**Proposal Tugas Akhir**

**PENGEMBANGAN APLIKASI SETAPAK: MARKETPLACE PARIWISATA UNTUK TOUR GUIDE DI KABUPATEN BOGOR MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPING**

EMIEL NOOR KAUTSAR (G64140082)[[1]](#footnote-1)\*, RINA TRISMININGSIH

**ABSTRAK**

***ABSTRACT***

**PENDAHULUAN**

**Latar Belakang**

Kabupaten Bogor memiliki potensi yang besar di bidang pariwisata. Kabupaten Bogor menempati sepuluh besar indeks pariwisata kabupaten Kota se-Indonesia pada 6 Desember 2016 lalu dengan nilai 3,27. Kabupaten Bogor menempati peringkat ketiga untuk aspek potensi wilayah yang merupakan salah satu indikator pengukuran utama Indeks Pariwisata Daerah. Menurut situs resmi Kementrian Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Bogor, Kabupaten Bogor mempunya setidaknya 95 *blueprint* lokasi wisata di Kabupaten Bogor.

Salah satu lokasi pariwisata di Kabupaten Bogor yang cukup dikenal oleh masyarakat adalah Puncak dan Tamana Safari, padahal banyak lokasi lain yang tersebar di seluruh Kabupaten Bogor. Wilayah Kabupaten Bogor sendiri terdiri dari Bogor Barat, Bogor Timur, dan Bogor Utara. Di wilayah tersebut banyak potensi wisata yang belum diketahui oleh masyarakat. Potensi wisata ini dapat dijadikan oleh pemerintah untuk membangun Kabupaten Bogor dengan mempromosikannya ke masyarakat.

Bagian dari peningkatan kualitas suatu daerah di kabupaten Bogor ini adalah para **penyedia produk hasil wisata.** Dengan masih belum tersebar luas informasi tentang pariwisata di kabupaten Bogor ini, para penjual atau pengrajin tidak bisa maksimal menjual kerajinan mereka. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, *marketplace* dinilai dapat membantu seseorang menjual barang miliknya atau hasil kerajinannya. Menurut Boone et al 2005, *e-Marketplace* adalah komponen *e-commerce* yang berfungsi membuat, mendistribusikan, mempromosikan, menetapkan harga barang, dan tempat untuk bertemunya penjual dan pembeli tanpa bertemu secara fisik. Transaksi di salah satu *e-commerce* di Indonesia perharinya bisa mencapai tujuh miliar rupiah.

**Perumusan Masalah**

Rumusan permasalahan pada penelitian ini adalah bagaimana sistem yang akan dibuat bisa membantu pemandu wisata atau penyedia produk kerajinan tangan di sebuah tempat wisata bisa mempromosikan barang dagangannya.

**Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah membuat aplikasi untuk menjual hasil kerajinan, menawarkan diri untuk memandu wisata kepada para wisatawan, atau menyediakan *homestay* untuk wisatawan yang akan berwisata ke suatau tempat.

**Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini yaitu system *marketplace* yang diharapkan akan memudahkan penyedia wisata untuk menemukan wisata baru, mempromosikan produk wisata, menawarkan *homestay* atau *tour guide* kepada wisatawan yang akan berwisata ke Kabupaten Bogor.

**Ruang Lingkup Penelitian**

Lingkup dari penelitian ini, yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi untuk Kabupaten Bogor.
2. Pengembangan untuk *platform android*.

**TINJAUAN PUSTAKA (Opsional)**

**METODE**

**Data Penelitian**

Data yang digunakan pada penelitian ini …. dst

**Tahapan Penelitian**

Tahapan-tahapan yang dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1. …. dst

**Lingkungan Pengembangan (atau Peralatan Penelitian)**

Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut…. dst

**JADWAL PENELITIAN**

**DAFTAR PUSTAKA**

Tacconi L. 2003. *Kebakaran Hutan di Indonesia: Penyebab, Biaya, dan Implikasi Kebijakan*. Bogor (ID): Center For International Forestry Research.

1. Departemen Ilmu Komputer, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Institut Pertanian Bogor, Bogor 16680

   \*Mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komputer, FMIPA-IPB; Surel: username@yahoo.co.id [↑](#footnote-ref-1)