

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan perekonomian dunia karena terdapat beberapa keuntungan yang mampu memberikan devisa cukup besar bagi negara, memperluas lapangan pekerjaan dan memperkenalkan budaya negara [1]. Pariwisata merupakan sektor yang menjadi salah satu tulang punggung perekonomian pada banyak negara di dunia, begitu juga di Indonesia. Pada tahun 2018, Indonesia merupakan negara yang mengalami pertumbuhan tertinggi pada peringkat ke-9 di dunia [2]. Pendapatan devisa Indonesia pada tahun tersebut mencapai sebanyak US\$ 17,6 miliar atau setara dengan Rp. 246 triliun. Pariwisata mampu memberikan dampak ke berbagai sektor lain, tidak hanya pada pariwisata itu sendiri, namun juga memberikan pengaruh terhadap turunnya pengangguran, naiknya kemajuan perekonomian daerah, dan juga terhadap kemajuan industri yang ada pada daerah [3].

Keterkaitan pariwisata sangat kuat dengan kemajuan teknologi informasi, adanya aplikasi pariwisata mampu meningkatkan perkembangan sektor pariwisata Indonesia hal ini dikarenakan banyaknya kemudahan dan paket wisata yang murah yang ditawarkan oleh berbagai aplikasi pariwisata. Salah satu aplikasi terdahulu tentang pariwisata yaitu OpenTrip.id, aplikasi ini berdiri pada tahun 2016. Adapun kelemahan dari aplikasi OpenTrip.id adalah tidak adanya fitur jelajah perjalanan secara *virtual* di mana pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya dan disimulasikan oleh komputer yang mampu membangkitkan suasana 3 dimensi, sehingga membuat pengguna seolah-olah berada pada lingkungan tersebut secara nyata. Selain aplikasi “OpenTripID”, terdapat aplikasi “OpenTrip”, aplikasi ini berdiri pada tahun 2017. Dalam aplikasi ini terdapat suatu kelemahan yaitu tidak adanya fitur *profile guide* dimana fitur ini berfungsi untuk memberikan informasi mengenai pemandu wisata, fitur ini penting karena adanya oknum pemandu wisata atau yang disebut dengan *guide* yang kurang untuk bekerja sama dalam perjalanan wisata sehingga *user* tidak percaya untuk melakukan perjalanan wisata. Contoh lainnya adalah aplikasi dari Go Vakansi, aplikasi ini berdiri pada tahun 2015. Salah satu kelemahan dari aplikasi ini adalah tidak adanya fitur *events*. *Events* ini berfungsi untuk mengenal budaya daerah, menambah wawasan, dan tidak melupakan sejarah adat istiadat daerah tersebut.

Oleh sebab itu, maka akan dirancang sebuah aplikasi *mobile* yang dapat membuat paket

wisata perjalanan. Pada perancangan aplikasi *mobile* ini akan ditambahkan beberapa fitur seperti jelajah, *profile guide*, *live chat* dan *events* dimana fitur-fitur tersebut tidak terdapat pada aplikasi sebelumnya/terdahulu. Penambahan fitur jelajah berupa layaknya *walking tour* di lapangan, tanpa harus keluar dari rumah dengan menggunakan alat *xbox vr*. Penambahan fitur *profile guide* dimana fitur ini mendukung untuk meyakinkan para wisatawan untuk menggunakan aplikasi ini dan juga terdapat fitur *live* dimana fitur ini membantu untuk memberikan informasi atau bantuan kepada *user*.

Berdasarkan uraian di atas, maka diusulkan topik tugas akhir dengan judul “**Analisis Dan Perancangan Open Trip Indonesia Berbasis Mobile**”.

## 1.2 Permasalahan Proyek

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi permasalahan proyek dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak adanya fitur jelajah yang memungkinkan pengguna berinteraksi secara virtual dengan lingkungan
2. Tidak adanya fitur *profile guide* yang memberikan informasi mengenai pemandu wisata
3. Tidak adanya fitur *events*.

## 1.3 Ruang Lingkup Proyek

Pada pembahasan ini terfokus pada sebagai berikut:

1. Melakukan perancangan aplikasi **Analisis Dan Perancangan Open Trip Indonesia Berbasis Mobile** menggunakan *tools* android studio dan photoshop Cs 6.
2. Melakukan perancangan database **Analisis Dan Perancangan Open Trip Indonesia Berbasis Mobile** menggunakan *tools* database access.
3. Membuat fitur dalam aplikasi sebagai berikut:
  - a. Live chat, dimana fitur ini membantu *user* untuk menanyakan informasi langsung kepada *admin*, sehingga membantu pelayanan pada aplikasi ini.
  - b. Profile guide, fitur ini memberikan informasi data diri dan riwayat *guide* tersebut.
  - c. Jaminan, fitur ini menjamin *user* bisa tetap komplain terhadap mitra apabila terdapat perbedaan di pesanan dengan lokasi yang dituju.

- d. Jelajah, fitur ini dapat menjelajah lokasi yang ingin dituju dengan menggunakan *virtual box*.
  - e. Rentcar, fitur ini berfungsi sebagai penyewaan mobil seperti sedan atau mvp.
  - f. Meetup, fitur ini sebagai forum *traveler* yang ingin selalu berkenalan dengan orang baru bisa menggunakan fitur meetup. Fitur ini bisa mencari komunitas lokal yang memiliki ketertarikan yang sama dengan anda.
  - g. Acara, fitur ini berfungsi sebagai pemberi informasi tambahan kepada pengguna mengenai acara yang pernah atau akan terjadi melalui sebuah artikel.
  - h. Beranda, fitur ini sebagai tampilan awal dari aplikasi yang akan dirancang dan menampilkan trip yang sedang ramai dikunjungi.
  - i. Kategori, fitur ini berfungsi sebagai pilihan dari jenis perjalanan yang diinginkan.
  - j. Destinasi, fitur ini berfungsi untuk memilih provinsi yang ingin dituju.
  - k. Profil, fitur ini berfungsi untuk menampilkan informasi dari akun.
  - l. *Private trip*, fitur *private trip* adalah cara berlibur dengan melibatkan agen untuk mengurus perjalanan dan kebutuhan *user*, namun *user* yang menentukan siapa saja yang ikut berlibur.
  - m. *Open trip*, adalah fitur yang menggabungkan berbagai peserta yang umumnya tidak saling kenal untuk melakukan suatu perjalanan yang sudah direncanakan oleh agent perjalanan.
  - n. *Wishlist*, fitur ini berfungsi untuk membuat daftar keinginan, daftar harapan perincian barang atau jasa yang diinginkan oleh *user*.
  - o. *Event*, fitur ini berfungsi sebagai ajang festival budaya yang di selenggarakan di setiap daerah.
4. Merancang *Use Case Diagram* menggunakan *tools* Microsoft Visio

#### 1.4 Tujuan Proyek

Adapun yang menjadi tujuan dalam tugas akhir ini adalah untuk melakukan analisis dan perancangan aplikasi open trip Indonesia berbasis mobile dimana ada penambahan beberapa fitur seperti jelajah, *profile guide*, dan *live chat* yang tidak ada pada aplikasi terdahulu. Penambahan fitur jelajah berupa layaknya *walking tour* di lapangan, tanpa harus keluar dari rumah dengan menggunakan alat *xbox vr*. Penambahan fitur *profile guide* dimana fitur ini mendukung untuk meyakinkan para wisatawan untuk menggunakan aplikasi ini dan juga terdapat fitur *live* dimana

fitur ini membantu untuk memberikan informasi atau bantuan kepada *user*.

## 1.5 Rencana Pelaksanaan Proyek

Rencana proyek dalam Tugas Akhir, untuk melakukan analisis dan perancangan aplikasi open trip Indonesia berbasis mobile. kegiatan yang dilakukan dengan merinci setiap tahap penyelesaian penelitian yang akan dilakukan pada waktu yang ditentukan serta secara tidak langsung memberikan kedisiplinan untuk menyelesaikan target yang telah disusun.

Tahapan yang akan dilakukan selama proyek berlangsung menggunakan metodologi *Waterfall Model* sebagai berikut:

### 1. Analisis dan Definisi Persyaratan

Pada tahap ini akan dilakukan proses analisis sistem terdahulu dan analisis sistem usulan, Analisis sistem terdahulu ini mencakup salah satu sistem yang sudah dibuat (terdahulu) saat ini yaitu aplikasi Open Trip ID. Adapun tujuan dari analisis ini untuk menggambarkan proses yang terjadi pada sistem tersebut dan memahami kekurangan yang ada. Analisis proses ini akan digambarkan dengan menggunakan *tools Use Case Diagram* yang merupakan jenis dari bahasa pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) beserta narasi *Use Case*, sedangkan analisis masalah (kekurangan yang ada pada sistem) menggunakan diagram *fishbone*.

Analisis sistem usulan bertujuan untuk menjelaskan bagaimana sistem yang diusulkan bekerja secara lebih terperinci. Analisis ini akan digambarkan dengan menggunakan *Use Case Diagram* beserta narasi *Use Case*.

### 2 Perancangan Sistem dan *Mockup*

Rancangan *Mock-up* ini menggunakan *tools Balsamiq Mockups 3.5.17*. Merancang basis data menggunakan *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

### 3 Perancangan UI

Pada tahap ini akan mengimplementasikan rancangan *mockup* yang telah dibuat kedalam bentuk perancangan UI menggunakan *tools android studio* dan *adobe photoshop cs6*

### 1.5.1 Personil Proyek

Tabel 1.1 Personil Proyek

No	Nim	Nama	Tugas
1	161113265	Luckman Pray Simarmata	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencari dan mempelajari referensi dan jurnal</li><li>- Menganalisis permasalahan proyek</li><li>- Menganalisis aplikasi sejenis</li><li>- Menganalisis kebutuhan penelitian</li><li>- Mencari tinjauan pustaka</li><li>- Menganalisis sistem berjalan</li><li>- Menganalisis sistem usulan</li><li>- Melakukan perancangan UI</li><li>- Melakukan perancangan mock up</li><li>- Melakukan analisis hasil</li><li>- Mengambil kesimpulan</li></ul>
2	161113184	Fahrul Aldana Panjaitan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencari dan mempelajari referensi dan jurnal</li><li>- Menganalisis aplikasi sejenis</li><li>- Mencari tinjauan pustaka</li><li>- Menganalisis sistem berjalan</li><li>- Menganalisis sistem usulan</li><li>- Melakukan analisis hasil</li><li>- Melakukan proses erd</li><li>- Mencari metodologi pengembangan sistem</li><li>- Menganalisis kebutuhan pada fitur yang dibuat</li></ul>
3	161112502	Jeremia Pangestu Sitompul	<ul style="list-style-type: none"><li>- Mencari dan mempelajari referensi dan jurnal</li><li>- Menganalisis aplikasi sejenis</li><li>- Mencari metodologi pengembangan sistem</li><li>- Menganalisis permasalahan proyek</li><li>- Menganalisis sistem berjalan</li><li>- Menganalisis sistem usulan</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Melakukan perancangan basis data</li> <li>- Mencari tinjauan pustaka</li> <li>- Menyusun laporan tugas akhir</li> </ul>
--	--	--	--

### 1.5.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Okt-2020				Nov-2020				Des-2020				Jan-2020			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	<b>BAB I</b>																
	Mencari dan mempelajari referensi dan jurnal																
	Menganalisis permasalahan proyek																
	Mencari aplikasi sejenis																
	Menganalisis ruang lingkup proyek																
2	<b>BAB II</b>																
	Mencari tinjauan pustaka																
	Mencari metodologi pengembangan sistem																
	Mencari aplikasi sejenis																
3	<b>BAB III</b>																
	Melakukan analisis sistem usulan																
	Melakukan analisis sistem berjalan																
	Melakukan perancangan basis data																
	Melakukan proses erd																
	Melakukan analisis perancangan mock up																
4	<b>BAB IV</b>																
	Melakukan perancangan UI																
5	<b>BAB V</b>																
	Mengambil kesimpulan																
6	<b>Menyusun laporan</b>																