

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendakian gunung adalah salah satu kegiatan yang semakin populer di berbagai kalangan, baik di antara pecinta alam berpengalaman maupun pendaki pemula yang tertarik untuk merasakan langsung keindahan alam dari ketinggian [1]. Mendaki gunung menawarkan pelarian menenangkan dari rutinitas, namun tak hanya butuh fisik dan logistik prima, tapi juga persiapan administratif. Salah satunya adalah pemesanan tiket pendakian yang sering jadi kendala bagi pemula karena aturan, kuota, dan jadwal yang ketat [2].

Untuk mengelola jumlah pendaki dan menjaga kelestarian alam, pengelola destinasi pendakian kini menerapkan sistem tiket dan pembatasan kuota pengunjung. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa kawasan pendakian tidak mengalami kerusakan akibat terlalu banyaknya aktivitas manusia yang dapat merusak ekosistem [3]. Dengan adanya sistem tiket, jumlah pendaki yang diizinkan untuk masuk dapat diatur sesuai kapasitas ideal area tersebut, sehingga alam tetap terjaga dan pendaki dapat menikmati suasana yang lebih nyaman dan aman. Selain itu, pembatasan ini memungkinkan pengelola untuk melakukan pemantauan yang lebih baik terhadap alur pendakian termasuk dalam situasi cuaca ekstrem atau kondisi darurat yang membutuhkan evakuasi cepat [4].

Aplikasi Tiket Pendakian mempermudah pendaki reservasi tiket kapan saja dan di mana saja, menghindari antrian. Bagi pengelola, sistem digital ini memungkinkan pemantauan jumlah pengunjung real-time untuk menjaga kuota dan lingkungan [5]. Selain itu, sistem ini meningkatkan efisiensi proses dan akurasi pengumpulan data. Data ini esensial untuk pelaporan dan pengambilan keputusan manajemen wisata alam [6].

Aplikasi Tiket Pendakian yang diluncurkan pada Maret 2023 pada Play Store telah menarik lebih dari 50.000 pengunduh. Pengguna dapat memesan tiket masuk ke beberapa gunung di Indonesia, menggunakan layanan transportasi yang menjemput pendaki ke *basecamp*, serta menemukan porter dan pemandu bersertifikat dengan mudah [7]. Sebagai bagian dari upaya meningkatkan layanan, kebutuhan analisis aplikasi Tiket Pendakian dilakukan karena dalam persaingan

dengan aplikasi lain seperti Booking Online Pendakian Semeru atau Aplikasi Booking Gunung Merbabu, memahami faktor penerimaan membantu aplikasi Tiket Pendakian menciptakan keunggulan kompetitif melalui fitur inovatif yang relevan. Aplikasi ini memiliki potensi besar untuk bersaing melalui inovasi dan layanan yang stabil serta fitur unggulan seperti peta jalur, pengelolaan kuota real-time, dan opsi pembayaran digital yang hingga kini masih menjadi kebutuhan utama pendaki. Hal ini mencerminkan pentingnya berbagai faktor dalam penerimaan teknologi baru, seperti yang dijelaskan dalam berbagai model penerimaan teknologi, salah satunya adalah UTAUT [8].

Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) adalah model yang digunakan untuk menjelaskan faktor-faktor utama yang mempengaruhi niat seseorang dalam menerima dan menggunakan teknologi. UTAUT menyatukan berbagai teori tentang bagaimana orang menerima teknologi untuk menciptakan pendekatan yang lebih lengkap dan menyeluruh [8]. Keunggulan menggunakan UTAUT terletak pada kemampuannya dalam menjelaskan bagaimana perbedaan individu dapat mempengaruhi perbedaan penggunaan teknologi melalui penjelasan mengenai kaitan antara manfaat yang dirasakan, kemudahan penggunaan, dan niat untuk menggunakan teknologi tertentu [9]. Teori UTAUT menyatakan bahwa persepsi seseorang tentang manfaat dan kemudahan penggunaan suatu sistem teknologi informasi mempengaruhi keputusan pengguna untuk menggunakannya [10].

Aplikasi Tiket Pendakian yang dirancang untuk mempermudah proses reservasi tiket secara daring menunjukkan tingkat penggunaan yang masih rendah dengan rating pengguna hanya sebesar 3.9 di Google Play Store per Desember 2024. Rendahnya tingkat penerimaan aplikasi ini berpotensi menimbulkan kendala dalam pengelolaan kunjungan seperti antrian manual, pemborosan waktu, serta risiko penumpukan pengunjung di kawasan pendakian. Skripsi ini penting untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai perilaku pengguna aplikasi, sehingga pengembang aplikasi dapat meningkatkan kualitas sistem serta strategi adopsi teknologi yang lebih tepat sasaran. Skripsi ini juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong digitalisasi sektor pariwisata dan pelestarian

lingkungan, di mana sistem reservasi daring berperan penting dalam pengendalian jumlah wisatawan dan pengelolaan area pendakian secara berkelanjutan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan permasalahan dalam skripsi ini adalah menganalisis faktor penerimaan aplikasi Tiket Pendakian menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan moderasi *Price Value* dan *Residency*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut.

1. Faktor-faktor yang diidentifikasi dalam skripsi adalah *Performance Expectancy* (PE), *Effort Expectancy* (EE), *Social Influence* (SI), *Facilitating Conditions* (FC), *Hedonic motivation* (HM), *Habit* (Hbt), *Behavioural intention* (BI), *Behavioral Intention* (BI) and *ICT Usage Behaviour* (ICT), dan *Moderators* (*Price Value* dan *Residency*) yang direpresentasikan oleh variabel-variabel pengukuran pada kuesioner.
2. Responden skripsi adalah pengguna yang pernah atau sedang menggunakan Aplikasi Tiket Pendakian pada versi mobile dengan usia diatas 16 tahun.
3. Teknik Sampling yang digunakan adalah teknik *non-Probability Sampling* dengan tipe *Purposive Sampling*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan yang ingin dicapai dari skripsi ini adalah mengetahui hasil analisis faktor penerimaan aplikasi tiket pendakian menggunakan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan moderasi *Price Value* dan *Residency*.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat digunakan oleh pengembang aplikasi Tiket Pendakian sebagai dasar dan informasi dalam pengembangan fitur-fitur yang sesuai dengan kebutuhan pengguna untuk meningkatkan penerimaan aplikasi sebagai platform pembelian tiket pendakian.

Bab ini berisi landasan teori serta temuan-temuan dari penelitian sebelumnya yang menjadi pijakan dalam melakukan analisis pada skripsi ini.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode dan tahapan yang digunakan dalam skripsi.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil skripsi yang diperoleh melalui penggunaan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan analisis dan pembahasan terhadap temuan tersebut.

BAB V

PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum hasil pembahasan serta saran-saran yang diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk penerapan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA Berisi daftar referensi yang digunakan sebagai dasar dalam penyusunan skripsi ini.

LAMPIRAN Menampilkan lampiran dokumen sebagai bukti pendukung atas hasil yang diperoleh dalam skripsi.

Halaman ini sengaja dikosongkan