

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Travelling adalah kegiatan yang menyenangkan untuk banyak orang. Pada jurnal “*Travel Effect: A Call to Lead, a Means to Do So*” yang ditulis oleh Roger Dow (2012), manfaat dari *travelling* adalah baik untuk kesehatan mental, maupun fisik, memperkuat rasa persaudaraan, pembelajaran yang berharga agar dapat menambah wawasan baru. Namun, *travelling* terkadang memiliki banyak hal yang tidak terduga, seperti kelupaan membawa suatu barang, maupun ketinggalan pesawat (Tirta, 2018). Berdasarkan survei oleh Phinemo dari *Travel Plan 2018*, yang diisi oleh 2331 responden yang merencanakan *travelling*, sebanyak 12,74% masih belum mempersiapkan apapun, seperti memilih destinasi, atau rencana lainnya (Phinemo, 2018). Hal tersebut dapat membuat *travelling* yang akan dijalani kurang matang, atau kurangnya persiapan.

Dengan meningkatnya penduduk kelas menengah, *travelling* sudah menjadi tren dan kebutuhan. Menurut ICRA Indonesia, wisatawan domestik tahun 2012 adalah sebanyak 78,9% yang digerakkan oleh kelas menengah. (Rusata, 2015). Bagi generasi milenial, *travelling* akan lebih menyenangkan jika dipersiapkan dan dilakukan tanpa mengandalkan jasa tur *travel* karena lebih bebas untuk beraktivitas dan dapat lebih mengeksplorasi tempat wisata (Ochi, 2018). Menurut hasil survei Mozilla, wisatawan milenial Indonesia lebih memilih tidak menggunakan jasa *travel agent* dan sebanyak 72% responden mengatakan bahwa

mereka mendapat informasi wisata dari Instagram (Khoiri, 2020). Dengan maraknya orang *travelling*, maka banyak hal yang harus diperhatikan dan dipertimbangkan, salah satunya adalah kebutuhan sebelum *travelling* agar dapat memperkirakan waktu, tempat, aktivitas, dan *budget*.

Menurut Setiawan (2020), dalam mempersiapkan perlengkapan untuk *travelling*, bukan urusan yang mudah, terutama jika tujuannya pergi ke destinasi baru. Berdasarkan wawancara terhadap Sania Tanjung dan Elizabeth Natasya Kesuma, kebiasaan mereka saat mempersiapkan kebutuhan untuk *travelling* adalah mengkhawatirkan *budget*, adanya barang yang tertinggal, membawa barang yang terlalu banyak, atau sebaliknya. Menurut mereka, jika persiapannya tidak dilakukan secara matang maka akan menambah beban mereka dan dapat membuang waktu saat *travelling*-nya. Menurut Yuliza Yusuf, seorang *traveller*, ketidaksiapan *travelling* dapat memengaruhi perasaan dan kualitas perjalanan, serta membuat *travelling* itu tidak bisa dinikmati. Persiapan yang dilakukan secara matang sangat penting untuk mendapatkan pengalaman *travelling* secara maksimal tanpa mengkhawatirkan sesuatu. (Kompas.com, Pertiwi, 2015)

Saat *travelling*, informasi terhadap tempat wisata sudah sangat banyak dan lengkap, tetapi informasi tentang persiapan yang dibutuhkan untuk *travelling* cukup minim. Selain itu, sudah banyak aplikasi di bidang *travel*, seperti Traveloka, Tiket.com, namun aplikasi tersebut hanya memiliki informasi untuk tujuan wisata dan tidak memiliki informasi mengenai persiapan yang dibutuhkan sebelum *travelling*. Berdasarkan survei Booking.com dengan 22 ribu orang responden, sebanyak 46% *traveller* mengaku akan memakai sebuah aplikasi yang

dapat mempercepat dan memudahkan mereka untuk memesan dan menjelajahi aktivitas saat bepergian. Sebanyak 44% berencana untuk memakai aplikasi yang dapat merencanakan aktivitas, sehingga mereka dapat mencari semua jawaban yang diperlukan di satu tempat saja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang aplikasi yang mempermudah orang saat mempersiapkan kebutuhan untuk *travelling*?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Demografis

Usia : 15-34 tahun (primer), 35-44 tahun (sekunder)

Jenis kelamin : Laki-laki dan perempuan

Status kewarganegaraan : Warga Negara Indonesia

2. SES

Pendapatan : Kelas menengah

Pendidikan : SMA-Perguruan Tinggi

Pekerjaan : Pelajar, Mahasiswa, bekerja

3. Geografis

Jakarta, Indonesia

Berdasarkan data yang diperoleh dari Susenas BPS bulan Maret 2017, sebanyak 48,1% penduduk Yogyakarta suka bepergian, dan disusul dengan

penduduk DKI Jakarta, yaitu sebanyak 43%. Namun jika dihitung berdasarkan jumlah penduduk, maka DKI Jakarta memiliki penduduk yang paling banyak bepergian.

4. Psikografis

Memiliki ketertarikan terhadap *travelling* dan sering khawatir dengan persiapan sebelum melakukan suatu perjalanan, serta tertarik untuk menggunakan aplikasi *mobile*.

5. Batasan *Travelling*

Daerah : Domestik

Menurut Badan Pusat Statistik mengenai jumlah keberangkatan yang paling tinggi tahun 2018 adalah keberangkatan dalam negeri, yaitu sebanyak 94 ribu orang, dan keberangkatan luar negeri sebanyak 17 ribu orang.

Wisata : Wisata kota dan pedesaan

Menurut statistik wisatawan nusantara 2018, jenis kegiatan wisata yang paling tinggi dilakukan penduduk adalah wisata kota dan pedesaan yaitu sebesar 49,5% disusul dengan wisata bahari sebesar 14,9%, objek wisata terintegrasi sebesar 13,9% dan lainnya.

1.4. Tujuan Tugas Akhir

Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Memudahkan serta membantu masyarakat mengenai hal yang perlu disiapkan dan diperhatikan sebelum *travelling*.

1.5. Manfaat Tugas Akhir

1. Manfaat bagi penulis:

Mengetahui proses serta pengetahuan dalam merancang sebuah tampilan aplikasi. Mendapat banyak pengalaman dalam menanggapi permasalahan yang terjadi.

2. Manfaat bagi orang lain:

Agar dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan persiapan sebelum *travelling*.

3. Manfaat bagi Universitas:

Menjadi referensi yang baik bagi para mahasiswa dalam melakukan sebuah perancangan aplikasi.