

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia menjadi salah satu negara dengan tempat wisata terbanyak, dengan berbagai macam jenis tempat wisatanya yang sangat indah dan menarik, hanya saja terdapat kendala yang cukup serius yaitu tidak banyak orang yang mengetahui lokasinya dan berbagai macam informasi terkait tempat wisata tersebut.

Dan kurangnya dokumentasi terhadap tempat wisata tersebut yang dapat menopang peningkatan kualitas dan kuantitas kunjungan tempat wisata tersebut olah banyak orang yang ingin berwisata sehingga dinilai penting untuk dicari dan ditemukan solusi dari permasalahan tersebut.

Ditambah masalah yang kami temukan dalam merencanakan solusi terbaik dalam masalah pariwisata ini, yaitu karna kurangnya informasi terhadap masyarakat tentang tempat wisata tersebut sehingga berbarengan dengan sulitnya para pramuwisata (Tour guide) untuk memasarkan jasanya untuk memandu wisata para wisatawan yang sedang berkunjung di tempat wisata tersebut, sebagai mata pencariannya yang mendorong kami untuk dapat menemukan jalan keluar dari masalah ini.

Salah satu gagasan yang kami kembangkan dalam membuat solusi dari masalah ini yaitu penggunaan Smart phone yang sedang buming, karna di nilai sangat mambantu kehidupan masyarakat kini, mulai dari mudahnya untuk mengakses berbagai macam informasi dalam berbagai hal dan bidang dan memudahkan seseorang untuk memenuhi kebutuhannya dengan mudah dengan cara memesan sesuatu melalui Smart phone tersebut, yang diniliat sangat cocok untuk kami kembangkan dan jadikan solusi dari masalah yang kami hadapi ini.

Berdasarkan penguraian di atas maka salah satu bentuk solusi yang kami kembangkan dengan pengaplikasian penggunaan *Smart phone* yaitu membuat aplikasi berbasis android dengan menambahkan beberapa fitur tambahan dengan tujuan semakin memudahkan wisatawan dan pramuwisata, sehingga kami sendiri sebagai penulis berharap dengan adanya Aplikasi ini dapat membantu wisatawan dalam menemukan wisata yang ada di tiap provinsi di Indonesia khususnya dan membantu para *pemandu wisata* yang ada di daerah wisata tersebut untuk memasarkan jasanya sebagai *Tour guide*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Solusi Untuk Membantu Memasarkan Jasa *Tour Guide* Dan Lokasi Wisata Yang Ada Di Indonesia ?
2. Bagaimana Metode Yang Di Terapkan dalam Mempromosikan Lokasi Tempat Wisata Dan Jasa *Tour Guide* Dengan Menggunakan Aplikasi Berbasis Android ?

1.3 Batasan Permasalahan

Berikut adalah batasan masalah dari penelitian ini :

1. Aplikasi TravelMe Hanya Tersedia Di *Smartphone* Berbasis Android.
2. Aplikasi TravelMe Hanya Mencakup Tempat Wisata Di Indonesia.
3. Aplikasi TravelMe Hanya Bersifat Informasi Lokasi Wisata Dan *Booking Tour Guide*

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengembangkan Sebuah Aplikasi Berbasis Android yang dapat Membantu Wisatawan Menemukan Lokasi Wisata dan Memudahkan Para *Tour guide* Untuk Memasarkan Jasanya Kepada Wisatawan.
2. Menyajikan Informasi Yang Detail Terkait lokasi Tempat Wisata Serta Menambahkan Fitur Peta Digital dan Menampilkan Penawaran

Jasa Pemandu Wisata Di Setiap Lokasi Wisata yang ingin Dikunjungi.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Diperlukan adanya penelitian untuk mengetahui keakuratan data dengan sistematis. Proses dilakukan agar data yang diperoleh dapat terintegrasi menjadi satu bagian yang kompleks dan dapat dipertanggung jawabkan kebenarannya. Di dalam penelitian tugas akhir ini, data dapat diperoleh dari sumber-sumber sebagai berikut :

1. *Data Primer*

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian yaitu dari pihak-pihak yang berhubungan dengan data yang akan di ambil.

2. *Data sekunder*

Data sekunder adalah data yang didapat dari data-data yang sudah ada, seperti data dari buku, literatur sebagai dasar teori atau contoh lapangan sebagai pelengkap data primer. Sumber data sekunder adalah literatur dan buku. Data yang diperoleh dalam penyusunan laporan tugas akhir menggunakan metode pengumpulan data dimana antara metode yang satu dengan yang lain saling melengkapi, sehingga diperoleh data yang diperlukan.

Metodologi penyelesaian Rumusan Masalah :

1. Penerapan aplikasi *Tour Guide* pada masyarakat ini dapat memberikan informasi yang cukup bermanfaat kepada para wisatawan yang ingin berlibur ke berbagai tempat wisata yang ada di Indonesia.

Yaitu dengan mengimplementasikan beberapa fitur yang ada pada aplikasi ini dan dapat menunjukkan lokasi wisata dan beberapa informasi penting terkait dengan tempat wisata. Sehingga para wisatawan dapat mengetahui kondisi terkini dari tempat yang akan mereka kunjungi seperti gambar dari lokasi tersebut dan *review* dari beberapa orang terkait tempat wisata tersebut,

Dan juga dapat membantu para wisatawan untuk menemukan

destinasi-destinasi baru di tempat wisatannya. Aplikasi *Tour Guide* ini juga mengimplementasikan fitur pemesanan *Tour Guide* yang dapat memandu mereka di tempat wisata yang akan mereka kunjungi

Sehingga secara tidak langsung dapat membantu masyarakat sekitar tempat wisata tersebut untuk memasarkan jasanya ke pada wisatawan yang akan berkunjung.

2. Dengan banyaknya kompetitor yang bergerak pada bidang pariwisata, maka Aplikasi *Tour Guide* ini dibuat dengan lebih *interaktif* dan *informatif* dengan maksud untuk memperkenalkan program yang dapat berpotensi memberi value pada bidang wisata pada tiap Provinsi di Indonesia

Dan pastinya memiliki perbedaan dengan aplikasi yang lainnya, dengan menerapkan teknologi berbasis android yang tentunya akan sejalan dengan peningkatan penggunaan gadget berbasis android lebih mayoritas pada kalangan para masyarakat

Dan juga banyaknya minat masyarakat untuk melakukan perjalanan wisata namun harus mencari terlebih dahulu referensi tempat wisata di *smartphone* atau internet sebelum berangkat untuk melaksanakan wisata.

Maka dari itu dengan membuat aplikasi *Tour Guide* yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat, tepat sasaran dan lebih efektif juga untuk para wisatawan yang sedang mencari tempat wisata yang ada di beberapa provinsi di Indonesia.

Dengan menyematkan beberapa fitur unggulan seperti pemesanan jasa pemandu wisata di lokasi yang ingin di kunjungi dengan cara yang lebih mudah. Dan dapat digunakan sebagai media promosi yang baik untuk memperkenalkan destinasi khas dari masing-masing daerah yang ada di Indonesia ke para wisatawan domestik maupun manca negara.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

1. Fachrul Faathirullah

Peran : Project Manager dan Mobile Apps developer

Tanggung Jawab :

- (a) Coding aplikasi
- (b) Menguji aplikasi
- (c) Desain algoritma aplikasi
- (d) Membuat Laporan
- (e) Mengatur jadwal pembuatan aplikasi
- (f) Melakukan penelitian

2. Dewa Aditya Armanda

Peran : UI/UX Designer dan Mobile Apps Developer

Tanggung Jawab:

- (a) Merancang desain UI/UX aplikasi
- (b) Membuat poster
- (c) Desain algoritma aplikasi
- (d) Membuat laporan
- (e) Melakukan penelitian
- (f) Menguji aplikasi