

# **LAPORAN DESAIN INOVASI**

## **APLIKASI RITEM PENYEDIA INFORMASI WISATA RAMAH DIFABEL**

Untuk memenuhi tugas akhir mata kuliah Manajemen Inovasi  
yang diampu oleh Bapak Dedi Prestiadi, S.Pd.I, M.Pd



Oleh Kelompok 4:

1. Ilham Dwi Susilo (190343672014)
2. Lailatul Hikmah (200312614092)
3. Ranti Maulidaningsih (200312614060)
4. Siti Latifah (200312614107)

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG**  
**Desember 2021**

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas segala rahmat, berkah, hidayah, dan karunia-Nya, kelompok kami dapat menyelesaikan laporan desain inovasi tentang, “*Aplikasi Ritem penyedia informasi tempat wisata ramah difabel*”.

Laporan praktikum ini disusun dan diajukan untuk memenuhi nilai tugas akhir mata kuliah Manajemen Inovasi.

Selesaiannya laporan ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan dorongan, semangat, dan bimbingan yang tak ternilai harganya. Untuk itu, pada kesempatan ini kami menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. AH. Rofi'uddin, M.Pd. selaku kepala Rektor Universitas Negeri Malang;
2. Bapak Dedi Prestiadi, S.Pd.I, M.Pd selaku dosen pengampu mata kuliah Manajemen Inovasi yang telah memberikan bimbingan, motivasi, petunjuk, dan arahan kepada kami; dan
3. Teman-teman seperjuangan di *offering* C6 yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat.

Yang terpenting untuk kedua orang tua kami, yang telah memberikan kekuatan secara moril maupun materil, karena tanpa bantuan mereka mustahil kami bisa menyelesaikan laporan praktikum ini. Terima kasih telah membimbing dan menyayangi kami sampai saat ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada kami, senantiasa mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Aamiin.

Akhirnya, kami berharap semoga laporan praktikum ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya, dan umumnya bagi semua pembaca, serta dapat berguna bagi kemajuan Universitas Negeri Malang.

Malang, 14 Desember 2021

Penyusun

## DAFTAR ISI

	halaman
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ii</b>
<b>LATAR BELAKANG.....</b>	<b>1</b>
<b>TUJUAN, SASARAN DAN MANFAAT INOVASI .....</b>	<b>2</b>
A. Tujuan .....	2
B. Sasaran .....	2
C. Manfaat .....	2
<b>RUANG LINGKUP INOVASI .....</b>	<b>3</b>
<b>GAMBARAN TEKNIS INOVASI.....</b>	<b>4</b>
A. Deskripsi Rencana Inovasi .....	4
B. Ilustrasi Inovasi Produk .....	5
C. Uraian Daya Saing .....	8
D. Uraian Potensi Pasar dan Strategi Pemasaran Inovasi Produk .....	9
<b>PENGORGANISASIAN.....</b>	<b>10</b>
A. Manajemen Kegiatan .....	10
B. Peralatan dan Fasilitas .....	10
C. Jadwal dan waktu pelaksanaan .....	10
D. Pembiayaan .....	11

## **LATAR BELAKANG**

Pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan yang penting bagi suatu negara. Kepariwisataan Indonesia merupakan penggerak perekonomian nasional yang potensial untuk memacu perkembangan perekonomian di masa depan (Magdalena, 2013). Dengan Pariwisata, maka suatu negara atau lebih khusus lagi pemerintah daerah tempat obyek wisata itu berada, akan mendapatkan pemasukan dari pendapatan setiap obyek wisata. Pariwisata juga merupakan komoditas yang dibutuhkan oleh setiap individu. Alasannya, karena aktivitas berwisata bagi seorang individu dapat meningkatkan daya kreatif, menghilangkan kejenuhan kerja, relaksasi, berbelanja, bisnis, mengetahui peninggalan sejarah di budaya suatu etnik tertentu, kesehatan dan pariwisata spiritual.

Di Indonesia Pariwisata akan terus meningkat dari waktu ke waktu dilihat dari berbagai indikator. Dari segi kedatangan internasional, dari tahun 1950 sampai 2015 peningkatan jumlah kunjungan wisatawan internasional bergerak dari 25 juta sampai 1,2 miliar turis (UNWTO, 2015), dengan pertumbuhan setiap tahunnya rata-rata 6%.

Daerah di Indonesia ini sebenarnya terdapat banyak sekali objek wisata, namun minat kunjungan terhadap objek wisata tersebut sangat rendah, terlebih bagi objek-objek wisata yang kurang terkenal. Bukan karena objek wisata yang kurang menarik, namun minimnya informasi mengenai objek wisata seringkali menjadi alasan mengapa objek wisata tersebut minim dikunjungi. Orang-orang kurang mengerti bagaimana akses jalan, dan informasi lengkap lainnya mengenai objek wisata tersebut, seperti misalnya mengenai harga tiket.

## **TUJUAN, MANFAAT, DAN SASARAN INOVASI**

### **A. Tujuan**

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka tim pengusul berusaha menciptakan suatu ide kreatif dan inovatif untuk memberikan nilai tambah terhadap daerah sekitar serta membantu warga lokal dengan mendesain aplikasi yang dapat membantu mengumpulkan informasi yang telah bertebaran dan juga hanya biasa didengar dari mulut ke mulut saja.

### **B. Sasaran**

Pengenalan dengan menggali daerah wisata yang masih memiliki potensi dikembangkan namun sepi pengunjung karena jarang diketahui dari segi geografis dan mengarahkan masyarakat yang berorientasi kepada keuntungan dalam proses waktu.

### **C. Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dari adanya aplikasi ini adalah menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh masyarakat selama ini dengan mengembangkan aplikasi yang dapat membantu untuk menemukan lokasi wisata yang tidak sesuai dengan isu yang ada, selain itu pemasarannya menjadi lebih luas. Hasil yang diperoleh nantinya diharapkan dapat meningkatkan pendapatan warga lokal, sehingga usaha ini dapat menopang perekonomian keluarga serta dapat meningkatkan kesejahteraan dan kemakmuran keluarganya secara ekonomi sehingga dapat memperbaiki perekonomian masyarakat sekitar daerah wisata.

## **RUANG LINGKUP INOVASI**

Dari berbagai macam permasalahan yang kami amati, rendahnya minat kunjungan objek wisata lokal yang ada di Indonesia terlebih bagi objek wisata yang kurang dikenal oleh banyak orang karena informasinya yang sulit didapatkan menjadikan kami berinovasi untuk membuat sebuah tempat berupa aplikasi yang mewadahi semua informasi tentang objek wisata yaitu RITEM.

RITEM merupakan aplikasi online untuk mempromosikan objek wisata di Indonesia. Berbeda dengan aplikasi lain yang kebanyakan hanya memberikan informasi mengenai akses jalan ataupun tiket penginapan saja tanpa memberikan informasi secara lengkap tentang objek wisata tersebut, RITEM menyediakan informasi lebih lengkap hanya dalam sebuah aplikasi saja yang dibutuhkan bagi para user untuk mengetahui seputar objek wisata yang sedang ingin dikunjungi mulai dari foto tempat, deskripsi peraturan/larangan di tempat tersebut, harga tiket masuk, informasi penginapan terdekat, hingga akses jalan yang harus ditempuh mulai dari rumah hingga sampai ke tempat wisata tersebut. Selain itu, salah satu yang membedakan RITEM dengan aplikasi serupa lainnya yaitu membantu para difabel untuk menemukan tempat wisata yang sesuai. Dengan menyediakan informasi tentang penginapan sekitar objek wisata yang ramah difabel akan mempermudah para difabel menemukan tempat wisata yang sesuai, aman, dan nyaman untuk mereka kunjungi.

## GAMBARAN TEKNIS INOVASI

### A. Deskripsi Rencana Inovasi

Inovasi yang kami buat adalah suatu aplikasi yang menyediakan informasi mengenai objek wisata, mulai dari lokasi hingga berbagai aturan mengenai kunjungan objek wisata. Aplikasi ini berskala nasional, artinya memuat objek wisata seluruh Indonesia bukan hanya wisata suatu daerah. Rendahnya minat kunjungan objek wisata di suatu daerah, sulitnya mengetahui informasi lengkap mengenai objek wisata terlebih bagi objek wisata yang kurang terkenal, dan kurangnya wadah promosi tempat wisata menjadi alasan terciptanya inovasi tersebut. Inovasi ini diharapkan mampu mempermudah orang-orang yang ingin mencari atau mengunjungi objek wisata. Selain itu, inovasi yang kami buat ini juga ‘ramah’ bagi difabel dalam artian aplikasi ini akan menyediakan informasi mengenai tempat-tempat yang mempunyai layanan khusus difabel. Beberapa fitur pada aplikasi ini adalah:

1. Start

Pada halaman ini, pengguna akan diberikan opsi untuk mendaftar atau masuk ke akun. Untuk pengguna yang belum mempunyai akun akan dituntun untuk menuju ke opsi daftar.

2. Pendaftaran

Untuk pendaftaran akun akan diberikan beberapa pertanyaan, seperti nama lengkap, nomor hp, *e-mail*, nama pengguna, dan kata sandi.

3. Wilayah

Pada fitur ini, pengguna dapat menuliskan wilayah yang akan dituju yang kemudian aplikasi akan menampilkan objek-objek wisata yang ada di daerah tersebut.

4. Objek wisata

Ketika sudah tertera nama-nama objek wisata, pengguna hanya perlu mengeklik nama objek wisata tersebut kemudian akan langsung diberikan informasi lengkap mengenai objek wisata. Informasi-informasi tersebut meliputi nama objek wisata, jenis wisata, lokasi wisata beserta lokasi di *maps*, nomor kontak

pengelola, jam buka, jam tutup, harga tiket, peraturan, wahana-wahana dan pelayanan yang di objek wisata tersebut, *rating* tempat dari para pengunjung, info oleh-oleh wisata dan foto-foto objek wisata tersebut.

5. *Setting*

Pada fitur *setting* pengguna dapat mengatur kembali profil dan juga tema aplikasi. Tema aplikasi yang tersedia ada dua yaitu tema gelap dan tema terang.

6. Ramah Difabel

Pada fitur ini, pengguna dapat mencari objek-objek wisata yang di dalamnya terdapat layanan khusus difabel.

7. Oleh-oleh Wisata

Fitur oleh-oleh wisata ini berada dalam fitur objek wisata, pengguna hanya perlu mengeklik fitur ini, kemudian fitur ini akan memberikan info berserta lokasi tempat oleh-oleh yang dekat dengan wisata tersebut.

8. *History*

Pada fitur ini, pengguna dapat melihat tempat-tempat yang pernah pengguna datang. Pengguna juga dapat mengunggah foto-foto yang pengguna ambil yang kemudian dapat di *upload* pada *history* pengguna.

## **B. Ilustrasi Inovasi Produk**



21:01

Selamat Datang di



**RITEM**  
Nama Pengguna

Masukkan Nama Pengguna

**Kata Sandi**  
Masukkan Kata Sandi

Daftar

Masuk

21:00

**Data Diri**

Masukkan Nama Lengkap

Masukkan no hp


Masukkan e-mail

Masukkan nama pengguna


Masukkan kata sandi

Daftar

9:07 PM


 **RITEM**

- About
- Feedback
- Share
- AppSheet
- Add Shortcut


 mauranti@gmail.com

Log Out

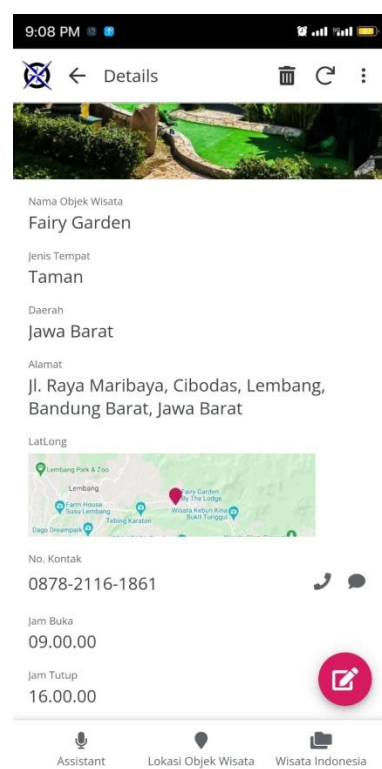
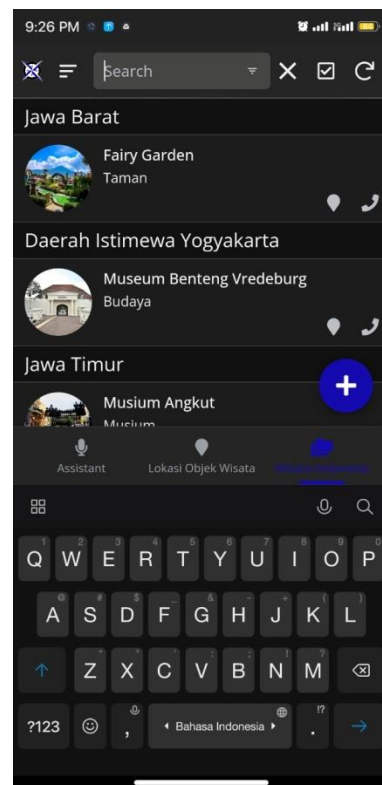
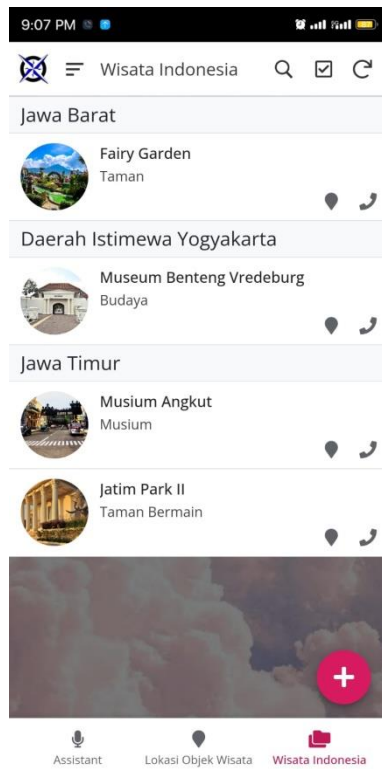
9:12 PM

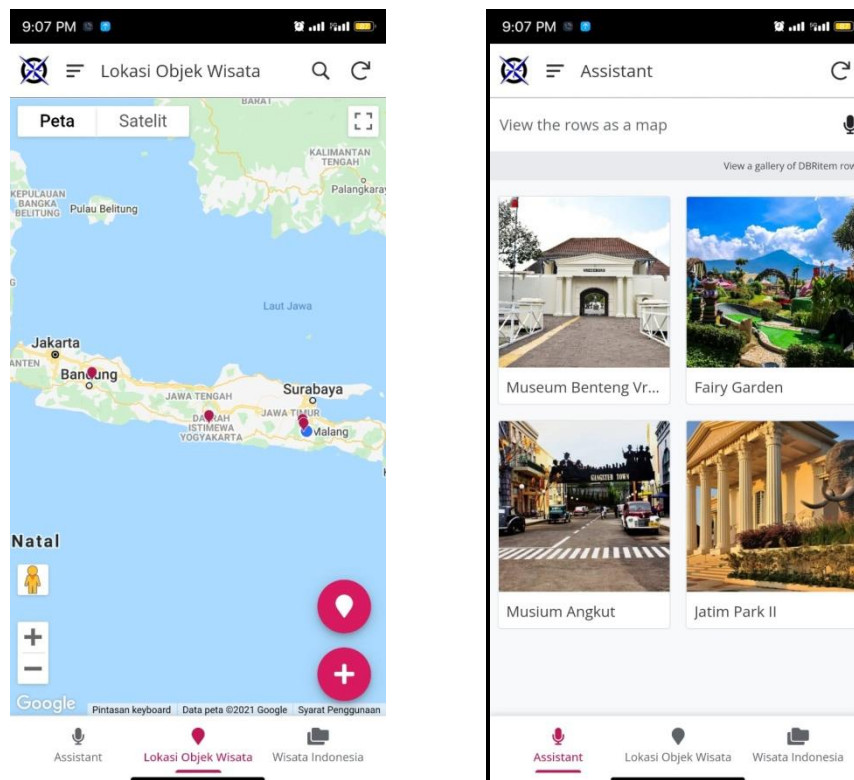
 **RITEM**

- About
- Feedback
- Share
- AppSheet
- Add Shortcut

 mauranti@gmail.com

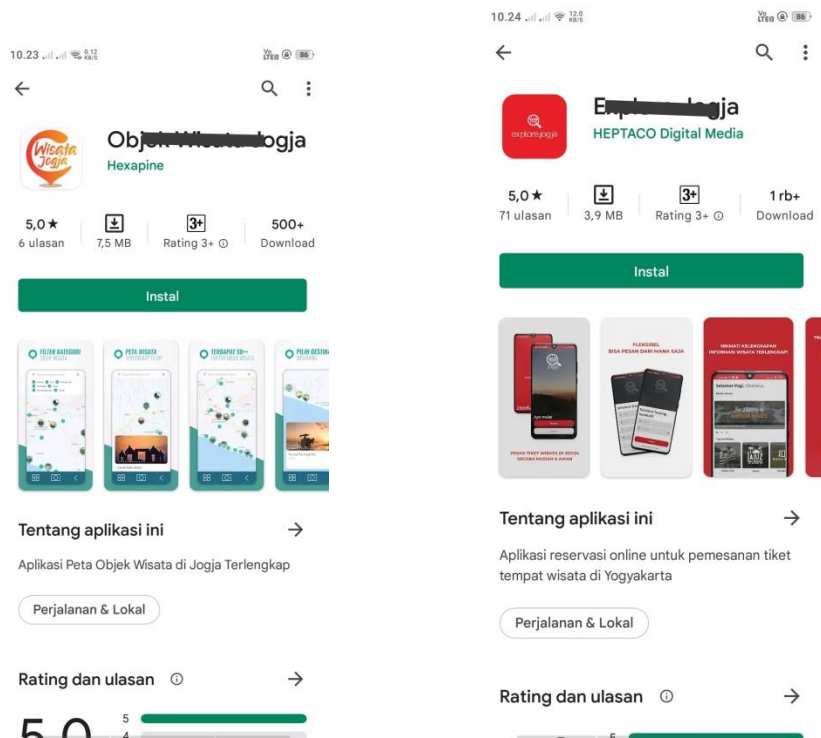
Log Out





### C. Uraian Daya Saing

Dimasa sekarang yang serba instan ini sudah banyak sekali inovasi-inovasi aplikasi untuk memudahkan hidup, tidak terkecuali mengenai aplikasi objek wisata ini. Berbagai aplikasi objek wisata telah tersedia dan juga dapat dengan mudah diunduh. Namun, kebanyakan aplikasi-aplikasi tersebut hanya menyediakan informasi sepenggal atau tidak lengkap. Aplikasi-aplikasi lain hanya terpusat kepada tiket dan juga dalam lingkup daerah. Untuk aplikasi RITEM ini, semua informasi mengenai objek wisata sangat lengkap bahkan aplikasi ini juga ramah difabel. Selain lengkap, fitur-fitur dalam aplikasi ini juga sangat mudah digunakan.



Gambar diatas adalah beberapa aplikasi destinasi wisata. Namun aplikasi tersebut hanya terfokus pada suatu daerah. Sedangkan untuk aplikasi RITEM destinasi wisata yang ditawarkan berskala nasional. Untuk fitur-fitur yang ditawarkan pada aplikasi ini juga sangat beragam, karena itu aplikasi ini sangat menjamin mutu.

#### **D. Uraian Potensi Pasar dan Strategi Pemasaran Inovasi Produk**

Aplikasi ini bergerak untuk memajukan potensi wisata suatu daerah, karena itu dengan adanya aplikasi ini akan membantu meningkatkan minat para wisatawan untuk mengunjungi. Dengan kedatangan wisatawan ini, dapat digunakan oleh masyarakat sekitar sebagai kesempatan untuk menambah pundi-pundi uang. Sasaran pasar yang kami tuju adalah semua kalangan, mulai dari anak muda hingga orang tua. Semua kalangan dapat menggunakan aplikasi ini, karena fitur-fitur yang kami berikan sangat mudah digunakan. Untuk strategi pemasaran yang kami lakukan adalah menyediakannya dalam appstore atau pun playstore yang tentunya dapat diunduh dengan mudah.

## **PENGORGANISASIAN (RENCANA OPERASIONAL)**

Untuk mewujudkan produk, kami telah merancang perencanaan pengaplikasian ide inovasi aplikasi Ritem ini. Berikut ini rancangannya.

### **A. Manajemen Kegiatan**

-Ranti Maulidaningsih

Mengkoordinasi Pembagian tugas kepada tiap tiap anggota kelompok

Mengawasi serta mengevaluasi tiap tiap pekerjaan

-Lailatul Hikmah

Mendesain serta pencetus ide ide dasar

-Siti Latifah

Perancangan Timeline

-Ilham Dwi S.w

Mengembangkan strategi-strategi yang efektif

### **B. Peralatan dan Fasilitas**

- a. Peralatan yang diperlukan untuk memproduksi produk ini tentunya adalah fasilitas-fasilitas penunjang untuk membuat aplikasi, seperti komputer.
- b. Fasilitas yang mendukung aplikasi ini adalah google maps. Google maps dalam aplikasi ini digunakan untuk membantu menemukan lokasi tempat wisata. Selain itu juga informasi-informasi yang lengkap harus didapatkan untuk mengisi aplikasi tersebut.

### **C. Jadwal dan waktu pelaksanaan**

Waktu pelaksanaan pengaplikasian ide inovasi ini dimulai pada tanggal 29 oktober

-09 november berikut ini rincian pelaksanaan nya :

Tanggal	Kegiatan	Hasil
26 Oktober 2021	Mengamati atau riset aplikasi serupa	Ilustrasi aplikasi dan keunggulan serta kelemahan

		aplikasi yang serupa dengan ide inovasi kita
04 November 2021	Memilih ide inovasi dibuat web atau aplikasi	Rencana akan membuat aplikasi
11 November 2021	Merencanakan fitur fitur aplikasi Ritem	Fitur-fitur aplikasi ritem
18 November 2021	Membuat aplikasi	Prototype aplikasi ritem
25 November 2021	Uji coba aplikasi	Rencana perbaikan aplikasi
30 November 2021	Memperbaiki aplikasi	Aplikasi sudah layak
01 Desember 2021	Finishing aplikasi	Aplikasi jadi
05 Desember 2021	Publikasi aplikasi	Aplikasi bisa digunakan
09 Desember 2021	Merencanakan pengembangan selanjutnya	Rencana pengembangan aplikasi selanjutnya

#### **D. Pembiayaan**

Dalam hal pembiayaan, kami tidak terlalu membutuhkan biaya yang banyak dikarenakan produk kami merupakan produk berupa aplikasi yang dapat dibuat hanya dengan menggunakan html, android studio, atau semacamnya yang dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi. Namun dalam hal keseluruhan termasuk biaya pemasaran, promosi, dan lainnya kurang lebih diperlukan biaya sekitar 1 juta rupiah agar dapat mencapai target pasar yang lebih luas.