

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor paling potensial di Indonesia. Kekayaan alam, budaya serta sejarah yang menarik menjadi keuntungan daya saing Indonesia dalam industri pariwisata. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif melalui Asisten Deputi Investasi Hengki Manurung menargetkan jumlah wisatawan mancanegara mencapai 17 juta pada 2020 dengan jumlah total wisatawan (tahunan) antara 25 persen sampai 30 persen. (<https://money.kompas.com/>) Keberlangsungan era *Tourism 4.0*, merupakan pola penyesuaian dari revolusi industri 4.0 melalui sektor pariwisata melalui konvergensi teknologi yang diistilahkan sebagai masa *internet of things* (IoT), *cloud computing*, *big data analytics* dan sebagainya. Seiring berjalannya era tersebut perilaku pengunjung yang mampu dikumpulkan via apps dan sensor yang kemudian diolah untuk menciptakan *seamless* dan *personalized travelling experience* ([kemenpar.go.id](http://kemenpar.go.id)).

Berdasar pada studi literatur terdahulu (Natalia, 2019) menunjukkan bahwa model pada penelitian sebelumnya belum optimal dalam memprediksi faktor – faktor yang terkait penerimaan platform untuk destinasi wisata, yang diharapkan pada model yang dibuat dapat mengindikasikan penggunaan aktual terhadap platform yang diterapkan. Oleh karena itu digunakan sebuah platform digital dengan Technology Acceptance Model (TAM) sebagai tolak ukur evaluasi penerimaan teknologi. Berlandaskan variabel penting dalam *Technology Acceptance Model* (TAM) yang digunakan dalam penelitian sebelumnya yaitu: *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude toward Use*, *Intention to Use*, dan *Actual System Use* (Schierz dkk., 2010 ; Chinomona dkk., 2013 ; May dkk., 2014 ; Matikiti dkk., 2018 ; Gu dkk., 2019). Schierz dkk. (2010), mengidentifikasi bahwa variabel *Perceived compability*, *Perceived Security*, *Perceived Usefulness*,

*Perceived Ease of use, Individual mobility, Attitude towards use, Subjective Norm* memiliki pengaruh terhadap *Intention to use*. Mai dkk. (2014) mengidentifikasi bahwa variabel *Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use,* dan *Intention* memiliki pengaruh terhadap *Actual System Use*. Sama halnya penelitian yang dilakukan oleh Chinomona dkk. (2013), diidentifikasi bahwa *Perceived Usefulness* dan *Perceived Ease of Use* memiliki pengaruh terhadap *Trust* dan *Intention to Use*. Sedangkan Matikiti dkk. (2018) mengidentifikasi bahwa terdapat enam variabel yang berpengaruh terhadap *Behavioural Intention* yaitu, *Management Support, Perceived Benefits, Perceived ease of use, Pressure from competitors, Attitude*. Gu dkk. (2019) mengidentifikasi bahwa *Social Presence* memiliki pengaruh terhadap *Perceived Enjoyment, Perceived Ease of Use,* dan *Perceived Usefulness*.

Penelitian ini berfokus pada penerimaan teknologi berupa platform digital yang nantinya diharapkan dapat diterima dan diterapkan pada Desa Kadubungbang yang berada di daerah Pegunungan Pulosari Kabupaten Pandeglang. Desa Kadubungbang memiliki lokasi wisata yang menarik seperti pemandian dari sumber mata air, pemancingan, wisata religi, dan pusat oleh – oleh khas desa Kadubungbang. Lokasi yang cukup jauh dari pusat kota dan tingkat akulturasi teknologi yang terbatas menjadi kekurangan dari lokasi wisata ini sehingga keterbatasan dalam hal perkembangan maupun penerapan teknologi.

Berdasarkan informasi yang telah didapatkan maka peneliti mengusulkan penerapan penggunaan teknologi berupa aplikasi Desa Digital pada lokasi wisata desa Kadubungbang menggunakan Technology Acceptance Model (TAM), yang diharapkan aplikasi tersebut dapat diterima penerapannya dan memberikan kemudahan kepada pengunjung serta sebagai upaya transformasi pada era Tourism 4.0. Pengguna akan merasa puas menggunakan aplikasi Desa Digital apabila meyakini bahwa aplikasi tersebut mudah digunakan dan dapat meningkatkan produktifitasnya yang kemudian akan diikuti dengan sikap yang ditunjukkan. Persepsi individu dan sikap pengguna akan dapat menentukan keputusan pengguna dalam memilih menggunakan aplikasi Desa Digital, yang kemudian

akan mampu membentuk perilaku atau penggunaan nyata dalam menggunakan aplikasi Desa Digital. Adapun keterbatasan dalam penggunaan aplikasi android tidak memberikan jaminan bahwa para pengguna aplikasi dapat menggunakan atau mengumpulkan dari aplikasi tersebut dan pada saat penelitian ini dilakukan pandemi Covid-19 masih berlangsung sehingga akan terjadi perubahan pada target domisili para responden.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan penelitian terdahulu melalui *Technology Acceptance Model* (TAM), menunjukkan model pada penelitian sebelumnya yang belum optimal dalam memprediksi faktor – faktor yang terkait penggunaan platform lokasi wisata. Dengan demikian muncul *problem statement* dalam penelitian ini adalah “menguji model dalam memprediksi penggunaan platform pada penerimaan layanan teknologi informasi” dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : **“Bagaimana implementasi *Technology Acceptance Model* (TAM) pada penggunaan aplikasi Desa Digital di Desa Kadubungbang”**.

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengunjung objek wisata di Desa Kadubungbang yang menggunakan aplikasi Desa Digital dimana variabel yang diteliti yaitu *Perceived Ease of Use*, *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Use*, *Intention to Use*, dan *Actual System Use*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menguji variabel – variabel apa saja yang berpengaruh dalam penerimaan teknologi penerapan dari aplikasi Desa Digital menggunakan model yang diajukan peneliti.

## 1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Mendapat pelajaran dan menambah pengalaman baru peneliti dalam memanfaatkan teknologi informasi digital di era Industri 4.0 guna membantu dan memberikan usulan terhadap

2. Bagi Warga Desa

Dapat membuka wawasan baru bagi masyarakat untuk mewujudkan Desa Modern dengan memanfaatkan teknologi digital di era Industri 4.0 dan memberikan peluang agar menjadi desa modern.

3. Bagi Pengelola Desa

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

4. Bagi Pengunjung Desa

Dapat menambah ketertarikan dan intensitas pengunjung dalam mengeksplor lebih jauh segala potensi sumber daya industri pariwisata Desa serta memudahkan pengunjung dalam mendapatkan informasi mengenai Desa 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 *Inner Model* dan *Outer Model* melalui metode PLS dapat digunakan sebagai referensi penelitian yang berhubungan dengan pertumbuhan ekonomi, sumber daya alam, dan sumber daya manusia.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibuat untuk mempermudah pembahasan masalah yang terjadi dengan penjelasan singkat mengenai gambaran penelitian sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari permasalahan penelitian ini, perumusan masalah lalu tujuan penelitian ini dilakukan, pembatasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan untuk tugas akhir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini menyajikan landasan teori untuk mendukung penelitian ini. Landasan teori yang dijelaskan meliputi penjelasan tentang penelitian terdahulu, *Tourism*, Aplikasi mobile, desa modern, *Technology Acceptance Model (TAM)*, *perceived ease of use*, *perceived usefulness*, *attitude toward use*, *intention to use*, dan *actual system usage*, *Patial Least Square (PLS)*.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi tentang metode – metode yang digunakan dalam penelitian, meliputi lokasi penelitian, waktu penelitian,

populasi/sampel, variabel penelitian, metode pengumpulan data, metode pengolahan data dan analisis, serta kesimpulan.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini mengemukakan hasil penelitian dan pembahasan terkait faktor yang mempengaruhi penerimaan terhadap suatu teknologi informasi menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam suatu ruang lingkup lokasi wisata. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Perceived Ease of Use* dengan menguji pengaruhnya terhadap *Perceived Usefulness*, *Attitude Toward Use*, *Intention to Use* dan *Actual System Use*. Menggunakan program SmartPLS.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini mengemukakan simpulan yang diperoleh dari hasil penelitian dan saran yang berkaitan dengan simpulan.