

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wisata *homestay* saat ini merupakan wisata yang semakin populer dan menjadi tren dalam satu dekade terakhir. Tren tersebut bukan saja pada kalangan rakyat setempat tetapi juga wisatawan luar daerah sehingga mampu mendorong jumlah wisatawan yang datang ke desa wisata untuk berwisata *homestay*. Tren tersebut muncul dipengaruhi oleh minat wisatawan sekarang yang lebih menyukai wisata yang terdapat interaksi langsung dengan masyarakat dan aktivitas – aktivitas unik lainnya yang tidak mereka temui di daerah perkotaan. (Kemenpar.go.id, 2017).

Kegiatan wisata *homestay* pada desa wisata merupakan salah satu konsep wisata unik yang dikelola oleh masyarakat lokal dengan kebudayaannya atau berada pada wilayah dengan daya tarik wisata khusus. Nama wisata *homestay* muncul karena istilah dari wisatawan yang sering menghabiskan liburannya dengan aktivitas unik yang ada di *homestay* desa wisata. *homestay* merupakan akomodasi yang terdapat pada desa wisata berupa rumah tinggal warga yang sebagian kamarnya disewakan. *Homestay* menawarkan pengalaman unik dan menarik dengan pengalaman belajar kebudayaan penduduk setempat. Pengalaman yang didapat oleh wisatawan tersebut dapat menjadi edukasi bagi mereka tentang dunia luar yang mempunyai keberagaman kebudayaan dan menjadi kenangan karena tak jarang dalam kegiatan selama berwisata, wisatawan merasa terhubung kepada tuan rumah pemilik *homestay*. Rasa terhubung tersebut memunculkan rasa kekeluargaan antara wisatawan dan pemilik *homestay*. Manfaat wisata *homestay* ini tidak hanya dirasakan oleh wisatawan namun juga kepada pemiliknya. Wisata *homestay* pada desa wisata dipercaya dapat memaksimalkan *three elements of sustainability* bagi masyarakat melalui pariwisata. *Economic, socio cultural dan environment* dapat memiliki hasil positif karena model usaha jenis ini dapat dibuat dalam skala kecil namun memberi pengaruh yang begitu besar bagi masyarakat. (Pitanatri, 2018)

Wisatawan dalam melakukan wisata *homestay* harus mencari desa wisata karena *homestay* merupakan rumah warga yang dibawah naungan dari desa wisata. Wisatawan dalam memilih tujuan desa wisata selalu terkait dengan kriteria dari daerah tujuan wisata (DTW) karena desa wisata masih merupakan suatu objek wisata. Pemilihan desa wisata sesuai dengan kriteria dari daerah tujuan wisata (DTW) akan menciptakan kepuasan pada wisatawan selama berwisata. Menurut Yoety (2008) Kriteria yang ada pada daerah tujuan wisata meliputi 4 kriteria yaitu:

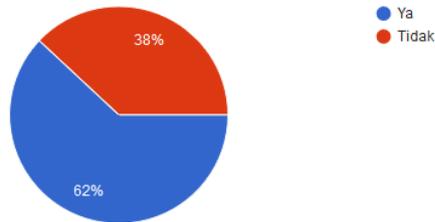
- *Attraction* (daya tarik), Tujuan wisata harus memiliki daya tarik tersendiri bagi wisatawan, contoh daya tarik wisata berupa alam maupun masyarakat dan budayanya.
- *Accesable* (bisa dicapai), Tujuan wisata harus bisa diakses dengan mudah oleh wisatawan.
- *Amenities* (Fasilitas), Tujuan wisata harus memiliki fasilitas yang memadai bagi wisatawan.
- *Ancillary* (Lembaga Pariwisata). Tujuan wisata harus memiliki lembaga wisata yang menaungi wisata tersebut. Wisatawan dapat memberikan keluhan atau apapun yang menyangkut tentang tujuan wisata tersebut.

Wisatawan dalam mencari tujuan desa wisata yang sesuai dengan 4 kriteria daerah tujuan wisata (DTW) masih menemukan kesulitan. Desa wisata yang tidak memenuhi kriteria (DTW) tersebut akan menciptakan ketidakpuasan wisatawan dalam melakukan wisata *homestay*.

Penulis membuat kuesioner tentang analisis perjalanan wisata *homestay* pada desa wisata dan mendapatkan sekitar 100 koresponden. Wisatawan yang mengakui sulitnya menentukan desa wisata yang sesuai dengan daya tariknya atau memenuhi aspek *attraction* dalam desa wisata yaitu sekitar 62 % dari total responden dan sisanya menjawab 38 % tidak setuju.

Apakah anda mengalami kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan daya tarik sesuai dengan keinginan anda?

100 tanggapan

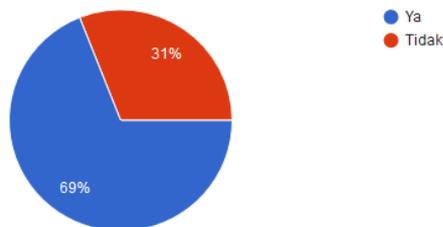


Gambar 1.1 Hasil survey mengenai kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan daya tarik yang sesuai dengan keinginan wisatawan

Wisatawan yang mengakui sulitnya menentukan wisata dengan kemudahan aksesibilitas atau memenuhi aspek *acesable* pada desa wisata yaitu sekitar 69 % dari total responden dan sisanya menjawab 31 % tidak setuju.

Apakah anda mengalami kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan kemudahan aksesibilitas?

100 tanggapan



Gambar 1.2 Hasil survey mengenai kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan kemudahan aksesibilitas

Wisatawan yang mengakui sulitnya menentukan desa wisata dengan fasilitas memadai atau memenuhi aspek *amneties* pada desa wisata sekitar 71 % dari total responden sisanya menjawab 29 % tidak setuju.



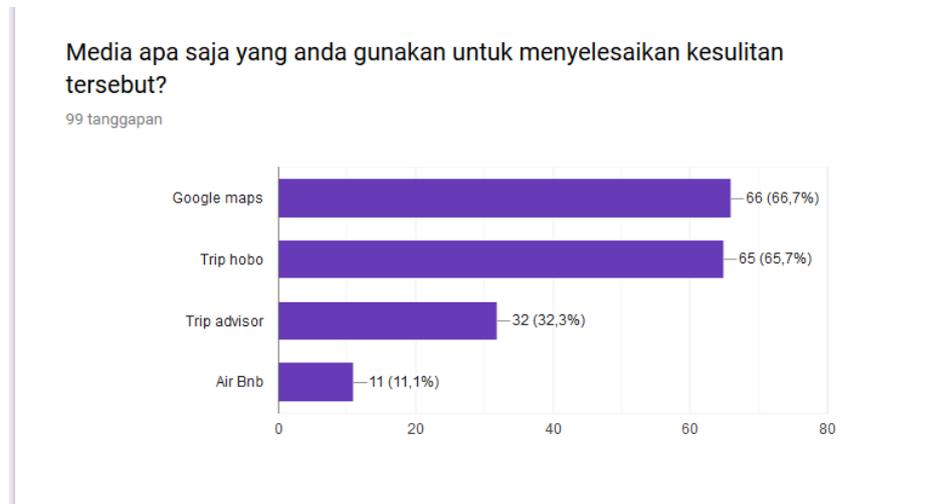
Gambar 1.3 Hasil survey mengenai kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan fasilitas yang memadai

Wisatawan yang mengakui sulitnya menentukan wisata yang sesuai dengan daya tariknya atau memenuhi aspek *achilliary* dalam daerah tujuan wisata sekitar 77 % dari total responden sisanya menjawab 23 % tidak setuju.



Gambar 1.4 Hasil survey mengenai kesulitan dalam mencari tujuan wisata homestay (desa wisata) dengan informasi lembaga pengelola yang jelas

Beberapa aplikasi yang telah dimanfaatkan oleh wisatawan untuk mencari informasi seputar desa wisata yaitu :



Gambar 1.5 Hasil survey mengenai aplikasi apa saja yang telah membantu wisatawan mengatasi permasalahan dalam menentukan wisata

Wisatawan yang merasa terbantu oleh aplikasi tersebut hanya berkisar 18 % dan mayoritas sisanya 62 % merasa tidak membantu.



Gambar 1.6 Hasil survey mengenai aplikasi yang dimanfaatkan sebelumnya menyelesaikan masalah atau tidak

Aplikasi yang dimanfaatkan sebelumnya oleh wisatawan tidak sepenuhnya membantu dalam menyelesaikan kesulitan tersebut karena tidak sepenuhnya menyediakan informasi desa wisata yang sesuai dengan 4 kriteria daerah tujuan wisata.

Melihat kesulitan wisatawan dalam mencari desa wisata yang sesuai dengan kriteria dari daerah tujuan wisata tersebut (DTW), dibutuhkan aplikasi yang memuat informasi desa wisata sesuai dengan 4 kriteria dari daerah tujuan wisata (DTW) dan hanya terfokus pada informasi desa wisata sehingga dapat membantu wisatawan dalam merencanakan wisata *homestay* mereka. Tujuan desa wisata yang memuat 4 kriteria daerah tujuan wisata (DTW) akan menciptakan kepuasan pada wisatawan selama melakukan perjalanan wisata *homestay* pada desa wisata tujuan mereka.

.Aplikasi yang tepat untuk menyelesaikan masalah wisatawan dalam mencari tujuan desa wisata adalah aplikasi wisata *homestay (bookify)*. Aplikasi ini memuat fitur – fitur pendukung yang mampu memberikan informasi desa wisata yang sesuai dengan 4 kriteria daerah tujuan wisata (DTW). Selain itu, aplikasi wisata *homestay (Bookify)* dapat membantu pengelola desa wisata dan pemilik *homestay* agar bisa melakukan pemasaran pada wisatawan dengan menyediakan fitur penyediaan informasi desa wisata dan *homestay* mereka untuk wisatawan.

Aplikasi wisata *homestay* ini akan dibangun dengan metode pengembangan aplikasi *scrum*. Metode pengembangan perangkat lunak ini digunakan untuk mengelola pengembangan aplikasi wisata *homestay* yang kompleks dan memiliki spesifikasi yang terus berubah suatu saat yang mengikuti kebutuhan wisatawan.

1.2. Rumusan masalah

Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang adalah :

- Rumusan masalah yang dapat disimpulkan dari latar belakang yaitu solusi aplikasi seperti apa yang dibutuhkan agar dapat menyediakan informasi desa wisata sebagai tujuan wisata *homestay* yang sesuai dengan 4 kriteria daerah tujuan wisata (DTW) ?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai penulis dari penelitian ini adalah :

- Membangun aplikasi wisata *homestay (bookify)* untuk membantu wisatawan dalam memilih tujuan desa wisata yang sesuai dengan 4 kriteria dari daerah tujuan wisata (DTW).

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian tugas akhir ini terdapat batasan penelitian, di antaranya adalah sebagai berikut :

- Aplikasi hanya dibuat dengan *platform web*.
- Jumlah desa wisata yang ada pada aplikasi ini hanya terbatas karena masih dalam tahap pengembangan.
- Sistem yang dibangun berbasis website dengan menggunakan *framework Laravel*, bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor (PHP)* dan menggunakan basis data *MariaDB*.

1.5. Manfaat

Manfaat yang didapat dari aplikasi *homestay* desa wisata ini adalah

- Membantu wisatawan dalam memilih desa wisata yang sesuai dengan kriteria daerah tujuan wisata (DTW).
- Mempermudah kegiatan wisata *homestay* mereka pada desa wisata yang wisatawan pilih.
- Memberi kepuasan tersendiri bagi wisatawan pada desa wisata yang dipilih.
- Menyebarkan informasi desa wisata pada wisatawan sehingga dapat meningkatkan kunjungan pada desa wisata.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penelitian.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang relevan dengan judul penelitian dan penelitian sebelumnya untuk dapat mendukung penelitian.

Bab 3 Metodologi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan model konseptual dan sistematika penelitian yang digunakan pada penelitian secara terperinci meliputi :

- a. Tahap identifikasi, pada tahap ini mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, penentuan solusi dan batasan masalah penelitian.
- b. Tahap pengembangan *product*, pada tahap ini dilakukannya perencanaan bisnis dan pengembangan dari *product* menggunakan metode *Scrum*.
- c. Tahap penutup, memuat hasil dari pengembangan aplikasi berupa kesimpulan dan saran.

Bab 4 Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi analisis perencanaan bisnis meliputi analisis pasar, pemodelan bisnis dan pemodelan proses bisnis. Analisis perancangan aplikasi meliputi penyusunan *product backlog*, *sprint planning*, spesifikasi aktor pada sistem dan spesifikasi aplikasi yang digambarkan dengan diagram *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk melakukan analisis sebagai alat untuk

melakukan perancangan secara terperinci dalam melakukan penelitian.

Bab 5 Pengujian dan Implementasi

Pada bab ini menjelaskan tahapan pengujian. Metode yang digunakan dalam melakukan pengujian untuk aplikasi ini *black box test* pada langkah *acceptance test*.

Bab 6 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari sistem yang telah dibangun serta saran yang diberikan untuk penelitian selanjutnya.