

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia banyak memiliki tempat – tempat menarik untuk pariwisata. Kekayaan alam, budaya serta sejarah yang menarik menjadi keuntungan daya saing Indonesia dalam industri pariwisata. Dilansir indonesia-investments.com, industri pariwisata di Indonesia berkontribusi sekitar 4% dari total perekonomian. Objek pariwisata memberikan dampak yang sangat signifikan bagi kegiatan perekonomian di sekitar objek tersebut. produk hasil kerajinan daerah, makanan khas daerah, dan budaya daerah juga turut membantu meningkatkan kegiatan industri pariwisata tersebut.

Di tengah perkembangan revolusi industri yang ke – 4, digitalisasi, *computing power* dan *data analytic* telah melahirkan terobosan - terobosan yang mengejutkan di berbagai bidang, yang men-disrupsi (mengubah secara fundamental) kehidupan manusia. Bahkan, men-disrupsi peradaban manusia meliputi lanskap ekonomi global, nasional, dan daerah serta lanskap politik global, nasional dan daerah. Bahkan saat ini Kementerian Pariwisata tengah mendorong sektor pariwisata Tanah Air menuju Tourism 4.0. Menteri Pariwisata Arief Yahya mengatakan Tourism 4.0 memanfaatkan *big data* perilaku *travellers* yang dikumpulkan melalui aplikasi sehingga mampu menciptakan *seamless* dan *personalized travelling experience* yang mana dapat memberikan kemudahan, kenyamanan, dan memberikan pengalaman yang lebih saat mengunjungi objek wisata tertentu.

Seamless dan personalized experience itu bisa diwujudkan karena adanya peran teknologi di revolusi Industri 4.0 diantaranya: *artificial intelligence*, *internet of things (IoT)*, *big data analytics*, *cloud computing*, dan sebagainya. Inilah berbagai teknologi yang kini sering disebut sebagai Teknologi 4.0.

Banyaknya kekayaan alam serta warisan budaya yang merupakan unggulan industri pariwisata Indonesia terletak di daerah pedesaan yang mana menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi industri pariwisata Indonesia. Kebutuhan konsumen, kesiapan sumber daya manusia, serta kesiapan fasilitas tentunya berbeda dengan yang ada di kota. Oleh karena itu pada penelitian ini, peneliti mengusulkan

perancangan suatu aplikasi mobile dengan memanfaatkan Teknologi 4.0 yang diharapkan dapat memberikan pengalaman baru kepada wisatawan dalam berpariwisata serta menjadi katalis kegiatan industri pariwisata suatu desa.

Penelitian ini bertempat di Desa Ponggok Kecamatan Pulonharjo Kabupaten Klaten Jawa Tengah. Penelitian ini dimulai dari kegiatan identifikasi kebutuhan kepada pengunjung serta pengelola objek wisata desa guna merancang desain model aplikasi yang dapat mendukung pengembangan teknologi 4.0 pada industri pariwisata khususnya di Desa Ponggok. Penelitian ini menggunakan metode System Development Life Cycle (SDLC) yang digunakan untuk merancang desain model sistem yang diintegrasikan dengan alat Quality Function Development (QFD) yang digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan konsumen dibantu dengan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) dalam aspek pengambilan keputusan agar desain model sistem dapat sesuai dengan segala aspek ada di desa.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, perumusan masalah pada penelitian ini adalah

“Bagaimana rancangan desain model aplikasi *mobile* yang sesuai dengan kebutuhan pengunjung dan pengelola Desa Ponggok guna mengoptimalkan industri pariwisata di Desa Ponggok?”

1.3 Batasan masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil dari penelitian ini masih berupa desain model dan prototipe desain visualisasi aplikasi mobile.
2. Objek penelitian ini adalah pengunjung dan pengelola Desa Ponggok.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kebutuhan antara pengunjung terhadap aplikasi yang akan dirancang.
2. Untuk menentukan tingkat prioritas fitur aplikasi.
3. Untuk merancang desain model dan menciptakan prototipe aplikasi yang sesuai dengan pengelola dan wisatawan desa ponggok untuk membentuk sinergitas yang baik dalam rangka mengoptimalkan kegiatan industri pariwisata di Desa Ponggok.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Dapat membuka pengetahuan dan menambah pengalaman baru bagi peneliti dalam memanfaatkan teknologi digital di era Industri 4.0 guna menyelesaikan permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat khususnya di Desa Ponggok, Kecamatan Polanharjo, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

2. Bagi Warga Desa Ponggok

Dapat membuka wawasan baru bagi masyarakat untuk mewujudkan Desa Modern dengan memanfaatkan teknologi digital di era Industri 4.0

3. Bagi Pengelola Desa Ponggok

Memudahkan para pengelola potensi sumber daya Desa Ponggok dalam hal penyebaran informasi dan promosi serta mengurangi pemborosan biaya operasional khususnya di bidang publikasi dan promosi.

4. Bagi Pengunjung Desa Ponggok

Dapat menambah ketertarikan pengunjung dalam mengeksplor lebih jauh segala potensi sumber daya industri pariwisata Desa Ponggok serta memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai Desa Ponggok secara praktis dan aktual.

5. Bagi Universitas

Sebagai studi literatur dan referensi baru kepada mahasiswa Teknik Industri Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta khususnya di bidang pengembangan aplikasi menggunakan integrasi metode QFD dan SDLC serta pembuatan *prototype* menggunakan software Marvel App.

1.6 Sistematika Penulisan

- **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan tahap awal dari penulisan yang menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

- **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini menjelaskan istilah – istilah serta dasar pengetahuan yang digunakan dalam penelitian ini. Diantaranya, tinjauan penelitian terdahulu, definisi desa, definisi desa modern, definisi UMKM, definisi BUMDes, definisi PokDarWis, definisi SDLC, teori analisis PIECES, definisi DFD, definisi AHP, dan definisi QFD.

- **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana cara peneliti dalam mengumpulkan data dan mengolah data. Bab ini berisikan jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, subjek penelitian, tahap pengumpulan data, langkah – langkah penelitian, dan langkah - langkah perancangan sistem.

- **BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan proses pengumpulan informasi dan analisis sistem yang dilakukan oleh peneliti. Hasil akhir dari bab ini berupa data dan perencanaan perancangan sistem.

- **BAB V KESIMPULAN**

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian yang telah dilakukan serta menjawab tujuan – tujuan dari penelitian. selain itu juga terdapat saran serta rekomendasi perbaikan untuk penelitian selanjutnya.