



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Peran teknologi selalu berkembang seiring berjalannya zaman. Pengaruh yang diberikan oleh berkembangnya teknologi sangat besar dan masif terhadap seluruh aspek kehidupan termasuk pada bidang *travel* atau perjalanan wisata, hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya banyak aplikasi travel seperti traveloka, trivago dan masih banyak lagi. Teknologi menjadi hal yang dibutuhkan bagi para traveler dari seluruh penjuru untuk mendapatkan informasi mengenai destinasi yang dipilih. Setiap informasi yang didapatkan oleh traveler dapat menjadi pertimbangan untuk menentukan lokasi yang paling tepat baik dari segi lokasi maupun finansial.

Perjalanan wisata merupakan salah satu pilihan orang-orang untuk dapat menghabiskan waktu akhir pekan dan keluar dari rutinitas yang jenuh. Seiring dengan perkembangan waktu, industri perjalanan wisata atau pariwisata terus menerus meluas dan masuk kedalam daerah-daerah yang bahkan jarang dikunjungi oleh banyak orang karena memiliki tempat yang tenang dan menyenangkan. Tidak hanya itu, perjalanan wisata juga memiliki andil yang sangat besar dalam pemasukan pendapatan negara-negara di dunia termasuk Indonesia sendiri yang merupakan negara pemilik pariwisata budaya yang beraneka ragam. Kalimat diatas dapat diperkuat dengan berhasilnya sektor

pariwisata sebagai penyumbang devisa nasional sebesar 9,3% dan menjadikan sektor pariwisata sebagai peringkat ke empat penyumbang devisa negara (Arief Yahya, 2017). Perkembangan ini justru membuat sektor pariwisata semakin di lirik oleh beberapa devolper besar seperti google, dan akhirnya terbuatlah aplikasi *trip planner* google trip.

Salah satu aplikasi saat ini yang banyak digunakan oleh *traveler* di dunia (aplikasi ini telah terunduh lebih dari 1 juta kali) dan menjadi salah satu acuan penulis sebagai salah satu aplikasi *trip planner* yang baik yaitu Google Trips. Google Trips merupakan aplikasi yang memiliki fitur untuk para traveler merencanakan perjalanan wisata pada waktu tertentu. Aplikasi ini memiliki banyak fasilitas dan destinasi keberangkatan untuk para traveler yang ingin berpergian jauh maupun dekat. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini yaitu memberikan informasi tempat wisata sampai dengan informasi budaya atau kebiasaan yang harus diperhatikan oleh traveler. Google Trips sampai saat ini belum melakukan pengimplementasian fitur *Budgeting* yang mengakibatkan *user* tidak mengetahui berapa banyak biaya yang harus dikeluarkan untuk setiap perjalanan. Banyak sekali wisatawan yang ingin melakukan perjalanan wisata dengan biaya yang minim tetapi belum ada aplikasi yang dapat menampilkan perkiraan budget yang akan dikeluarkan oleh wisatawan. Tanpa fitur budget wisatawan tidak dapat mengetahui jumlah biaya perjalanan yang akan dilakukan, mulai dari dari biaya pesawat sampai dengan hal terkecil yaitu biaya transport. Fitur *Budgeting* mempermudah wisatawan membuat rincian biaya perjalanan

sehingga wisatawan dapat menekan biaya yang akan dikeluarkan pada saat melakukan perjalanan wisata.

Penulis membuat sebuah aplikasi *mobile* tentang perencanaan perjalanan wisata karena saat ini Google Trips belum memiliki fitur *Budgeting* didalam aplikasi mereka. Penulis membuat fitur-fitur dasar aplikasi Goolge Trips dan menambahkan fitur *Budgeting*, lalu menjadikan fitur *Budgeting* sebagai fitur utama dalam aplikasi Go-Trip. Fitur *Budgeting* didalam aplikasi perencanaan perjalanan wisata sangatlah penting karena dengan adanya *Budgeting*, pengguna aplikasi dapat mengetahui seberapa besar pengeluaran yang akan dikeluarkan untuk suatu perjalanan wisata mulai dari biaya akomodasi sampai dengan biaya lainnya.

Penulis menggunakan metode *prototyping* untuk membangun aplikasi Go-Trip berbasis android ini. Metodologi *prototyping* merupakan pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja (*prototype*) dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli system dan ahli bisnis. *Prototyping* disebut juga desain aplikasi cepat (*rapid application design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005). Dengan menggunakan metode *prototyping*, untuk membangun aplikasi Go-Trip berbasis android ini dapat dijadikan referensi untuk menentukan langkah-langkah apa yang harus dilakukan terkait mendesain dan membangun aplikasi agar nantinya aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut,

1. Mengapa fitur *budgeting* penting didalam pengaplikasiannya kedalam aplikasi Go-Trip?
2. Bagaimana cara untuk memproyeksikan keseluruhan kegiatan perjalanan wisata sesuai dengan biaya yang diperlukan?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak menyimpang dari tujuan yang direncanakan sehingga mempermudah dalam melakukan perancangan, maka penulis memberikan batasan-batasan sebagai berikut,

1. Aplikasi hanya dapat membuat perencanaan perjalanan wisata dan *Budgeting*, tidak dengan reservasi tempat hotel, tempat makan dan lain-lain.
2. Aplikasi yang dibangun memiliki cakupan wilayah hanya di Indonesia.

## 1.4 Tujuan dan Manfaat Perancangan

Tujuan daripembuatan aplikasi *mobile* ini yaitu untuk membuat fitur *Budgeting* didalam aplikasi travel Go-Trip. Fitur *Budgeting* merupakan fitur yang dapat mengkalkulasi jumlah seluruh biaya yang harus dikeluarkan oleh pengguna selama perjalanan berlangsung, dan fitur *Budgeting* ini dapat digunakan oleh *user* untuk menampilkan rekomendasi sesuai dengan budget *user*.

Manfaat yang diberikan oleh aplikasi ini yaitu dengan adanya fitur *Budgeting* dapat mengkalkulasi pengeluaran biaya yang akan dikeluarkan oleh *user* dan memproyeksikan seluruh kegiatan perjalanan wisata yang nantinya akan di kunjungi.

### 1.5 Rencana Kegiatan

Agar proses pembuatan dan pengembangan aplikasi mobile dapat berjalan tepat waktu dan sesuai dengan hasil yang diinginkan, maka sangatlah perlu membuat jadwal pengerjaan atau *timeline* agar dapat dijadikan acuan apa yang harus dikerjakan dalam satu waktu, berikut *timeline* penelitian yang akan dilakukan oleh penulis.

Table 1. 1 Rencana kegiatan

Kegiatan	Minggu											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
<b>Menentukan Metode</b>	■											
<b>Analisis kebutuhan system</b>		■	■					■	■			
<b>Desain system</b>			■	■	■				■			
<b>Implementasi</b>						■	■			■	■	■
<b>Pengujian system</b>						■	■			■	■	■
<b>Pembuatan laporan</b>	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

Perancangan dilakukan selama 12 minggu dimulai pada oktober sampai dengan januari 2018 dimana tahap awal adalah penulis menentukan metode apa yang digunakan untuk membangun aplikasi Trip Planner ini. Kemudian, penulis

menjalankan langkah-langkah yang terdapat di dalam metode yang telah ditentukan yaitu metode *prototyping*. Selama proses perancangan berlangsung, penulis melakukan pembuatan laporan skripsi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Dalam skripsi ini penulis membagi dalam lima bab. Bab 1 menjelaskan latar belakang masalah beserta permasalahannya. Penulis menjelaskan latar belakang mengenai aplikasi mobile perencanaan perjalanan wisata.

Bab 2 akan menjelaskan teori-teori yang dijadikan sebagai landasan dalam melakukan pengerjaan skripsi aplikasi mobile perencanaan perjalanan wisata ini. Teori yang dipaparkan akan dijelaskan dan sumbernya dituliskan pada daftar pustaka.

Pada bab 3 penulis menjelaskan mengenai aplikasi mobile, perjalanan wisata dan juga metode yang digunakan pada proses perancangan ini.

Selanjutnya bab 4 penulis menjelaskan proses-proses yang dikerjakan penulis dan juga hasil dari pengerjaan proses pembuatan aplikasi mobile yang telah dikerjakan oleh penulis.

Terakhir bab 5 yaitu kesimpulan dan saran, penulis menyimpulkan hasil dari proses pembuatan aplikasi mobile yang sudah dilakukan oleh penulis beserta saran yang dibutuhkan untuk para pihak yang sedang melakukan pengerjaan skripsi.