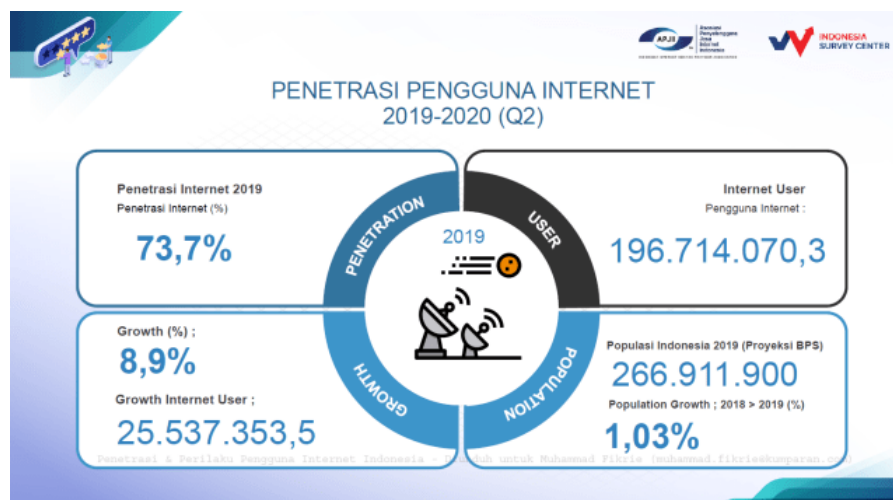


BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sudah sangat maju, bahkan menjadi hal pokok yang dibutuhkan manusia. Berbagai macam dapat dengan mudah diperoleh dengan menggunakan teknologi, Sistem dan teknologi digital telah mengubah hubungan perusahaan dengan pelanggan, karyawan, pemasok, dan mitra logistik menjadi hubungan digital menggunakan jaringan dan internet [1]. Begitu banyak bisnis kini dimungkinkan atau didasarkan pada jaringan digital hingga muncul istilah perdagangan elektronik (e-commerce).



Gambar 1.1 Pengguna internet di Indonesia pada kuartal II 2022.

Pada Gambar 1.1 menunjukkan pertumbuhan penggunaan internet di Indonesia terus meningkat dan di tahun 2019 menunjukkan penetrasi pengguna internet di Indonesia mencapai 73.7% [2]. Dalam hal ini teknologi dapat juga menghasilkan suatu bisnis yang menjanjikan. Perkembangan bisnis di Indonesia tidak lepas dari teknologi, Salah satunya bisnis di bidang wisata. Dengan melakukan pengembangan teknologi melalui sektor wisata, maka dapat membantu kebutuhan dan memudahkan customer untuk berwisata.

Indonesia memiliki banyak tempat wisata, Terhitung kunjungan wisatawan Indonesia dilaporkan sebesar 127,314 Orang pada bulan agustus 2021. Data kunjungan wisatawan Indonesia diperbarui bulanan, dengan rata-rata 386,781 Orang dari 1979-01 sampai 2021-08, dengan 512 observasi. Data ini mencapai angka tertinggi sebesar 1,547,231 Orang pada 2018-07 [3].

Berkaitan pengguna internet dan data kunjungan wisatawan Indonesia yang seiring waktu berkembang, terjadilah pergeseran preferensi wisatawan menuju penggunaan teknologi internet dalam memesan perjalanan. Hal ini telah menggerakkan pelaku bisnis

dalam industri pariwisata untuk bersaing dalam memberikan pelayanan terbaik kepada konsumen mereka. Saat ini wisatawan cenderung lebih memilih menggunakan akses teknologi internet. Hal inilah yang membuat pelaku usaha berlomba untuk memberikan pelayanan terbaik bagi konsumennya dan mendorong munculnya *Online Travel Agent*. *Online Travel Agent* hadir dengan menjual paket wisata yang memanfaatkan teknologi internet. Hal ini dapat menjadikan peluang bisnis yang berfokus pada pariwisata, salah satunya adalah *travel agent*.

Travel agent merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa yang memiliki tujuan untuk menyiapkan suatu perjalanan bagi seseorang yang merencanakan untuk mengadakannya. Seiring perkembangan zaman kebutuhan manusia pun semakin meningkat khususnya dalam memanfaatkan internet untuk mengakses *trip*, sehingga tidak perlu harus pergi ke lokasi penjualan tiket dan antri menunggu membeli tiket.

Adanya persaingan tersebut, ditambah perkembangan teknologi internet membuat *offline travel agent* mau tidak mau harus mengikuti perkembangan tersebut dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi internet. Bahkan dari beberapa *travel agent* konvensional rata-rata terjadi penurunan hingga 35-50% per tahunnya karena masih belum memasarkan *trip* nya secara online [4]. Customer juga disulitkan untuk memesan *trip* dikarenakan harus mencari *travel agent* yang aman dan terpercaya.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuatlah pengembangan sebuah aplikasi bernama Jejak Adventure dan dikembangkan menjadi New Jejak Adventure, yaitu sebuah aplikasi berbasis web yang mewadahi para *travel agent* terpercaya untuk bergabung dengan *jejak adventure* untuk memasarkan trip. Sehingga customer akan dimudahkan memesan trip secara online dan aman. Pada aplikasi New Jejak Adventure juga menyediakan layanan berita tentang informasi terkini terkait wisata.

1.2 Perumusan Masalah

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

1. Bagaimana menyediakan sarana pemesanan *trip* secara *online* berbasis web?
2. Bagaimana menyediakan sarana yang dapat mengetahui informasi seputar wisata?
3. Bagaimana menyediakan sarana yang dapat membantu para *travel agent* memasarkan trip secara *online*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Fitur pembayaran untuk *travel agent* manual.
2. Tidak menyediakan fitur refund secara otomatis.
3. Tidak menyimpan informasi pembayaran pengguna.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Membangun sebuah aplikasi pemesanan paket travel yang aman secara online berbasis *web*
2. Membangun sebuah aplikasi terkait informasi terkini tentang perkembangan seputar wisata.
3. Membangun sebuah aplikasi yang dapat memasarkan trip dari *travel agent*.

1.5 Metode Penyelesaian Masalah

Berikut adalah metodologi penyelesaian masalah yang digunakan dalam proyek akhir ini.

1. Analisis Kebutuhan

Melakukan *survey* dengan masyarakat terkait dengan sistem pemesanan tempat wisata sehingga didapatkan permasalahan yang dialami masyarakat. Oleh karena itu kami dapat mengatasi permasalahan yang dibutuhkan oleh masyarakat pada aplikasi *Jejak Adventure*. Kemudian tim akan melakukan pencarian terhadap *travel agent* untuk dijadikan vendor *Jejak Adventure*

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini, Tim akan mengkaji berdasarkan rumusan masalah melalui studi/*paper* untuk menunjang pembuatan *website*. Tim akan melakukan pencarian *website* serupa untuk menambah wawasan/referensi dalam pembuatan web *Jejak Adventure*.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi web *Jejak Adventure* berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, rancangan tampilan aplikasi, dan struktur basis data yang akan dipakai di aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini melakukan pembuatan aplikasi dengan cara koding sesuai dengan perancangan aplikasi yang telah dibuat. Dalam proses pembuatan aplikasi ini *tools* yang digunakan meliputi Figma, Visual Studio Code, Bootstrap CSS, Laravel dan MySql.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian untuk mengobservasi kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga dapat dipastikan aplikasi berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan vendor dan pengguna lainnya.

1.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Rifqi Luthfian Thariq

Peran : Web Developer, UI/UX Designer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat dokumen