

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata menjadi perhatian khusus pemerintah Indonesia karena dapat dimanfaatkan di dalam dan luar negeri sebagai wahana untuk menjadikan Indonesia salah satu sektor yang dapat meningkatkan pendapatan domestik dan daerah serta memperluas kesempatan kerja. Cakupan pariwisata juga sangat kompleks, melibatkan manusia seutuhnya dan memiliki banyak segi, sosiologis, ekonomi dan ekologis (Soekadijo, 2005 dalam Handayani & Suryayusra, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi digital di era modern, transformasi dalam industri pariwisata menjadi semakin penting untuk meningkatkan daya saing global. Teknologi informasi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam memajukan sektor pariwisata. Penggunaan teknologi digital, seperti aplikasi mobile, memungkinkan terciptanya pengalaman wisata yang lebih personal, terorganisir, dan mudah diakses, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas layanan yang diterima oleh wisatawan.

Dalam konteks ini, aplikasi layanan penyedia *tour guide* berbasis android muncul sebagai solusi inovatif untuk mentransformasi layanan wisata di Indonesia. Saat ini, sistem *tour guide* di Indonesia masih bersifat manual dan belum ada platform yang secara khusus menyediakan informasi mengenai berbagai *tour guide* yang memiliki lisensi resmi dan profesional. Kebanyakan *tour guide* saat ini dikelola secara perorangan atau oleh perusahaan, tanpa adanya standarisasi yang jelas. Hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi wisatawan terkait kualitas dan keamanan layanan yang diberikan.

Oleh karena itu, membangun aplikasi layanan *tour guide* berbasis android menjadi sangat relevan dan lebih praktis dalam transformasi layanan pariwisata di Indonesia. Aplikasi ini tidak hanya akan menyediakan daftar *tour guide* berlisensi resmi, tetapi juga memungkinkan wisatawan untuk memilih paket wisata yang sesuai dengan preferensi, baik dari segi lokasi maupun anggaran. Dengan fitur pemberian *rating*, aplikasi ini juga membantu calon wisatawan lainnya dalam memilih *tour guide* yang tepat, sehingga meningkatkan transparansi dan kepercayaan dalam layanan wisata.

Untuk mewujudkan transformasi ini, peneliti akan memanfaatkan metode *Extreme Programming (XP)* dalam pengembangan sistem. Metode *extreme programming (XP)* dianggap efektif dan efisien karena menggunakan pendekatan iteratif, yang memungkinkan pengembangan aplikasi ini lebih responsif terhadap perubahan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah aplikasi layanan *tour guide* berbasis android yang dapat mendukung transformasi pariwisata di Indonesia. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah proses pencarian *tour guide*, meningkatkan kualitas layanan *tour guide* di Indonesia, memberikan pengalaman wisata yang lebih baik, serta mendukung pertumbuhan pariwisata lokal dengan cara yang lebih terorganisir dan terpercaya.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, rumusan masalah di penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi layanan penyedia *tour guide* berbasis android yang mampu mentransformasi layanan pariwisata di Indonesia dengan menyediakan informasi lengkap dan terpercaya mengenai *tour guide* profesional berlisensi resmi sehingga mempermudah wisatawan dalam mencari, memilih, dan memesan *tour guide*, serta merencanakan perjalanan wisata mereka.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan aplikasi layanan penyedia *tour guide* yang mampu mendukung transformasi layanan pariwisata di Indonesia. Aplikasi ini diharapkan dapat menyediakan informasi mengenai *tour guide* profesional, memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan wisata mereka, dan memungkinkan interaksi langsung antara wisatawan dan *tour guide*. Dengan demikian, aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas layanan *tour guide*, memberikan pengalaman wisata yang lebih baik, serta mendukung pertumbuhan pariwisata yang lebih modern dan terorganisir di era digital.

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan berfokus pada pengembangan teknologi digital untuk mentransformasi layanan pariwisata di Indonesia, dengan ruang lingkup dan batasan masalah berikut.

1. Aplikasi ini dirancang untuk mentransformasi layanan pariwisata di Indonesia dengan memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan.
2. Aplikasi ini berfungsi sebagai *platform* digital yang menyediakan informasi lengkap *tour guide* yang profesional dan berlisensi untuk memudahkan wisatawan dalam mencari dan memesan *tour guide*, serta merencanakan paket destinasi wisata mereka.
3. Pengembangan fitur utama berfokus pada pencarian dan pemesanan *tour guide*, serta rekomendasi paket wisata yang disediakan *tour guide*.
4. Keluaran yang dihasilkan adalah sistem aplikasi yang dapat diakses melalui perangkat *smartphone* Android, yang dirancang untuk mendukung transformasi layanan pariwisata di Indonesia.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, terdapat 3 manfaat utama dalam penelitian ini, yaitu:

1. Memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mendapatkan informasi mengenai *tour guide* profesional yang terpercaya, yang sebelumnya mungkin sulit ditemukan atau diakses.
2. Dengan fitur-fitur yang disediakan, wisatawan dapat merencanakan perjalanan mereka dengan lebih efisien, termasuk pemesanan *tour guide*, rute perjalanan, dan tempat-tempat yang direkomendasikan.
3. Membantu meningkatkan pariwisata lokal dengan mempromosikan *tour guide* lokal dan destinasi wisata yang mungkin kurang dikenal, sehingga memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi komunitas setempat melalui transformasi digital dalam layanan pariwisata.

