

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Industri pariwisata merupakan industri yang menjanjikan dan merupakan salah satu sektor yang berpeluang menjadi penyumbang devisa terbanyak di Indonesia dengan pertumbuhan pariwisata Indonesia tercatat mencapai 7,2 persen pertahun, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pertumbuhan pariwisata dunia sebesar 4,7 persen [1]. Dengan rata-rata pertumbuhan pariwisata tersebut, industri pariwisata menjadi salah satu sektor utama dalam pembangunan ekonomi agar dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dalam suatu negara [2]. Para peneliti telah mengembangkan sebuah sistem informasi yang mempermudah para wisatawan dalam mendapatkan informasi terkait objek pariwisata [3]. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dapat meningkatkan pertumbuhan industri pariwisata secara efisien dengan minimum biaya [4].

Perkembangan pariwisata saat ini dipercepat dengan adanya perkembangan teknologi informasi sehingga membuat segala informasi tentang objek pariwisata di suatu daerah mudah untuk didapatkan [5]. Sistem informasi sekarang sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan pariwisata, dengan kemajuan zaman yang semakin berkembang membuat teknologi informasi ini bisa membantu dalam memberikan informasi terkait objek pariwisata [6]. **Adanya sistem informasi sangat berguna dalam memberikan sebuah informasi tentang objek pariwisata kepada wisatawan sehingga meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung [7].**

Dalam penelitian yang dilakukan Azizah (2022) menyatakan bahwa pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu dari satu tempat ke tempat yang lain dengan tujuan untuk menikmati perjalanan, bertamasya, berekreasi, atau memenuhi keinginan yang lain [8]. Navigasi merupakan informasi mengenai rute tercepat, jarak yang harus ditempuh, serta perkiraan waktu

perjalanan secara langsung (*real-time*) yang dapat mempermudah wisatawan merencanakan perjalanan dengan lebih efektif [9]. Pentingnya memilih jalur terpendek dari satu tempat ke tempat yang lain dalam perjalanan merupakan faktor penting bagi setiap wisatawan, karena hal ini dapat menghemat waktu, tenaga, dan sumber daya [10]. Pada penelitian lain menyatakan bahwa dalam mencari jalur terpendek dari satu tempat ke tempat yang lain dalam perjalanan pariwisata diperlukan Sistem Informasi Geografis (SIG) yang didalamnya terdapat informasi jenis wisata dan lokasi wisata [11]. **Dengan SIG diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata, sehingga dapat membantu wisatawan yang berkunjung untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata, seperti jalan yang akan dilalui, perkiraan jarak, dan visualisasi tempat [12].**

Saat sedang melakukan pariwisata tentunya akan mengenal kebudayaan daerah setempat, seperti bahasa daerah yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda antara satu bahasa dengan bahasa yang lain dengan keunikan bahasa dari setiap daerah menandakan identitas daerah tertentu [13]. Kekayaan luar biasa yang tanpa kita sadari perlahan lenyap dan punah dan kondisi terancamnya bahasa daerah mendorong Badan Unesco PBB menetapkan tanggal 21 Februari sebagai hari bahasa daerah internasional [14]. **Dari beberapa penelitian tersebut menunjukkan bahwa perlu untuk memperkenalkan bahasa daerah kepada wisatawan yang berkunjung ke sebuah daerah yang memiliki bahasa daerah.**

Penelitian ini menggunakan metode UX Journey untuk menganalisis kebutuhan pengguna. Metode ini mengintegrasikan penggalian kebutuhan dan pengalaman pengguna, merupakan teknik pengembangan dari Design Thinking yang menyeimbangkan dua pemikiran yang berbeda [15]. Penelitian ini bertujuan untuk membantu pengembang memahami kebutuhan pengguna secara lebih mendalam dan memberikan solusi yang sesuai. Dengan menggabungkan kebutuhan serta pengalaman pengguna ke dalam UX Journey, diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan kepercayaan diri pengembang dalam merancang perangkat lunak. Hal ini juga mendukung pengutamakan fitur yang relevan bagi pengguna dan memperbaiki proses identifikasi kebutuhan pengguna [15].

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan solusi desain pada permasalahan pariwisata yang dilakukan dengan menggunakan metode UX Journey untuk mengatasi masalah **mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah**. Melalui penerapan UX Journey dalam penelitian ini, penulis berharap dapat memperoleh informasi yang lebih mendalam dan terperinci mengenai karakteristik pengguna. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan untuk memahami kebutuhan pengguna, tetapi juga untuk memahami emosi serta pengalaman mereka secara menyeluruh.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan penelitian dari yang menggambarkan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana melakukan analisa dan implementasi metode UX Journey untuk menangani permasalahan mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah?
2. Bagaimana solusi dalam penyelesaian permasalahan kasus mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah sesuai dengan kebutuhan pengguna?
3. Bagaimana melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah dengan menggunakan Acceptance Criteria, User Requirement Metric, Use Case Logic, dan A/B Testing?

1.3. Tujuan

Rumusan penelitian menggambarkan tujuan yang akan diteliti dalam penelitian ini yakni:

1. Menyelesaikan permasalahan mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah dengan melakukan analisa dan implementasi metode UX Journey.
2. Memberikan solusi desain dalam permasalahan mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah.

3. Melakukan validasi dan verifikasi dari permasalahan mencari dan menemukan objek wisata serta memperkenalkan bahasa daerah dengan menggunakan Acceptance Criteria, User Requirement Metric, Use Case Logic, dan A/B Testing.

1.4. Batasan Masalah

Berikut adalah beberapa batasan masalah untuk penulisan dan merancang Solusi desain aplikasi sistem informasi pariwisata:

1. Menjelaskan Langkah-langkah dalam menyelesaikan masalah dengan metode UX Journey.
2. Solusi yang diberikan dalam bentuk solusi desain, User Stories dan Use Case Logic.
3. Kualitas desain dan kebutuhan divalidasi dan verifikasi dengan metode yang menunjukkan kualitas perangkat lunak.

