

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hasil Penelitian Terdahulu

Menurut penelitian Bakar dkk. (2020), telah mengkonfirmasi adanya hubungan positif antara penggunaan aplikasi *mobile* travel dan masing-masing ekspektasi kinerja, dampak sosial, dan kondisi yang memfasilitasi. Internet berperan besar dalam kehidupan masyarakat, hal tersebut mengubah gaya perjalanan dengan memberikan harga yang murah, lebih nyaman dan lebih efisien. Menyadari dampak luas dari aplikasi travel pada sektor industri travel manual, para peneliti memfokuskan faktor penentu niat pengguna aplikasi travel. Peneliti sebelumnya melakukan penelitian menggunakan model Unified Acceptance and Use of Technology (UTAUT) yang merupakan model umum dan baru saat ini. Oleh karena itu, diharapkan dapat memanfaatkan aplikasi *mobile* travel berdasarkan model UTAUT untuk mengevaluasi minat pengguna.

Berdasarkan hasil penelitian Matin dkk. (2016), perkembangan teknologi telah memungkinkan beberapa informasi dalam bentuk visual. Walaupun Google Maps telah menjadi sebuah inovasi besar dalam membantu masyarakat mencari lokasi yang dibutuhkan, namun pada kenyataannya, penggunaan aplikasi tersebut hanya sebatas informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Pemakaian fitur lokasi untuk aplikasi travel di perkuat dengan adanya penelitian Yulianto & Layona (2015), Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi berbasis GPS yang mampu menampilkan hasil pencarian lokasi wisata dengan metode radius dan rating, memberikan rute dari lokasi wisatawan ke tujuan, serta deskripsi lengkap mengenai lokasi tersebut. Pengembangan aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahap user requirement, analisis, desain, pengkodean, pengujian, implementasi, dan perbaikan. Dengan adanya aplikasi ini, para pengguna akan lebih mudah dalam mencari lokasi wisata berdasarkan radius dan rating, serta memperoleh informasi lengkap mengenai tempat wisata tersebut.

Menurut penelitian Nabila Batubara dkk. (2019), situs travel adalah platform online yang menyediakan layanan bagi agen perjalanan dalam menawarkan paket wisata kepada pelanggan secara mudah dan praktis. Dengan menggunakan situs travel, pelanggan dapat dengan mudah memesan paket wisata melalui smartphone atau perangkat lainnya tanpa perlu mengunjungi agen perjalanan fisik. Hal ini memberikan kemudahan dan kenyamanan dalam memesan dan merencanakan liburan. Perkembangan teknologi membawa dampak positif bagi industri travel, peranan pendukung layanan travel berbasis *mobile* juga akan membantu pengguna agar lebih mudah dalam upaya melakukan pemesanan, pembayaran dan fleksibilitas dalam mengakses sebuah layanan travel agar lebih nyaman.

Berdasarkan hasil penelitian Putri dkk. (2020), perkembangan teknologi internet dapat di manfaatkan dalam bidang transportasi. Travel yaitu jenis jasa angkutan yang melayani penumpang dengan sistem door to door atau jemput di Alamat pemesanan, lalu diantarkan sampai alamat tujuan. Namun saat ini sistem pemesanan tiket travel masih tradisional, yaitu harus datang ke loket atau kantor cabang. Ada juga pemesanan melalui telepon, namun kadang tidak efektif dan data tiket tidak akurat.

Menurut penelitian dari Tian dkk. (2021), menunjukan bahwa pengguna aplikasi travel berbasis *mobile* merasakan, keunggulan harga dan daya tarik antarmuka pengguna secara positif memengaruhi keterlibatan pelanggan dengan aplikasi travel *mobile* sedangkan kemudahan penggunaan yang dirasakan tidak berpengaruh signifikan. Diketahui bahwa keterlibatan aplikasi perjalanan seluler memediasi efek kegunaan yang dirasakan, keunggulan harga yang dirasakan, dan antarmuka pengguna pada kesadaran merek dan loyalitas merek.

Berdasarkan hasil penelitian Maryati (2022), Sistem transportasi modern seperti ride-hailing, travel antar kota, dan antar jemput sekolah atau karyawan semakin populer karena memberikan fleksibilitas dalam lokasi penjemputan dan pengantaran. Namun, menentukan rute penjemputan dan pengantaran yang efisien bisa memakan waktu lama dan membutuhkan wawasan yang luas

mengenai lokasi. Oleh karena itu, dibuatlah sistem menggunakan algoritma Intelligent Water Drops (IWD) untuk menentukan urutan penjemputan atau pengantaran secara efisien. Sistem ini dilengkapi dengan fitur navigasi Google Maps yang memudahkan sopir untuk mengetahui durasi penjemputan atau pengantaran serta kondisi lalu lintas yang akan dilaluinya. Dengan sistem ini, sopir dapat menyelesaikan tugasnya dengan lebih efisien dan meminimalisir tumpukan tiket tanpa data yang akurat.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Hashim dkk. (2020), Internet menjadi bagian penting dalam kehidupan modern dan mempengaruhi cara orang bepergian. Saat ini, banyak orang memanfaatkan teknologi android untuk memesan dan merencanakan perjalanan mereka karena lebih mudah, murah, dan efisien. Namun, penelitian tentang penggunaan teknologi android di kalangan wisatawan muda masih terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian Sarker dkk. (2021), pentingnya *Smart Navigation* dalam melakukan perjalanan, dengan memanfaatkan teknologi *smartphone* dan penggabungan banyak sensor presisi yang berbeda. Di sini, diusulkan pengembangan asisten perjalanan cerdas berbasis *cloud* yang mengeksplorasi data posisi dan elevasi yang dihasilkan pengguna dari perangkat *smartphone*. Solusi berbasis *cloud* ini dapat memungkinkan wisatawan membuat, mengakses, dan mengikuti peta apa pun secara *online* dan *offline*. Solusi ini dianggap unik dan berharga karena dapat menjadi dukungan yang sangat baik bagi para pelancong. Berdasarkan penelitian tersebut navigasi peta dalam sebuah aplikasi *mobile* dapat membantu dalam memudahkan perjalanan.

Menurut hasil penelitian Gupta (2021), menunjukkan bahwa perusahaan aplikasi travel dapat meningkatkan Keterlibatan Pelanggan untuk memberikan nilai yang lebih tinggi kepada pelanggan dan memperkuat hubungan pelanggan dengan pemasaran layanan yang lebih baik.

Tabel 2.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Nurzehan Abu Bakar, Nik Alif Amri Nik Hashim, Nor Maizana Mat Nawi, Marlisa Abdul Rahim, Abdullah Muhamed Yusoff, Rosliz awati Che Aziz dan Ghazali Ahmad	<i>Travel Mobile Applications: the Use of Unified Acceptance Technology Model</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. pentingnya memahami faktor-faktor yang memengaruhi penggunaan aplikasi travel. 2. performa aplikasi, pengaruh sosial, dan kondisi memfasilitasi memiliki hubungan positif dengan perilaku penggunaan aplikasi travel 3. kontribusi teoretis dan praktis terhadap pengembangan aplikasi travel yang lebih baik, serta memberikan pemahaman tentang preferensi dan penggunaan aplikasi travel bagi pelaku industri dan pembuat keputusan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan aplikasi travel mobile. 2. Internet memberikan akses informasi terhadap pengguna aplikasi travel. 3. Kemudahan dalam mengembangkan aplikasi travel 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya tidak meneliti keterlibatan pengguna terhadap aplikasi secara langsung 2. Saya lebih berfokus pada pembuatan aplikasi travel 3. Terdapat perbedaan fitur pada aplikasi saya, yaitu dengan memanfaatkan lokasi pengguna dalam aplikasi travel.
2.	Kamar Fadlu Maulayal Matin, Slamet Sugiarto dan Happy Chrismana Datu	Aplikasi Penyimpanan Koordinat Lokasi Beserta Rute dan <i>Tracking Map</i> Berbasis <i>Mobile Android</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang terbungkus dengan visual yang minimalis dapat memberikan hasil yang memuaskan konsumen dengan teknologi GPS. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan aplikasi travel yang berbasis GPS. 2. Penggunaan API untuk memuat akses informasi. 3. Aplikasi mampu menampilkan rute perjalanan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membuat dua fitur yang dikembangkan, yaitu untuk user dan driver 2. Tampilan dari aplikasi 3. Penerapan sistem dan saya menggunakan kotlin.

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
3.	Budi Yulianto dan Rita Layona	Aplikasi Pencarian Tempat Wisata Berbasis Gps Dengan Metode Radius Dan Rating	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi tersebut membantu memberikan penunjuk jalan tempat wisata kepada wisatawan. 2. Aplikasi memberikan kemudahan bagi wisatawan untuk mengetahui informasi berupa deskripsi tempat wisata, foto, dan rating. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui lokasi tempat yang akan dituju, serta dapat memperlihatkan rute perjalanan. 2. Aplikasi yang menggunakan mode <i>tracking</i> lokasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membuat aplikasi travel. 2. Saya menambahkan fitur GPS yang digunakan untuk menentukan lokasi penjemputan, rute jalan dan lokasi yang dituju.
4.	Dinda Nabila Batubara, Dini Rizky Sitorus P dan Agus Perdana Windarto	Penerapan Metode <i>PROMETHEE II</i> Pada Pemilihan Situs Travel Berdasarkan Konsumen	<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode <i>PROMETHEE II</i> dapat diterapkan pada pemilihan situs travel yang tepat berdasarkan konsumen. 2. Hasil penelitian menunjukkan bahwa situs travel Tiket.com menjadi alternatif pertama, sedangkan alternatif kedua adalah Pegi-Pegi. 3. Kriteria penilaian yang digunakan dalam penelitian adalah harga, pelayanan, interface, keamanan, promosi, dan sistem pembayaran. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplikasi yang dibahas mengenai travel sebagai <i>object</i> penelitian. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membuat aplikasi travel 2. Penelitian tersebut melakukan Pembahasan mengenai fitur travel 3. Saya akan menggunakan pelacakan lokasi dengan fitur GPS.

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
5.	Cindi Klaudia Putri, Dwinny Meidelfi dan Aldo Erianda	Perancangan Aplikasi Pemesanan Travel Antar Kota Di Sumatera Barat Berbasis Android	<ol style="list-style-type: none"> 1. Telah berhasil dirancang dan diimplementasikan sistem pemesanan tiket travel antar kota di Sumatera Barat berbasis Android. 2. Sistem ini dapat memudahkan pengguna dalam memesan tiket secara online, menghemat waktu, dan lebih praktis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terdapat fitur aplikasi pemesanan tiket travel. 2. Pemanfaatan android sebagai sistem aplikasi travel online 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan aplikasi saya menggunakan kotlin. 2. Terdapat dua fitur yang dikembangkan, yaitu untuk <i>user</i> dan <i>driver</i>.
6.	Zemin Tian, Mengyuan Lu dan Qian Cheng	<i>The relations hips among mobile travel application attributes , customer engagem ent, and brand equity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. atribut aplikasi travel mobile (persepsi kegunaan, keunggulan harga yang dirasakan, dan daya tarik antarmuka pengguna) secara positif memengaruhi keterlibatan pelanggan dengan aplikasi mobile travel, sementara persepsi kemudahan penggunaan tidak memiliki pengaruh yang signifikan. 2. Meningkatkan atribut aplikasi travel mobile dapat meningkatkan customer engagement, dan hal ini dapat meningkatkan ekuitas merek. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembahasan dalam penelitian tersebut merupakan pembahasan yang saya ambil, yaitu tentang aplikasi travel. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya melakukan pembuatan aplikasi travel online berbasis android. 2. Penelitian tersebut lebih berfokus terhadap daya tarik pengguna terhadap aplikasi travel, sedangkan saya melakukan pembuatan aplikasi travel guna mendapatkan pengguna.

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
7.	Indra Maryati	Implementasi Algoritma IWD Dalam Aplikasi Mobile Untuk Penentuan Rute Penjemputan-Pengantaran Travel	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualisasi urutan penjemputan dan pengantaran pada map dibantu oleh Google Maps API JavaScript untuk web dan Google Maps API for Android untuk aplikasi <i>mobile</i>. 2. Proses pencarian rute diawali dengan mengubah lokasi penjemputan menjadi <i>latitude</i> dan <i>longitude</i>, kemudian admin perusahaan travel dapat memilih apakah akan menentukan rute berdasarkan prioritas jarak atau waktu 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembuatan aplikasi travel yang memiliki pelacakan lokasi agar lebih mudah dalam penentuan rute. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya akan membuat aplikasi travel menggunakan bahasa pemrograman kotlin 2. Saya menggunakan metode <i>water fall</i> dalam alur pembuatan aplikasi.
8.	Nik Alif Amri, Nik Hashim, Nurzehan, Abu Bakar, Mohammed Ruqaimi, Remeli, Harnidah Samengon, Raja Norliana, Raja Omar, Nor Maizana, Mat Nawi, Nor Amira Mohd Razali dan Munirah Mahshar	<i>Travel mobile technology applications and domestic tourist behavior : Analyzing the reliability and validity of instruments</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil uji reliabilitas dan validitas instrumen mengikuti empat kriteria dan menunjukkan konsistensi internal yang baik, sehingga kuesioner dapat dianggap disahkan dan siap digunakan untuk penelitian selanjutnya. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki tem yang sama yaitu berkaitan dengan travel berbasis <i>mobile</i>. 2. Menggunakan teknologi yang mengimplementasikan pengguna terhadap perjalanan travel menggunakan travel <i>mobile</i>. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membuat aplikasi travel <i>mobile</i>. 2. Menggunakan aplikasi mobile yang saya buat untuk melakukan analisis aplikasi yang saya buat.

No	Nama Peneliti	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
9	Md.RabiulAli Sarker, MdHassanuzzaman, PurnenduBiswas, SaikotHossain Dadon, TasminaImam danTanzilurRahman	<i>An efficient surface map creation and tracking using smartphone sensors and crowdso</i> <i>urcing</i>	1. <i>Platform crowdsourcing</i> diusulkan untuk menghasilkan area terverifikasi dan jalur rute pada peta untuk membangun sistem navigasi yang kuat dan membantu pengguna menemukan tempat yang diinginkan dengan mudah.	1. Menggunakan fitur pelacakan lokasi pada aplikasi yang dibuat.	1. Saya membuat aplikasi travel android dengan berbagai fitur untuk mengelola fitur pengguna dan <i>driver</i> .
10	Selleka Gupta	<i>Investigating the Impact of Customer Engagement on Customer Value in Case of Mobile Travel Apps</i>	1. Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterlibatan pelanggan dengan aplikasi travel bervariasi berdasarkan demografi, dengan wanita dan kelompok usia tertentu lebih terlibat. Keterlibatan pelanggan juga bervariasi berdasarkan frekuensi dan durasi penggunaan aplikasi. Hasil regresi menunjukkan bahwa keterlibatan pelanggan memiliki dampak positif yang signifikan pada nilai pelanggan.	1. Melakukan sebuah penelitian terkait aplikasi travel. 2. Keterlibatan penggunaan aplikasi travel sebagai objek penelitian dengan menggunakan <i>Map</i> .	1. Saya melakukan penelitian terkait pembuatan aplikasi travel. 2. Peneliti tersebut hanya berfokus pada peminat aplikasi travel tanpa menunjukkan sebuah fitur dari travel tersebut.

B. Landasan Teori

1. Travel

Travel atau perjalanan mengacu pada aktivitas orang yang melakukan perpindahan dari satu tempat ke tempat yang dituju, baik itu dalam rangka tujuan bisnis, liburan, atau keperluan lainnya. Aktivitas perjalanan ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai jenis transportasi seperti pesawat, kereta api, mobil, bus, kapal, atau bahkan dengan berjalan kaki. Travel juga bisa melibatkan akomodasi seperti hotel, penginapan, atau rumah tinggal sementara. Aktivitas travel juga dapat menjadi industri yang besar, dengan perusahaan dan agen perjalanan yang menyediakan layanan dan paket liburan.

Layanan Travel meliputi akomodasi, transportasi, dan pengaturan perjalanan wisata seperti pemesanan tiket pesawat, kereta, bus, atau kapal, serta hotel, hostel, homestay, atau apartemen. Layanan ini juga mencakup pengaturan tur dan perjalanan wisata seperti tiket masuk tempat wisata atau pemandu wisata, dan ditawarkan oleh agen perjalanan, platform pemesanan online, atau penyedia layanan wisata langsung Lopez-Cantero (2021).

2. Android

Android adalah sebuah sistem operasi yang dikembangkan oleh Google untuk perangkat *mobile* berbasis Linux. Sistem operasi ini mencakup sistem operasi, middleware, dan aplikasi, dan memberikan platform yang terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka. Awalnya, Google membeli Android Inc. yang merupakan perusahaan pendatang baru yang fokus pada pengembangan perangkat lunak untuk ponsel dan smartphone. Android merupakan platform *mobile* generasi baru yang memberikan kesempatan bagi para pengembang untuk mengembangkan aplikasi sesuai dengan keinginan mereka. Sistem operasi Android dilisensikan di bawah GNU General Public License versi 2 (GPLv2), yang dikenal dengan istilah "copyleft license" yang memastikan setiap perbaikan

yang dilakukan oleh pihak ketiga harus tetap tunduk pada persyaratan lisensi tersebut. Lisensi Apache Software (ASL/Apache2) digunakan untuk mendistribusikan Android, sehingga memungkinkan untuk didistribusikan kembali dalam bentuk distribusi kedua dan seterusnya Nurhidayati & Nur (2021).

3. Android Studio

Android Studio adalah lingkungan pengembangan terintegrasi (Integrated Development Environment/IDE) resmi untuk pengembangan aplikasi Android yang disediakan oleh Google. Android Studio dilengkapi dengan berbagai fitur yang memudahkan para pengembang untuk membuat, menguji, dan menerbitkan aplikasi Android dengan cepat dan mudah. Android Studio memiliki editor kode yang kuat dengan fitur autocomplete, debugging, linting, dan lainnya. Selain itu, Android Studio juga menyediakan emulator Android yang terintegrasi sehingga pengembang dapat menguji aplikasi mereka pada berbagai perangkat dan konfigurasi yang berbeda. Android Studio juga mendukung pengembangan aplikasi berbasis Kotlin dan Java Nasution dkk. (2019).

4. Kotlin

Kotlin adalah bahasa pemrograman yang berjalan di atas platform Java Virtual Machine (JVM) dan juga dapat dikompilasi menjadi kode sumber JavaScript atau kode native yang berjalan pada sistem operasi seperti iOS dan Android. Kotlin dikembangkan oleh JetBrains, perusahaan yang juga mengembangkan IntelliJ IDEA, sebuah Integrated Development Environment (IDE) untuk Java. Kotlin dirancang untuk menggantikan Java dalam pengembangan aplikasi, dengan menyediakan sintaks yang lebih sederhana dan mudah dibaca serta fitur-fitur modern seperti null safety dan functional programming Bose (2018).