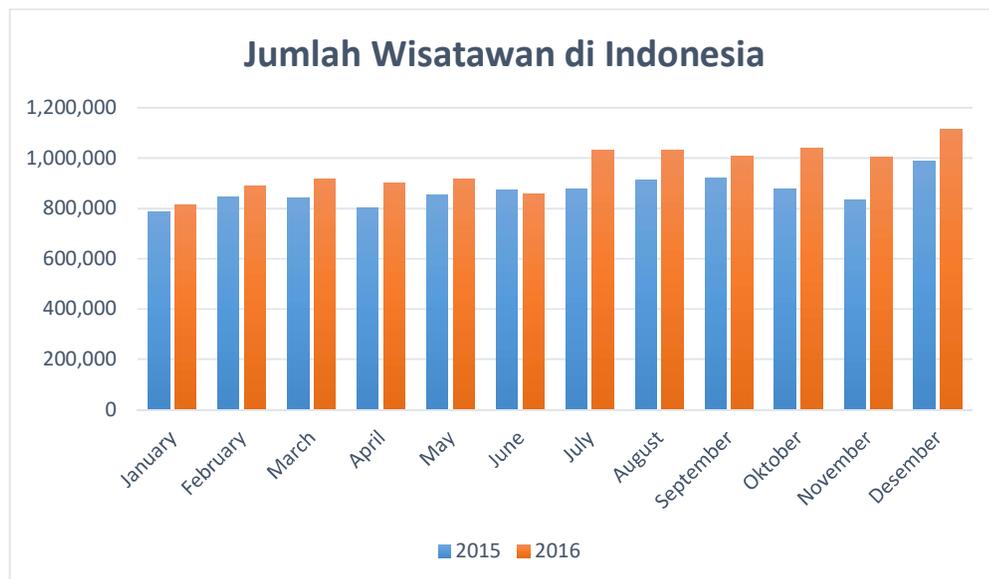


BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara yang kaya akan tempat wisata. Indonesia memiliki lebih dari 962 tempat wisata yang tersebar di seluruh daerah. Menurut Kementerian Pariwisata di tahun 2016, jumlah pengunjung mancanegara meningkat hampir di setiap bulan nya dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Sebagai tambahan, menurut Pusdatin Kemenparekraf dan BPS, dari tahun 2010 sampai 2016 Indonesia terus merasakan peningkatan kunjungan wisatawan lebih dari 130% (BPS, 2016) seperti dijelaskan pada Gambar I-1:



Gambar I-1 Jumlah Wisatawan di Indonesia (KEMENPAR, 2015).

Kita menyadari bahwa tujuan wisatawan datang berkunjung pada suatu tempat bukanlah untuk tidur di hotel semata-mata. Menginapnya wisatawan di hotel dan akomodasi lainnya selalu dikaitkan dengan keperluan lain dengan motivasi yang beraneka ragam. Dengan perkataan lain, sektor perhotelan bukan suatu hal yang mutlak harus ada. Tanpa hotel orang-orang juga dapat menikmati banyak obyek dan atraksi wisata (Rochajat, 2008).

Tetapi ada hal menarik yang terjadi pada sektor penginapan bahwa lebih dari 500.000 wisatawan memilih untuk tidak menginap di tempat penginapan biasa seperti hotel, atau hostel, tetapi mereka memilih untuk menginap di rumah penduduk lokal yang sebelumnya tidak mereka kenal secara online melalui perusahaan penyedia *platform* penyewaan kamar *online* seperti Airbnb (Tsotsis, 2015).

Menurut (Guttentag, 2016), alasan wisatawan dalam memilih menginap di rumah penduduk lokal melalui *platform online* dibanding hotel, atau penginapan tradisional lainnya adalah 55% karena harga yang lebih murah, 35% karena lokasi, 31% karena ingin merasakan kebudayaan lokal saat menginap, 25% karena memiliki dapur sendiri, 24% karena keunikan tempat penginapan, 23% karena kemudahan penggunaan aplikasi.

Oleh karena itu Rumantara sebagai sebuah perusahaan *startup* menghadirkan sebuah aplikasi yang memungkinkan wisatawan untuk mencari kamar yang disewakan oleh pemilik kamar dengan harga yang terjangkau dan merasakan pengalaman menginap disertai budaya lokal yang oteknik, disertai aksesibilitas aplikasi yang baik sehingga dapat di akses dimana saja kapan saja selama ada jaringan internet yang memadai.

Untuk mendukung aksesibilitas bagi pengguna aplikasi Rumantara, diusung konsep arsitektur sistem *multi platform* agar pengembangan aplikasi dari Rumantara dapat dibuat di berbagai platform dengan menggunakan satu back-end server. Oleh karena itu akan dirancang dan membangun back-end untuk digunakan oleh aplikasi rumantara yang berbasis *web* dan *mobile* dengan konsep arsitektur *RESTful*, sehingga cukup membangun satu back-end untuk aplikasi aplikasi yang berjalan di berbagai *Platform*.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1) Back-end *Server* seperti apa yang dapat mengakomodir aplikasi multi platform pada Rumantara.
- 2) Sistem Autentikasi seperti apa yang dapat dirancang untuk Back-end *Server* pada Aplikasi Rumantara.

I.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didefinisikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1) Merancang back-end *server* aplikasi rumantara yang mendukung konsep *multi platform* untuk mengakomodir aplikasi *client* dari rumantara yang berbasis web dan mobile.
- 2) Merancang Sistem Autentikasi pada back-end *Server* Aplikasi Rumantara dengan menggunakan Laravel Passport.

I.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

- 1) Bagi penyedia kamar:
 - a) Meningkatkan perekonomian para penyedia kamar.
 - b) Meningkatkan nilai dari kamar yang kosong dan tidak terpakai.
 - c) Ikut berkontribusi untuk mengenalkan dan melestarikan budaya lokal kepada pengunjung.
- 2) Bagi Wisatawan
 - a) Memudahkan wisatawan untuk mendapatkan tempat tinggal sementara sesuai dengan kebutuhan.
 - b) Mendapatkan informasi tentang budaya daerah di sekitar tempat wisata lebih mudah.
- 3) Bagi Peneliti
 - a) Merancang back-end aplikasi Rumantara dengan konsep RESTful agar aplikasi Rumantara dapat di akses di berbagai platform dengan hanya menggunakan satu server back-end.

- b) Mengetahui bagaimana mengimplementasikan konsep arsitektur RESTful dengan benar sehingga setiap pengaksesan data yang ada pada server back-end menggunakan aturan yang *HTTP protocol* yang benar.

I.5 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan penelitian Perancangan Dan Pengembangan *back-end* Aplikasi *Multi Platform* Rumantara Berbasis *RESTful* Menggunakan Metode *Iterative Incremental*

- 1) Penelitian ini hanya membahas perancangan aplikasi pada sisi back-end.
- 2) Pengujian terhadap aplikasi akan dilakukan secara *Unit testing* dan *Integration Testing*.
- 3) Perancangan back-end *Server* menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *Framework* Laravel versi 5.3 dan *Database* MySQL.

I.6 Sistematika Laporan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang dilakukannya penelitian dengan batasan-batasan yang telah ditentukan sebelumnya serta solusi apa yang akan diberikan melalui penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang teori-teori relevan yang dapat digunakan untuk mendukung penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini mengandung informasi yang berhubungan dengan metode konseptual sampai gambaran mengenai aplikasi. Bab ini merincikan tahapan penelitian, tahapan ini termasuk merumuskan masalah – masalah penelitian, merumuskan hipotesa, mengembangkan model penelitian yang mengidentifikasi dan mengoperasionalkan variabel penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen dan merancang analisis pengolahan data

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tahapan identifikasi masalah dan solusi terhadap fitur yang akan digunakan pada aplikasi dalam mencapai target penelitian. Setiap analisis dan desain akan didokumentasikan di setiap tahap iterasi pada lampiran. Untuk urusan bisnis, akan dijelaskan analisis bisnis, analisis potensi pasar, analisis model bisnis, analisis pesaing, aktor, identifikasi fungsionalitas sistem.

BAB V

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini akan dibagi menjadi implementasi bisnis dan implementasi produk termasuk pengujian yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

BAB VI

KESIMPULAN

Bab ini menjelaskan hasil yang dicapai dalam penelitian ini. Ada masalah yang sudah terselesaikan dalam penelitian ini. Selain itu, juga dijelaskan saran untuk penelitian di masa yang akan datang.