

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Agrowisata merupakan konsep pertanian secara luas yang dapat diartikan secara umum sebagai sebuah area perkebunan yang di dalamnya juga terdapat lokasi atau lahan untuk dimanfaatkan sebagai daerah kunjungan wisata. (Tirtawinata, 1996) mengemukakan bahwa agrowisata adalah objek wisata dengan tujuan untuk memperluas pengetahuan, pengalaman rekreasi, dan hubungan usaha di bidang pertanian.

Agrowisata atau *agrotourism* dapat diartikan juga sebagai sebuah pengembangan industri wisata alam yang bertumpu pada pembudidayaan kekayaan alam. Industri ini sangat mengandalkan pada kemampuan budidaya yang berupa pertanian, peternakan perikanan atau perkebunan maupun kehutanan. Konsep pengembangan agrowisata dapat dilakukan dengan mengembangkan kawasan yang sudah ada atau kawasan yang sudah ada atau kawasan usaha ternak maupun kawasan industri perkebunan. Industri wisata diharapkan mampu menunjang berkembangnya pembangunan agribisnis secara umum.

Salah satu agrowisata di Jawa Tengah khususnya di Kab. Kudus yang memiliki konsep pengembangan agribisnis berbasis wisata edukasi adalah Agrowisata Kampung Kuto yang terletak di kecamatan Purwosari, Kabupaten Kudus.

Berdasarkan pengamatan awal, dengan adanya *Outbond* Edukasi untuk anak TK-PAUD sebagai wisata unggulan serta objek promosi bagi pengelola Kampung Kuto untuk menarik minat pengunjung. Tentunya apabila kegiatan Wisata Edukasi peminatnya banyak maka jumlah profit pada Kampung Kuto akan meningkat. Dengan demikian Kualitas Jasa (*service quality*) yang bagus akan meningkatkan banyaknya reservasi pengunjung yang datang ke Kampung Kuto.

Permasalahan yang ada pada Agrowisata Kampung Kuto adalah di bidang reservasi *Outbond* Edukasi yang masih menggunakan pencatatan di kertas biasa dan penyimpanan laporan ditempatkan di sebuah buku yang mana hal ini

terkadang mengakibatkan pengarsipan lama kelamaan menjadi menumpuk dan tidak efisien. Pada pengelolaan pencatatan reservasi kegiatan *Outbond* masih menggunakan cara konvensional, yaitu dengan cara mengumpulkan data dan membuatnya dengan *microsoft office* dan *microsoft excel*. Sehingga dapat menimbulkan kesalahan Human Error dalam pencatatan reservasi paket tersebut. Hal tersebut tentu dirasa masih sangat kurang efektif dan perlu diadakannya suatu pembaruan yang dapat mempermudah proses pendataan reservasi tersebut. Maka yang di perlukan dalam hal ini adalah dapat di aksesnya sistem melalui satu platform yang dapat di akses melalui Mobile Aplikasi.

Sistem informasi ini berbasis aplikasi Android dengan berbasis *Customer Relationship Management* (CRM) untuk dapat membangun dan mempertahankan hubungan yang baik, menguntungkan dan memberikan kepuasan bagi para pengunjung. *Customer Relationship Management* (CRM) berguna untuk menjalin hubungan baik antara pengelola dengan para pengunjung Agrowisata Kampung Kuto seperti memberikan informasi paket *Outbond* yang tersedia ataupun mengenai promosi tempat wisata kepada para pengunjung. Implementasi *Customer Relationship Management* (CRM) di dalam sistem ini adalah memberikan informasi melalui push notification sehingga dengan push notification para pengunjung dapat mengetahui event ataupun promosi yang sedang berlangsung.

Sistem ini menggunakan teknologi Quick Response Code (QR- Code) yang nantinya akan menggantikan paket konvensional yang sebelumnya berupa kertas serta mengharuskan para pengunjung Agrowisata Kampung Kuto untuk melakukan reservasi secara langsung. Sehingga dengan adanya sistem informasi ini pengunjung hanya tinggal melakukan proses pindai QR-Code dengan waktu yang singkat.

Kemudian sistem informasi ini dikembangkan dengan metode *Waterfall* yang dilakukan secara berurutan dan Linear. Sedangkan perancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa visual yang di gunakan untuk memodelkan serta mengkomunikasikan sistem yang di dalamnya menggunakan diagram dan teks pendukung. Setelah adanya sistem

informasi ini diharapkan menjadi sebuah solusi dalam proses pengelolaan paket *Outbond* pada Agrowisata Kampung Kuto serta menjadi solusi bagi para pengunjung untuk melakukan reservasi Paket *Outbond* yang lebih mudah dan efisien.

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis, maka penulis sangat tertarik dalam menyusun tugas akhir dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Paket *Outbond* Pada Agrowisata Kampung Kuto berbasis *Customer Relationship Management (CRM)*”.

Sistem Informasi Reservasi Paket *Outbond* Edukasi di Agrowisata Kampung Kuto ini akan menampung semua data reservasi dan informasi tentang kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan. Data reservasi dan informasi ini nantinya akan tergabung dan tersimpan (diarsipkan) secara terpusat dan tersistem pada suatu database. Dengan terpusatnya data reservasi dan informasi ini, maka jelas akan mempermudah pendataan kegiatan *Outbond*.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang dan permasalahan yang telah dipaparkan oleh penulis, maka dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi dengan menggunakan *Android* sebagai media promosi, penjualan dan pencatatan reservasi paket *Outbond* wisata pada Agrowisata Kampung Kuto berbasis *Customer Relationship Management (CRM)* ?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi berbasis *Android* yang berguna dalam reservasi paket wisata pada Agrowisata Kampung Kuto menggunakan verifikasi Quick Response Code (QR- Code) ?

1.3 Batasan Masalah

Dengan latar belakang dan permasalahan yang telah penulis paparkan, maka penulis dapat membatasi pembahasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dibuat untuk melakukan pencatatan reservasi paket *Outbond* di Kampung Kuto.
2. Sistem informasi yang dibuat dapat menampilkan promo atau event yang sedang berlangsung ataupun yang akan datang.

3. Sistem informasi yang dibuat menggunakan metode *Customer Relationship Management (CRM)* yang berupa push notifikasi di dalam sistem agar dapat terhubung dan membangun hubungan dengan pengunjung.
4. Sistem informasi yang dibuat menggantikan sistem paket konvensional dengan menggunakan verifikasi *Quick Response Code (QR-Code)*.

1.4 Tujuan

Tujuan penyusunan proposal ini, adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan sebuah sistem informasi dengan menggunakan teknologi Android yang memiliki kemampuan dalam hal promosi, reservasi, pencatatan reservasi dan menerapkan pendekatan *Customer Relationship Management (CRM)* pada Agrowisata Kampung Kuto.
2. Menghasilkan sistem informasi berbasis Android yang memiliki kemampuan dalam hal reservasi paket wisata menggunakan *Quick Response Code (QR-Code)* pada Agrowisata Kampung Kuto.

1.5 Manfaat

- a. Bagi Pengelola wisata:
Menghasilkan sebuah sistem informasi yang bertujuan sebagai media promosi, pengelolaan, dan reservasi paket *Outbond*.
- b. Bagi pengunjung wisata :
Menghasilkan sebuah sistem informasi yang memberikan kemudahan reservasi paket *Outbond* wisata pada agrowisata kampung kuto.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam menyelesaikan proposal tugas akhir atau skripsi, penulis menggunakan metode pengumpulan data, antara lain :

1. Metode Observasi

Dalam metode observasi, penulis mengumpulkan informasi dengan cara mengunjungi lokasi yang akan dijadikan bahan observasi yaitu Agrowisata Kampung Kuto.

2. Studi Literatur

Studi literatur adalah teknik pengumpulan informasi dan pengetahuan dari sumber pustaka seperti, jurnal akademik, buku-buku dan lain

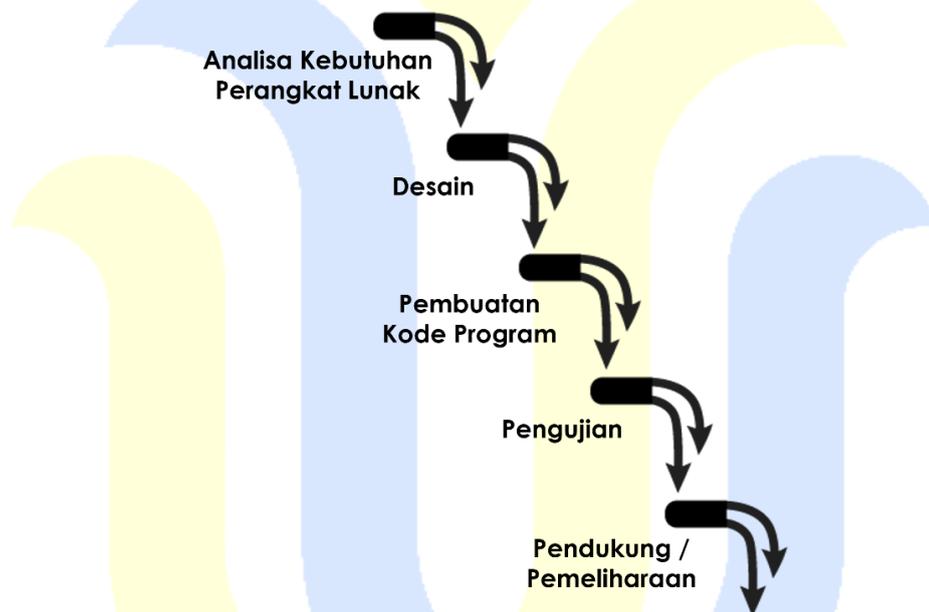
sebagainya yang dijadikan referensi.

3. Wawancara

Penulis melibatkan beberapa pihak terkait untuk dilakukannya wawancara sebagai cara dalam mengumpulkan informasi di lapangan.

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, penulis menggunakan suatu metode yaitu metode *waterfall*, sebagai metode pengembangan sistem yang dibangun. Menurut (Sukamto, 2018) menerangkan bahwa metode *waterfall* merupakan pendekatan langkah demi langkah untuk siklus hidup perangkat lunak, dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 1. 1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall

Berikut adalah tahapan di dalam metode *waterfall* :

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap pertama, penulis melakukan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak secara intensif dengan pengelola Agrowisata Kampung Kuto terkait inisialisasi sistem yang akan dibuat untuk menefinisikan fitur dan fungsi dari sistem yang dibutuhkan.

2. Desain

Langkah tahap kedua, penulis mulai dengan rekayasa perangkat lunak, seperti pembuatan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan metode pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Pada tahap ketiga, penulis melakukan proses penerjemahan dari desain kemudian diubah menjadi sebuah kode yang dapat dimengerti atau dibaca oleh komputer, sehingga kode tersebut dapat digunakan untuk membuat perangkat lunak yang dibangun agar dapat sesuai dengan desain yang sudah direncanakan sebelumnya.

4. Pengujian

Tahapan keempat, penulis menguji perangkat lunak yang sudah dibangun, tujuannya adalah untuk mendemostrasikan kelayakan perangkat lunak, untuk memastikan bahwa *output* sudah memenuhi fitur dan spesifikasi yang telah direncanakan sebelumnya, sehingga dapat menghindari kemungkinan kesalahan agar dapat diperbaiki nantinya.

5. Pendukung (*support*) atau Pemeliharaan (*maintenance*)

Tahapan kelima, penulis mengimplentasikan perangkat lunak yang sudah dibuat kepada pengelola Agrowisata Kampung Kuto dan para pengunjung wisata di Agrowisata Kampung Kuto, yang bertujuan agar mendapatkan *feedback* atau respon dalam mengetahui perbaikan kelayakan dan melakukan evaluasi perangkat lunak agar tetap berfungsi sebagaimana mestinya.

1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Dengan latar belakang yang telah dipaparkan oleh penulis sebelumnya, maka penulis menggunakan metode perancangan sistem *Unified Modelling Language* (UML). Menurut (Sukamto, 2018) menerangkan bahwa *Unified Modelling Language* (UML) adalah bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan serta mengkomunikasikan sistem yang di dalamnya menggunakan diagram dan teks pendukung.

Berikut adalah jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) :

1. *Business Use Case Diagram*

Diagram *Use Case* bisnis atau *business Use Case diagram* menunjukkan interaksi antara *Use Case* bisnis, aktor bisnis, dan pekerja bisnis dalam sebuah organisasi. Diagram ini menggambarkan model lengkap tentang apa yang perusahaan lakukan, siapa yang ada di dalam organisasi, dan siapa yang ada di luar organisasi. Hal ini menggambarkan ruang lingkup organisasi, sehingga dapat dilihat apa/saja yang ada di luar organisasi dan sampai dimana batasannya.

2. *Use Case Diagram*

Diagram *Use Case* atau *Use Case diagram* menyajikan interaksi antara *Use Case* dan *actor*. Dimana, *actor* dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use Case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan-persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai

3. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *Class diagram* menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket- paket di dalam sistem dan relasi antar mereka. Ia memberikan gambaran sistem secara statis. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas dalam satu sistem. Diagram kelas adalah alat perancangan terbaik untuk tim pengembang perangkat lunak.

4. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *Sequence diagram* adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *Use Case diagram*.

5. *Activity Diagram*

Diagram aktivitas atau *Activity diagram* adalah sebuah cara untuk memodelkan aliran kerja (*workflow*) dari *Use Case* bisnis dalam bentuk

grafik. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah dalam aliran kerja, titik-titik keputusan di dalam aliran kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas, dan obyek-obyek yang digunakan dalam aliran kerja.

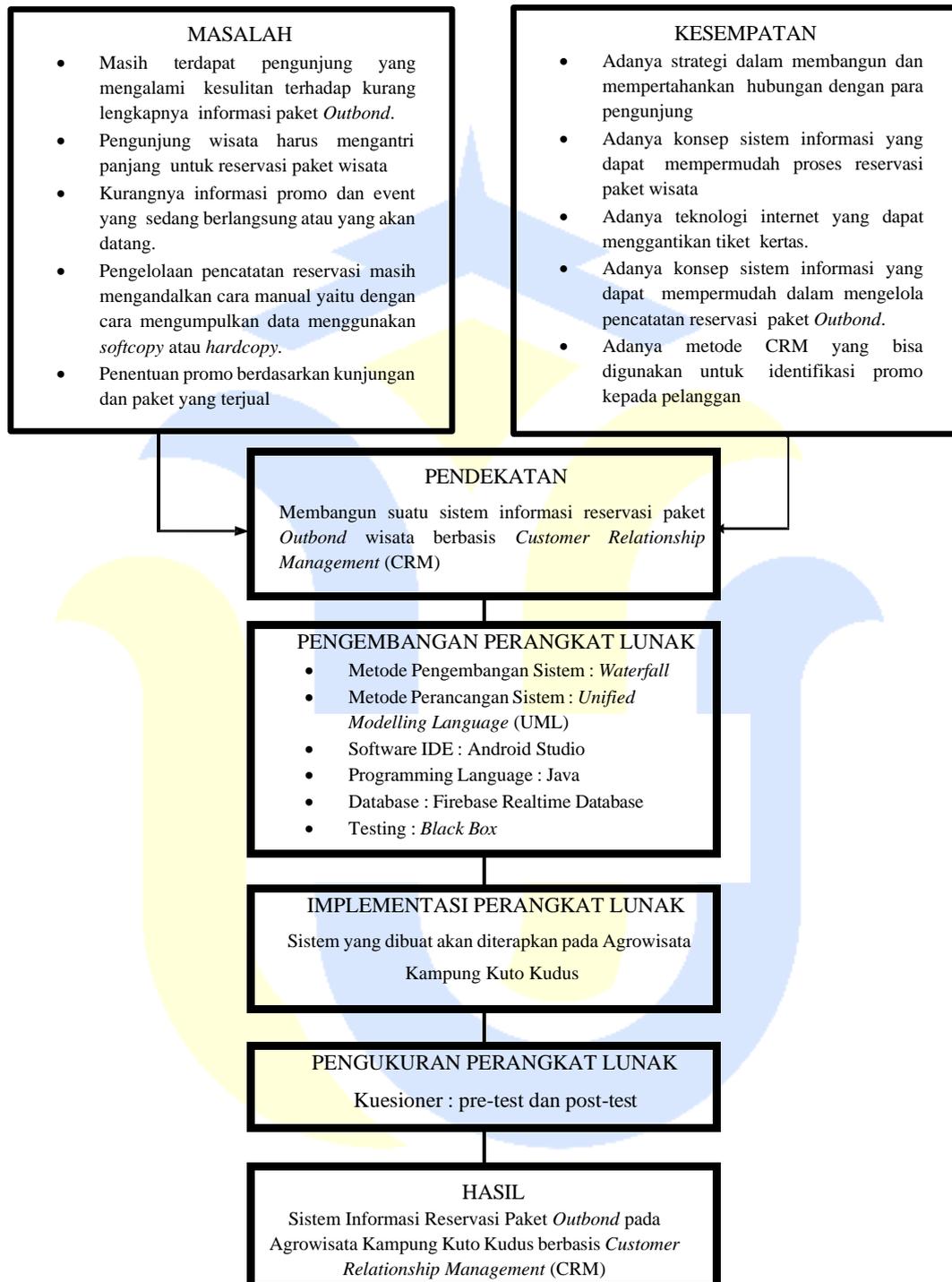
6. *Statechart Diagram*

Diagram statechart atau *Statechart Diagram* menyediakan sebuah cara untuk memodelkan bermacam-macam keadaan yang mungkin dialami oleh sebuah objek. Jika dalam diagram kelas menunjukkan gambaran statis kelas-kelas dan relasinya, diagram statechart digunakan untuk memodelkan tingkah laku dinamik sistem.



1.7 Kerangka Pemikiran

Berikut kerangka pemikiran yang dilakukan penulis untuk membangun sistem informasi:



Gambar 1. 2 Kerangka Pemikiran