

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi Latar Belakang Tugas Akhir, Identifikasi Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Lingkup Tugas Akhir, Tujuan Tugas Akhir, serta Metodologi Tugas Akhir dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

### 1.1. Latar Belakang Tugas Akhir

Seiring era millennium, bisnis *online travel agent* meningkat tajam beberapa tahun terakhir. Survei yang dilakukan oleh PT Dwidaya World Wide atau Dwidaya Tour terhadap lebih dari 1.000 responden di tahun 2017 mengungkapkan bahwa mayoritas konsumen adalah *multi channel*. Meski 83% responden mempersepsikan *online* lebih murah dan transaksi *online* memang memberikan kemudahan bertransaksi, namun 76,2% responden mengungkapkan masih membeli tiket dari *agent travel* karena harga kompetitif, variasi produk yang lengkap, dan referensi kerabat [BER17].

Dengan perkembangan segmen pasar, yang lebih nyaman dan memudahkan untuk memesan paket tour adalah melakukan transaksi *online*, Karena dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Akan tetapi dengan banyaknya informasi paket *tour online* dari *agent travel* ke *agent travel* lainnya, *customer* mengeluh tidak bisa membandingkan harga, fasilitas, keamanan dan kenyamanan.

Sebagai contoh fasilitas paket *tour*, dari *agent travel online* tidak memiliki fasilitas yang lengkap dari isi informasi websitenya, seperti fasilitas rental mobil/motor, tiket penerbangan dan hotel untuk penginapan. Pasti ada *customer* yang membutuhkan website yang isi informasinya fasilitas lengkap yang membuat kenyamanan *customer* untuk berlibur. Selain itu *customer* biasanya melihat dari ulasan-ulasan *customer* yang telah banyak memesan paket *tour* kepada *agent travel* yang banyak dikunjungi *customernya*. Selain itu untuk harga, ketika *customer* mencari paket *tour* yang murah, *customer* harus membuka website paket tour satu persatu sehingga membuat kesulitan mencari perbandingan harga. Dan dari sisi keamanan transaksipun menjadi salah satu masalah yang terjadi di Indonesia, yakni banyak *customer* yang ragu ketika ingin bertransaksi langsung dengan *agent travel* melalui bank transfer. Tidak ada nya sebuah wadah yang bertindak sebagai penengah antar *agent travel* dengan *customer*. Oleh sebab itu penting nya sistem *payment gateway*. *Payment gateway* adalah sebuah sistem yang mengotorisasi proses pembayaran dari pembeli ke penjual. Sistem pembayaran ini biasanya digunakan dalam dunia *e-Commerce* oleh toko online terpercaya. Ketika wisatawan sampai di destinasi tujuan wisatanya dan sudah dijemput oleh *agent travel* tersebut maka wisatawan bisa menyelesaikan proses transaksi pada aplikasi tersebut. Jika terjadi indikasi penipuan maka dana tersebut tidak bisa diteruskan pada proses transaksi selanjutnya.

Kenapa tidak ada sebuah *platform* dengan model bisnis *marketplace* untuk memwadhahi para agent *travel* untuk bersaing mempromosikan paket *travel*, mulai dari *agent travel* kecil dan *agent travel* besar. Mereka bisa bebas bersaing harga, kualitas, keamanan dan kenyamanan. Karena pada sistem tersebut tidak membedakan mana perusahaan yang besar dan mana perusahaan yang kecil. Jadi pada intinya ketika kualitas, harga, keamanan dan kenyamanan akan menjadi raja transaksi. Perusahaan kecil pun bisa bersaing dengan perusahaan besar.

Untuk mengkaji platform tersebut, maka perlu pengkajian dan pengembangan terhadap model sistemnya dengan menggunakan Bisnis Model Kanvas yang dapat menjadi pendekatan yang bisa diimplementasikan dengan mudah pada sistem aplikasinya dalam upaya melakukan evaluasi dan perubahan atau pembenahan sehingga tercipta model sistem baru yang lebih tepat dan sesuai untuk diimplementasikan. Karena dalam Bisnis Model Kanvas akan menghasilkan *value proposition*, bagaimana membangun dan menjalankan *key activities* dan *key resources* dalam menciptakan *value proposition* dan mendapatkan *revenue streams*, memahami bagaimana produk dan jasa yang ditawarkan oleh *entrepreneurship* dapat dikomunikasikan dengan baik kepada konsumen sehingga sampai ketangan konsumen untuk dikonsumsi.

Setelah dikaji menggunakan Bisnis Model Kanvas yang terstruktur, maka akan ditranslasikan Bisnis Model Kanvas ke dalam bentuk teknis (sistem) yang akan dimengerti oleh *developer programmer* dalam membangun aplikasinya.

Dengan itu, Penulis berkeinginan untuk melakukan evaluasi terhadap model bisnis yang akan dikembangkan dan mencari inovasi baru menggunakan Bisnis Model Kanvas. Setelah menemukan model bisnisnya secara terstruktur dengan rinci dari awal sampai akhir, direncanakan untuk dikembangkan pada bisnis startup dengan tujuan memudahkan mendapatkan investor.

Dari uraian diatas perlu dibuat suatu sistem untuk mengupas masalah tersebut. Penulis mencoba membuat suatu sistem dan memberi judul pada pembuatan tugas akhir ini dengan judul **“Perancangan Startup Tour and Travel Menggunakan Sistem Translasi Bisnis Model Kanvas (Studi Kasus: Pengembangan Marketplace Getrips)”**.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, yang menjadi titik permasalahan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah:

- a. Bagaimana memudahkan *customer* dalam mencari informasi yang lengkap pada paket *tour* dan membandingkan harga?
- b. Bagaimana *agent travel* kecil bersaing dengan *agent travel* perusahaan besar?
- c. Bagaimana penerapan Bisnis Model Kanvas dalam menciptakan alternative strategi bisnis *Sartup Tour and Travel*?

- Bagaimana rancangan Bisnis Model Kanvas untuk pengembangan *Startup Tour and Travel*?
- d. Bagaimana cara translasi Bisnis Model Kanvas ke dalam bentuk sistem teknis?

### 1.3. Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan identifikasi yang telah dirumuskan sebelumnya, maka dapat merumuskan tujuan penelitian, sebagai berikut:

1. Merancang sistem *Tour and Travel* untuk mengimplementasikan rencana bisnis yang akan direalisasikan dalam bentuk *startup*.
2. Menerapkan model bisnis kanvas untuk kasus perancangan *Startup Tour and Travel*.

### 1.4. Lingkup Tugas Akhir

Agar pokok permasalahan lebih terarah dan tidak keluar dari ruang lingkungannya, maka dilakukan pembatasan permasalahan dalam penyusunan tugas akhir. Adapun ruang lingkungannya antara lain:

1. Menganalisis perancangan *startup tour and travel* dengan menggunakan metode Bisnis Model Kanvas.
2. Mentranslasikan Bisnis Model Kanvas hanya sampai sebatas aspek teknis level 2.
3. Untuk modul *payment gateway* menggunakan layanan Midtrans.
4. Hanya sebatas menganalisis dan merancang modul paket *tour*.

### 1.5. Metodologi Tugas Akhir

Metodologi penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan informasi dalam situasi secara sistematis, faktual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua metode yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

#### 1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi literature dengan cara mengumpulkan data-data literatur, jurnal, *paper* dan website yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

#### 1.5.2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak menggunakan metode *waterfall* adalah:

### 1. Analisa kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan penelitian dan *study literature* dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, *paper* dan website yang ada kaitannya dengan judul penelitian sehingga akan menghasilkan dokumen user *requirement*. Analisis disini dilakukan dengan pemodelan menggunakan metode pemrograman berorientasi *object* dengan *Data Flow Diagram* (DFD).

### 2. Desain sistem

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, *representasi interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirment*. Dokumen ini yang akan digunakan untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

### 3. Penulisan kode program

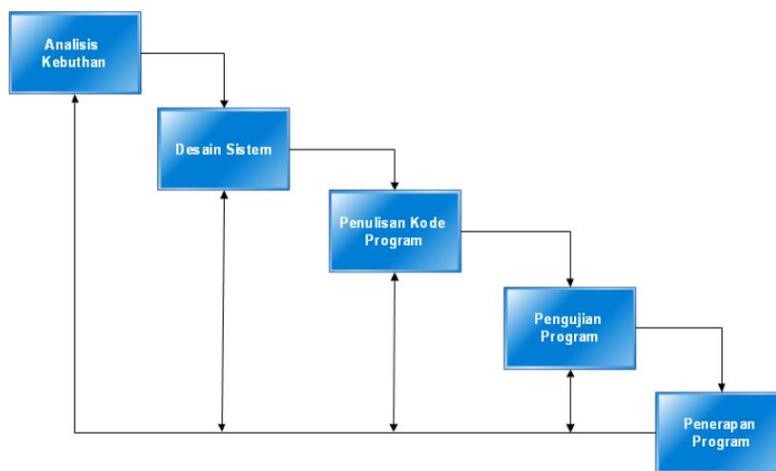
Pada tahap ini merupakan tahapan dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Karena pada tahap ini dilakukan pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi modul program, antar muka dan basis data.

### 4. Pengujian program

Pada tahap ini pengujian *software* dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan.

### 5. Penerapan program

Pada tahap pemeliharaan ini perangkat lunak sudah diserahkan kepada pengguna. Pada tahap ini dilakukan evaluasi terhadap sistem yang baru untuk mengetahui apakah sistem telah memenuhi tujuan yang ingin dicapai. Dari hasil evaluasi ini dimungkinkan untuk melakukan perubahan-perubahan yang diperlukan terhadap sistem senantiasa dapat digunakan dengan baik.



**Gambar 1.1. Waterfall**

## **1.6. Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

Sistematika yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dan sub bab. Adapun pembagian babnya adalah:

### **BAB 1. Pendahuluan**

Bab 1 akan berisi latar belakang yaitu uraian tentang landasan pemikiran timbulnya suatu masalah yang mendorong untuk melakukan penelitian, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan tugas akhir ini.

### **BAB 2. Landasan Teori**

Bab 2 akan berisi tentang bahan, teori dan konsep yang digunakan sebagai landasan atau acuan yang diperlukan terhadap analisis dan perancangan sistem.

### **BAB 3. Skema Penelitian**

Bab ini menguraikan tentang skema untuk menyelesaikan Tugas Akhir, analisis persoalan dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis dan profile tempat penelitiannya.

### **BAB 4. Analisis dan Perancangan**

Bab ini menguraikan tentang analisis sistem, analisis sistem *tour and travel* yang akan dibangun, analisis pengguna, analisis bisnis model kanvas, analisis translasi, analisis kebutuhan *non-fungsional*, analisis kebutuhan fungsional dan perancangan.

### **BAB 5. Kesimpulan dan Saran**

Bab ini akan berisi kesimpulan apa saja berdasarkan data hasil analisis yang diperoleh dari pengujian, serta saran yang dapat berguna bagi pengembangan aplikasi ini selanjutnya.