

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar belakang

Pariwisata saat ini tumbuh kembang dengan pesat, dapat dilihat dari banyaknya destinasi wisata baru yang dibuka untuk umum, mulai dari wisata budaya, wisata cagar alam, wisata petualangan, dan wisata lainnya. Pariwisata merupakan salah satu sektor *leading* pembangunan di Indonesia karena dapat menggerakkan perekonomian negara maupun daerah serta meningkatkan pendapatan bagi pelaku-pelaku di bidang pariwisata. Pemerintah menargetkan pada tahun 2019 wisatawan asing yang berkunjung berjumlah 20 juta orang, dan 275 juta wisatawan nusantara (Khumaedy, 2017). Dengan begitu besarnya target wisatawan yang ditetapkan oleh pemerintah, ini menjadi peluang besar bagi pelaku-pelaku pariwisata untuk meraih keuntungan.

Salah satu bentuk usaha yang menunjang kegiatan pariwisata adalah paket wisata *Open trip*. Paket wisata *Open trip* adalah penggabungan dari beberapa wisatawan dalam melakukan kegiatan pariwisata dengan ketentuan yang berlaku. *Open trip* merupakan salah satu solusi bagi wisatawan yang tidak dapat merencanakan perjalanan wisatanya sendiri, karena dalam *open trip* menyajikan paket wisata mulai dari destinasi tujuan, fasilitas, rangkaian acara, dan rincian biaya selama di perjalanan.

Pesatnya pertumbuhan teknologi juga mempengaruhi perkembangan pariwisata. Dengan adanya hal tersebut pariwisata memiliki banyak alternatif dalam melakukan kegiatan pemasaran dan penjualan. Sebagai contoh melalui media elektronik atau media masa, seperti televisi, radio dan internet.

Internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas daerah bahkan Negara karena sifat internet yang tidak mengenal batas geografis. Demikian sehingga dampak internet tersebut dapat menjadi salah satu media yang berpengaruh dalam kegiatan pariwisata. Namun, dalam praktiknya pemakaian internet dalam dunia pariwisata masih belum dimanfaatkan dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibentuk sebuah teknologi internet yang disebut dengan *e-commerce* (*electronic commerce*).

E-commerce menjadi salah satu bentuk aktivitas transaksi perdagangan berbasis internet. Dengan adanya *e-commerce* pelaku pariwisata dapat menawarkan paket wisata secara *on-line* tanpa harus menyediakan tempat nyata untuk bertransaksi. Hal ini memberikan kemudahan dalam transaksi secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan konsumen untuk memilih serta memesan produk dan layanan jasa yang diinginkan, sehingga meningkatkan pendapatan.

Salah satu dari pelaku pariwisata yang melihat peluang ini adalah MAU KEMANA SI. MAU KEMANA SI adalah Biro Perjalanan Wisata (BPW) yang berdiri sejak awal tahun 2016. Dalam menjalankan bisnis ini MAU KEMANA SI telah memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk pemasaran jasa yang ditawarkan kepada wisatawan. Pemasaran yang dipakai sekarang ini oleh MAU KEMANA SI adalah dengan memanfaatkan media sosial *Facebook* dan *Instagram*. Namun dalam mengelola bisnisnya masih dilakukan dengan cara konvensional. mulai dari pendaftaran calon peserta, *Invoice*, pendataan peserta sampai pendataan pembayaran dari calon peserta. Dari Calon wisatawan yang mendaftar secara manual dilakukan hanya dengan perantara *Headphone*. Media sosial yang digunakan sebagai media pemasaran tidak dapat memberikan informasi terkini (*real time*) ketersediaan jumlah *seat* yang tersisa, serta tidak dapat memberikan informasi pembayaran jika calon wisatawan memesan lebih dari satu *seat*, atau melakukan pemesanan khusus. Pada saat calon peserta mendaftar, admin menanyakan satu persatu calon wisatawan untuk mendaftarkan calon peserta tersebut sebagai peserta *travelling*. Setelah mendapatkan data tersebut, admin akan mengelompokkan wisatawan sesuai destinasi wisata yang dipilih wisatawan. Pengelompokan ini juga dilakukan secara manual dengan pencatatan menggunakan Microsoft Excel. Registrasi seperti ini menimbulkan masalah dalam pendaftaran dan pencatatan peserta *travelling*. Wisatawan yang telah terdaftar tidak memiliki bukti yang sah sebagai tanda bukti bahwa wisatawan telah melakukan proses registrasi dan transaksi, dan dalam pencatatan masih belum efisien karena admin memasukan kembali data ke Microsoft Excel. Sistem pencatatan manual seperti ini juga sering

menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan perjalanan pada hari keberangkatan, dikarenakan factor *human error*.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas serta semakin mudahnya mengakses sebuah informasi dengan menggunakan internet, penelitian ini akan membangun sebuah website *E-commerce* yang dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang dihadapi MAU KEMANA SI, baik itu permasalahan pendaftaran dan pendataan perjalanan.

I.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat disimpulkan perumusan masalah yaitu, rancangan *e-commerce* seperti apa yang dapat membantu MAU KEMANA SI dalam memberikan informasi paket wisata yang ditawarkan kepada wisatawan serta memudahkan MAU KEMANA SI dalam pencatatan reservasi wisatawan?

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun *e-commerce* paket wisata MAU KEMANA SI yang menyediakan informasi paket wisata yang ditawarkan kepada wisatawan dan sistem pencatatan reservasi yang terotomatisasi.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan masalah dari penelitian ini adalah aplikasi penelitian tidak mengakomodasi sistem pembayaran e-banking dan transaksi *online* yang terhubung dengan sistem.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu untuk bidang keilmuan dan untuk bidang teknis. Manfaat dalam bidang keilmuan yang diberikan oleh penelitian ini adalah, memberikan suatu proses bisnis baru yang dapat diaplikasikan oleh penelitian selanjutnya atau digunakan dalam literatur.

Manfaat dalam bidang teknis yang diberikan penelitian ini adalah mempermudah bagi MAU KEMANA SI untuk memberikan informasi paket wisata dan pencatatan reservasi yang terotomatisasi kepada wisatawan.

I.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan uraian tentang latar belakang dari penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diteliti dan dibahas juga hasil penelitian terdahulu. Bagian kedua membahas hubungan antara konsep yang menjadi kajian penelitian dan uraian kontribusi penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan langkah-langkah penelitian secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah penelitian, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variable penelitian, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrument, merancang analisis pengolahan data.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan analisis kebutuhan dari aplikasi dan *website* ke yang akan dibuat beserta perancangan aplikasi *website* yang akan di bangun.

BAB V IMPLEMENTASI DAN TESTING

Pada bab ini dijelaskan implementasi *website* ke *server* beserta dokumentasi testing yang dilakukan untuk menilai kualitas *website*

BAB VI KESIMPULAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penelitian yang telah dibuat beserta saran-saran untuk pengembangan yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.