

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang diminati oleh masyarakat modern. Sektor ini juga memiliki potensi yang tinggi untuk meningkatkan pendapatan pemerintah dari tingkat daerah hingga ke tingkat pusat. [1] Oleh karena itu, sektor ini perlu dikembangkan lebih lanjut lagi agar lebih diminati oleh masyarakat dan dapat memaksimalkan pemasukan pendapatan pemerintah. Minat masyarakat di Indonesia untuk berwisata cukup tinggi, BPS (Badan Pusat Statistik) Republik Indonesia mencatat bahwa pada rentang waktu 2013-2018 terjadi peningkatan wisatawan domestik sebanyak 21,34%. [2] Peningkatan tersebut menunjukkan adanya ketertarikan yang tinggi terhadap kegiatan berwisata pada masyarakat Indonesia.

Masyarakat di era modern seperti saat ini sangatlah rawan untuk mengalami stres. Stres ini adalah dampak dari lingkungan hidup yang semakin modern dan selalu dipaksa untuk mengikuti kebutuhan industri. [3] Maka dari itu masyarakat sangat membutuhkan media atau kegiatan untuk meredakan stres.

Dengan meningkatnya stres, kegiatan pariwisata dapat menjadi media alternatif untuk meredakannya. Perasaan puas yang didapat selepas melakukan kegiatan pariwisata terbukti dapat meredakan stres pada manusia. Kegiatan pariwisata yang dapat digunakan untuk meredakan stres seperti ini tidak harus diambil pada saat libur panjang saja, melainkan liburan pendek seperti liburan akhir pekan juga terbukti efektif dan dapat menunjukkan dampak yang positif untuk meredakan stres. [4]

Sebagai sektor yang diminati oleh masyarakat dan berpotensi untuk meningkatkan pendapatan daerah, kegiatan pariwisata masih memiliki beberapa masalah yang menghambat perkembangannya. Masalah-masalah yang saat ini banyak berkontribusi dalam menghambat adalah masalah infrastruktur yang kurang memadai, kurangnya koordinasi antar penyelenggara kegiatan pariwisata, dan masalah keamanan bagi wisatawan. Tiga masalah tersebut adalah masalah yang paling utama dalam menghambat perkembangan pariwisata khususnya di Indonesia. [5]

Infrastruktur pada tempat pariwisata sangat mempengaruhi minat wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata. Kurangnya fasilitas pariwisata mampu membuat tempat wisata tidak diminati oleh wisatawan meskipun tempat pariwisata itu menawarkan objek pariwisata yang cukup baik. [6] Untuk itu, fasilitas merupakan hal yang penting untuk meningkatkan minat wisatawan. Sama halnya dengan infrastruktur, faktor keamanan juga menjadi faktor yang mempengaruhi juga. Kebanyakan turis akan merasa terganggu dan tidak nyaman dalam berwisata jika tempat wisata memiliki keamanan yang buruk. Faktor keamanan ini perlu juga disadari oleh masyarakat sekitar daerah wisata agar tempat pariwisata tersebut dapat diminati oleh banyak wisatawan. [7]

Dolano didirikan untuk menangani permasalahan sektor pariwisata di Indonesia. Produk pariwisata yang disediakan di platform Dolano terdiri dari pemandu, situs, dan aktivitas. Pemandu adalah kegiatan pariwisata yang melibatkan pemandu wisata untuk menemani dan menjelaskan tentang kegiatan pariwisata kepada wisatawan. Situs adalah kegiatan pariwisata yang menyediakan situs wisata yang dapat dikunjungi oleh wisatawan, seperti situs wisata Candi Borobudur contohnya. Aktivitas pariwisata merupakan aktivitas yang dapat dilakukan oleh wisatawan seperti aktivitas arung jeram, *flying fox*, dan bersepeda. Selain itu, platform ini juga menyediakan layanan lain sebagai pendukung kegiatan seperti transportasi dan penginapan. Dengan disatukannya kegiatan pariwisata pada platform ini, maka diharapkan masalah-masalah tersebut dapat terselesaikan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang tertulis di atas, maka dapat menghasilkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem yang dapat mengelola layanan pariwisata yang terintegrasi dan memenuhi standar fasilitas dan keamanan pariwisata?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penyusunan proposal ini adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan pariwisata yang dibahas adalah aktivitas pariwisata yang meliputi aktivitas fisik, petualangan, ekowisata, dan wisata budaya.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mampu membuat sistem yang dapat mengelola layanan pariwisata yang terintegrasi dan memenuhi standar fasilitas dan keamanan pariwisata.

1.5. Metode Penelitian

1. Studi Pustaka

Metodologi ini digunakan untuk mempelajari teknologi-teknologi yang digunakan untuk pengembangan sistem. Untuk mengembangkan sistem informasi tentunya dibutuhkan pengetahuan akan teknologi apa saja yang akan digunakan untuk membantu proses pengembangan. Hal ini bertujuan agar teknologi yang diaplikasikan pada sistem tepat dan dapat digunakan secara maksimal.

2. Perancangan Sistem

Sebelum dilakukan pembangunan sistem, diperlukan perancangan yang matang agar sistem dapat dibuat dan membuahkan hasil sesuai harapan. Perancangan sistem dilakukan oleh tiga departemen, yaitu departemen *Operations*, *Product Development*, dan IT (*Information Technology*). Tiap-tiap departemen memiliki peran yang berbeda-beda namun tetap bekerja sama dan bergantung satu dengan yang lainnya untuk menyelesaikan tugas. Di sini masing-masing departemen adalah sebagai berikut:

- a Departemen *Operations* berperan sebagai pengguna sistem karena departemen tersebut yang mengatur tentang produk dari perusahaan, di mana sistem yang dibangun akan digunakan untuk mengelola produk tersebut.
- b Departemen *Product Development* bertugas melakukan perancangan berdasarkan ketentuan dari pengguna yang di sini adalah departemen *Operations*.
- c Departemen IT bertugas untuk mengimplementasikan rancangan menjadi sebuah sistem informasi yang digunakan untuk mengelola layanan.

3. Pembuatan Sistem

Setelah perancangan selesai, pembuatan sistem dilakukan oleh departemen IT. Di dalam departemen ini terdapat dua divisi yang bertugas untuk mengerjakan sistem. Tim pertama adalah tim *backend* yang bertugas untuk membuat servis-servis yang nantinya akan menjadi sebuah sistem. Tim kedua adalah tim *front end*

yang bertugas untuk membuat antarmuka yang nantinya akan mengonsumsi *microservices* yang dibuat oleh tim *backend*.

Metodologi yang digunakan untuk pengerjaan sistem adalah Scrum. Scrum adalah kerangka kerja untuk melakukan manajemen proyek dengan cepat dan sangat efisien dilakukan dengan tim yang kecil. Satu tim Scrum terdiri dari PO (*Product Owner*) yang bertugas untuk mengidentifikasi ketentuan produk, SM (*Scrum Master*) yang bertugas untuk membantu tim dalam menyelesaikan tugas sesuai ketentuan, dan *developer team* yang bertugas untuk mengerjakan produk.

[8] Di dalam Scrum terdapat beberapa pertemuan rutin yang wajib seperti:

- a. *Planning* yang dilakukan untuk membagi *user stories* ke dalam *sprint*.
- b. *Sprint Review* adalah presentasi oleh SM dan *development team* ke PO tentang *product backlog* yang sudah dikerjakan.
- c. *Retrospective* pertemuan tim untuk membahas kendala dan apa yang harus dilakukan untuk memperbaiki performa di *sprint* selanjutnya.
- d. *Scrum Meeting* adalah pertemuan singkat tim untuk membahas apa yang sudah dikerjakan, apa kendalanya, dan apa yang akan dilakukan selanjutnya.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari hasil penelitian-penelitian terdahulu yang digunakan sebagai pembanding dalam pemecahan masalah.

BAB III. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan dalam pemecahan masalah.

BAB IV. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan perancangan dari sistem yang dibuat.

BAB V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dan pengujian dari sistem yang dibuat.

BAB VI. PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan tentang sistem yang dibuat dan saran-saran yang berguna untuk pengembangan lebih lanjut.