ketiga, RAD mendorong kolaborasi erat antara pengembang dan pemangku kepentingan, menciptakan lingkungan yang mendukung komunikasi terbuka dan partisipasi aktif. Hal ini akan memastikan bahwa pengembangan aplikasi SIG berjalan sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna, mencapai hasil penelitian yang lebih adaptif. Dengan demikian, penggunaan metode RAD dalam metodologi penelitian ini diharapkan dapat memberikan hasil yang lebih responsif, adaptif, dan berfokus pada kebutuhan pengguna, sesuai dengan tujuan penelitian untuk meningkatkan layanan informasi pariwisata.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa pertanyaan penelitian yang perlu dijawab yaitu sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dikembangkan untuk objek wisata di Kabupaten Bojonegoro dan berbasis platform Android. Dengan menjawab pertanyaan ini, penelitian bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana pengguna merespons dan menerima aplikasi SIG ini.

1.3 Batasan Penelitian

1. Penelitian ini fokus pada 10 objek wisata di Kabupaten Bojonegoro.
2. Analisis ini terbatas pada fasilitas yang tersedia di masing-masing objek wisata, seperti toilet, restoran, dan area bermain.
3. Penelitian ini tidak mencakup faktor demografi pengunjung objek wisata.
4. Penelitian ini tidak membahas dampak ekonomi atau sosial dari keberadaan objek wisata di daerah tersebut.

5. Analisis hanya mencakup objek wisata alam, objek wisata buatan, objek wisata religi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur sejauh mana tingkat penerimaan pengguna terhadap penggunaan aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) yang dikembangkan untuk objek wisata di Kabupaten Bojonegoro dan berbasis platform Android. Dan untuk memudahkan pengunjung dalam mencari informasi yang akurat dan terkini tentang objek wisata yang ingin mereka kunjungi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Pemerintah Daerah: Penelitian ini dapat membantu pemerintah daerah dalam mengembangkan pariwisata di Kabupaten Bojonegoro dengan memberikan aksesibilitas informasi yang lebih baik kepada pengunjung, meningkatkan promosi pariwisata, dan mendorong pertumbuhan ekonomi daerah.
2. Pengunjung Wisata: Aplikasi SIG berbasis Android yang dikembangkan akan memberikan manfaat bagi pengunjung wisata dengan menyediakan informasi yang lengkap, akurat, dan terkini tentang objek wisata di Kabupaten Bojonegoro, serta memudahkan perencanaan perjalanan dan navigasi menuju objek wisata.
3. Pelaku Usaha Pariwisata: Aplikasi SIG ini dapat membantu pelaku usaha pariwisata, seperti pengelola objek wisata, untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik objek wisata mereka, serta memberikan informasi yang jelas mengenai fasilitas dan layanan yang tersedia.
4. Masyarakat Lokal: Penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi masyarakat lokal dengan menggerakkan sektor pariwisata dan memberikan peluang ekonomi, seperti peluang usaha dan peningkatan lapangan kerja dalam industri pariwisata.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami isi karya tulis, serta memberikan kerangka bagi penulis untuk menuliskan gagasan dan argumen secara sistematis dan terstruktur. Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas konsep SIG, aplikasi mobile, pengembangan aplikasi Android, serta objek wisata di Kabupaten Bojonegoro. Ini memberikan pemahaman tentang penggunaan SIG dalam aplikasi wisata, pengembangan aplikasi *mobile*, dan gambaran objek wisata di Kabupaten Bojonegoro.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang bagaimana penelitian dilakukan, termasuk metode penelitian, metode pengumpulan data, perencanaan kebutuhan dan rancangan sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan membahasnya secara mendetail. Bab ini termasuk implementasi sistem, pengujian sistem, serta analisis hasil penelitian.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini disampaikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.