

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam, sejarah, dan budaya. Potensi ini menjadikan sektor pariwisata sebagai salah satu penyumbang utama pendapatan negara, dengan kontribusi mencapai 7,03 miliar dolar AS pada tahun 2022. Meski sebagai penyumbang yang besar, pariwisata di Indonesia masih menghadapi tantangan yang dapat mempengaruhi kenyamanan wisatawan. Tantangan pariwisata mencakup banyak hal, mulai dari ketidaklengkapan informasi wisata, fasilitas, transportasi, hingga akomodasi. Wisatawan sering kali kesulitan dalam mengakses informasi wisata dan akses terhadap fasilitas umum seperti penginapan, toilet, dan tempat makan, hingga kurangnya fasilitas untuk orang berkebutuhan khusus (Fadjarwati & Wahyudin, 2022). Tantangan lainnya yaitu ketersediaan moda transportasi yang efisien, khususnya bagi daerah yang belum memiliki infrastruktur transportasi yang baik. Hidayanto, dkk (2023) menyatakan bahwa mayoritas wisatawan akan memilih moda transportasi khusus wisata jika tersedia rute yang optimal dalam hal jarak, biaya, dan kenyamanan. Hal ini berarti, potensi wisatawan untuk mengurungkan niat dalam berwisata dikarenakan masalah transportasi sangat besar. Wisatawan tentunya menginginkan kenyamanan, baik dari segi wisatanya maupun akomodasi yang dapat meningkatkan pengalaman secara keseluruhan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah wisatawan karena kemudahan akomodasi (Rahma & Furqon, 2024).

Kendala pariwisata Indonesia tidak hanya datang dari wisatawan, tetapi juga pengelola wisata. Kurangnya sumber daya manusia yang mampu mengelola destinasi wisata membuat destinasi tidak berkembang dan hanya mengandalkan harga tiket masuk sehingga penyediaan paket wisata menjadi solusi dalam hal ini (Partama, et al., 2022). Wisatawan merupakan orang yang baru berkunjung di suatu daerah, sehingga penting

untuk memiliki pemandu wisata yang dapat memberikan informasi sekaligus mendidik agar dapat diterima warga lokal (Rusmiati, Malihah, & Andari, 2022). Pelayanan pemandu wisata yang baik akan berpengaruh terhadap peningkatan kepuasan wisatawan sehingga dapat meningkatkan potensi wisata yang ada (Mandalia, Zonata, & Wulandari, 2024).

Bangkit Academy merupakan program pengembangan kompetensi berbasis teknologi yang diselenggarakan oleh Google, GoTo, Tokopedia, dan Traveloka. Di dalam pembelajarannya, terdapat *capstone project* yang mendorong peserta untuk menciptakan inovasi teknologi dengan berkolaborasi antara learning path *machine learning*, mobile development, dan cloud computing. Peserta yang berpartisipasi diberi kesempatan untuk memecahkan masalah dengan menerapkan pengetahuan mereka dalam proyek nyata yang memberikan dampak langsung pada masyarakat.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peluang pariwisata harus terus ditingkatkan, khususnya melalui promosi menggunakan teknologi digital dan kemudahan akses wisatawan. Kegiatan Praktek Kerja Lapangan ini menghadirkan Paradisata sebagai aplikasi penghubung wisatawan dan pemandu wisata lokal yang mengimplementasikan sistem rekomendasi. Sistem rekomendasi bermanfaat dalam penyajian informasi secara lebih relevan dan personal kepada pengguna, sehingga meningkatkan pengalaman wisatawan dan mempermudah promosi layanan pemandu wisata lokal yang kemudian dapat meningkatkan pendapatan masyarakat setempat. Pada Praktik Kerja Lapangan ini akan lebih berfokus pada Provinsi Jawa Barat, mengingat data dari Badan Pusat Statistik yang mengatakan bahwa Jawa Barat merupakan salah satu provinsi dengan kunjungan terbanyak yaitu hingga 152.510.552 orang pada 2023.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana aplikasi dapat menyajikan rekomendasi pemandu wisata berdasarkan preferensi pengguna?
2. Bagaimana aplikasi dapat menampilkan rekomendasi wisata yang mirip dengan wisata yang pernah dikunjungi sebelumnya?

1.3 Tujuan

1. Mengembangkan model *machine learning* untuk merekomendasikan pemandu wisata yang sesuai dengan rating pengguna.
2. Mengembangkan model *machine learning* yang mampu memberikan rekomendasi destinasi wisata berdasarkan riwayat pengguna.

1.4 Manfaat

Pelaksanaan kegiatan praktik kerja lapangan ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Sektor Pariwisata:
 - a. Meningkatkan aksesibilitas informasi destinasi wisata.
 - b. Memperluas jangkauan layanan pemandu wisata lokal kepada pelanggan potensial.
2. Bagi Peserta PKL:
 - a. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan teknologi *machine learning*.
 - b. Meningkatkan keterampilan teknis dan non-teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.
3. Bagi Masyarakat:
 - a. Menyediakan solusi praktis untuk merencanakan perjalanan wisata yang lebih terpersonalisasi.
 - b. Mempermudah wisatawan dalam menemukan pemandu wisata dan destinasi yang sesuai dengan preferensi mereka.
 - c. Meningkatkan pendapatan penduduk setempat dan menjadikan mereka agen perubahan dalam memperkenalkan budaya lokal.