

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta sistematika penulisan yang akan digunakan dalam dokumen skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Indonesia sebagai negara berkembang di kawasan Asia Tenggara memanfaatkan sektor pariwisata untuk mendukung pertumbuhan ekonomi nasional (Hanita dkk., 2024). Keanekaragaman alam yang melimpah serta kekayaan budaya yang dimiliki oleh Indonesia membuatnya menjadi salah satu destinasi wisata yang memikat. Berdasarkan laporan *Travel and Tourism Competitiveness Index* (TTCI) dari *World Economic Forum* pada tahun 2019, sektor pariwisata Indonesia menduduki peringkat ke-40 dalam daftar negara dengan daya tarik wisata yang kompetitif, dengan skor rata-rata 4,3 (Carolina & Wulandari, 2024).

Sebagai bagian dari sektor pariwisata nasional, Kabupaten Boyolali, yang terletak di Provinsi Jawa Tengah dan berada pada posisi antara 110°22'–110°50' Bujur Timur serta antara 7°07'–7°36' Lintang Selatan dengan luas wilayah kurang lebih 101.510,10 hektar, juga memiliki potensi wisata yang beragam, mulai dari wisata alam hingga budaya, yang menarik minat baik wisatawan domestik maupun mancanegara. Berdasarkan data dari Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (Disporapar) Kabupaten Boyolali, tercatat adanya peningkatan jumlah wisatawan yang berkunjung ke Boyolali. Pada tahun 2023, jumlah wisatawan domestik mencapai 947.207 orang dan wisatawan mancanegara mencapai 4.307 orang, dengan total keseluruhan sebanyak 951.514 wisatawan. Angka tersebut meningkat signifikan pada tahun 2024, ketika wisatawan domestik meningkat menjadi 1.544.835 orang dan wisatawan mancanegara sebesar 1.296 orang, dengan total keseluruhan 1.546.131 wisatawan (Pemerintah Kabupaten Boyolali, 2025).

Peningkatan jumlah kunjungan wisata ini menunjukkan bahwa Boyolali memiliki daya tarik wisata yang terus berkembang. Namun, optimalisasi potensi tersebut masih terhambat oleh kurangnya sistem terpadu yang dapat memanfaatkan teknologi informasi untuk menyediakan rekomendasi destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi wisatawan (Tena dkk., 2024). Dengan pesatnya perkembangan di bidang pariwisata ini, strategi adaptasi

terhadap tren dan teknologi terkini, khususnya teknologi informasi dan komunikasi, terus meningkat seiring dengan kemajuan zaman dan penerapannya yang meluas di berbagai aspek kehidupan (Mohammed dkk., 2023). Saat ini, banyak wisatawan yang mengandalkan informasi dari berbagai sumber yang belum terintegrasi sehingga mereka tidak mendapatkan rekomendasi yang optimal sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

Untuk menjawab kebutuhan ini, pengembangan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat memberikan rekomendasi tempat wisata di Boyolali berdasarkan preferensi pengguna menjadi sangat relevan. Hal ini sejalan dengan pentingnya memahami dampak rekomendasi pribadi pada kepuasan hidup pelanggan yang dapat memberikan pengalaman wisata lebih personal dengan memadukan personalisasi dan elemen lokal untuk mendorong keterlibatan pelanggan secara efektif (Lv dkk., 2024). Pengembangan aplikasi ini dirancang untuk memanfaatkan teknologi sistem rekomendasi yang mampu menyarankan destinasi wisata berdasarkan data preferensi pengguna. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan wisatawan dapat dengan mudah menemukan destinasi wisata yang paling sesuai dengan keinginan mereka, sekaligus meningkatkan promosi pariwisata Boyolali secara digital.

Penggunaan sistem rekomendasi dalam aplikasi ini memungkinkan penyampaian informasi yang lebih personal dan relevan bagi pengguna sehingga dapat meningkatkan pengalaman wisatawan serta mendorong pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan jumlah kunjungan wisata ke Boyolali. Rekomendasi personal pada produk wisata juga dapat meningkatkan kepuasan hidup pengguna dengan memperkuat persepsi mereka terhadap potensi pengembangan diri di masa depan (Lv dkk., 2024). Oleh karena itu, penelitian tugas akhir ini akan membahas pengembangan sebuah aplikasi tempat wisata Boyolali berbasis web dengan sistem rekomendasi yang diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pariwisata di Kabupaten Boyolali.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana mengintegrasikan informasi destinasi wisata Boyolali yang saat ini tersebar di berbagai sumber ke dalam satu platform berbasis web sehingga wisatawan dapat memperoleh rekomendasi destinasi yang optimal dan sesuai dengan preferensi mereka.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dilaksanakannya penelitian tugas akhir ini adalah mengembangkan aplikasi berbasis web, bernama BoyTure, untuk mengintegrasikan informasi destinasi wisata di Boyolali dan menyediakan rekomendasi destinasi yang personal dan optimal berdasarkan preferensi wisatawan..

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini, yakni:

1. Bagi Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (Disporapar) Kabupaten Boyolali
Berkembangnya teknologi informasi di Disporapar Boyolali terkait dengan adanya sebuah aplikasi berbasis web yang dapat meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data pariwisata, memperluas akses informasi bagi wisatawan, serta menjalin kerjasama yang saling menguntungkan dengan Departemen Informatika Universitas Diponegoro.
2. Bagi Universitas Diponegoro
Memperkuat citra universitas sebagai institusi pendidikan yang berperan aktif dalam menyediakan solusi inovatif untuk kebutuhan masyarakat, sekaligus membuka peluang kerja sama lebih luas antara universitas, pemerintah daerah, dan sektor pariwisata dalam pengembangan riset dan implementasi teknologi secara berkelanjutan.
3. Bagi Mahasiswa
Menerapkan ilmu yang telah dipelajari pada saat perkuliahan serta melatih berkomunikasi dan bekerja sama secara profesional. Selain itu, juga meningkatkan kreativitas dan memperluas wawasan serta pengalaman sebagai bekal untuk dunia kerja nantinya.

1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari penelitian ini, yakni:

1. Aplikasi hanya menyediakan informasi tempat wisata saja, tidak termasuk pembelian tiket masuk.
2. Data objek wisata yang digunakan pada penelitian ini diperoleh langsung dari Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata (Disporapar) Kabupaten Boyolali.
3. Gambar tempat wisata yang dipakai pada aplikasi saat penelitian menggunakan dokumentasi pribadi dan tidak semua tempat wisata memiliki gambar.

4. Sistem rekomendasi tidak dibuat menggunakan proses *machine learning*, melainkan menggunakan *library cosine similarity* yang ada pada Node.js.
5. Implementasi sistem menggunakan *framework* Next JS untuk bagian *front-end*, yang terdiri dari HTML, CSS Tailwind, dan Javascript, menggunakan *framework* Express.js untuk bagian *back-end*, serta menggunakan MySQL sebagai *database management systemnya*.

1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran mengenai penyusunan aplikasi wisata BoyTure, berikut adalah sistematika pembahasan yang telah disesuaikan.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, ruang lingkup, serta Sistematika penulisan laporan yang dibuat.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menyajikan tentang teori-teori yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi wisata BoyTure beserta teori lain yang mendukung pengembangannya.

BAB III METODOLOGI

Bab ini menjelaskan tentang langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi wisata BoyTure.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan yang meliputi implementasi dari hasil analisis serta pengujian aplikasi wisata BoyTure.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan kesimpulan dari bab-bab yang sudah dibahas sebelumnya dan saran untuk pengembangan aplikasi kedepannya.