

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendakian gunung merupakan olahraga yang sedang digemari oleh masyarakat Indonesia khususnya oleh para generasi muda, sejalan dengan meningkatnya kesadaran akan kecintaan terhadap lingkungan alam. Aktivitas pendakian ini menjadi sarana untuk menikmati panorama alam yang menakjubkan, memperluas jaringan social dengan sesama pendaki, serta menggali lebih dalam kekayaan budaya lokal di sekitar jalur pendakian [1]. Namun, dibalik daya tarik yang ditawarkan, pendaki sering menghadapi berbagai kendala, mendaki gunung memerlukan persiapan yang sangat matang seperti informasi yang akurat seperti informasi rute pendakian, perlengkapan yang dibutuhkan, cuaca hingga stamina pendaki yang baik, karena pada dasarnya mendaki gunung termasuk kegiatan yang sangat besar risikonya bagi keselamatan para pendaki. Maka harus perlu mempersiapkan segala sesuatunya dengan sangat matang [2], [3].

Banyak pendaki, terutama pendaki pemula, sering mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi yang akurat dan relevan terkait dengan pendakian gunung. Salah satu permasalahan utama yang kerap terjadi adalah maraknya kasus penipuan oleh biro pendakian, seperti yang dialami oleh 103 pendaki Gunung Rinjani pada April 2024, sebagaimana dilaporkan oleh Detik.com pada 17 April 2024 [3]. Selain itu permasalahan lain yang

sering dihadapi para pendaki meliputi kurangnya transparansi biaya, kurangnya informasi mengenai paket pendakian. Masalah-masalah tersebut menghambat persiapan pendakian dan mengurangi kualitas pengalaman pendakian bagi para pendaki, khususnya bagi para pemula. Di sisi lain, penyediaan layanan tour pendakian juga menghadapi tantangan dalam menjangkau calon pelanggan secara efektif karena metode promosinya masih dilingkup komunitas serta sistem pengelolaan manual yang belum terintegrasi, sehingga berdampak pada efisien operasional bisnis *open trip* paket pendakian [4].

Melihat permasalahan yang sering terjadi tersebut maka diperlukan semua pengembangan teknologi yang akan membantu para pendaki dan pembisnis *open trip* dari hulu sampai hilir[5]. Pengembangan sistem tersebut akan memudahkan para pendaki terutama para pendaki pemula, dalam mencari, membandingkan dan memesan paket pendakian secara online dan transparan. Melalui pengembangan platform ini, para pendaki diharapkan dapat mengakses informasi tentang paket pendakian secara lengkap seperti informasi harga, fasilitas yang akan didapat, rute pendakian dan informasi lainnya tentang paket pendakian serta ulasan tentang paket pendakian dari pendaki sebelumnya. Selain itu, sistem ini juga membantu Guide dalam mengelola berbagai aspek terkait paket pendakian seperti manajemen destinasi, data peserta, penjadwalan, umpan balik dari pendaki serta riwayat pendakian. Dengan adanya fitur-fitur tersebut, kepercayaan calon pendaki dalam memilih paket pendakian dapat meningkat. Platform

ini juga memudahkan akses informasi terkait gunung yang akan didaki serta memungkinkan Guide menyajikan informasi pendakian secara lebih lengkap dan terstruktur [6].

Pengembangan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pendaki yang lebih, mempercepat proses pemesanan paket pendakian, serta memberikan dampak yang positif bagi industri pariwisata pendakian gunung. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, aplikasi ini berfungsi sebagai jembatan antara pendaki dan penyedia layanan, sekaligus mendorong lebih banyak orang untuk mengeksplorasi keindahan alam Indonesia secara aman dan terencana [7].

1.2. Tujuan dan Manfaat

1.1.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk merancang sistem informasi berbasis website yang dapat menunjang aktivitas pendakian gunung, baik dari sisi pengguna maupun penyedia layanan. Berikut tujuan dari penelitian:

1. Menyediakan akses informasi yang mudah, mempermudah para pendaki dalam mengakses informasi lengkap dan terperinci mengenai paket tour pendakian gunung, termasuk rute, jadwal dan biaya paket pendakian.
2. Menyediakan sebuah platform promosi dan yang akan lebih memudahkan proses bisnis para pemilik tour pendakian gunung.

3. Memastikan biro paket pendakian valid atau terpercaya untuk mencegah terjadi penipuan

1.1.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk memberi manfaat, baik dari sisi pengguna maupun penyedia layanan. Berikut manfaat dari penelitian:

1. Bagi Pendaki
 - a. Kemudahan dalam mengakses informasi tentang paket pendakian yang lengkap dan valid.
 - b. Pemesanan dan pembayaran yang praktis karena sudah dalam satu sistem.
 - c. Terhindar dari penipuan biro pendakian karena sistem telah menjamin kredibilitas biro pendakian.
2. Bagi Biro Pendakian
 - a. Menyediakan sebuah platform promosi yang lebih luas dan efektif.
 - b. Sistem bisnis yang terorganisir untuk kemudahan pengelolaan bisnis pemilik biro pendakian.
 - c. Meningkatkan kepercayaan konsumen dengan penyediaan biro pendakian.
3. Bagi Politeknik Harapan Bersama
 - a. Memperkaya khasanah penelitian di bidang teknologi informasi, pariwisata dan kewirausahaan.

- b. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi mahasiswa lain yang ingin meneliti topik serupa, seperti pengembangan sistem informasi, website e-commerce, atau manajemen layanan wisata.
- c. Penelitian ini dapat mendorong mahasiswa menghasilkan proyek-proyek yang aplikatif, tidak hanya berbasis teori tetapi bermanfaat bagi Masyarakat

1.3. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini tinjauan Pustaka yang digunakan adalah penelitian yang sudah ada melalui jurnal penelitian nasional dan internasional yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi pemesanan paket tour pendakian gunung.

Supriyati et al. merancang sistem informasi penjualan berbasis web bagi PT. Seven Mountain Adventure, Perusahaan distributor yang menyediakan produk-produk adventure, untuk meningkatkan akurasi dan kecepatan pemrosesan data penjualan dan pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan kombinasi beberapa metode, termasuk analisis *SWOT*, *UML* (*Unified Modeling Language*) untuk desain sistem, pengujian kotak hitam untuk pengujian program, serta bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL database management system* untuk pengembangan aplikasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa sistem informasi penjualan berbasis web dapat meningkatkan akurasi dan kecepatan pemrosesan data penjualan dan pengambilan Keputusan untuk PT. Seven Mountain Adventure. Teks

tersebut menyiratkan bahwa sistem informasi eksekutif sangat penting untuk menyediakan data yang akurat dan dapat diandalkan bagi para eksekutif, tetapi tidak ada Kesimpulan khusus yang diambil [8].

Dalam penelitian yang disusun oleh Christi et al. memusatkan perhatian pada perancangan dan pengembangan sistem *e-ticketing* guna memfasilitasi proses pemesanan tiket wisata pendakian Gunung Budheg di kabupaten Tulungagung. Dengan menerapkan framework Laravel serta model pengembangan waterfall, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas dan kenyamanan dalam layanan pemesanan tiket, sehingga mampu memberikan pengalaman yang lebih optimal bagi pengguna [9].

Sebuah penelitian sebelumnya oleh Iskoirul anam et al merancang dan mengembangkan sistem informasi berbasis web yang ditujukan bagi pendakian gunung di Jawa Tengah, Indonesia sebagai Solusi atas permasalahan sistem pendaftaran yang kurang efektif serta keterbatasan informasi yang tersedia bagi para pendaki. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan prototyping yang mencakup beberapa tahapan, antara lain analisis kebutuhan perancangan antarmuka Pembangunan prototipe, evaluasi dan perbaikan sistem. Namun cakupan penelitian ini dibatasi hanya pada pengembangan sistem informasi untuk pendakian gunung di wilayah Jawa Tengah, tanpa mempertimbangkan wilayah lainnya [10].

Penelitian oleh Ridwan Romadhon et al. bertujuan untuk mengembangkan sistem pemesanan daring khusus untuk Gunung Prau, yang terletak di Kawasan Dataran Tinggi Dieng, Jawa Tengah guna meningkatkan manajemen kegiatan pendakian serta mempermudah akses bagi para pendaki. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa studi Pustaka, wawancara dan observasi, sedangkan pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan *prototyping*. Sistem pemesanan *online* yang dirancang memiliki aplikasi praktis dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan kegiatan pendakian Gunung Prau sekaligus memberikan kenyamanan bagi para pengguna. Namun penelitian ini memiliki Batasan hanya pada pengembangan sistem pemesanan daring untuk Gunung Prau dan belum mencakup aspek-aspek terkait kegiatan pendakian [11].

Penelitian oleh Sidiq Amroni et al. Penelitian bertujuan membuat Sistem informasi pendaftaran pendakian gunung berbasis web berhasil mengatasi masalah pendaftaran konvensional dengan memberikan solusi digital yang efisien. Sistem ini tidak hanya mempermudah proses pendaftaran bagi pendaki, tetapi juga meningkatkan efektivitas pengelolaan data bagi administrator gunung Artapela [12].

Gap penelitian yang diidentifikasi berdasarkan studi terdahulu dapat dilihat pada Tabel 1.1 dibawah ini.

Pada Tabel 1.1 Gap Penelitian

No	Metadata	Perbedaan	
		Penelitian Pembanding	Penelitian yang akan dilakukan
1	Tahun: 2021 Judul: Sistem Informasi Penjualan PT. Seven Mountain Adventure Peneliti: Supriyati et al.	Sistem ini belum menyediakan fitur pemesanan wisata secara spesifik, apalagi dalam konteks paket pendakian gunung.	sistem sudah menyediakan fitur pemesanan paket pendakian, dilengkapi dengan informasi destinasi dan sistem pemesanan yang terintegrasi.
2	Tahun: 2022 Judul: Rancang Bangun Sistem Informasi & Pelayanan <i>E-Ticket</i> Pendakian Gunung	<i>Website</i> hanya fokus pada <i>e-ticket</i> satu gunung (Budheg), tanpa fitur multi-mitra atau multi-paket.	<i>Website</i> multi-paket & multi-mitra, cakupan banyak gunung dan sistem biro pendakian.

	Budheg Peneliti: Christi et al.		
3	Tahun: 2022 Judul: Perancangan Sistem Informasi Pendakian Gunung di Jawa Tengah Peneliti: Iskoirul Anam et al.	<i>Website</i> hanya memberikan informasi pendakian, tanpa fitur transaksi atau pemesanan.	<i>Website</i> interaktif untuk pemesanan paket, integrasi pembayaran, serta sistem mitra & admin.
4	Tahun: 2022 Judul: Sistem Booking Wisata Pendakian Gunung Prau Peneliti: Ridwan Romadhon et al.	<i>Website</i> terbatas hanya untuk Gunung Prau, fitur hanya pemesanan dasar.	<i>Website</i> Sistem pendakian terpusat dengan pilihan paket dari berbagai gunung, fitur pencarian & review, manajemen transaksi.
5	Tahun: 2023 Judul: Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Pendakian	Sistem pendaftaran Gunung Artapela, tidak mencakup pemesanan paket	Sistem informasi dan pemesanan paket lengkap,

	Gunung Berbasis Web Peneliti: Sidiq Amroni et al.	atau manajemen mitra.	integrasi multi- user (admin, mitra, user).
--	---	--------------------------	---

1.4.Data Penelitian

1.4.1 Data

Dalam proses pengumpulan data, Langkah awal melalui studi literatur untuk menelaah artikel-artikel ilmiah yang berkaitan dengan pengembangan aplikasi paket pendakian. Selanjutnya wawancara mendalam dengan user untuk menggali informasi penting mengenai komponen utama dalam aplikasi, termasuk pemahaman detail paket pendakian yang ditawarkan jenis paket yang paling diminati, serta informasi mengenai destinasi, fasilitas akomodasi dan aktivitas pendakian. Berikut Tabel Data Bahan Penelitian.

1.4.2 Alat Penelitian

Dari penelitian yang dilakukan perlu menggunakan beberapa alat bantu dalam bentuk perangkat keras, dan juga perangkat lunak. Berikut alat bantu untuk penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No	Perangkat Keras dan Lunak Alat Penelitian	
	Nama Alat	Fungsi

1.	Laptop Lenovo ideapad 3 dengan spesifikasi: Ram: 8GB Storage: 1 Terabite Prosesor: AMD Ryzen 7	Digunakan sebagai perangkat utama dalam proses pembangunan website aplikasi.
2.	Windows	Bertindak sebagai sistem operasi utama pada perangkat laptop
3.	Visual Studio Code	Merupakan editor kode yang digunakan untuk menulis dan membangun website
4.	Mozilla Firefox	Berfungsi sebagai browser untuk menjalankan aplikasi web, serta menampilkan database
5.	MySQL	Tools sebagai sistem manajemen basis data untuk menyimpan data sistem
6.	Laravel	Merupakan framework PHP yang menerapkan pola Model-View-Controller untuk membangun web
7.	Figma	Digunakan untuk mendesain tampilan antarmuka serta elemen-elemen visual website