

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Crowdfunding merupakan salah satu metode pendanaan yang melibatkan banyak orang untuk sebuah tujuan tertentu dan biasanya dengan memanfaatkan teknologi internet. Melalui *crowdfunding* ini, masyarakat diajak untuk turut serta dalam memberikan pendanaan untuk mendukung proyek yang dianggap menjanjikan. Dengan melibatkan partisipasi aktif dari banyak orang, *crowdfunding* memberikan peluang bagi proyek-proyek yang sebelumnya sulit untuk mendapatkan pendanaan dari jalur konvensional. Dalam hal ini model *crowdfunding* yang dimaksud adalah *crowdfunding* berbasis ekuitas yaitu sebuah metode untuk membentuk koneksi antar pengusaha, dengan tujuan meningkatkan modal dan juga menarik investor baru yang bersedia berinvestasi dalam jumlah tertentu yang dilakukan melalui platform *online* untuk mendukung proyek dibidang tertentu. Salah satu bidang yang dapat berkembang dengan memanfaatkan sistem *crowdfunding* ini adalah bidang pariwisata. Dalam hal ini, keberlanjutan pariwisata berarti mengelola wisata dengan bijaksana untuk menjaga lingkungan alam, melestarikan budaya lokal, dan memberikan manfaat bagi masyarakat setempat.

Wisata adalah suatu kegiatan atau perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang ke suatu tempat atau destinasi tertentu untuk tujuan rekreasi, liburan, mengenal budaya, menikmati alam, atau berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan tertentu. Wisata umumnya dilakukan untuk tujuan hiburan, relaksasi, pembelajaran, dan pengalaman baru. Tujuan utama dari wisata adalah untuk

menikmati pengalaman baru, mengunjungi tempat-tempat menarik, dan melepaskan diri dari rutinitas sehari-hari. Dalam industri pariwisata, wisata juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi, menciptakan lapangan kerja, dan mendukung perkembangan sosial dan budaya di suatu daerah.

Di Cabang Dinas Perikanan dan Kelautan Wilayah Selatan terdapat kelompok masyarakat yang berada dibawah naungan dinas, dimana kelompok masyarakat tersebut berperan penting dalam menjaga kearifan lokal dan mengembangkan sektor pariwisata di Cabang Wilayah Selatan Jawa Barat. Kelompok masyarakat ini memiliki peran strategis dalam membangun dan mengelola wisata-wisata lokal di daerah tersebut secara. Selain itu, kelompok masyarakat juga berkontribusi untuk mengidentifikasi tempat-tempat menarik, destinasi wisata yang potensial, dan sumber daya alam yang dapat dijadikan daya tarik wisatawan. Dengan mengambil peran sebagai pengelola dan pengembang wisata secara personal, kelompok masyarakat tetap harus mempertimbangkan dan melestarikan kearifan lokal, budaya, serta kelestarian alam. Akan tetapi, kelompok masyarakat dalam membangun dan mengembangkan wisata yang ada serta membangun usaha yang menunjang wisata yang ada tetap membutuhkan pendanaan dari berbagai pihak seperti pemerintah, swasta maupun individu.

Akan tetapi, pada kelompok-kelompok masyarakat, sistem terkait pendanaan ini masih belum ada. Hal ini terjadi karena usaha-usaha yang dibangun untuk menunjang wisata di wilayah tersebut masih dimodalkan secara personal yang memiliki modal yang kuat yang bisa menyebabkan keterbatasan dalam pengumpulan modal dan pengembangan potensi dari usaha yang dibangun. Selain

itu, belum terdapat sistem pencatatan terkait pendapatan dan pengeluaran yang menyebabkan tidak adanya laporan terkait pendapatan dan pengeluaran. Dengan tidak adanya pencatatan tersebut, dapat berdampak negatif terhadap pengelolaan terkait usaha yang dijalankan dalam menunjang wisata serta menghambat dalam proses pengambilan keputusan terutama dalam hal pengembangan usaha yang menunjang wisata. Oleh karena itu, diusulkan suatu sistem *crowdfunding* dan sistem pengelolaan wisata yang dibangun oleh kelompok masyarakat guna meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pengelolaan dana investasi dan pengelolaan wisata.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *crowdfunding* yang berbasis web pada aplikasi Go-Wisata ini yang memiliki beberapa fungsi yang mempermudah dalam manajemen *crowdfunding*. Fungsi-fungsi tersebut meliputi sistem pengelolaan investor guna memudahkan dalam mengidentifikasi masyarakat yang melakukan investasi dalam suatu wisata yang akan dikembangkan. Kemudian terdapat sistem pengelolaan wisata guna mengatur wisata-wisata yang dikembangkan oleh kelompok masyarakat. Selain itu, terdapat fungsi pencatatan pendapatan dan pengeluaran guna meningkatkan transparansi terkait pendapatan dari wisata yang diinvestasikan serta pengeluaran-pengeluaran yang menunjang wisata yang dikembangkan. Selain itu terdapat fungsi pembuatan laporan investasi, pendapatan, dan pengeluaran terkait wisata yang memungkinkan pembuatan laporan investasi, pendapatan dan pengeluaran yang lebih terstruktur.

Dalam mewujudkan program tersebut maka membutuhkan sebuah *platform* yang dapat memudahkan investor terutama masyarakat untuk melakukan investasi

dan bisa mengetahui berbagai informasi terkait crowdfunding yang dilakukan serta memudahkan kelompok masyarakat dalam mengelola wisata yang akan dibangun/dikembangkan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk menyelesaikan permasalahan terkait investasi dan pengelolaan wisata oleh kelompok masyarakat. Maka dari itu penulis memandang penting untuk membuat penelitian dengan judul “Teknologi Aplikasi Go-Wisata Web Aplikasi Sebagai Penyedia Jasa Konservasi Penyu Dan Layanan Wisata Berbasis Digital Marketing Dan Crowdfunding”.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana latar belakang yang sudah diuraikan di atas, identifikasi permasalahan yang hendak dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem *crowdfunding* atau pengelolaan investasi yang dilakukan oleh kelompok masyarakat mengakibatkan keterbatasan dalam mengumpulkan modal untuk proyek-proyek wisata dan membatasi potensi pengembangan proyek-proyek wisata.
2. Belum adanya pencatatan untuk pendapatan dan pengeluaran bisa menyebabkan ketidakjelasan dan kesulitan dalam perencanaan dan pengelolaan keuangan usaha serta menyebabkan ketidakmampuan dalam menyusun laporan terkait pendapatan dan pengeluaran yang akurat dan terperinci.

3. Informasi yang diperoleh masyarakat terkait destinasi wisata masih kurang. Sehingga aksesibilitas dalam mencari informasi mengenai wisata yang ingin dikunjungi masih kurang.

1.2.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah dari penelitian yang berjudul “Teknologi Aplikasi Go-Wisata Web Aplikasi Sebagai Penyedia Jasa Konservasi Penyu Dan Layanan Wisata Berbasis Digital Marketing Dan *Crowdfunding*” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembangunan usaha secara personal oleh kelompok masyarakat di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan saat ini?
2. Bagaimana merancang dan membangun sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application yang dapat menunjang pengelolaan investor dan pengelolaan wisata oleh kelompok masyarakat di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan?
3. Bagaimana melakukan pengujian terhadap sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application terutama terkait sistem crowdfunding untuk memastikan keefektifan sistem yang dibangun?
4. Bagaimana mengimplementasikan sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application terutama terkait sistem crowdfunding di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi berbasis *web* terkait pengelolaan investasi dan pengelolaan wisata oleh kelompok masyarakat di bawah naungan Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan. Dengan penelitian ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan terkait pengelolaan investasi dan pengelolaan wisata.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menganalisis dan memahami proses pembangunan usaha/wisata yang saat ini berlangsung di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan.
2. Untuk merancang dan membangun sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application dalam menunjang sistem pengelolaan terkait investasi dan sistem pengelolaan wisata oleh kelompok masyarakat di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan.
3. Untuk menguji keefektifan sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application terutama terkait sistem crowdfunding.
4. Untuk mengimplementasikan sistem atau aplikasi Go-Wisata Web Application terutama terkait sistem crowdfunding di Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan.

1.4. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa kegunaan baik secara teoritis maupun praktis, berikut merupakan kegunaan dari penelitian ini:

1. Dalam aspek teoritis, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi pengetahuan baru dalam dua aspek, yaitu pengelolaan crowdfunding dan pengelolaan wisata. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan dan referensi bagi peneliti atau praktisi yang berminat untuk melanjutkan penelitian serupa atau meningkatkan pemahaman dalam dua bidang tersebut.
2. Dalam aspek praktis, penelitian ini memiliki manfaat yang berbeda untuk masyarakat, kelompok masyarakat dan dinas yang dijabarkan sebagai berikut:
 - a. Bagi masyarakat, penelitian ini dapat membantu dalam memperoleh informasi terkait wisata yang akan dibangun/dikembangkan berdasarkan program *crowdfunding* yang ada. Selain itu, penelitian ini juga memudahkan masyarakat khususnya investor dalam memantau pendapatan dan pengeluaran dari wisata yang telah diinvestasikan. Selain itu, dengan penelitian ini dapat meningkatkan kontribusi masyarakat dalam menjaga kearifan lokal terutama terkait wisata-wisata lokal.

- b. Bagi kelompok masyarakat, penelitian ini dapat membantu dalam menyebarkan informasi terkait wisata yang akan dibangun dan dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga memudahkan kelompok masyarakat dalam membuat program *crowdfunding* untuk membangun/membangun wisata. Kemudian, membantu kelompok masyarakat dalam pembuatan laporan terkait investasi, pendapatan serta pengeluaran dari wisata yang mereka bangun/kembangkan
- c. Bagi dinas, penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan wisata-wisata lokal di wilayah sekitar sehingga daya tarik terhadap wilayah tersebut menjadi meningkat.

1.5. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Fokus penelitian ini terbatas pada manajemen crowdfunding, terutama terkait pengelolaan program crowdfunding dan pengelolaan pendapatan dan pengeluaran dari program crowdfunding yang dibangun.
2. Penelitian ini juga membatasi terkait masalah pengelolaan wisata yang dibangun oleh kelompok masyarakat di bawah naungan Cabang Dinas Kelautan dan Perikanan Wilayah Selatan.
3. Selain itu, penelitian ini juga membatasi masalah terkait pembuatan laporan investasi, laporan pendapatan dan pengeluaran dari wisata yang

4	Pengujian Aplikasi																							
5	Penerapan Aplikasi																							

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini disusun guna memberikan informasi serta gambaran secara umum terkait pembahasan dari setiap bab dan terfokus pada pokok permasalahan. Sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti membahas terkait latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan terkait skripsi yang dibangun.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini, peneliti membahas teori yang berkaitan dengan sistem informasi, metodologi yang diambil serta teori-teori terkait permasalahan yang diambil.

BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Pada bab ini, peneliti membahas terkait objek penelitian meliputi sejarah singkat mengenai objek penelitian, visi dan misi organisasi, struktur organisasi serta deskripsi tugas berdasarkan struktur organisasi yang ada. Selain itu, pada bab ini

peneliti juga membahas terkait metode penelitian serta analisis sistem yang sedang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, peneliti membahas terkait perancangan sistem, perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, pengujian, implementasi serta penggunaan program yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini, peneliti membahas mengenai kesimpulan dari hasil pembahasan serta saran.