

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Malang memiliki banyak tempat dan tujuan wisata yang unik dan menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan yang berasal dari luar kota. Berdasarkan data dari badan pusat statistik kota Malang tahun 2020, jumlah wisatawan domestik di kota Malang dalam 3 tahun terakhir yaitu:

Bulan	Jumlah Wisatawan Domestik		
	2017	2018	2019
Januari	311.317	449.551	481.014
Februari	292.508	367.758	393.514
Maret	305.669	329.974	353.076
April	316.402	302.535	323.707
Mei	324.308	278.870	298.398
Juni	407.008	355.753	428.816
Juli	369.655	575.585	617.108
Agustus	376.665	451.675	478.658
September	478.700	360.055	379.145
Oktober	524.031	352.337	372.445
November	566.657	411.428	435.283
Desember	63.055	573.865	609.359
Total	4.335.975	4.809.386	5.170.523

Tabel 1.1 Jumlah Wisatawan Domestik Di Kota Malang

Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa wisatawan domestik yang berkunjung ke kota Malang mengalami peningkatan setiap tahunnya. Peningkatan jumlah wisatawan dari luar kota yang berkunjung ke Malang setiap tahunnya dapat terjadi karena Malang memiliki banyak potensi wisata

keindahan alam, kuliner, dan budaya yang unik dan menarik untuk dikunjungi wisatawan seperti di daerah kabupaten Malang dan kota Batu.

Dilansir dari berita dinas pariwisata dan kebudayaan kabupaten Malang menjelaskan bahwa upaya dalam meningkatkan potensi pariwisata dan kunjungan wisatawan terus dilakukan. Selama ini promosi dilakukan secara digital e-marketing dengan membuat *vlog* pada 5 jalur wisata oleh duta wisata. Sedangkan informasi yang dilansir dari berita *jatimtimes* menjelaskan bahwa pemerintah kurang menyediakan infrastruktur pendukung dalam mengembangkan potensi pariwisata di Malang Raya. Hal ini menyebabkan masih terdapat wisatawan dari luar kota yang datang ke kota Malang kesulitan untuk mencari informasi. Oleh karena itu pengelola wisata membutuhkan media promosi untuk meningkatkan pendapatan dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

Perkembangan teknologi informasi berbasis *mobile* yang terus berkembang dan jaringan internet yang semakin luas jangkauannya serta pengguna *smartphone* yang terus meningkat maka sistem informasi juga dapat diterapkan di bidang pariwisata. Dari permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka dibutuhkan aplikasi sistem informasi pariwisata yang dapat mendukung kegiatan promosi wisata di Malang agar maksimal. Aplikasi sistem informasi wisata berbasis *mobile* dapat digunakan oleh pengelola wisata untuk melakukan promosi dan membantu wisatawan yang berasal dari luar kota dalam mencari informasi dan memesan paket wisata, hotel, dan transportasi yang ada di Malang serta membuat perencanaan *budget* untuk memperkirakan biaya yang dibutuhkan untuk wisata.

Dalam pembuatan aplikasi sistem informasi wisata ini dibutuhkan sebuah perancangan agar aplikasi ini dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Perancangan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *user interface* dan UML yang dijelaskan dengan menggunakan *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram. Sehingga dengan adanya dokumen analisis dan perancangan aplikasi sistem informasi wisata ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai aplikasi dan fitur-fitur yang akan dibuat sehingga aplikasi yang dibuat memiliki tampilan yang *user friendly*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Promosi wisata dilakukan secara digital e-markeing dengan menggunakan *vlog*.
2. Wisatawan dari luar kota Malang kesulitan untuk mencari dan mendapatkan informasi karena kurangnya infrastruktur pendukung dalam mengembangkan potensi wisata di Malang Raya.
3. Pengelola wisata membutuhkan media promosi untuk meningkatkan pendapatan dan menarik minat wisatawan untuk berkunjung.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam praktik kerja lapangan ini yaitu sebagai berikut:

1. Desain *user interface* ini hanya dibuat dalam bentuk *mobile*.
2. Analisis kompetitor dilakukan dengan digital.
3. Dokumen analisis dan perancangan ini akan berisi mengenai hasil analisis kompetitor dan perancangan sistem yang terdiri dari *use case* diagram, *activity* diagram, *class* diagram, dan desain *user interface*.
4. Perancangan *startup* wisata di Malang Raya ini hanya untuk pengelola wisata, hotel dan rental.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka rumusan masalah dalam praktik kerja lapangan ini adalah “Bagaimana melakukan analisis dan membuat perancangan sistem pada *startup* wisata Malang Raya”.

1.5. Tujuan

Tujuan dari pembuatan dokumen analisis dan perancangan aplikasi *startup* Wisata ini adalah memberikan gambaran mengenai aplikasi wisata yang akan dibuat agar dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi dan sebagai dokumentasi untuk referensi pengembangan aplikasi berikutnya.

1.6. Manfaat

Dokumen analisis dan perancangan aplikasi *startup* wisata Malang Raya ini dibuat dengan manfaat adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas
 - a. Untuk menambah koleksi perpustakaan universitas Ma Chung.
 - b. Sebagai penerapan dari ilmu pengetahuan yang telah di dapatkan selama kuliah di universitas Ma Chung.
2. Bagi Penulis
 - a. Untuk mendapatkan nilai dan sebagai syarat untuk kelulusan praktik kerja lapangan.
 - b. Untuk menambah inovasi dan kreativitas dalam merancang aplikasi berbasis *mobile*.
3. Bagi Pembaca
 - a. Dapat mengetahui cara penggunaan aplikasi wisata Almac.
 - b. Dapat menambah wawasan tentang proses perancangan aplikasi wisata Almac.

1.7. Sistematika Penulisan

Di dalam laporan praktik kerja lapangan ini akan dibagi menjadi 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab 1 akan dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

Bab 2 Gambaran Umum *Startup*

Pada bab 2 akan dijelaskan mengenai profil dari *startup*, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaan sesuai dengan divisi masing-masing, dan logo dari aplikasi Almac.

Bab 3 Landasan Teori dan Metode Penelitian

Pada bab 3 ini akan dijelaskan mengenai landasan teori dan metode penelitian. Pada landasan teori ini terdapat teori-teori yang berkaitan dengan analisis dan

perancangan *startup* dan pada metode penelitian berisi mengenai tahapan penelitian.

Bab 4 Pembahasan

Pada bab 4 ini akan dijelaskan mengenai analisis dan perancangan sistem dari *startup* Almac. Di bagian analisis berisi mengenai analisis terhadap kompetitor dan analisis SWOT dari *startup*. Sedangkan pada bagian perancangan sistem berisi mengenai gambar dari rancangan sistem pada *startup* yang akan digambarkan dengan menggunakan *user interface* dan UML yang terdiri dari *use case* diagram, *activity* diagram, dan *class* diagram.

Bab 5 Penutup

Pada bab 5 ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari hasil analisis dan perancangan sistem pada *startup* Almac.