

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan perekonomian Indonesia tak lepas dari berbagai pengaruh didalamnya, berbagai bidang telah dipengaruhi berdasarkan letak geografis pulau – pulau di Indonesia. Adapun bidang – bidang tersebut antara lain : (1) sektor pertanian dan peternakan, (2) sektor pertambangan dan penggalian, (3) sektor industri pengolahan (manufaktur), (4) sektor perdagangan, hotel dan restoran, (5) sektor pengangkutan dan komunikasi, (6) sektor jasa, (7) sektor listrik, gas dan air bersih, (8) sektor konstruksi, (9) sektor keuangan, real estat, dan jasa perusahaan.

Dari macam – macam bidang diatas memiliki keunggulan di tiap daerahnya, namun ada sektor yang hampir setiap daerah membutuhkannya, dan sektor tersebut jika ter-*integrasi*-kan dengan baik dalam satu wadah maka akan memberikan dampak yang sangat besar pada perekonomian di Indonesia. Sektor tersebut ialah jasa dan perdagangan. Sektor jasa lebih menitikberatkan pada jasa pariwisata dan penjualan tiket, dari sektor pariwisata ini ditargetkan akan menghasilkan devisa 260 Trilyun. Di Tahun 2017 lalu sektor pariwisata secara konsisten menjadi program prioritas, yaitu pembangunan pariwisata Indonesia “Wonderful Indonesia”.

Pariwisata merupakan salah satu dari 5 (lima) sektor prioritas pembangunan pada tahun 2017, yaitu pangan, energi, maritim, pariwisata, kawasan industri dan Kawasan Ekonomi Khusus (KEK), begitu yang tercantum dalam Rencana Kerja Pemerintah (RKP) 2017. Di sisi lain pariwisata Indonesia

memiliki banyak keunggulan kompetitif dan keunggulan komparatif, yang ke depan tahun 2019 diproyeksikan pariwisata menjadi kelompok 4 (empat) sektor penghasil devisa terbesar di Indonesia, yaitu sebesar US\$ 24 Miliar, melampaui sektor Migas, Batubara dan Minyak Kelapa Sawit. Dampak devisa yang dihasilkan dari sektor pariwisata tersebut diharapkan dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Upaya pemerintah dalam mewujudkan Wonderful Indonesia dilaksanakan melalui dukungan penataan anggaran money follow program. Program nasional pariwisata didukung oleh program dan kegiatan-kegiatan Kementerian Lembaga (KL). Pariwisata ditetapkan sebagai leading sektor sehingga semua Kementerian harus mendukung Pengembangan Pariwisata melalui program dan kegiatan yang mendukung pengembangan pariwisata tersebut. Dengan ditetapkannya sebagai leading sektor, hal tersebut sangat menguntungkan Kementerian dan Lembaga, sehingga dapat lebih fokus dalam penyusunan program dan kegiatan secara integratif menopang pembangunan program prioritas. Oleh karena itu KL perlu mencermati tiga kunci sukses dalam pembangunan destinasi pariwisata, yaitu aksesibilitas, amenitas dan atraksi.

Menurut Peraturan Pemerintah nomor 50 Tahun 2011 Tentang Rencana Induk Pembangunan Kepariwisataan Nasional Tahun 2010 – 2025, **Aksesibilitas** pariwisata adalah semua jenis sarana dan prasarana transportasi yang mendukung pergerakan wisatawan dari wilayah asal wisatawan ke destinasi pariwisata maupun pergerakan di dalam wilayah destinasi pariwisata dalam kaitan dengan motivasi kunjungan wisata. **Amenitas** adalah fasilitas pariwisata, yaitu semua jenis sarana yang secara khusus ditujukan untuk mendukung penciptaan kemudahan,

kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke destinasi pariwisata. Sedangkan daya tarik (**Atraksi**) wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan.

Sangat disayangkan jika hal besar tak dimanfaatkan secara maksimal, padahal kekayaan SDA di Indonesia tak diragukan lagi. Tidak heran jika pemerintah menjadikan pariwisata sebagai leading sektor dalam RKP. Maka salah satu solusi yang akan penulis tawarkan dalam penelitian tugas akhir ini ialah melalui sistem yang akan penulis bangun dengan menjadikan sistem "*E-Marketplace*" ini sebagai "perpustakaan" pariwisata Indonesia.



1.2 Rumusan Masalah

Untuk meningkatkan daya saing pariwisata Indonesia dalam mengembangkan perekonomian, diperlukan dukungan seluruh pemerintah dan tentunya sinergi kerjasama dengan swasta dalam pembangunan infrastruktur, pemasaran dan industri pendukung lainnya. Hal ini diperlukan strategi kebijakan, perencanaan, dan pengalokasian anggaran yang sejalan dengan prioritas yang ditetapkan. Ada tiga hal yang perlu di cermati dalam membangun kesuksesan pembangunan destinasi pariwisata, yaitu aksesibilitas, amenitas dan atraksi. Maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

- a. Bagaimana agar akses pariwisata berupa sarana dan prasarana dari asal wisatawan menuju tempat destinasi dapat terintegrasi.
- b. Bagaimana agar fasilitas pariwisata dapat menciptakan kemudahan, kenyamanan, keselamatan wisatawan dalam melakukan kunjungan ke destinasi pariwisata.
- c. Bagaimana membuat suatu sistem yang dapat mempermudah para agen wisata dalam ikut mempromosikan produknya yang mampu meningkatkan daya saing dalam penjualan paket maupun tiket wisata.

1.3 Batasan Masalah

Agar tujuan yang menjadi fokus utama penulis tercapai dan tidak terlalu melebar serta tidak menjadikan adanya penyimpangan permasalahan, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibahas meliputi alur konsep bagaimana para agen wisata dapat memasarkan produknya.

2. Produk yang dijual berupa paket wisata yang telah dibuat oleh agen dengan opsi yang disediakan sistem.
3. Fitur yang tersedia berupa :
 - 1). "*Filter*" untuk memudahkan user dalam menentukan prioritasnya.
 - 2). User mampu melakukan *custom* paket wisata pada agen dan menyesuaikan anggaran belanjanya.
 - 3). Terdapat artikel untuk memudahkan user dalam mencari referensi destinasi wisata.
4. Keamanan sistem hanya sebatas memberikan *password* akses bagi *member* dan *agen*. Belum menyeluruh pada keamanan sistemnya.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai dari perancangan sistem ini adalah dapat mengintegrasikan para agen wisata dalam penjualan paket wisata dengan fitur yang telah penulis sebutkan pada poin 3 di batasan masalah. Hal tersebut diharapkan mampu mensukseskan pembangunan destinasi pariwisata yaitu aksesibilitas, amenities dan atraksi.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari perancangan sistem pembuatan paket wisata (*marketplace*) adalah sebagai berikut :

- a. Agen
 - Dapat membantu memperluas area pemasaran untuk dapat mengenalkan produk paket wisatanya

- Meningkatkan penjualan produk
 - Dapat mempermudah dalam transaksi penjualan
 - Produknya lebih mudah ditemukan customer
 - Tidak perlu memiliki toko *online* untuk memasarkannya
 - Dapat menghemat karyawan dalam *supporting service*
 - Dapat mengetahui trending *destinasi* yang sedang ramai dikunjungi
 - Mendapat keuntungan dari transaksi antara customer dengan agen
- b. Customer/*member*
- Transaksi lebih mudah karena tidak harus mendatangi ke kantor/tempat agen
 - Transaksi lebih aman karena ada pihak ketiga dalam memegang uang
 - Pilihan paket wisata lebih lengkap
 - Terdapat fitur dalam mendukung kondisi customer, yaitu *Filter* untuk menentukan budget yang sesuai, jarak *destinasi*, trending *destinasi*, favorit *destinasi*, dll

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam melakukan penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam metode ini yang dilakukan yaitu mengumpulkan data – data yang diperlukan, yaitu dengan menggunakan studi literatur yang berisi pembahasan teoritis melalui studi literatur yang terdapat dalam buku – buku maupun internet yang masih memiliki keterkaitan dengan tujuan penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Analisis yang digunakan dalam menganalisa sistem yaitu dengan menggunakan indentifikasi Kebutuhan Fungsional dan Kebutuhan Non Fungsional sistem yang akan dibangun.

1.6.3 Studi Pustaka

Penulis juga melakukan studi pustaka atau literatur dengan buku-buku yang penulis miliki maupun dari perpustakaan kampus dan catatan yang penulis miliki sewaktu dibangku kelas, selain buku dalam bentuk fisik, penulis juga mencari sumber dari internet melalui *e-book* untuk melengkapi kekurangan-kekurangan bahan laporan yang berkaitan dengan tujuan sistem yang akan penulis bangun.

1.6.4 Metode Perancangan

Melakukan perancangan sistem berupa identifikasi komponen sistem yang akan dibangun. Dalam hal ini menggunakan metode waterfall dan diagram – diagram UML (*Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram*), dan juga menggunakan Relasi Tabel untuk menggambarkan alur proses dan bentuk desain dari *database*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada laporan skripsi ini merupakan bagian urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan untuk mengetahui pembahasan peneliti pada masing – masing bab skripsi secara ringkas. Sistematika penulisan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab yaitu sbagai berikut :

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan landasan teori dari permasalahan yang diambil, menjelaskan tentang perangkat lunak dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan sistem.

BAB III Analisa Kebutuhan dan Perancangan Sistem

Bab ini membahas tentang data – data pendukung dalam proses desain dan perancangan sistem. Perancangan dan desain sistem tersebut meliputi kebutuhan Fungsional dan Non Fungsional, diagram – diagram UML (*Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, *Class Diagram*) dan seterusnya.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Pada bab ini membahas tentang hasil dari sistem yang telah dirancang dengan gambar, serta pembahasan masalah dari perancangan sistem yang dibuat.

BAB V Penutup

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari seluruh implementasi perancangan sistem yang telah dibuat, dan saran untuk pengembangan sistem ke lebih baik lagi

