

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pariwisata. Teknologi informasi, khususnya aplikasi berbasis *digital*, telah memudahkan wisatawan dalam merencanakan perjalanan dan mencari destinasi (Zidan dkk., 2023). Di Indonesia, aplikasi *traveling* seperti Traveloka, Tiket.com, dan PegiPegi telah menjadi *platform* populer untuk memesan tiket transportasi dan penginapan. Namun, aplikasi tersebut umumnya masih berfokus pada kebutuhan umum wisatawan dan belum sepenuhnya menyesuaikan layanan dengan preferensi unik atau minat khusus penggunaannya (Vincentius & Hermawan, 2020). Dalam konteks wisata lokal, terutama di Solo, hal ini menjadi tantangan karena wisatawan sering kali kesulitan menemukan destinasi yang benar-benar sesuai dengan minat mereka (Rini dkk., 2021).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Pandansari dkk. (2020), kota Solo lebih dikenal sebagai kota budaya dengan keramahan warga lokalnya sebagai unsur utama pariwisata tersebut, fakta tersebut sejalan dengan berbagai acara yang dihadirkan pemerintah kota meliputi *Solo Eco Cultural City*, *Solo Internasional Performing Art (SIPA)*, *Solo Batik Carnival* dan lain-lain. Sayangnya berbagai acara tersebut tidak sejalan dengan tren *traveling* anak muda zaman sekarang yang mementingkan biaya serta *spot* wisata (Purike dkk., 2023).

Sektor pariwisata merupakan salah satu penggerak perekonomian yang cukup besar di Indonesia. Dengan semakin berkembangnya infrastruktur dan promosi yang gencar, sektor ini mampu menyerap banyak tenaga kerja dan meningkatkan pendapatan daerah (Fadilla, 2024). Oleh karena itu, pengembangan pariwisata yang inovatif dan berkelanjutan menjadi perhatian utama, termasuk bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk memudahkan wisatawan dalam menemukan informasi dan membuat keputusan terkait perjalanan (Situmorang, 2023).

Kota Solo merupakan salah satu kota yang memiliki kekayaan budaya, sejarah, dan kuliner yang sangat beragam. Keraton Kasunanan Surakarta, Pura Mangkunegaran, serta berbagai sentra batik adalah beberapa contoh ikon budaya yang menjadikan Solo terkenal (Priyatmoko, 2020). Selain itu, kota ini juga menawarkan wisata kuliner dengan cita rasa

khas Jawa, seperti nasi liwet, tengkleng, dan serabi. Kombinasi antara warisan budaya yang kental, keunikan kuliner, serta keramahan penduduk lokal menjadikan Solo destinasi wisata yang populer, baik bagi wisatawan domestik maupun internasional (Pradipta, 2021).

Namun, di era ini, perilaku wisatawan telah berubah secara signifikan. Sebelum melakukan perjalanan, mereka cenderung mencari informasi melalui berbagai *platform* digital. Permasalahan yang kerap muncul adalah ketersediaan informasi yang tidak terpusat, di mana informasi tersebut tersebar dalam berbagai segmen dan situs, sehingga pengguna membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menghimpun informasi secara lengkap (Zidan dkk., 2023).

Selain itu, banyaknya pilihan destinasi wisata di Kota Solo sering kali membuat wisatawan mengalami kesulitan dalam menentukan pilihan yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pribadi mereka. Ketiadaan panduan yang terstruktur dan terpusat menyebabkan wisatawan harus mencari informasi secara terpisah dari berbagai sumber, yang tidak jarang menimbulkan kebingungan serta menghambat efisiensi dalam merencanakan perjalanan (Rumaningsih dkk., 2022).

Untuk mengatasi tantangan ini, dibutuhkan solusi berbasis teknologi modern yang mampu menggabungkan informasi dari berbagai sumber dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pengguna. Selain menampilkan informasi destinasi dan transportasi, aplikasi yang dikembangkan perlu memberikan rekomendasi yang relevan serta mudah diakses oleh wisatawan, khususnya generasi muda yang akrab dengan teknologi digital (Vincentius & Hermawan, 2020).

Aplikasi *Journey on Solo* (JOS) hadir sebagai contoh solusi digital yang diharapkan dapat menjawab permasalahan tersebut. JOS dirancang untuk memberikan rekomendasi destinasi wisata di Kota Solo sesuai dengan preferensi pengguna. Aplikasi ini memanfaatkan pendekatan pengembangan sistem yang berfokus pada kemampuan untuk menyesuaikan rekomendasi wisata, sehingga bisa terus diperbarui sesuai kebutuhan pengguna.

Sebagai bagian dari implementasi, metodologi *Rapid Application Development* (RAD), Model RAD menekankan kolaborasi langsung antara pengembang dan pengguna untuk memastikan sistem yang dibangun benar-benar mencerminkan kebutuhan di lapangan. Oleh karena itu, proses validasi fitur, desain antarmuka, dan fungsi aplikasi dilakukan secara langsung di lingkungan penggunaan sebenarnya, yaitu di Kota Solo, agar solusi yang dikembangkan dapat menjawab kebutuhan riil wisatawan.

Selain pendekatan iteratif, metode RAD juga menekankan pentingnya keterlibatan langsung pengguna dalam proses pengembangan. Pada proyek ini, pengguna yang dimaksud adalah anggota tim pengembang sendiri, yang secara aktif menggunakan aplikasi JOS di lokasi Kota Solo selama masa uji coba. Interaksi pengguna dilakukan dengan mengeksplorasi fitur aplikasi untuk mencari destinasi terdekat dari posisi mereka di Solo, dengan asumsi skenario nyata wisatawan muda yang ingin menjelajahi tempat menarik di sekitarnya. Melalui umpan balik langsung dari pengguna lapangan, berbagai masukan mengenai UI, fungsionalitas, dan kebutuhan riil pengguna dapat segera direspons dan disempurnakan dalam siklus pengembangan berikutnya.

Beberapa penelitian yang relevan juga telah dilakukan sebelumnya. Misalnya, Wijaya & Yuniarto (2024) dalam penelitiannya meninjau penerapan sistem rekomendasi dalam berbagai *platform* digital dan menemukan bahwa teknik pengembangan aplikasi yang terfokus pada kebutuhan pengguna dapat meningkatkan kualitas rekomendasi sekaligus kepuasan pengguna. Penelitian lain oleh Putra & Santika (2020) membahas implementasi sistem rekomendasi berbasis preferensi pengguna, yang hasilnya menunjukkan bahwa rekomendasi yang bersifat lebih personal mampu memberikan pengalaman yang lebih baik.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi perkembangan pariwisata di Kota Solo melalui pemanfaatan teknologi digital yang tepat guna. Selain itu, penerapan Model Proses RAD dalam proses pengembangan diharapkan menjadi acuan bagi proyek-proyek serupa yang menuntut fleksibilitas, kecepatan, dan ketepatan dalam merespons kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk menyusun penelitian dengan judul pengembangan aplikasi rekomendasi destinasi wisata di Solo dengan model proses RAD (*Rapid Application Development*).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, dapat dirumuskan bahwa permasalahan yang dihadapi pada penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan aplikasi rekomendasi destinasi wisata di Solo dengan menggunakan model proses *Rapid Application Development*.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Penelitian ini bertujuan mengembangkan aplikasi digital untuk memberikan rekomendasi destinasi wisata di Kota Solo menggunakan Model Proses RAD (*Rapid Application Development*). Platform terintegrasi ini dirancang untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna secara iteratif dan menyediakan rekomendasi yang relevan bagi berbagai segmen wisatawan, serta mendukung pengembangan pariwisata Kota Solo melalui pemanfaatan teknologi digital.

Manfaat penelitian ini dapat dirasakan oleh beberapa pihak. Bagi wisatawan, aplikasi ini memudahkan pencarian dan memberikan rekomendasi destinasi wisata yang sesuai preferensi mereka. Pengelola wisata mendapatkan peluang untuk meningkatkan visibilitas dan memperluas jangkauan pemasaran secara digital. Pemerintah Kota Solo memperoleh dukungan untuk program digitalisasi pariwisata dan data analitis tentang tren wisatawan. Sementara bagi peneliti, pengembangan aplikasi ini memberikan pengalaman praktis dalam penerapan metodologi RAD dan pemahaman tentang sistem rekomendasi di sektor pariwisata. Manfaat itu terdiri dari:

a. Bagi Universitas

Penelitian ini berpotensi meningkatkan reputasi akademik dengan menampilkan kontribusi nyata sivitas akademika dalam mengembangkan solusi digital yang relevan bagi industri dan pemerintahan, menjadi referensi pembelajaran bagi mahasiswa lain yang tertarik pada bidang pengembangan perangkat lunak, sistem rekomendasi, serta pariwisata, serta mendorong pengembangan kurikulum dengan memanfaatkan temuan dan proses pengembangan model proses RAD untuk memperbarui materi kuliah terkait *software engineering*, *user experience*, dan *information systems*.

b. Bagi Wisatawan

Penelitian ini menawarkan kemudahan akses informasi dengan membantu mereka menemukan destinasi wisata yang sesuai preferensi tanpa perlu mengakses banyak

platform, efisiensi perencanaan perjalanan berkat rekomendasi yang relevan dan terintegrasi, serta pengalaman wisata yang lebih personal melalui fitur penyesuaian preferensi (misalnya minat budaya, alam, atau kuliner) agar rekomendasi yang diberikan benar-benar tepat sasaran.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini dapat mendukung digitalisasi pariwisata dengan memudahkan promosi dan pengelolaan destinasi secara modern, menyediakan data analitis yang berguna untuk perencanaan dan pengembangan kebijakan, serta meningkatkan daya saing pariwisata daerah melalui kemudahan akses informasi dan rekomendasi destinasi, sehingga diharapkan mampu menarik lebih banyak wisatawan dan meningkatkan pendapatan daerah.

d. Bagi Penulis

Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan model proses *RAD*, termasuk proses *prototyping* dan pemanfaatan umpan balik pengguna, memperkuat penguasaan teknologi rekomendasi dengan memperdalam pemahaman mengenai sistem rekomendasi, analisis kebutuhan pengguna, dan integrasi data pariwisata, serta memberi kontribusi ilmiah melalui potensi publikasi atau rujukan bagi penelitian selanjutnya di bidang sistem informasi, pariwisata, dan manajemen teknologi.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini, yakni:

1. Aplikasi *Journey on Solo* (JOS) dikembangkan untuk memberikan informasi dan rekomendasi destinasi wisata di wilayah kota Solo dan sekitarnya.
2. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), mulai dari tahap perencanaan hingga implementasi. Pendekatan iteratif dan *prototyping* dipilih untuk mempercepat penyesuaian kebutuhan pengguna.
3. Fitur utama aplikasi terbagi dalam beberapa kelompok, yaitu autentikasi dan manajemen pengguna, pencarian dan rekomendasi destinasi sesuai preferensi, penyajian informasi dan detail destinasi, serta fitur pendukung dan teknis seperti pengaturan akun, dan integrasi layanan pihak ketiga.
4. Data yang digunakan dalam aplikasi bersumber dari destinasi wisata lokal yang memiliki potensi untuk dikembangkan, baik dalam bentuk wisata budaya, kuliner,

maupun hiburan modern.

5. Penelitian ini tidak membahas pengembangan layanan API, melainkan fokus pada integrasi langsung dengan *platform back-end* pihak ketiga seperti *Firebase*.