

BAB II

STUDI LITERATUR

2.1. Tinjauan Pustaka

Industri pariwisata merupakan industri yang komersial dan menjanjikan [1]. Di era sekarang perkembangan pariwisata menjadi salah satu dari bagian pembangunan ekonomi agar dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi dalam suatu negara [2]. Ada banyak cara yang telah ditempuh untuk memajukan industri pariwisata, salah satu cara yang digunakan adalah dengan memanfaatkan teknologi sistem informasi untuk meningkatkan potensi pariwisata di suatu daerah [1]. Sebuah sistem informasi pariwisata bisa memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi pariwisata kapan saja dan dimana saja [4]. Dengan mudahnya akses informasi pariwisata tentunya banyak wisatawan yang berkunjung di suatu daerah wisata sehingga dinilai dapat meningkatkan pendapatan dalam sektor pariwisata karena dengan adanya wisatawan dapat menimbulkan kegiatan konsumtif yang tinggi [2]. Dengan adanya sistem informasi pariwisata ini dapat membantu wisatawan dalam mengetahui wisata apa saja yang terdapat di sebuah daerah, kemudian dengan adanya sistem informasi pariwisata tersebut dapat membantu pengelola destinasi wisata dalam memantau tempat pariwisata dan mengelola data pengunjung wisata [7].

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan maksud bukan untuk berusaha mencari nafkah di tempat yang dikunjungi tetapi semata-mata hanya untuk menikmati perjalanan seperti bertamasya dan berekreasi atau memenuhi keinginan yang beraneka ragam [8]. Oleh karena itu pentingnya memilih jalur terpendek dalam perjalanan pariwisata merupakan faktor penting bagi setiap pengunjung, karena hal ini dapat menghemat waktu, tenaga, dan sumber daya [10]. Dengan berkembangnya teknologi juga sangat memungkinkan untuk mendapatkan informasi jalur pariwisata khususnya dalam proses pencarian jalur dan pemetaan dalam geografis [11]. Namun, menemukan jalur terpendek dalam daerah dengan

banyak alternatif jalur memerlukan perhatian yang serius karena mencari rute terpendek dalam perjalanan wisata seringkali rumit karena berbagai pilihan lintasan dan ketidakpastian jarak pada setiap lintasan alternatif [10].

Penelitian yang dilakukan Musdar (2020) dikembangkan sebuah sistem informasi pariwisata Sulawesi Selatan berbasis Android dengan menggunakan metode *prototyping* yang menyajikan hasil informasi mengenai destinasi wisata, wisata kuliner, event, dan foto objek pariwisata [1]. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Suheri (2023) memudahkan wisatawan dalam mencari informasi, memesan tiket, dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi wisatawan, untuk metode pengembangan yang digunakan adalah metode *waterfall* [5]. Penelitian yang dilakukan Susanto (2021) dikembangkan sebuah aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk menampilkan lokasi pariwisata di Kabupaten Tanggamus Lampung berbasis website yang memungkinkan para wisatawan untuk mengetahui lokasi wisata terdekat, fasilitas yang ada, serta estimasi jarak tempuh [11]. Pengujian sistem yang digunakan oleh penelitian Susanto (2021) menggunakan ISO25010 dengan dua aspek, yaitu *Usability* dan *Functional Suitability*, yang menunjukkan nilai 84,38% untuk *Usability* dan 100% untuk *Functional Suitability* [11].

Pada Tabel 2.1 menjelaskan terkait celah penelitian (*Research Gap*) dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan diatas. Tujuannya adalah untuk mengetahui celah yang ada dari penelitian yang telah dilakukan, guna memunculkan studi kasus baru yang kemudian dijadikan bahan penyelidikan atau penelitian lebih lanjut dari kasus dan masalah yang sama.

Tabel 2.1 Celah Penelitian

No	Insight	Hasil	Metode	Celah	No. Kutipan
1.	Musdar (2020) rancang bangun sistem	Berhasil mengembankan sistem informasi pariwisata	<i>Prototyping</i>	Kurangnya penjelasan mengenai metode evaluasi	[1]

	informasi pariwisata sulawesi selatan berbasis Android dengan menggunakan metode <i>prototyping</i> .	Sulawesi Selatan berbasis mobile yang menyajikan informasi tentang destinasi wisata, kuliner, event, dan foto objek pariwisata.		yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis mobile.	
2.	Zulkiplih (2020) pengembangan aplikasi pariwisata Sulawesi Barat berbasis Android.	Menghasilkan aplikasi pariwisata berbasis Android di Sulawesi Barat yang memiliki kualitas yang baik dalam berbagai aspek dan juga memiliki antarmuka yang <i>user-</i>	<i>Prototyping</i>	Kurangnya fokus pada pengukuran kepuasan pengguna secara mendalam terhadap aplikasi pariwisata yang dikembangkan.	[4]

		<i>friendly</i> dan informatif.			
3.	Suheri (2023) sistem informasi pariwisata berbasis website studi kasus Sindangbarang Cianjur Selatan.	Berhasil membangun sebuah sistem informasi pariwisata berbasis web di daerah Cianjur Selatan, tepatnya daerah Sindangbarang yang memudahkan wisatawan dalam mencari informasi tentang wisata di daerah tersebut.	<i>Waterfall</i>	Kurangnya pembahasan mengenai evaluasi kepuasan pengguna terhadap sistem yang dikembangkan.	[5]
4.	Alamsyah (2021) rancang bangun sistem	Menghasilkan sistem informasi geografis (SIG)	<i>Waterfall</i>	Kurangnya pembahasan mengenai evaluasi keberhasilan	[12]

	<p>informasi geografis berbasis website untuk pemetaan objek wisata pada dinas kebudayaan dan pariwisata kota Bandung.</p>	<p>berbasis web untuk pemetaan objek wisata di kota Bandung. SIG ini mempermudah wisatawan dalam mencari informasi mengenai lokasi, rute, dan gambaran visual objek wisata, serta membantu pemerintah dalam mempromosikan objek wisata di kota Bandung.</p>		<p>implementasi sistem informasi geografis (SIG) berbasis web yang telah dikembangkan.</p>	
--	--	---	--	--	--

2.2. Kerangka Teori

a. Pariwisata

Pariwisata merupakan suatu proses perilaku orang yang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan kembali ke tempat semula

untuk tujuan dan rekreasi pada kurun waktu tertentu [4]. Pariwisata adalah bagian dari seseorang yang melakukan kegiatan hanya untuk menempati suatu tempat, mengisi waktu luangnya, bersantai dan melakukan kegiatan yang sakral, kegiatan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi pengguna, baik secara fisik maupun mental [16]. Pariwisata menjadi andalan utama sumber devisa karena Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki beraneka ragam jenis pariwisata, seperti wisata alam, dan kebudayaan yang beragam [17]. Perkembangan pariwisata di Indonesia terus mengalami peningkatan hal ini terlihat dari banyaknya jumlah wisatawan yang berkunjung ke daerah tujuan wisata di Indonesia yang terkenal kaya akan keindahan alam, keramahan penduduk, dan keanekaragaman budaya [18].

b. Navigasi

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]. Navigasi wisata adalah alat penting untuk memastikan wisatawan dapat dengan mudah mengeksplorasi semua daya tarik yang ditawarkan melibatkan penyediaan panduan yang akurat dan mudah diikuti bagi para wisatawan yang bergerak di sekitar destinasi wisata yang mencakup penggunaan peta, tanda-tanda arah, dan tujuan wisata yang mendukung mobilitas yang lancar [19]. Navigasi wisata tentunya berperan dalam meningkatkan daya tarik pariwisata seperti memiliki sistem navigasi yang baik akan memberikan pengalaman yang lebih positif bagi wisatawan, ini berkontribusi pada citra destinasi sebagai tempat yang ramah wisatawan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan jumlah kunjungan dan secara signifikan meningkatkan ekonomi sekitar tempat wisata [19].

c. Bahasa Daerah

Bahasa daerah adalah kekayaan terakhir sebuah bangsa sebagai bukti adanya peradaban, seni, dan budaya bahkan eksistensi bangsa itu sendiri yang diwariskan baik secara lisan maupun tulisan [13]. Bahasa-bahasa daerah yang ada di Indonesia memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda antara satu bahasa dengan bahasa yang lain, keunikan bahasa setiap daerah menandakan identitas daerah tertentu [14]. Bahasa daerah merupakan bahasa tradisional di sebuah daerah yang

menjadi warisan turun temurun bagi masyarakat pemakai di tempat bahasa itu digunakan [20]. Di dalam kedudukannya sebagai bahasa daerah, seperti Bahasa Jawa, Bahasa Sunda, Bahasa Bali, Bahasa Bugis, Bahasa Makassar, dan sebagainya, bahasa daerah berfungsi sebagai lambang kebanggaan daerah, lambang identitas daerah, sarana perhubungan di dalam keluarga dan masyarakat daerah, sarana pengembangan serta pendukung kebudayaan daerah [20].

d. UX Journey

Penggabungan antara pengalaman pengguna dan kebutuhan mereka dalam proses pengembangan perangkat lunak akan menghasilkan aplikasi yang mudah digunakan, sesuai dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna, serta memiliki desain yang menarik [15]. Hal ini memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas penggunaan perangkat lunak dan produktivitas pengembang perangkat lunak dengan memfokuskan pada penciptaan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna dan mengatasi masalah yang akan muncul [15]. Melalui UX Journey, penggabungan antara pengalaman pengguna dan kebutuhan pengguna dapat meningkatkan produktivitas dan rasa percaya diri pengembang dalam mengembangkan sebuah perangkat lunak dengan fokus pada kebutuhan pengguna dan efisiensi dalam menyelesaikan masalah, meningkatkan kepercayaan diri pengembang dalam menghasilkan perangkat lunak yang berkualitas tinggi [15].

UX Journey adalah pendekatan yang efektivitasnya telah dibuktikan oleh penelitian sebelumnya [15]. Tujuannya adalah memenuhi kebutuhan desain dan harapan pengguna, di mana pengembang harus mempertimbangkan masalah secara menyeluruh [15]. Proses UX Journey bersifat iteratif dan tidak linier, terdiri dari empat aktivitas utama: empati, pemetaan masalah, ide dan visualisasi, serta pengujian dan iterasi [15]. Pada tahap empati, pengembang berfokus pada pemahaman masalah yang dihadapi pengguna melalui eksplorasi primer dan sekunder [15]. Kemudian, dalam aktivitas pemetaan masalah, solusi yang dihasilkan pada tahap empati akan ditinjau dan diklasifikasikan berdasarkan relevansi dan potensi solusi [15]. Selanjutnya, dalam aktivitas ide dan visualisasi, pengembang berkolaborasi dengan pengguna untuk mendapatkan inspirasi dan menciptakan prototipe rendah atau tinggi [15]. Terakhir, pada aktivitas pengujian dan iterasi, solusi potensial diuji untuk kemanfaatan, dievaluasi, dan ditingkatkan

secara berulang, sebelum akhirnya produk akhir disampaikan kepada tim pengembang [15]. Metode UX Journey dapat membantu pengembang memahami implementasi pengalaman pengguna dengan melihat kebutuhan pengguna dan kualitas persyaratan dari sudut pandang kegunaan, *maintainability*, dan elemen pengembangan perangkat lunak lainnya [15].

2.3. Konteks Penelitian

Di era digital saat ini, banyak aplikasi sistem informasi pariwisata dibuat secara khusus untuk membantu wisatawan dalam merencanakan perjalanan, beberapa aplikasi bahkan telah menggabungkan fitur-fitur seperti peta interaktif, panduan wisata, dan ulasan pengguna untuk meningkatkan pengalaman pengguna [21], [22]. Seperti yang terlihat dalam Tabel 2.2 terdapat beragam kompetitor baik secara langsung maupun tidak langsung yang menawarkan fitur-fitur beragam untuk memfasilitasi perencanaan perjalanan wisatawan. Analisis persaingan ini dilakukan untuk mengembangkan solusi desain aplikasi sistem informasi pariwisata yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 2.2 Kompetitor

Kompetitor		Penjelasan	Literatur
Direct	Waze	Waze adalah aplikasi navigasi berbasis komunitas yang membantu pengguna mencapai tujuan mereka melalui laporan lalu lintas jalan secara <i>real-time</i> dan peta terkini.	[23]
	Google Maps	Google Maps adalah layanan peta <i>online</i> yang dikembangkan oleh Google. Layanan ini memungkinkan pengguna untuk mencari lokasi, menemukan arah, dan melihat tampilan dari berbagai tempat di seluruh dunia.	[24]

Indirect	Wanderlog	Wanderlog adalah aplikasi perjalanan yang mudah untuk digunakan dalam merencanakan segala jenis perjalanan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk membuat rencana perjalanan, menganggarkan biaya, mengatur reservasi penerbangan dan hotel, serta melihat tempat untuk dikunjungi di peta.	[22]
	Roadtrippers	Roadtrippers adalah aplikasi perencanaan perjalanan yang menyertakan panduan perjalanan bertenaga AI yaitu Roadtrippers Autopilot. Roadtrippers Autopilot menggunakan pengetahuan lebih dari 38 juta perjalanan untuk membantu pengguna.	[25]

Ulasan lengkap dari semua *direct* dan *indirect competitor* dapat dilihat pada Lampiran 1.

2.4. Studi Kelayakan

Studi Kelayakan adalah proses yang mendalam terhadap suatu ide proyek, bisnis, atau investasi layak atau tidaknya ide tersebut untuk dilaksanakan [26]. Analisis SWOT, yang merupakan singkatan dari *Strengths* (kekuatan), *Weaknesses* (kelemahan), *Opportunities* (peluang), dan *Threats* (ancaman), merupakan salah satu metode yang digunakan dalam studi kelayakan [27]. Tujuan analisis ini adalah untuk menilai komponen internal dan eksternal yang berpotensi memengaruhi keberhasilan dari suatu proyek atau bisnis [27].

Proses analisis SWOT melibatkan pendekatan berbasis tinjauan aplikasi serupa, yang mencakup evaluasi mendalam terhadap keunggulan dan kelemahan aplikasi tersebut [28]. Dengan memanfaatkan wawasan dari berbagai sumber,

seperti platform aplikasi dan situs ulasan pengguna, setiap langkah difokuskan pada pemahaman mendalam tentang fitur-fitur yang berfungsi dengan baik dan kendala yang dihadapi pengguna [28]. Pendekatan ini memberikan perspektif yang menyeluruh dan relevan untuk menyusun analisis SWOT, sehingga dapat mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi pengembangan aplikasi [28].

Dalam konteks permasalahan sistem informasi pariwisata, analisis SWOT dapat digunakan untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan aplikasi yang telah dikembangkan sebelumnya, serta peluang dan ancaman yang ada dalam mengimplementasikan solusi tersebut [28]. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, penelitian ini dapat merumuskan strategi yang efektif untuk meningkatkan keunggulan aplikasi sekaligus mengatasi kelemahan yang mungkin muncul dalam menyelesaikan permasalahan pada sistem informasi pariwisata. Strategi ini direpresentasikan pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 SWOT

SWOT		
Strengths	Advantages?	Memudahkan user dalam berpariwisata.
	Uniqueness?	Memiliki fitur navigasi menuju tujuan.
	Selling Points?	Kemudahan akses penggunaan dan efisien waktu.
	Skill?	Terdapat fitur bahasa daerah.
	Other Factors?	Keamanan data user.
Weaknesses	Limitations?	Ketergantungan pada konektivitas internet.
	Lack of Effort?	Kurangnya pemeliharaan dan pembaruan.
	Problems?	Kurangnya informasi dari wisata.

	Poor Strategy?	Tidak memahami kebutuhan user dengan baik.
	Other Factors?	Persaingan dengan aplikasi Segenis.
Opportunities	Improvements?	Peningkatan fitur dan fungsionalitas.
	Performance?	Peningkatan kinerja dari aplikasi.
	Opportunities?	Kerjasama dengan pihak terkait.
	Consumer Behavior?	Feedback baik dari user.
	Other Factors?	Perkembangan teknologi informasi.
Threats	External Trouble?	Jaringan internet yang kurang memadai.
	Obstacles?	Terdapat aplikasi sejenis.
	Trends?	Perkembangan teknologi dan tren baru.
	Other Factors?	Kurangnya pemahaman bahasa daerah.

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data campuran dengan mengintegrasikan metode kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang fenomena yang diteliti [29]. Pada tahap penerapan kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi ide, pandangan, dan persepsi yang diperoleh melalui tiga metode utama: observasi, wawancara, serta tinjauan literatur terdahulu [30]. Observasi mencakup pemantauan langsung terhadap interaksi pengguna dengan aplikasi sistem informasi pariwisata dan situasi-situasi terkait [30]. Sedangkan wawancara dilakukan dengan panduan pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk menggali pandangan pengguna tentang aplikasi sistem informasi pariwisata dan situasi-situasi terkait [30]. Tinjauan literatur terdahulu memberikan kerangka

teoritis dan konteks yang mendukung pemahaman lebih mendalam terhadap subjek penelitian [30].

Sementara itu, pendekatan kuantitatif digunakan untuk mengumpulkan data yang mendukung validasi temuan kualitatif [31]. Metode ini memberikan perspektif tambahan untuk mengevaluasi signifikansi temuan kualitatif, memastikan hasil penelitian memiliki landasan empiris yang kuat [31]. Dengan demikian, integrasi metode kualitatif dan kuantitatif menciptakan pendekatan yang komprehensif dan mendalam dalam pemahaman pengalaman pengguna.

2.6. Validasi dan Verifikasi

Untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan memenuhi standar kualitas dan kebutuhan pengguna yang telah ditetapkan sebelumnya, penelitian ini menggunakan Acceptance Criteria, User Requirement Metric, Use Case Logic, dan A/B Testing, untuk menjalankan pengujian validasi dan verifikasi [32], [33], [34]. Acceptance Criteria merupakan kriteria yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak untuk memenuhi harapan pengguna dan memastikan bahwa perangkat lunak dapat digunakan dengan efektif dan efisien [32]. Sementara itu, User Requirement Metric merupakan ukuran kuantitatif yang digunakan untuk menilai dan memastikan bahwa persyaratan pengguna telah dipenuhi dalam proses pengembangan perangkat lunak [32]. Sedangkan Use Case Logic merujuk pada pendekatan formal dalam menganalisis dan memverifikasi diagram use case, yang melibatkan model formal untuk menggambarkan hubungan dan skenario dalam sistem, logika ini menggunakan teknik seperti eksplorasi status (model *checking*) dan penalaran simbolik dengan logika temporal untuk memastikan bahwa semua kemungkinan status sistem dianalisis dan memenuhi persyaratan yang ditentukan [33]. Dan A/B Testing merupakan metode yang melakukan uji coba pada pengguna dengan menampilkan varian versi antarmuka, perbedaan setiap versi hanya terletak pada satu elemen saja [34]. Melalui penerapan keempat metode tersebut, peneliti dapat mengevaluasi apakah perangkat lunak yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan dan kriteria pengguna, sekaligus memastikan bahwa perangkat lunak dapat digunakan secara optimal.