

BAB I

PENDAHULUAN

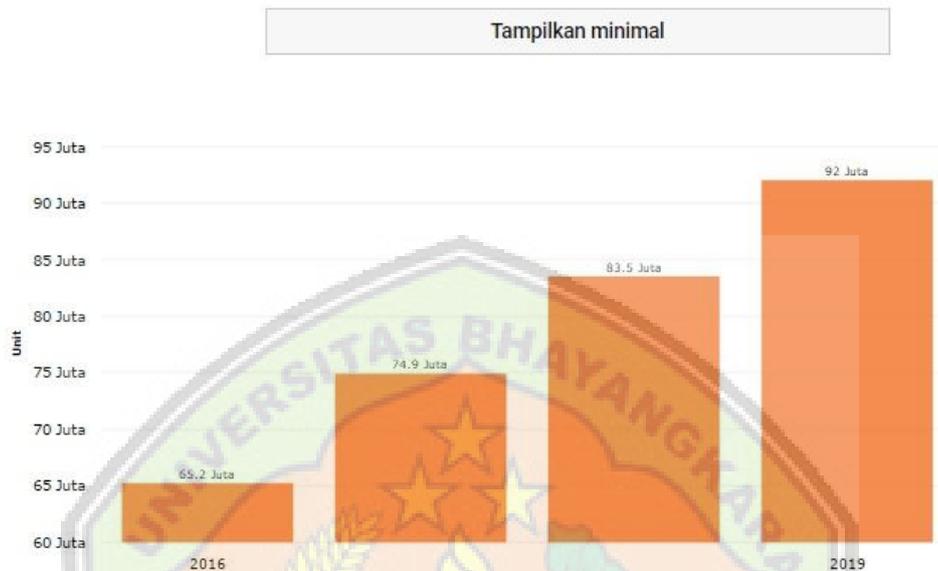
1.1 Latar Belakang

Teknologi dan pariwisata semakin berkembang di Indonesia saat ini, menggunakan teknologi menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakatnya untuk menyampaikan informasi mengenai kebutuhannya, salah satu contohnya dalam pariwisata yaitu mencari jasa pemandu. Kementerian Komunikasi dan Informatika menerangkan bahwa, pada tahun 2018 pemerintah menargetkan kunjungan sebanyak 275 juta wisatawan nusantara (<https://kominfo.go.id>). Sedangkan menurut data dari DPP HPI (Dewan Pimpinan Pusat Himpunan Pramuwisata Indonesia) jumlah pramuwisata yang terdaftar dalam HPI hanya sebanyak 8231 anggota di seluruh Indonesia (www.dpphpi.org). Dengan jumlah yang tidak sebanding maka ada peluang besar bagi para pemandu wisata untuk dapat menjual jasanya. Biasanya wisatawan nusantara mencari jasa pemandu dengan mengunjungi forum-forum media sosial atau melalui mesin pencarian Google, karena belum mengetahui di forum manakah pemandu yang di butuhkan berada. Adanya permintaan pemenuhan kebutuhan berarti disitu ada potensi pasar yang dapat menghasilkan suatu keuntungan, maka dari itu untuk memanfaatkan peluang tersebut perlu dibuat media informasi yang dapat dijadikan standar rujukan bagi wisatawan untuk memperoleh informasi penyedia jasa pemandu dan menjadi sumber penghasilan bagi pemandu.

Jenis teknologi era ini yang sering digunakan sebagai media informasi ialah aplikasi seluler. Aplikasi seluler memiliki keunggulan yaitu memiliki performa lebih cepat, hanya memiliki 1 domain, dan lebih menarik dari segi visual. Kualitas dan keamanan aplikasi seluler terjamin karena dikontrol oleh vendor masing-masing. Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Tedy. Tentang Perancangan Aplikasi *Travel Marketplace* Berbasis Mobile Android di Bagian *Front-End*. Aplikasi seluler dinilai efektif karena *smartphone* kini dimiliki oleh mahasiswa, pengusaha dan masyarakat umum. (Tedy, B, 2017)

Pengguna Smartphone di Indonesia 2016-2019

© 8/8/2016, 21:59 WIB



Gambar 1.1 Pengguna ponsel pintar di Indonesia 2016-2019

Berdasarkan dari sumber yang penulis dapat dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016/08/08/pengguna-smartphone-di-indonesia-2016-2019>, di Indonesia pengguna ponsel pintar terus mengalami peningkatan dari 65,2 juta orang pada tahun 2016 meningkat menjadi 92 juta orang di tahun 2019. Dengan terus meningkatnya jumlah pengguna ponsel pintar, maka aktivitas penyampaian informasi kebutuhan masyarakat pun semakin meningkat dan peluang pasar yang dapat dimanfaatkan tentunya juga akan semakin besar.

Unit Kegiatan Mahasiswa Keluarga Penjelajah Alam Universitas Bhayangkara Jakarta Raya (UKM KAPAL BAJA) merupakan salah satu organisasi mahasiswa pecinta alam (Mapala) yang berkedudukan di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Kampus II Bekasi. Saat ini UKM KAPAL BAJA sudah memiliki 9 angkatan dengan jumlah keseluruhan anggota sebanyak 104 orang anggota yang semuanya itu merupakan mahasiswa dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jenis-jenis keahlian yang dimiliki masing-masing anggotanya yaitu Pemandu Pendakian, Barista, Pelatih Renang, Instruktur *Climbing*, Konsultan Pendakian, *EO Outbond*, Pemandu *Trip* Pulau, *Desain Graphic*, Instruktur *Trauma Healing*, dan lain-lain. Anggota UKM KAPAL BAJA pernah mengikuti pelatihan-pelatihan seperti pelatihan bantuan hidup dasar (*First Aid*), Sekolah Panjat Tebing Merah Putih, Bimbingan Teknis Pemandu Gunung, Pelatihan Renang, Pelatihan Kemaritiman (*Sealing Camp*) dan Pelatihan Perahu Karet.

Berdasarkan wawancara yang penulis lakukan di UKM KAPAL BAJA, dari jumlah keseluruhan anggota yaitu 104 orang, 70 orang diantaranya belum memiliki penghasilan tetap, jarang memanfaatkan keahlian yang dimiliki untuk menambah penghasilan, informasi mengenai permintaan kebutuhan jasa pemandu diunggah di media sosial yang belum diketahui oleh anggota UKM KAPAL BAJA sehingga harus mencari informasi tersebut ke banyak media sosial dan belum adanya media informasi yang dapat dijadikan standar rujukan sebagai penyedia jasa pemandu.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh Angela dan Honni. Tentang Prototipe Aplikasi *Mobile Android YourDreamJS* Untuk Pelamar Dan Pencari Kerja. Prototipe Aplikasi *YourDreamJS*, memudahkan warga dalam mencari berbagai informasi lowongan kerja, secara mudah, cepat dan dapat memberikan hasil pencarian sesuai dengan yang diinginkan. Berdasarkan hasil kuesioner setelah implementasi, dapat disimpulkan bahwa prototipe aplikasi *YourDreamJS* dapat digunakan dengan mudah oleh sebagian besar responden (91,7%) dalam mencari informasi lowongan kerja yang diinginkan. Sebagian besar responden (75%) juga tertarik untuk menggunakan prototipe aplikasi *YourDreamJS*. (Angela dan Honni, 2012)

Pada penelitian yang pernah dilakukan oleh Tri Wahyudi dan Muhammad Rachmadi. Tentang Sistem Informasi Lowongan Pekerjaan Berbasis Android, pengguna dapat berinteraksi dengan pemasang iklan lowongan dan lowongan pekerjaan dapat dilihat di aplikasi bergerak. Aplikasi ini dapat membantu pencari kerja dalam mencari informasi mengenai lowongan kerja sesuai keahlian atau keterampilan. (Tri.W, M. Rachmadi, 2015)

Oleh karena itu penulis menyimpulkan bahwa perlu dibuatnya suatu aplikasi prototipe untuk dapat dijadikan sebagai media informasi yang dapat dijadikan standar rujukan sebagai penyedia jasa pemandu bagi wisatawan terkait dengan keahlian-keahlian yang dimiliki oleh masing-masing anggota UKM KAPAL BAJA yaitu aplikasi yang bernama *GuideMe*. Pemanfaatan keahlian yang dimiliki untuk menambah penghasilan pun nantinya dapat direalisasikan dan dioptimalkan sehingga bisa menjadi penghasilan tetap untuk anggota UKM KAPAL BAJA. Berdasarkan dari uraian latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian skripsi guna membuat solusi dari permasalahan yang ada dengan judul **”Perancangan Aplikasi Optimalisasi Keahlian Jasa Pemandu Anggota UKM KAPAL BAJA berbasis Android menggunakan Metode Prototipe”**

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya :

1. Wisatawan kesulitan untuk mencari jasa pemandu, informasi hanya bisa didapat dengan cara mengunjungi forum-forum media sosial atau melalui mesin pencarian Google yang memakan waktu untuk mencarinya.
2. Belum tersedianya aplikasi yang berisi informasi jasa pemandu yang dapat dijadikan standar rujukan yaitu Aplikasi *GuideMe*.
3. Anggota UKM KAPAL BAJA belum mengoptimalkan keahliannya sebagai pemandu karena informasi mengenai permintaan kebutuhan jasa pemandu tidak terpusat disatu media informasi. Sehingga informasi harus dicari ke banyak media sosial.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka rumusan masalah yang akan menjadi pembahasan pada penelitian ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi prototipe berbasis android untuk dijadikan sebagai media informasi standar rujukan penyedia jasa pemandu?”

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dibatasi. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini berupa penyediaan informasi mengenai jasa pemandu standar rujukan melalui aplikasi prototipe berbasis android yaitu aplikasi *GuideMe*.
2. Penelitian ini hanya mengoptimalkan keahlian anggota UKM KAPAL BAJA dalam bidang pemandu pendakian, panjat tebing wisata pulau, wisata kota, selam permukaan dan arung jeram untuk dapat dijadikan pekerjaan sebagai jasa pemandu.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan masyarakat mencari jasa pemandu
2. Untuk mengoptimalkan keahlian anggota UKM KAPAL BAJA sebagai pemandu yang dimanfaatkan sebagai pekerjaan sehingga lebih profesional
3. Membuat sebuah media informasi jasa pemandu yang dapat dijadikan standar rujukan berupa aplikasi *GuideMe*.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Dapat membantu wisatawan dan anggota UKM KAPAL BAJA dalam mencari informasi jasa pemandu.
2. Dapat membantu anggota UKM KAPAL BAJA mengoptimalkan keahliannya.
3. Dapat membantu mengembangkan pelayanan pariwisata di Indonesia dengan menyediakan media dan jasa pemandu yang sesuai dengan rujukan

1.7 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anggota UKM KAPAL BAJA yang ada di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, kampus II Bekasi.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode-metode yang diterapkan secara bertahap melalui :

1. Observasi.

Observasi yang dilakukan penulis dengan terjun langsung ke lapangan untuk menganalisa dan pengumpulan data dalam pembuatan aplikasi yang diusulkan.

2. Wawancara.

Wawancara yang dilakukan oleh penulis adalah meyakinkan data yang di peroleh akurat. Dalam pengumpulan data tersebut penulis mewawancarai anggota UKM KAPAL BAJA dan wisatawan untuk mengetahui apa dan bagaimana aplikasi tersebut serta kemampuan memberi informasi yang tepat dan jelas.

3. Kuisioner

Kuisioner digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai gambaran yang disampaikan anggota UKM KAPAL BAJA dan wisatawan mengenai mencari informasi jasa pemandu.

4. Metode Pustaka

Pada metode kepustakaan dilakukan pencarian dan pengumpulan data berdasarkan sumber internet, buku-buku referensi, ataupun sumber-sumber lain yang diperlukan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi yang akan di buat.

1.9 Metode Pengembangan Sistem

Dalam perancangan aplikasi jasa pemandu ini penulis menggunakan metode prototipe. Dengan tahapan metode prototipe sebagai berikut :

1. Mengidentifikasi kebutuhan pemakai

Menganalisa kebutuhan keseluruhan perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan dan garis besar aplikasi yang akan dibuat.

2. Merancang dan membuat prototipe

Membangun prototipe aplikasi yang akan dibuat disesuaikan dengan kebutuhan aplikasi yang telah didefinisikan.

3. Evaluasi prototipe

Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna untuk mengetahui apakah prototipe yang sudah dibangun telah memenuhi kebutuhan pengguna.

4. Perbaiki prototipe

Perbaiki prototipe aplikasi yang sudah dibuat jika terdapat kesalahan pada aplikasi untuk kemudian dievaluasi kembali oleh pengguna.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan penyusunan skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, Berikut penjelasan tentang masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang gambaran umum latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, dan metode konsep pengembangan *software*, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berhubungan dengan topik penelitian, meliputi hal-hal yang berhubungan dengan rancangan prototipe aplikasi dan berbagai teori penunjang lainnya yang berhubungan dengan materi yang akan diangkat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang penjelasan secara detail tentang objek penelitian, kerangka penelitian, analisis sitem berjalan, permasalahan, analisis usulan sistem, dan analisis kebutuhan system.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi tentang pembuatan atau perancangan aplikasi, melakukan pengujian dan evaluasi, dan melakukan implemantasi hasil yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Diakhir bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dan penulisan saran yang diusulkan untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.

