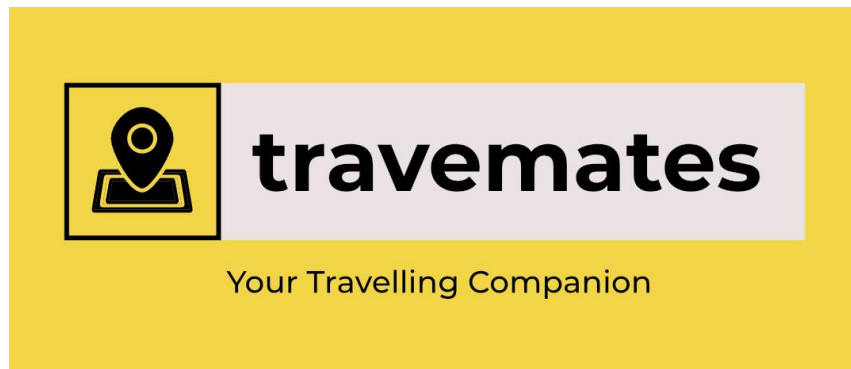


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian



Gambar 1. 1 Logo Travemates

Sumber : Travemates

Travemates adalah sebuah aplikasi layanan informasi dan rekomendasi untuk *education trip / study tour*. *Startup* Travemates didirikan oleh lima *founder* yaitu Fika, Amalia, Adrian, Andrew, dan R. Ardityo pada tahun 2021. Travemates merupakan *Startup* yang lahir dari program WRAP *Entrepreneurship* angkatan dua yang diselenggarakan oleh Bandung Techno Park (BTP) Telkom University.

Travemates merupakan aplikasi berbasis *mobile* yang memberikan layanan Informasi dan Rekomendasi untuk *Education trip / Study Tour*. Produk Travemates saat ini masih dalam tahap validasi dan hanya baru tersedia *design prototype*. Travemates membawa ide tersebut sebagai produk karena melihat permasalahan dan peluang yang terjadi di sektor pariwisata-*education*. Produk Travemates diharapkan dapat membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa-siswi, serta diharapkan dapat membantu pulihnya sektor industri pariwisata yang sempat berhenti total dikarenakan terkena dampak dari pandemi covid-19.

1.1.1 Visi dan Misi

A. Visi

Memberikan kemudahan dalam mempersiapkan kegiatan *educational trip* termasuk didalamnya adalah *study tour* dan *field trip*.

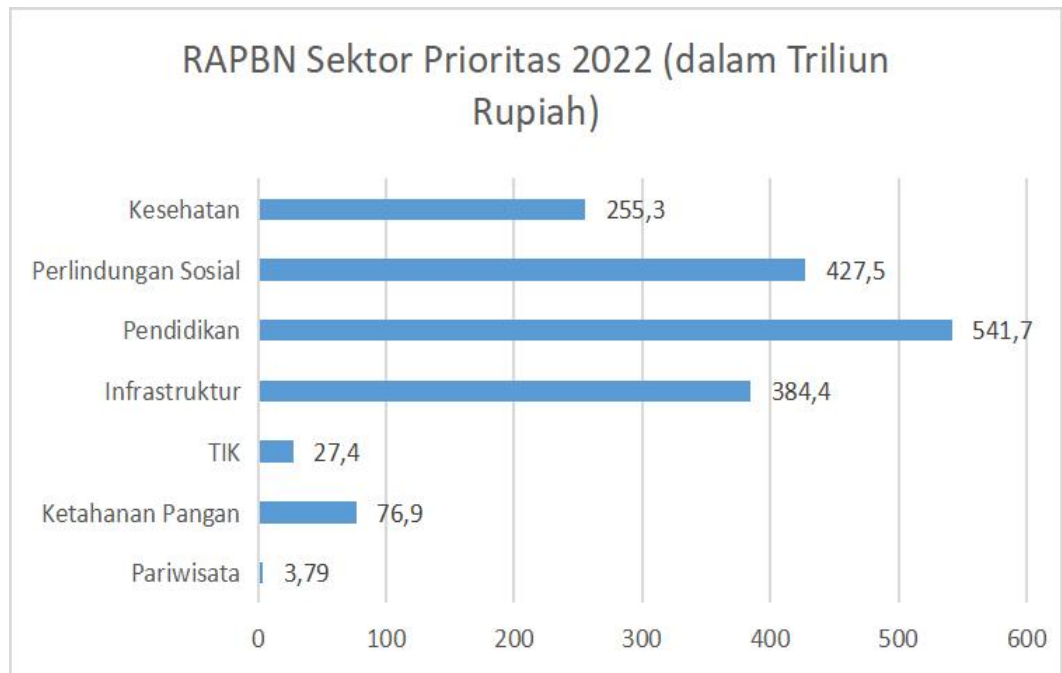
B. Misi

1. Menjadi solusi bagi para guru untuk kegiatan *educational trip*.
2. Mempermudah dan mempersingkat waktu para guru dalam perencanaan *educational trip* dengan memberikan rekomendasi sesuai dengan kebutuhan konsumen.
3. Menjadi aplikasi pertama yang memberikan rekomendasi secara otomatis.

1.2 Latar Belakang Penelitian

Indonesia adalah negara yang kaya akan sumber daya alam, budaya, suku, bahasa. Sebagai negara yang memiliki banyak kekayaan, sumber daya manusia tidak dapat diabaikan. Pendidikan merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di suatu negara. Pendidikan merupakan aset berharga bagi kemajuan suatu bangsa. Kualitas suatu negara dapat dilihat dari kualitas warga negaranya, karena hal tersebut, maka setiap warga negara wajib mengikuti jenjang pendidikan. Bahkan negara telah memberikan hak atas pendidikan bagi seluruh warga negaranya (Ofira, 2016). Sesuai dengan bunyi Pasal 31 Ayat 1 dan 2 UUD 1945 yang menyatakan bahwa setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan dan pemerintah wajib membiayainya.

Negara sangat memprioritaskan sektor pendidikan, dibuktikan dengan RAPBN (Rencana Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara) tahun 2022 yang mana sektor pendidikan mendapatkan anggaran paling besar yaitu sebanyak 541,7 Triliun Rupiah atau setara dengan dua puluh persen dari total belanja negara. Hal tersebut sesuai dengan bunyi Pasal 31 ayat 4 UUD 1945 dimana negara harus memprioritaskan anggaran sektor pendidikan sekurang-kurangnya dua puluh persen dari APBN. Data mengenai anggaran sektor Prioritas pada RAPBN 2022 disajikan dalam gambar 1.1 berikut.



Gambar 1. 2 RAPBN Sektor Prioritas tahun 2022

Sumber : Data diolah

Menurut Sistem Pendidikan Nasional (2003) dalam Abdullah (2021) menyatakan bahwa pendidikan nasional dimaksudkan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pendidikan meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 31 ayat 3 UUD 1945 yang menyatakan bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan sistem pendidikan yang meningkatkan keimanan, ketakwaan, serta akhlak mulia untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan tidak hanya selalu mengenai teori, namun etika, tingkah laku, sopan santun, dan hal-hal lainnya yang dapat digunakan untuk beradaptasi di tengah-tengah masyarakat merupakan bagian dari pendidikan. Setiap orang berlomba-lomba untuk menyesuaikan kehidupannya dengan perkembangan zaman agar tetap beradaptasi dengan setiap perubahan yang ada (Ofira, 2016)

Menurut SMK Telkom (2019) bahwa semua pola perkembangan kehidupan masyarakat masa kini harus dapat dipelajari oleh siswa siswi, karena

siswa akan dihadapkan dengan penerapan teori yang dipelajari di sekolah dengan kehidupan nyata. Sebuah inovasi untuk hal tersebut adalah metode pembelajaran di luar sekolah, dengan begitu, siswa dapat mempelajari secara langsung perbandingan teori dengan kondisi nyata di lingkungan luar sekolah. Metode belajar di luar sekolah adalah *Study Tour* atau Karya Wisata, di mana siswa diberikan kesempatan untuk praktik secara langsung dan membandingkan sebuah teori dengan lingkungan nyata.

Study Tour atau Karya Wisata membawa dampak yang sangat baik bagi pembelajaran siswa-siswi, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nashruddin & Damayanti (2013) yang menyatakan bahwa metode Karya Wisata dapat meningkatkan keterampilan menulis deskripsi pada siswa sekolah dasar. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Jumianti (2017) yang menyebutkan bahwa metode Karya Wisata dapat meningkatkan motivasi belajar. Penelitian selanjutnya menyatakan bahwa metode karya wisata dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa (Widia *et al*, 2016). Penelitian lainnya menyebutkan bahwa metode karya wisata dapat meningkatkan keterampilan berbicara pada siswa (Agustin & Puspita, 2020).

Berdasarkan Nashruddin & Damayanti (2013) terdapat kendala dalam pelaksanaan *Study Tour* atau Karya Wisata yaitu para siswa yang menunjukkan reaksi terlalu senang sehingga fokus nya terbagi dan sulit dikendalikan, dan para guru kesulitan dalam menghadapi situasi tersebut karena guru harus mengatur banyak siswa dalam kegiatan *Study Tour* atau Karya Wisata tersebut (Jumianti, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dengan lima guru dari sekolah yang berbeda di Kota Bandung, terdapat keluhan atau kesulitan yang dirasakan oleh para guru dalam mempersiapkan dan mengatur kegiatan *study tour / field trip*, kesulitan tersebut akan disajikan dalam tabel 1.1 berikut :

Tabel 1. 1 Kesulitan Guru

No.	Nama Guru	Usia	Kesulitan / Keluhan
1.	Vevey	35 tahun	a. Survei yang memerlukan banyak waktu sampai terkadang

			<p>menggunakan hari libur kerja untuk pelaksanaan survei.</p> <p>b. Perbedaan harga tiket ketika survei dan saat pelaksanaan <i>study tour / field trip</i>.</p> <p>c. Membandingkan beberapa tempat wisata.</p>
2.	Toni	29 tahun	<p>a. Perbedaan harga tiket wisata yang tidak <i>up to date</i>.</p> <p>b. Mencari waktu yang tepat untuk survei, karena guru juga memiliki banyak pekerjaan di sekolah.</p>
3.	Arien	27 tahun	<p>a. <i>Budget</i> tidak sesuai dengan yang telah dianggarkan oleh sekolah</p> <p>b. Survei yang dilakukan harus berkali-kali, dan itu membutuhkan waktu yang banyak yang dapat mengganggu pekerjaan guru disekolah</p>
4.	Sumarjuki	50 tahun	<p>a. Perubahan harga antara survei dengan pelaksanaan, karena biasanya survei dilaksanakan di awal tahun ajaran sedangkan pelaksanaan di akhir semester atau di akhir tahun ajaran.</p> <p>b. Tempat wisata yang tidak sesuai ekspetasi</p> <p>c. Kesulitan mendapatkan kendaraan yang cocok</p>
5.	Vella	40 tahun	<p>a. Menyesuaikan <i>budget</i> dengan tujuan yang sudah di rencanakan oleh</p>

			<p>sekolah.</p> <p>b. Menentukan tempat makan yang dipilih untuk ketika <i>study tour / field trip</i>.</p> <p>c. Relasi vendor yang terbatas</p> <p>d. Membagi waktu pekerjaan dengan survei</p>
--	--	--	---

Sumber : Data Diolah

Berdasarkan kesulitan-kesulitan yang disampaikan oleh para guru pada tabel 1.1 diatas, Travemates menggunakan kesempatan tersebut sebagai peluang untuk membuat sebuah produk baru atas permasalahan yang terjadi. Travemates merupakan *Start-Up* dengan produk nya yaitu aplikasi layanan informasi dan rekomendasi untuk *study tour / field trip*. Saat ini Travemates belum beroperasi, dan produk nya masih dalam tahap perancangan.

Namun untuk membuat produk baru, kebutuhan konsumen diperlukan untuk mendapatkan rekomendasi terhadap rancangan produk yang akan dibuat. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mempertemukan kebutuhan konsumen dengan pemilik produk atau perusahaan yaitu dengan metode QFD (*quality function deployment*).

Menurut Prabowo & Zoelangga (2019) model identifikasi kebutuhan pelanggan dapat dilakukan dengan menggunakan konsep *Quality Function Deployment* (QFD). QFD adalah metode untuk perancangan produk dengan menerjemahkan kebutuhan pelanggan, serta menemukan tanggapan inovatif terhadap kebutuhan tersebut dengan memperbaiki proses hingga tercapainya produk atau jasa dengan atribut yang memprioritaskan keinginan pelanggan (Prabowo & Zoelangga, 2019).

Maka dari itu, berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, maka judul dari penelitian ini adalah **“Desain Produk Aplikasi Travemates Menggunakan Metode QFD”**

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh K.C Tan et al (1998) dengan judul *Quality Function Deployment and its use in Designing Information Technology System* yang menyatakan bahwa teknik QFD mudah diterapkan, dan cocok dalam desain dan pengembangan produk terkait IT (*Information Technology*).

Menurut Heizer & Render (2015:214) *Quality Function Deployment* (QFD) adalah suatu proses menetapkan “apa” permintaan pelanggan dan menerjemahkannya menjadi atribut “bagaimana” agar dapat dipahami dan dilaksanakan oleh setiap bagian fungsional. Informasi yang didapatkan kemudian dipadukan menjadi desain produk yang terus berubah. QFD digunakan pada awal proses desain untuk membantu menetapkan apa yang dapat membuat pelanggan puas dan kemana usaha usaha berkualitas disebarkan.

Berdasarkan Latar Belakang yang telah diuraikan, maka timbul beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut :

1. Apa saja atribut *Voice of Customer* yang menjadi prioritas?
2. Bagaimana perbandingan kualitas desain produk antara aplikasi Travemates dengan aplikasi Pegipegi dan Traveloka?
3. Apa saja *Technical Response* yang menjadi prioritas untuk digunakan dalam Desain produk aplikasi Travemates?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka penulisan ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui atribut *Voice of Customer* yang menjadi prioritas.
2. Untuk mengetahui perbandingan kualitas desain produk antara aplikasi Travemates dengan aplikasi Pegipegi dan Traveloka
3. Untuk mengetahui *Technical Response* yang menjadi prioritas untuk digunakan dalam rencana Desain produk aplikasi Travemates.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Aspek Praktis

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari aspek praktis ini adalah konsep rencana pengembangan aplikasi Travemates yang dapat digunakan oleh *Startup* dalam mengembangkan fitur dalam aplikasi tersebut agar memiliki keunggulan yaitu produk yang sesuai dengan kebutuhan konsumen.

1.5.2 Aspek Teoritis

Manfaat penelitian yang dapat diambil dari aspek teoritis ini adalah Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pembaca dan juga berguna sebagai sumber informasi acuan untuk digunakan sebagai pengembangan produk kedepannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk memberikan gambaran umum tentang penulisan yang dilakukan dan untuk kejelasan penulisan hasil penulisan. Dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari gambaran umum objek penulisan, latar belakang penulisan, rumusan masalah, tujuan penulisan, kegunaan penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini terdiri dari landasan teori sebagai landasan dari analisis penulisan, penulisan terdahulu, dan kerangka penulisan.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini terdiri dari jenis dan sumber data, metode pengumpulan data, dan metode analisis.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari deskripsi objek penelitian, analisis data dan pembahasan atas hasil pengolahan data.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis akan menjabarkan mengenai kesimpulan dari hasil penulisan yang telah dilakukan, serta saran-saran yang berguna untuk aspek akademis dan aspek praktisi, serta pihak lainnya yang terkait