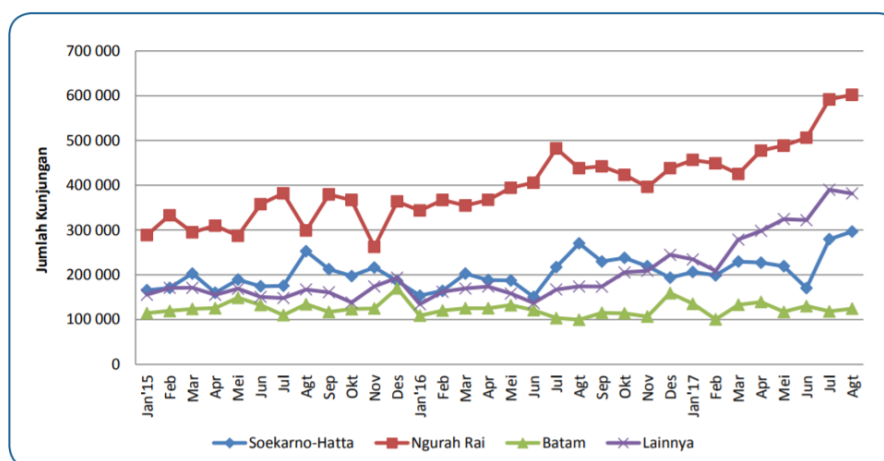


# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Objek wisata di Indonesia saat ini, mulai berkembang secara luas. Wisata alam yang dapat dinikmati oleh wisatawan terdiri atas wisata darat dan pegunungan, wisata sejarah serta wisata laut dengan keanekaragaman hayati yang ada di dalamnya. Wisatawan yang berkunjung di Indonesia tidak hanya wisatawan lokal melainkan wisatawan asing. Dilansir dari perkembangan pariwisata dan transportasi nasional Agustus 2017 oleh Badan Pusat Statistik menyatakan bahwa jumlah kunjungan wisatawan mancanegara atau wisman ke Indonesia Agustus 2017 naik 36,11 persen dibanding jumlah kunjungan pada Agustus 2016, yaitu dari 1,03 juta kunjungan menjadi 1,40 juta kunjungan. Begitu pula, jika dibandingkan dengan Juli 2017, jumlah kunjungan wisman pada Agustus 2017 mengalami kenaikan sebesar 1,79 persen. Berikut telah terlampir pada gambar I-1 grafik perkembangan jumlah kunjungan wisman menurut pintu masuk Januari 2015 hingga Agustus 2017




Gambar I-1 Grafik Perkembangan Jumlah Kunjungan Wisman Menurut Pintu Masuk Januari 2015 - Agustus 2017 (BPS, 2017)

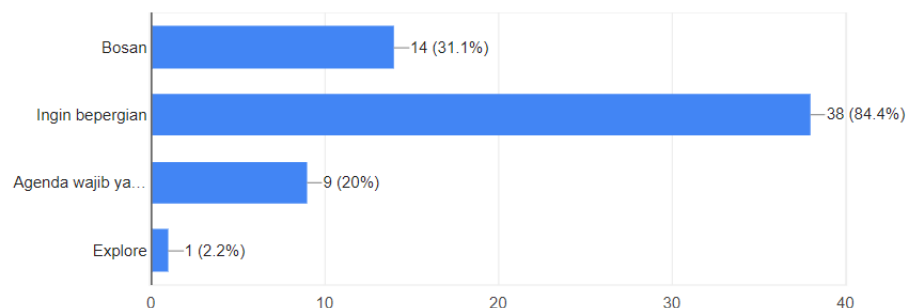
Banyak negara yang bergantung pada industri pariwisata sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata ini adalah salah satu strategi yang dipakai untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang dan jasa kepada wisatawan.

Selain itu, banyak cara yang dilakukan untuk berwisata, salah satunya adalah dengan “*backpacking*” atau sering disebut sebuah trend berwisata dengan biaya rendah. Hal yang paling membedakan wisatawan *backpacker* dengan wisatawan pada umumnya adalah *backpacker* melakukan perjalanan secara *independent*, segala urusan perjalanan diurus sendiri seperti pemilihan akomodasi, transportasi, destinasi yang akan dikunjungi dan tidak melibatkan travel *agent* seperti wisatawan pada umumnya (Suwena and Unud, 2016).

Wisatawan yang akan berkunjung ke suatu tempat ditentukan oleh motivasi dan keinginan individu itu sendiri (faktor pendorong) serta daya tarik (faktor penarik) yang ditawarkan di suatu objek wisata. Banyak faktor yang memotivasi seseorang dalam melakukan wisata seperti keluar dari rutinitas sehari-hari, menyegarkan pikiran, mencari sesuatu yang baru, bersenang-senang dan sebagainya.

Apa yang membuat Anda tertarik dalam melakukan perjalanan wisata? 

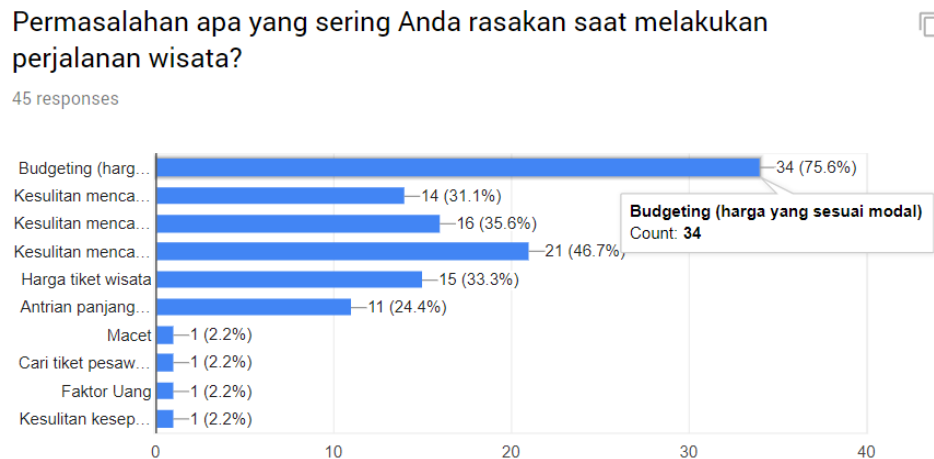
45 responses



**Gambar I-2 Kuesioner Backind Tentang Ketertarikan Dalam Melakukan Perjalanan Wisata (Penulis)**

Melihat kenyataan yang ada, berdasarkan survei yang telah dilakukan pada 45 koresponden, faktor pendorong seseorang melakukan perjalanan wisata ditunjukkan oleh Gambar I-2 sebanyak 31.1% melakukan perjalanan wisata karena

bosan, 84,4% karena ingin bepergian, 20% agenda wajib yang dilakukan, dan 2.2% melakukan perjalanan wisata karena *explore*. Berdasarkan Gambar 1-2 tersebut dapat disimpulkan faktor pendorong seseorang melakukan perjalanan wisata paling banyak adalah karena ingin bepergian. Namun, tidak menutup kemungkinan dalam melakukan perjalanan wisata seorang *backpacker* akan menemukan kesulitan.



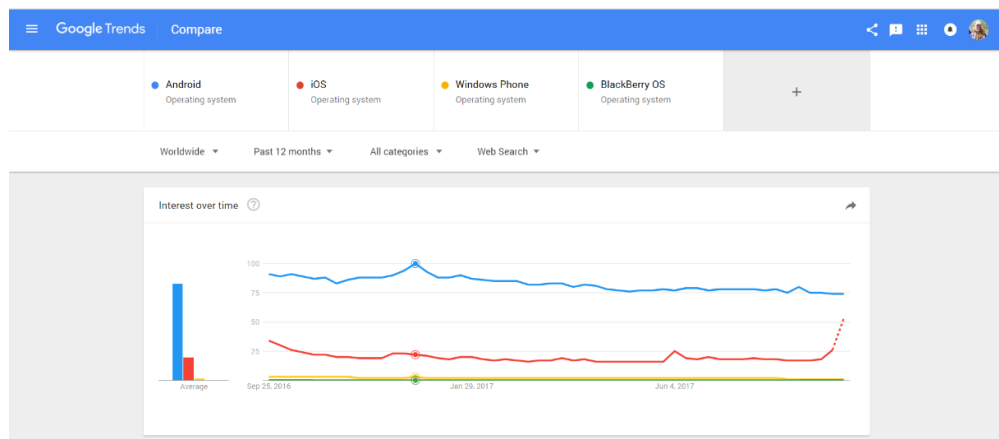
**Gambar I-3 Kuesioner Backind Tentang Permasalahan Perjalanan Wisata**

Berdasarkan permasalahan yang dialami oleh *backpacker*. Sebagai sebuah *startup* baru, Backind harus berusaha keras mempelajari dan memahami untuk bisa memenuhi kebutuhan keinginan dan permintaan pelanggan. Peneliti telah melakukan survei kepada 45 koresponden yang ditunjukkan pada Gambar I-3 yang dapat disimpulkan bahwa sebanyak 75.6% *backpacker* mengalami permasalahan dalam melakukan *budgeting* yaitu mencari harga yang sesuai modal.

Dalam strategi pemasaran digital, terdapat cara untuk mengetahui seberapa besar peluang pasar dan taktik yang harus diterapkan untuk meraihnya, yaitu dengan melakukan riset kompetitor. Kompetitor merupakan suatu hal yang penting untuk membantu mengenali jenis bisnis dan strategi yang cocok untuk diterapkan. Terdapat beberapa aplikasi untuk membantu perjalanan wisatawan saat ini, seperti yang telah ada yaitu Traveloka, AirBnB dan TripAdvisor. Ketiga aplikasi tersebut merupakan kompetitor nyata bagi *startup* Backind. *Startup* Backind memberikan layanan yang belum ada pada aplikasi sebelumnya, yaitu layanan pemesanan wisata sekaligus *homestay* terdekat tempat wisata.

Untuk membantu rencana perjalanannya dibutuhkan perangkat pendukung dalam mengatur segala kebutuhannya dalam berkomunikasi dan mencari informasi. Perangkat tersebut tidak lain adalah *smartphone* yang menyediakan beberapa macam aplikasi yang ada di dunia maya sebagai pilihan bagi seorang *backpacker* untuk memulai liburan berbasis *smartphone*.

Menurut survei yang didapat melalui *Google Trends*, menunjukkan bahwa *smartphone* dengan sistem operasi Android memiliki *market share* yang tinggi daripada sistem operasi yang lain. Berikut telah terlampir pada Gambar 1-4 hasil survei terhadap perbandingan sistem operasi Android, iOS, *Windows Phone*, dan *BlackBerry* pada 1 tahun terakhir.



**Gambar I-4** Perbandingan sistem operasi pada *smartphone* (Google, 2017)

Pada gambar I-4 menunjukkan perbandingan sistem operasi pada *smartphone*. Sistem operasi android pada *smartphone* memiliki grafik paling tinggi sejak bulan September 2016 hingga Juni 2017. Hal ini menunjukkan banyaknya pengguna *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android. Sehingga pada penelitian ini, menggunakan *platform* android sebagai aplikasi pendukung dalam bergeraknya *startup* Backind untuk membantu para *backpacker*. Backind diharapkan menjadi solusi layanan aplikasi dan sistem informasi yang memecahkan permasalahan yang ada dikalangan *backpacker*.

Fitur atau layanan utama yang diberikan Backind kepada pelanggannya yaitu berupa solusi pencarian tempat wisata dan *homestay* terdekat sesuai dengan *budget* yang dimiliki. Backind membangun aplikasi yang memiliki fitur dimana *user* dapat

mencari tempat wisata dan *homestay* terdekat dan juga dapat melihat *review* mengenai tempat wisata dan *homestay* yang dicari. Pada aplikasi ini, *user* dapat mencari tempat wisata dan *homestay* sesuai dengan kalkulasi *budget* yang dimiliki. Backind dapat memberikan kemudahan bagi *backpacker* untuk memesan tempat *homestay* dan tempat wisata melalui aplikasi. Sistem pembayaran yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan sistem transfer dari *user* melalui rekening Backind.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Strategi apa saja yang diperlukan *startup* Backind agar mampu bersaing dengan bisnis sejenis?
2. Fitur apa saja yang diharapkan *backpacker* untuk proses pemesanan tempat *homestay* dan tempat wisata?
3. Berapa nilai index kualitas aplikasi Backind dan desain *interface* seperti apa yang dinilai baik oleh calon pengguna?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menciptakan strategi bisnis berupa analisis kompetitor sejenis, analisis potensi pasar, pembuatan bisnis model, serta mempersiapkan perencanaan pengembangan produk dan bisnis tiga tahun kedepan
2. Membangun aplikasi yang dapat membantu *backpacker* dalam mencari, menemukan dan memesan tempat wisata maupun *homestay* terdekat berdasarkan *budget* yang dimiliki.
3. Membangun aplikasi yang menangani pembayaran tanpa uang tunai dalam pemesanan tempat wisata maupun *homestay*
4. Membangun aplikasi dengan menampilkan *interface* menarik dan dinilai baik oleh pengguna.

#### **I.4 Batasan Penelitian**

Batasan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi ini hanya menyediakan tempat wisata dan *homestay* bagi *backpacker* untuk daerah Bandung dan sekitarnya.
2. Pengguna yang dibahas pada penelitian ini adalah seluruh *backpacker* lokal dan mancanegara.
3. Aplikasi *backpacker* ini hanya dapat digunakan oleh pengguna pada *smartphone* dengan jenis OS Android, dengan minimal versi OS adalah Android 5.0 Lollipop (API level 21).
4. Aplikasi ini memiliki fitur dimana pengguna dapat melihat dan memberikan *review* serta memesan, dan membayar *homestay* maupun tempat wisata.
5. Pemesanan yang dilakukan pada aplikasi Backind, dapat dilakukan dengan cara memesan salah satu *homestay* atau tempat wisata. Pengguna juga dapat memesan keduanya, namun dengan jumlah tiket atau jumlah orang yang sama pada sekali transaksi.
6. Menggunakan bahasa pemrograman Java sebagai dasar pembuatan aplikasi android.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Untuk wisatawan (*backpacker*)
  - a. Membantu *backpacker* dalam mencari, menemukan dan memesan tempat wisata beserta *homestay* terdekat berdasarkan dana yang dimiliki.
  - a. Membantu *backpacker* dalam menangani pembayaran tanpa uang tunai melalui aplikasi *mobile* backind.
2. Untuk pemerintah
  - a. Membantu memasarkan objek wisata yang dimiliki oleh pemerintah.
3. Untuk penyedia jasa
  - a. Membantu penyedia jasa dalam memasarkan dan mengelola jasa yang dimiliki.

4. Untuk Backind
  - a. Dapat mengetahui index nilai kepuasan dari desain *interface* pada aplikasi *mobile* kepada pengguna aplikasi khususnya *backpacker*.
  - b. Sebagai sebuah *startup* baru, Backind mengharapkan sharing profit yang didapatkan dengan penyedia wisata maupun penyedia jasa menjadi sebuah pendapatan dalam pengembangan *startup* selanjutnya.

## **I.6 Sistematika Pelaporan**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini meliputi beberapa bab, yaitu :

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan uraian mengenai :

- a. Latar belakang berisi tentang alasan suatu permasalahan menarik untuk diteliti melihat dari permasalahan yang ada pada lingkungan sekitar.
- b. Rumusan masalah berisi tentang masalah yang akan diselesaikan pada penelitian.
- c. Tujuan penelitian berisi tujuan dilakukan penelitian sesuai dengan sasaran yang akan dituju yaitu untuk *backpacker* (pengguna), penyedia jasa, *startup* Backind.
- d. Batasan penelitian berisi tentang batasan-batasan yang ditentukan agar penelitian berfokus pada topik permasalahan yang diangkat.
- e. Manfaat penelitian berisi manfaat yang diberikan setelah dilakukan penelitian kepada pihak-pihak yang dituju yaitu *backpacker* (pengguna) , pemerintah, penyedia jasa, *startup* backind.
- f. Sistematika penulisan berisi tentang tatacara penulisan penelitian.

### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini berisi uraian mengenai :

- a. Pembahasan teori-teori dasar yang relevan dengan judul penelitian yaitu, *startup*, *business model canvas*, *user interface*, *mobile application development*, android, *uml*.
- b. Perangkat yang digunakan selama penelitian, meliputi perangkat lunak, pengembangan produk, pemodelan, kolaborasi, dan perangkat pengujian.

- c. Metode pengembangan sistem dalam penelitian, yaitu menggunakan *iterative incremental*.

### **BAB III Metodologi Penelitian**

Pada bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan, berupa model konseptual yang menggunakan penelitian SI *design science*. Selain itu pada bab ini dirumuskan sistematika penelitian berdasarkan metodologi pengembangan sistem yang telah ditentukan. Sistematika penelitian pada penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap *swimlane*, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan sistem dan tahap penutup. Pada tahap pengembangan sistem terdapat empat sub bab tahapan, yaitu *inception*, *elaboration*, *construction* dan *transition*.

### **BAB IV Analisis dan Perancangan**

Pada bab ini berisi analisis perancangan sistem dan bisnis dengan melakukan analisis proses bisnis, identifikasi aktor untuk kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan seperti *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *class diagram*, *conceptual data model* dan *user interface*.

### **BAB V Implementasi dan Pengujian**

Pada bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi bisnis, aplikasi dan data. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap aplikasi meliputi *unit testing*, *integration testing*, *stress testing* dan *acceptance testing*.

### **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Saran yang diberikan guna memperbaiki penelitian selanjutnya.