

BAB I

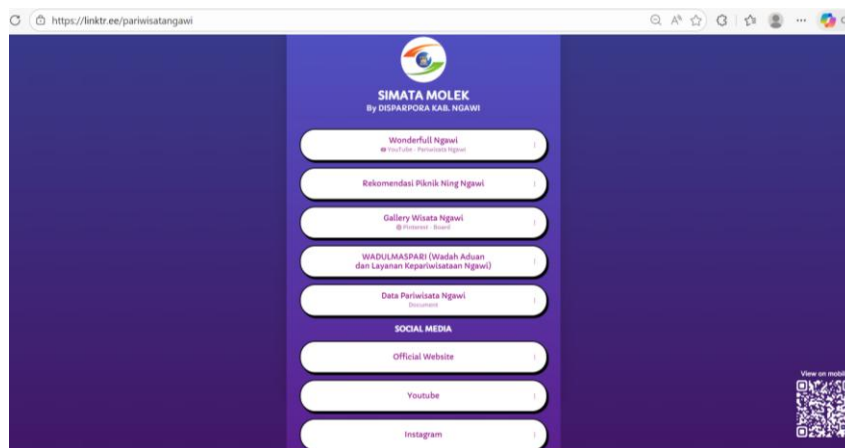
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang bergantung pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengelolaan dan pengembangannya [1]. Sektor pariwisata memerlukan teknologi informasi dan komunikasi ini untuk meningkatkan daya saing dan memperbaiki pengalaman wisatawan [2]. Dengan memanfaatkan teknologi digital, destinasi wisata dapat mempromosikan keunggulannya secara lebih efektif, membangun citra destinasi yang kuat, serta mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi dan layanan pariwisata. Penerapan strategi digital yang tepat dapat memberikan peluang bagi pariwisata untuk meningkatkan daya saing di tingkat global. Dengan memanfaatkan teknologi, sektor pariwisata dapat lebih mudah menjangkau pasar internasional dan menawarkan pengalaman wisata yang unik serta memperkuat *destination branding* melalui berbagai *platform* digital [3]. Dalam transformasi digital, penerapan *e-tourism* atau sistem informasi pariwisata baik berupa *web site* maupun portal tautan (*linktree*) menjadi salah satu langkah penting dalam mendukung promosi pariwisata untuk meningkatkan minat dan daya tarik kunjungan wisatawan. E-pariwisata berfungsi sebagai sarana untuk memudahkan wisatawan lokal maupun mancanegara mencari destinasi wisata yang terjangkau dan mudah diakses [4]. Melalui media promosi digital, pengelola pariwisata dapat menyajikan informasi destinasi, peta lokasi, fasilitas, serta kegiatan wisata yang relevan dan terkini [5].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong penggunaan sistem informasi digital di berbagai sektor, termasuk sektor pariwisata. Dalam hal ini, sistem informasi pariwisata tidak hanya berfungsi untuk menyebarkan informasi, tetapi juga menyediakan *platform* digital yang memudahkan pencarian informasi (*information-seeking system*) dan pengambilan keputusan (*decision support*) bagi penggunanya [6]. Penggunaan sistem informasi yang efektif merupakan faktor yang penting untuk meningkatkan kualitas layanan dan pengalaman pengguna dalam mengakses informasi pariwisata. Keberadaan sistem informasi yang mampu menyediakan informasi yang akurat, mudah diakses

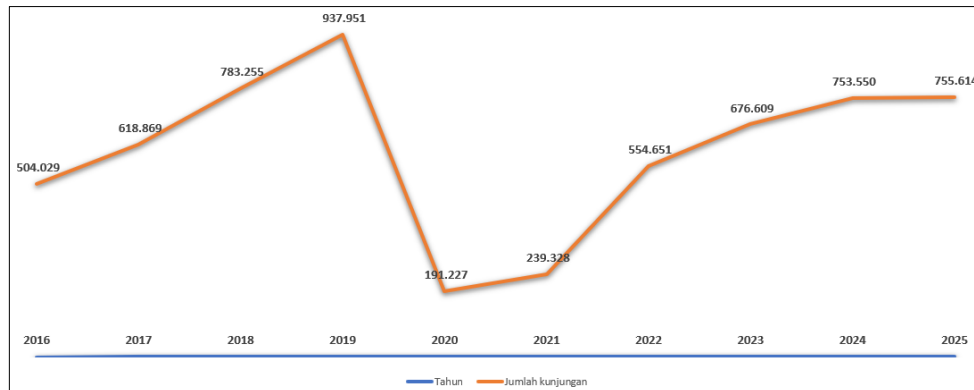
dan relevan merupakan faktor penting dalam memenuhi kebutuhan pengguna di era digital [7]. Transformasi digital di sektor pariwisata mendorong adopsi *e-tourism*, yaitu penggunaan sistem informasi untuk mengelola, menyajikan dan menyebarkan informasi pariwisata kepada masyarakat umum dan wisatawan. Sistem *e-tourism*, baik berupa situs *web* , portal informasi digital, maupun *landing page* berfungsi sebagai *platform* informasi digital untuk menemukan informasi terbaru dan rekomendasi destinasi pariwisata secara cepat dan terintegrasi [5].



Gambar 1.1 Halaman Si Mata Molek [8]

Sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi, Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga (Disparpora) Kabupaten Ngawi mulai mengadopsi *e-tourism* sejak tahun 2019, namun mulai diterapkan sebagai inovasi sejak tahun 2023. Salah satu implementasinya diterapkan pada Si Mata Molek (Sistem Informasi Pariwisata Melalui Media *Online* Elektronik) yang dikembangkan sebagai *landing page* pariwisata dengan memanfaatkan *Linktree* dan *QR Code* sebagai media promosi dan *information seeking system* wisata Ngawi tanpa membangun aplikasi baru, sehingga dapat diakses dengan mudah. Sebagai *platform* digital pariwisata, Si Mata Molek menyediakan berbagai menu seperti *Wonderful* Ngawi untuk menampilkan video pariwisata terbaru, *gallery* wisata Ngawi memuat seluruh informasi tempat wisata, data pariwisata, menampilkan menu pendataan jasa usaha pariwisata dan menu aduan seperti yang terlihat pada gambar 1.1. Secara legalitas, Si Mata Molek telah memperoleh perlindungan hukum melalui Surat Pencatatan Ciptaan dari Kementerian Hukum RI berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan nomor pencatatan 001005054 dan nomor permohonan EC002025164794 tertanggal 28

Oktober 2025. Inovasi Si Mata Molek dikategorikan sebagai Program Komputer berjudul SIMATAMOLEK (Sistem InforMasi Pariwisata melalui Media *Online* dan eLEKtronik) dengan pemegang hak cipta oleh Kepala Dinas Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Ngawi dan masa perlindungan berlaku selama 50 Tahun sejak pertama kali diumumkan.

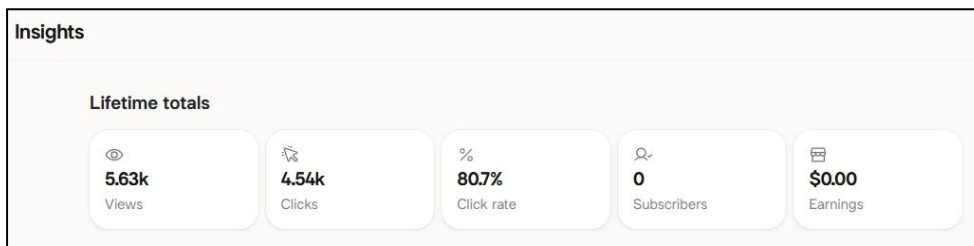


Gambar 1.2 Jumlah Kunjungan Wisatawan Kabupaten Ngawi [9]

Berdasarkan Gambar 1.2, jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Ngawi menunjukkan tren peningkatan setelah Si Mata Molek mulai diperkenalkan sebagai inovasi digital pada tahun 2023. Data Dinas Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kabupaten Ngawi menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan meningkat dari 554.651 kunjungan pada tahun 2022 menjadi 676.609 kunjungan pada tahun 2023, kemudian kembali meningkat menjadi 753.550 kunjungan pada tahun 2024, dan mencapai 755.614 kunjungan pada tahun 2025. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa sektor pariwisata Kabupaten Ngawi memiliki potensi yang terus berkembang sehingga membutuhkan media informasi digital yang mampu menjangkau wisatawan secara lebih luas dan efektif.

Namun, meskipun jumlah kunjungan wisatawan Kabupaten Ngawi menunjukkan tren peningkatan sejak Si Mata Molek diluncurkan pada tahun 2023, kondisi tersebut belum diikuti oleh peningkatan pemanfaatan Si Mata Molek sebagai media informasi pariwisata digital. Data penggunaan aktual (*actual use*) menunjukkan bahwa tingkat adopsi Si Mata Molek dikatakan masih relatif rendah dan belum optimal karena penggunaannya masih terbatas pada sebagian kecil pengguna, sehingga dianggap teknologi telah tersedia namun tidak dipakai. Hal ini

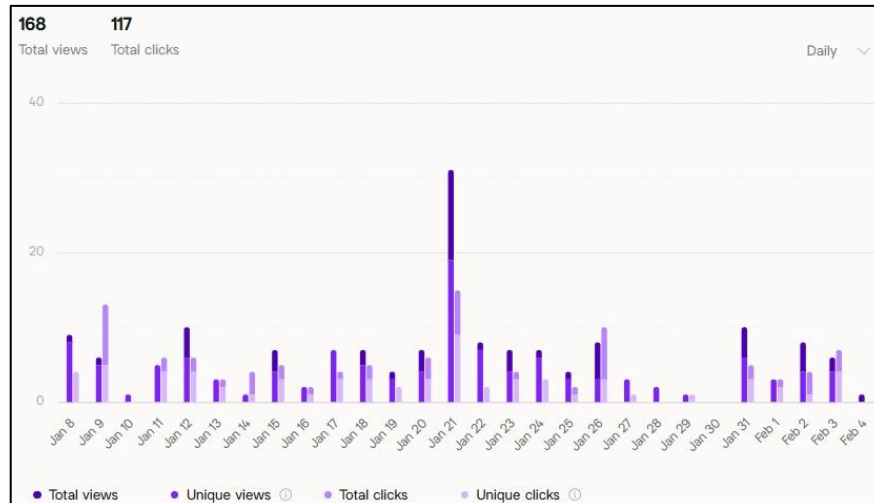
dibuktikan dengan rendahnya jumlah kunjungan Si Mata Molek pada gambar 1.3 sejak awal di luncurkan Si Mata Molek hingga saat ini.



Gambar 1.3 Total Views Si Mata Molek [10]

Seperti yang terlihat pada Gambar 1.3, sejak diluncurkan pada tahun 2023, Si Mata Molek hanya memperoleh 5.630 kali kunjungan (*views*) dengan 4.540 aksi klik (*clicks*), sehingga menghasilkan *click rate* sebesar 80,7%. Tingginya nilai *click rate* menunjukkan bahwa mayoritas pengguna yang telah mengunjungi halaman Si Mata Molek tidak hanya berhenti pada tahap melihat tampilan awal, tetapi juga melanjutkan interaksi dengan mengakses menu atau tautan informasi yang tersedia. Dengan demikian, dari sisi kualitas interaksi, Si Mata Molek memiliki potensi untuk dimanfaatkan sebagai media penyedia informasi pariwisata Kabupaten Ngawi.

Apabila dikaitkan dengan data jumlah kunjungan pada gambar 1.2, jumlah tersebut masih tergolong rendah. Dengan kurun waktu operasional lebih dari dua tahun, total 5.630 kunjungan Si Mata Molek menunjukkan bahwa jangkauan penggunaan Si Mata Molek masih terbatas dan belum mampu menjangkau masyarakat maupun wisatawan secara luas. Rendahnya jumlah kunjungan tersebut mengindikasikan bahwa keberadaan Si Mata Molek belum sepenuhnya dikenal maupun dimanfaatkan oleh sebagian besar masyarakat maupun wisatawan sebagai media pencarian informasi pariwisata Kabupaten Ngawi. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti rendahnya tingkat kesadaran masyarakat terhadap keberadaan platform, kurangnya promosi yang dilakukan, maupun belum optimalnya penerimaan pengguna terhadap teknologi yang ditawarkan. Dengan kata lain, tingginya tingkat interaksi pengguna yang telah mengakses platform belum mampu diikuti oleh peningkatan jumlah pengguna baru maupun peningkatan intensitas penggunaan secara keseluruhan.



Gambar 1.4 Total Views Si Mata Molek [11]

Selain itu, gambar 1.4 menunjukkan analisis kunjungan pada periode 8 Januari 2026 hingga 4 Februari 2026 menunjukkan total kunjungan mencapai 168 *views* dan 117 klik, grafik ini menunjukkan bahwa aktivitas akses pengguna masih bersifat fluktuatif atau tidak stabil dari hari ke hari. Sehingga, jumlah kunjungan harian rata-rata hanya berkisar antara 1 hingga 10 kunjungan, yang menunjukkan bahwa intensitas penggunaan Si Mata Molek masih rendah dan belum merata. Selain itu, perbedaan antara *total views* dan *unique views* serta *total click* dan *unique click*, menunjukkan bahwa sebagian pengguna melakukan akses dan interaksi lebih dari satu kali dalam satu hari yang sama. Hal ini menandakan bahwa adanya ketertarikan terhadap konten yang disediakan, namun jumlah pengguna yang mengakses sistem secara keseluruhan masih relatif terbatas.

Selain rendahnya tingkat penggunaan aktual, permasalahan dari penelitian ini juga didasarkan pada tujuan pengembangan Si Mata Molek sebagai media promosi pariwisata Ngawi. Sebagai *landing page* pariwisata, Si Mata Molek diharapkan mampu menjangkau pengguna secara luas supaya pariwisata ngawi terekspos secara optimal. Namun, data penggunaan menunjukkan bahwa tingkat kunjungan masih terbatas, sehingga diperlukan penelitian untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna dalam mengakses Si Mata Molek.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini diperlukan untuk mengukur sejauh mana masyarakat dapat menerima dan memiliki niat menggunakan Si Mata Molek, serta menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan tersebut. Oleh karena itu, skripsi ini mengadopsi kerangka kerja

Technology Acceptance Model (TAM) yang dikembangkan oleh Davis sebagai landasan untuk mengukur penerimaan pengguna terhadap *platform* pariwisata Si Mata Molek. Pemilihan TAM sebagai model konseptual dalam penelitian ini didasarkan pada banyaknya penerapan model tersebut pada penelitian terdahulu di bidang pariwisata digital, seperti aplikasi *mobile* pariwisata [12] dan aplikasi *Virtual Reality* (VR) dalam konteks pariwisata [13]. Berbagai penelitian tersebut menunjukkan bahwa TAM efektif untuk menjelaskan penerimaan pengguna dan niat penggunaan teknologi di sektor pariwisata. Selain itu, studi lain juga menerapkan TAM untuk menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhi adopsi layanan *e-government* di situs *web* Klampid [14]. Selain itu, pada penelitian lain terdapat paper yang menggunakan TAM dalam konteks VR tour. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas teknologi berpengaruh signifikan terhadap PU, PeoU dan *attitude*. Penelitian ini menegaskan bahwa selain faktor kemudahan dan kemanfaatan, kualitas sistem juga menjadi elemen penting dalam meningkatkan penerimaan pengguna terhadap *e-tourism* [13]. Sehingga, berdasarkan penelitian terdahulu terkait *e-tourism* dan *e-government* tersebut, belum ditemukan penelitian yang secara spesifik menganalisis penerimaan pengguna terhadap Si Mata Molek sebagai sistem informasi pariwisata digital yang memanfaatkan *Linktree* sebagai media integrasi layanan berbasis *landing page* dan *QR Code*. Berbeda dengan fungsi umum *Linktree* yang digunakan sebagai penghubung berbagai tautan, pada Si Mata Molek platform tersebut dimanfaatkan untuk mengintegrasikan layanan informasi pariwisata dalam satu akses digital, seperti informasi destinasi, galeri wisata, data pariwisata, layanan pengaduan, dan media sosial resmi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada analisis penerimaan pengguna terhadap sistem informasi pariwisata digital Si Mata Molek menggunakan pendekatan *Technology Acceptance Model* (TAM), dengan menghubungkan dua elemen penting yaitu hubungan antara kegunaan yang dirasakan dan kemudahan penggunaan yang dirasakan dari suatu sistem informasi. Kedua elemen tersebut terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap sikap pengguna suatu sistem [15].

Berdasarkan uraian pada latar belakang, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis faktor-faktor penerimaan pengguna terhadap *platform landing page* Si Mata Molek dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM)

dengan menggunakan enam variabel yaitu *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Personal Innovativeness*, *WOM About App*, *Attitude toward tourism mobile apps*, *Behavior Intention to use* [12]. Sehingga skripsi ini mengambil judul Analisis Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan *Linktree* Si Mata Molek Menggunakan Model TAM. Dengan menggunakan TAM modifikasi tersebut, penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi dan pengembangan Si Mata Molek sebagai *platform landing page* pariwisata supaya lebih diterima dan digunakan secara optimal. Sehingga mampu memperluas akses informasi pariwisata bagi masyarakat, yang dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat dan jumlah kunjungan wisatawan di Kabupaten Ngawi.

1.2. Rumusan Masalah

Sebagaimana yang telah diuraikan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil analisis faktor-faktor yang mempengaruhi penerimaan pengguna Si Mata Molek menggunakan model TAM?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini meliputi:

1. Model yang digunakan dalam penelitian ini terbatas pada model *Technology Acceptance Model* (TAM) yang mencakup variabel: *Perceived Usefulness*, *Perceived Ease of Use*, *Personal Innovativeness*, *WOM About App*, *Attitude toward tourism mobile apps*, *Behavior Intention to use* [12].
2. Penelitian terbatas pada analisis adopsi dan penerimaan pengguna Si Mata Molek sebagai *information seeking system* pariwisata berbasis *landingpage*, bukan pada pengembangan atau implementasi teknis sistem.
3. Responden dalam penelitian ini adalah wisatawan dan calon wisatawan Kabupaten Ngawi yang merupakan pengguna internet, berusia minimal 15 tahun, dan setidaknya telah mengakses Si Mata Molek minimal satu kali.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari skripsi ini adalah untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi penerimaan pengguna terhadap Si Mata Molek menggunakan model TAM.

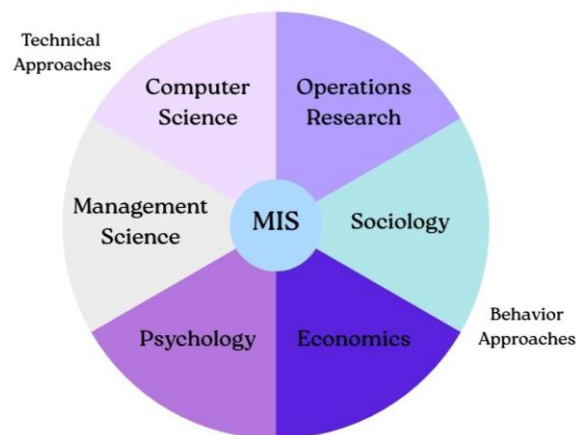
1.5. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang diharapkan dari penelitian ini antara lain:

1. Mendapatkan pemahaman mengenai faktor-faktor yang memengaruhi tingkat penerimaan dan adopsi *platform* Si Mata Molek Kabupaten Ngawi oleh penggunaanya.
2. Sebagai masukan kepada Disparpora untuk meningkatkan desain dan kegunaan *platform* pariwisata Si Mata Molek Kabupaten Ngawi, guna mendukung promosi destinasi dan layanan informasi yang lebih efektif.
3. Sebagai bahan referensi untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian dibidang dan metode yang serupa.

1.6. Relevansi Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan perpaduan terstruktur antara manusia, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data serta kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi di suatu organisasi. Pada sistem informasi terdapat 2 pendekatan utama yaitu pendekatan teknis (*technical approach*) dan pendekatan perilaku (*behavioral approach*), pendekatan teknis mengacu pada kemampuan sebuah sistem dengan dasar keilmuan ilmu komputer termasuk perangkat lunak, basis data dan infrastruktur teknologi. Sedangkan pendekatan perilaku berfokus pada aspek manusia, termasuk faktor psikologi, sosial dan organisasi untuk mengetahui bagaimana teknologi informasi diterima dan digunakan secara efektif oleh pengguna[16].



Gambar 1.5 Manajemen Sistem Informasi

Berdasarkan penjelasan tersebut maka skripsi ini termasuk kedalam pendekatan perilaku (*behavioral approach*) dalam sistem informasi, karena penelitian ini berfokus untuk mengetahui faktor-faktor psikologi sosial yang mempengaruhi penerimaan teknologi *e-tourism* Si Mata Molek yang dievaluasi dengan menggunakan model *Technology Acceptance Model* (TAM). Relevansi teknologi informasi dalam penelitian ini terletak pada penggunaan sistem informasi berbasis *linktree* sebagai objek penelitian, serta penerapan *Technology Acceptance Model* (TAM) untuk mengevaluasi interaksi manusia dan sistem (*human computer interaction*) dalam konteks *e-tourism*. TAM ini digunakan untuk mengidentifikasi faktor psikologis dan perilaku pengguna, seperti kegunaan yang dirasakan dan kemudahan yang dirasakan, yang mempengaruhi niat dan penggunaan sistem informasi[17]. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi pada bidang sistem informasi yang mengacu pada adopsi sistem informasi dan penerimaan teknologi informasi oleh pengguna.

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang mengenai permasalahan yang diambil, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori yang digunakan sebagai dasar penelitian, meliputi konsep *Technology Acceptance Model* (TAM) dan variabel-variabel penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, kerangka pemikiran, serta hipotesis penelitian yang diajukan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan desain dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, serta metode analisis data menggunakan *Partial Least Square-Structural Equation Modeling* (PLS-SEM).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menyajikan hasil pengolahan data melalui analisis deskriptif serta analisis inferensial menggunakan PLS-SEM (evaluasi *outer model*, *inner model*, dan pengujian hipotesis), serta pembahasan hasil penelitian yang dikaitkan dengan teori dan penelitian terdahulu.

BAB V PENUTUP

Bab ini memuat kesimpulan yang merangkum hasil analisis dan pembahasan, keterbatasan penelitian, serta saran dan rekomendasi bagi pihak terkait maupun penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi seluruh referensi, dari buku, jurnal, maupun sumber lain yang digunakan sebagai rujukan dalam penyusunan skripsi.

LAMPIRAN

Berisi dokumen dan data pendukung penelitian, seperti kuesioner, hasil uji statistik, serta bukti-bukti lain yang memperkuat keabsahan hasil penelitian.