

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berdasarkan hasil Kajian data Pasar Wisatawan Nusantara Tahun 2017 yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) dengan dukungan dari Kementerian Pariwisata, terdapat peningkatan jumlah perjalanan wisatawan nusantara. Tahun 2013 ke 2018, jumlah perjalanan telah meningkat sebesar 21,34 persen. Jumlah perjalanan selama tahun 2018 mencapai 303,40 juta perjalanan yang berarti mengalami peningkatan sebesar 12,37 persen dibandingkan tahun 2017 dengan jumlah perjalanan 270,00 juta perjalanan (Badan Pusat Statistik, 2018). Dengan demikian peningkatan jumlah perjalanan wisatawan nusantara tersebut mengindikasikan adanya peningkatan minat wisata dari wisatawan nusantara.

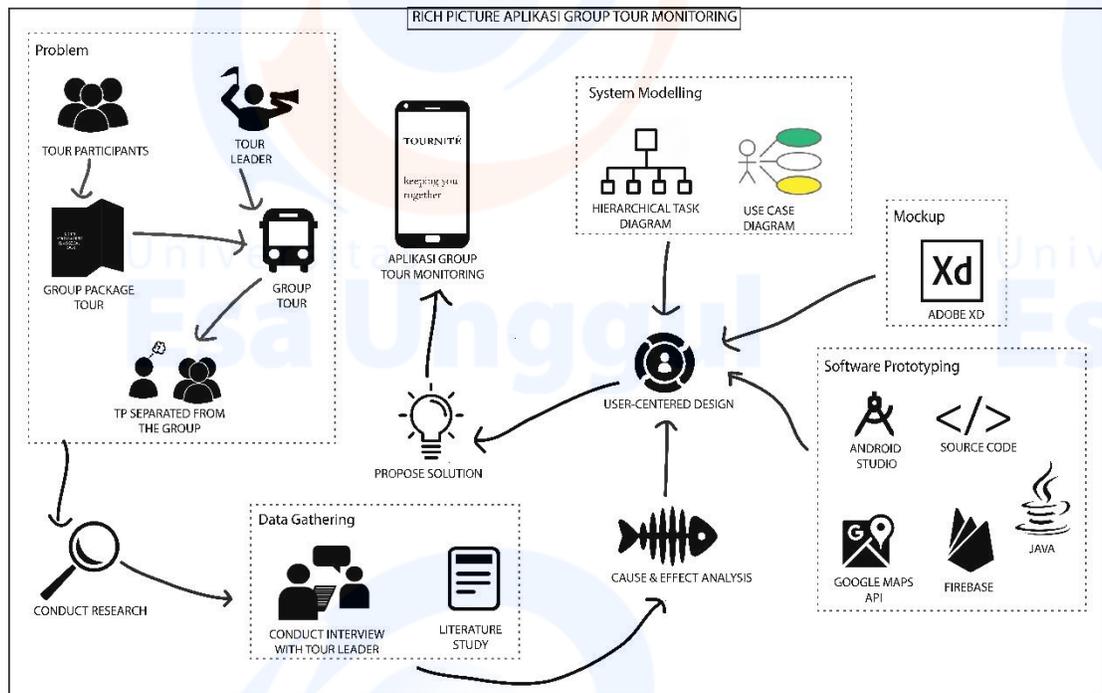
Adanya kecenderungan dinamis dari wisatawan untuk melakukan kegiatan perjalanan wisata merupakan tantangan tersendiri bagi industri pariwisata khususnya bagi penyedia jasa perjalanan wisata. Diperlukan langkah strategis untuk mendukung dan mengoptimalkan apa yang telah menjadi keunggulan serta langkah solutif untuk menjadi jalan keluar atas permasalahan yang ada pada sektor ini.

Dalam perjalanan wisata berkelompok atau *Group Package Tour (GPT)* atau *Group Tour*, di beberapa kesempatan, peserta tour dapat terpisah dengan peserta lain dan tour leadernya baik secara disengaja maupun tidak disengaja. Hal ini kemudian dapat mengarah kepada peserta yang menjadi hilang arah. Dalam literatur-literatur kepariwisataan hal ini biasa menjadi salah satu elemen dalam mengetahui *Tourist Worry Scale (TWS)*. Contohnya pada penelitian dalam literatur *What tourists worry about – Construction of a scale measuring tourist worries* dengan salah satu elemen pengukur TWS yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu *'get lost or loose contact with my travel companions'* (Larsen et al., 2009). Walaupun dalam penelitian tersebut, *mean* dari elemen *'get lost or loose contact with my travel companions'* hanya mencapai skala 2 (dengan ketentuan skala 1 = *Don't agree at all* dan skala 7 = *Agree very much*), akan tetapi dengan kemunculan elemen tersebut sebagai elemen pengukur

TWS saja seharusnya sudah menjadi *concern* bagi seorang tour leader yang notabene bertanggung jawab atas tour yang berjalan. Demikianlah sehingga penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terkait permasalahan ini, namun dilihat dari perspektif *tour leader*, maka permasalahannya menjadi ‘kehilangan pengawasan *tour leader* terhadap peserta wisatanya’.

Untuk menjawab masalah keberadaan peserta wisata, maka teknologi *Global Positioning System (GPS)* dibutuhkan karena dapat memberikan informasi lokasi. Aplikasi semacam ini sudah pernah disebutkan dalam literatur yang berjudul “*Design and Implementation of Group Tourist Monitoring Application with Realtime Database Firebase*” oleh I K G Sudiarta dkk. Ide dari aplikasi ini ialah memanfaatkan *smartphone-based gps* serta Google Maps Api untuk memonitoring posisi dari semua peserta wisata dan *tour leader* yang terlibat dalam suatu wisata berkelompok. Pada literatur tersebut, penelitian berfokus kepada perancangan aplikasi *group tour monitoring* menggunakan suatu DBMS tertentu, bagaimana data seharusnya dirancang serta suatu DBMS menjadi tepat untuk diimplementasikan pada aplikasi. Penelitian tersebut juga menggunakan OOD (*Object Oriented Design*) dalam perancangan aplikasinya. Hal tersebut menjadi pembeda dengan penelitian ini yang menggunakan UCD (*User-Centered Design*) untuk perancangannya. OOD merupakan perancangan aplikasi yang berorientasi kepada objek, sedangkan UCD merupakan perancangan yang berfokus kepada user. Ini bertujuan agar aplikasi yang dirancang dapat relevan terhadap masalah yang dihadapi pengguna.

Gambar 1.1 dibawah ini menunjukkan gambaran umum penelitian yang disajikan dalam bentuk *rich picture*.



Gambar 1.1 Rich Picture

Aplikasi *group tour* monitoring yang diusulkan dirancang dengan tujuan untuk dapat membantu *tour leader* dalam menghadapi masalah kehilangan pengawasan terhadap peserta *tour*-nya yang memungkinkan proses *in-hand* dan *ubiquitous-monitoring*. Namun lebih dari itu, aplikasi ini memungkinkan penghematan penggunaan kertas dan waktu serta memudahkan dalam pendistribusian informasi, berkomunikasi, juga membantu *tour leader* untuk *stay organized* baik terhadap *tour* yang sedang ditangani nya maupun *tour* yang akan ditanganinya.

Berdasarkan kepada data-data diatas itulah yang melatar belakangi dilakukannya penelitian terkait *group tour monitoring* dan merancang aplikasi *group tour monitoring* menggunakan metode *User-Centered Design* ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu *tour leader* dalam memantau peserta *tour*?

2. Bagaimana cara membantu *tour leader* mengorganisir *tour* yang sudah, sedang dan akan ditangani?
3. Bagaimanakah kesesuaian fungsionalitas dari aplikasi yang dirancang terhadap masalah membantu aktivitas *group tour monitoring*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk membangun aplikasi *Group Tour Monitoring* guna membantu *tour leader* dalam memantau keberadaan peserta *tour*.
2. Untuk membangun aplikasi *Group Tour Monitoring* guna membantu *tour leader* mengorganisir *tour* yang sudah, sedang dan akan ditanganinya.
3. Untuk mengetahui kesesuaian fungsionalitas aplikasi untuk dapat membantu aktivitas *group tour monitoring*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh praktisi perjalanan wisata, khususnya *tour leader* sehingga memudahkan dalam memantau peserta *group tour* yang dapat berdampak kepada peningkatan produktifitas dan efisiensi dalam suatu aktivitas *group tour*.

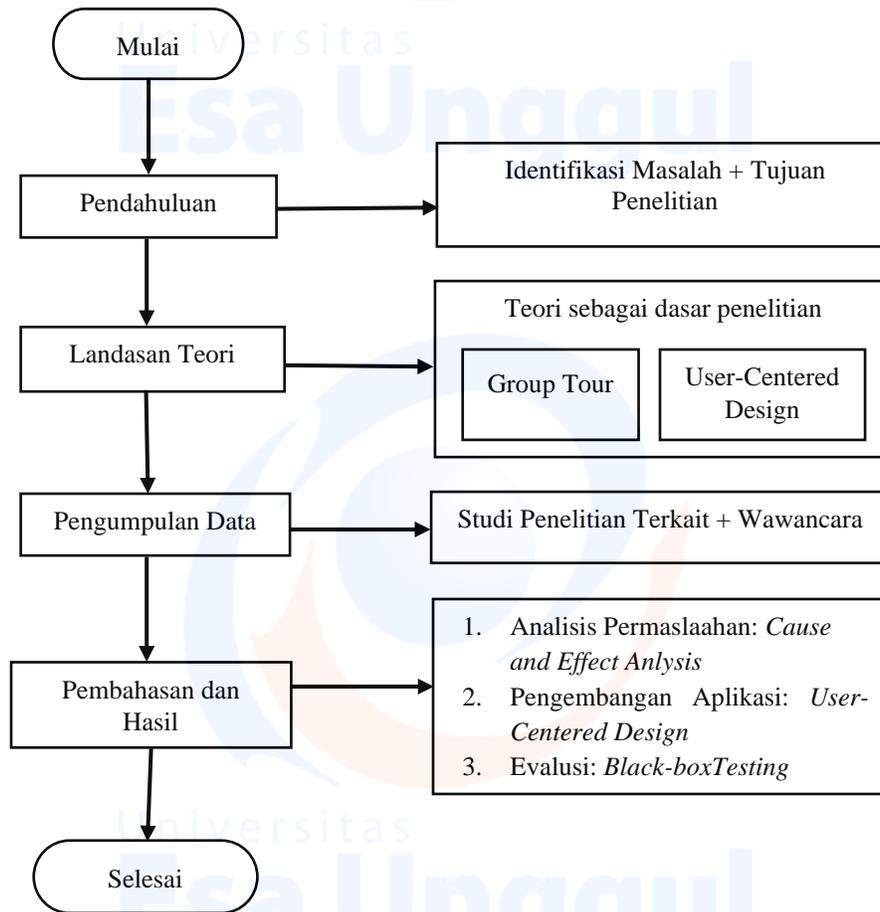
1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir

Agar fokus dari penelitian tidak keluar dari konteks, berikut ini merupakan lingkup dari tugas akhir ini:

1. Menerapkan metode *User-Centered Design* pada perancangan aplikasi usulan.
2. Konteks *group tour monitoring* yang diimplementasikan pada aplikasi adalah monitoring posisi peserta *tour* dan monitoring jadwal *tour*.
3. Aplikasi yang dirancang cocok untuk digunakan pada jenis wisata *city tour*. Ini didasari oleh kondisi kota yang notabene sudah memiliki infrastruktur internet yang baik.

1.6 Kerangka Pemikiran

Gambar 3.2 dibawah ini menunjukkan kerangka pemikiran dari penelitian ini:



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas tentang dokumen ini, maka materi-materi yang tertera pada dokumen ini dikelompokkan menjadi beberapa bab dan sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat tugas penelitian, batasan masalah penelitian, kerangka pemikiran dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku dan literatur ilmiah yang berkaitan dengan penyusunan laporan penelitian.

3. BAB 3 METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang diterapkan, menjelaskan tentang metodologi penelitian yang digunakan, menentukan obyek penelitian, serta teknik pengumpulan data yang digunakan.

4. BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai rencana hasil tugas akhir yang akan dirancang pada tugas akhir dan menjelaskan gambaran mengenai hasil akhir dari sistem dengan menggunakan metode-metode yang telah di tentukan.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan hasil penilaian kegunaan sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.