

## BAB I PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang tumbuh pesat selain sektor kesehatan dan informasi. Hal ini didasarkan pada data statistik *World Tourism Organization* (WTO) yang menyatakan bahwa pada tahun 2003 ada 700 juta wisatawan yang melakukan perjalanan ke luar negeri dan jumlah mereka diperkirakan akan tumbuh menjadi 1,6 miliar pada tahun 2020. Perkiraan ini terbukti dengan melihat data pada tahun 2011 di mana pertumbuhan pariwisata dunia meningkat 6,5 persen dari tahun sebelumnya. Di Indonesia sendiri, jumlah wisatawan nusantara maupun manca negara meningkat setiap tahunnya.

Tabel I.1 Perkembangan Wisatawan Mancanegara, 2007 – 2011  
(Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, 2013)

Tahun	Wisatawan Mancanegara		Rata-Rata Lama Tinggal (hari)	Rata-Rata Pengeluaran Per Orang (USD)		Penerimaan Devisa	
	Jumlah	Pertumbuhan (%)		Per Hari	Per Kunjungan	Jumlah (juta USD)	Pertumbuhan (%)
2007	5,505,759	13.02	9.02	107.70	970.98	5,345.98	20.19
2008	6,234,497	13.24	8.58	137.38	1,178.54	7,347.60	37.44
2009	6,323,730	1.43	7.69	129.57	995.93	6,297.99	-14.29
2010	7,002,944	10.74	8,04	135.01	1,085.75	7,603.45	20.73
2011	7,649,731	9.24	7.84	142.69	1,118.26	8,554.39	12.51

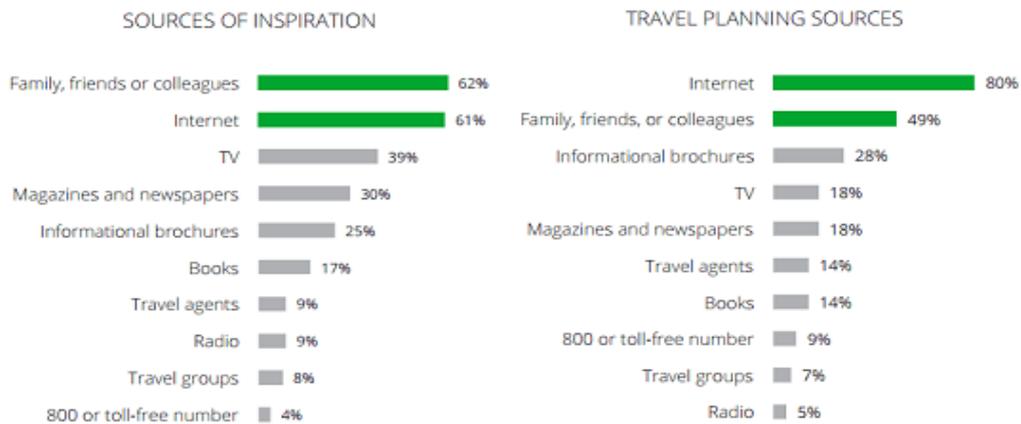
Hal ini terlihat dari data yang diberikan oleh Departemen Budaya dan Pariwisata yang terdapat pada tabel I.1 dan tabel I.2. Tabel I.1 menunjukkan perkembangan wisatawan mancanegara yang mengalami kenaikan pertumbuhan sebesar 12% pada tahun 2011. Pada tahun 2007-2011 terlihat perkembangan wisatawan mancanegara mencapai lebih dari 6,5 persen pada tahun 2011.

Tabel I.2 Perkembangan Wisatawan Nusantara, 2006 – 2011  
(Sumber: Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, 2013)

TAHUN	WISNUS (ribuan orang)	PERJALANAN (ribuan)	RATA-RATA PERJALANAN (kali)	PENGELUARAN PER PERJALANAN (ribu Rp)	TOTAL PENGELUARAN (triliun Rp)
2006	114,270	204,553	1.79	431.24	88.21
2007	115,335	222,389	1.93	489.95	108.96
2008	117,213	225,041	1.92	547.33	123.17
2009	119,944	229,731	1.92	600.30	137.91
2010	122,312	234,377	1.92	641.76	150.41
2011*)	89,112	172,917	1.94	662.68	114.59

Peningkatan jumlah wisatawan setiap tahunnya didukung oleh beberapa faktor. Salah satu faktor utama yang menjadikan wisatawan mengunjungi wilayah Indonesia adalah penawaran wisata yang menarik. Penawaran wisata yang

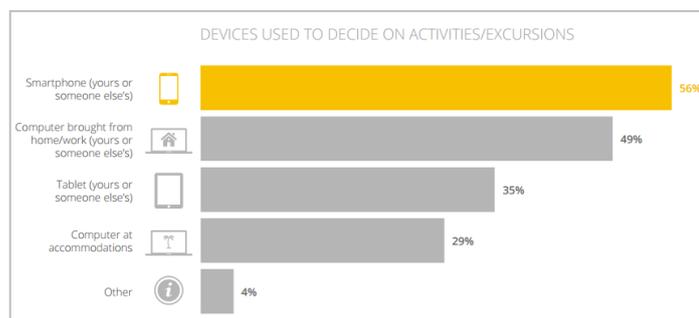
menarik bisa berupa iklan atau informasi pariwisata melalui jejaring sosial, *website* dan forum di internet. Calon wisatawan dapat melihat informasi dan testimonial kawan atau orang lain tentang lokasi wisata tersebut. Hal ini terlihat pada gambar I.1.



Gambar I.1 Sumber inspirasi dan perencanaan perjalanan wisata

(Sumber: [www.thinkwithgoogle.com](http://www.thinkwithgoogle.com))

Gambar I.1 merupakan hasil penelitian Google yang bekerja sama dengan sebuah perusahaan riset pemasaran yang melibatkan 5000 responden. Pada gambar I.1 terlihat bahwa 61% responden mendapatkan inspirasi perjalanan wisata melalui internet dan 80% responden mendapatkan sumber perencanaan perjalanan wisata melalui internet. Penggunaan layanan internet sendiri digunakan karena lebih cepat dalam memberikan informasi. Namun banyaknya jumlah dan kurang terorganisirnya informasi yang beredar di internet membuat calon wisatawan membutuhkan waktu lebih untuk merangkum informasi yang dibutuhkan.



Gambar I.2 Persentase penggunaan teknologi pada saat berlibur

(Sumber: [www.thinkwithgoogle.com](http://www.thinkwithgoogle.com))

Gambar I.2 menggambarkan persentase penggunaan teknologi pada saat liburan. Selain untuk mencari informasi tentang lokasi wisata, wisatawan

menggunakannya untuk menunjang kegiatan berlibur lainnya seperti berbagi dan mengisi waktu luang. Berdasarkan data pada gambar I.2, 56% wisatawan yang menjadi responden memilih menggunakan *smartphone* saat melakukan perjalanan wisata. Terdapat beberapa hal yang menyebabkan sebagian besar responden memilih *smartphone* sebagai teknologi yang digunakan pada saat melakukan perencanaan perjalanan, antara lain fleksibilitas penggunaannya dan memudahkan pengguna untuk melakukan pencarian melalui internet pada saat melakukan perjalanan. Saat ini terdapat beberapa OS *smartphone* yang beredar di pasaran, seperti iOS, Android, Windows, dan Blackberry. Berbeda dengan *operating system* yang lain, android merupakan salah satu *platform* yang bersifat *open source* dan memiliki banyak pengguna karena menawarkan berbagai aplikasi menarik yang didukung oleh para pengembang. Hal ini membuka peluang pasar bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan sebelumnya terkait dengan meningkatnya jumlah wisatawan, pencarian informasi pariwisata melalui internet dan penggunaan *smartphone*, aplikasi ini dibuat untuk membantu kegiatan perencanaan pariwisata. Aplikasi *mobile* pariwisata GoTrip diharapkan dapat memudahkan calon wisatawan merencanakan perjalanan wisata lebih baik lagi dengan bantuan informasi yang terangkum dalam aplikasi GoTrip dan berbagi tentang lokasi wisata tanpa terkendala waktu dan tempat.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berikut merupakan rumusan masalah dalam merancang aplikasi *mobile* perencanaan pariwisata:

1. Bagaimana aplikasi dapat membantu wisatawan untuk menentukan lokasi wisata tujuan?
2. Fitur apa yang dapat membantu wisatawan untuk melihat lokasi wisata di daerah yang dituju?
3. Bagaimana pengguna dapat membuat dan melihat review mengenai lokasi wisata yang telah diinputkan sebelumnya?

### **I.3 Tujuan**

Tujuan dari pembuatan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi *mobile* pariwisata “GoTrip” yang dapat:

1. Aplikasi dapat membantu wisatawan untuk menentukan lokasi wisata tujuan
2. Aplikasi memiliki fitur yang dapat membantu wisatawan untuk melihat lokasi wisata di daerah yang dituju
3. Pengguna dapat membuat dan melihat review mengenai lokasi wisata yang telah diinputkan sebelumnya.

### **I.4 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi perencana wisata/ calon wisatawan:
  1. Mendapatkan informasi yang lebih terorganisir tentang lokasi wisata yang ingin dikunjungi
  2. Membantu dalam merencanakan perjalanan wisata
  3. Memiliki wadah untuk menyebarkan informasi lokasi wisata bagi orang lain.
2. Bagi organisasi pariwisata:
  1. Membantu proses promosi tempat wisata yang ada
  2. Meningkatkan penggunaan sumber daya yang telah ada.
3. Bagi peneliti:
  1. Meningkatkan pemahaman tentang perancangan aplikasi *mobile* yang baik
  2. Membantu menerapkan teori yang diperoleh selama kuliah.

### **1.5 Batasan Masalah**

Batasan masalah adalah hal-hal yang membatasi dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mencakup hingga tahap implementasi aplikasi
2. Penerapan aplikasi ini hanya dapat digunakan pada *smartphone* dengan *platform* Android minimal Ginger bread

3. Informasi yang diberikan pada pengguna berupa usulan rencana wisata, dalam hal ini pengguna tidak dapat melakukan proses pemesanan hotel, tiket pesawat dan hal-hal di luar penjadwalan lokasi wisata yang akan dikunjungi.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan proposal tugas akhir ini antara lain:

### **1. BAB I. PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pembuatan, batasan masalah, dan sistematika penulisan proposal tugas akhir.

### **2. BAB II. TINJAUAN PUSTAKA**

Bab tinjauan pustaka membahas berbagai konsep dan teori-teori yang menjadi referensi yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dalam pelaksanaan tugas akhir ini.

### **3. BAB III. METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab metodologi penelitian akan dipaparkan langkah-langkah yang digunakan untuk membahas permasalahan yang diambil dalam penelitian. Selain memaparkan langkah-langkah yang digunakan, bagian ini juga menjelaskan metoda yang digunakan untuk melakukan perencanaan dan mendapatkan spesifikasi kebutuhan pengguna.

### **4. BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab analisis dan perancangan, terdapat pemaparan tentang kondisi permasalahan saat ini dan kondisi yang akan diharapkan. Selain itu, terdapat beberapa rancangan terkait aplikasi dan pengguna. Perancangan ini dibuat berdasarkan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

### **5. BAB V. HASIL DAN PENGUJIAN**

Pada bab hasil dan pengujian terdapat hasil akhir dari aplikasi yang telah dirancang berdasarkan kebutuhan yang telah disebutkan sebelumnya. Selain berisi hasil akhir aplikasi, pada bab ini terdapat pengujian aplikasi pada beberapa kasus.

## 6. BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab kesimpulan dan saran, berisi tentang kesimpulan dan saran terkait tugas akhir yang dikerjakan. Saran meliputi masukan untuk pengembangan aplikasi tugas akhir.