

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia pariwisata saat ini sedang diminati oleh masyarakat Indonesia. Dapat dilihat dari acara televisi yang menampilkan tentang pesona alam Indonesia yang begitu indah, seperti *My Trip My Adventure* dan *Jalan-jalan Men*, bahkan sudah menjadi gaya hidup bagi sebagian orang untuk melakukan wisata. Fenomena tersebut dapat menghasilkan sebuah peluang untuk dunia bisnis. Peluang bisnis tersebut yaitu terletak pada *Tour and Travel*. Salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang *tour and travel* adalah *Kedai Pelancong Tour and Travel* yang melayani jasa pembelian paket *tour*.

Kedai Pelancong Tour and Travel sudah mengembangkan sistem pemesanannya melalui web, namun pelanggan dari *Kedai Pelancong Tour and Travel* masih kurang mengetahui informasi mengenai paket wisata yang ditawarkan. Sehingga *Kedai Pelancong Tour and Travel* ingin mengembangkan lagi penawaran paket *tour* melalui aplikasi mobile, karena *Kedai Pelancong Tour and Travel* beranggapan *marketing* melalui mobile lebih efektif dari pada web. Masyarakat saat ini lebih banyak menggunakan *smartphone* dari pada menggunakan *laptop* untuk melakukan pemesanan tiket.

Sudah banyak jasa pelayanan wisata yang menawarkan kemudahan untuk melakukan transaksi jalan-jalan hanya melalui *smartphone*, seperti *traveloka* yang menawarkan pemesanan tiket pesawat dan hotel. Tetapi belum ada yang

menawarkan pemesanan paket *tour* melalui aplikasi *mobile*. Oleh karena itu penulis bekerja sama dengan Kedai Pelancong *Tour and Travel* untuk mempromosikan paket *tour* mereka.

Dari permasalahan tersebut, penulis bermaksud membuat suatu aplikasi pemesanan paket *tour* berbasis android, yang diharapkan dapat memudahkan pelanggan Kedai Pelancong *Tour and Travel* untuk melakukan pemesanan paket *tour* dan dapat membantu mempromosikan paket *tour* pada Kedai Pelancong *Tour and Travel*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat suatu aplikasi pemesanan paket *tour* pada Kedai Pelancong *Tour and Travel* berbasis android dengan mengadopsi konsep REST (Representational State Transfer) ?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini, maka perlu dibuat suatu batasan masalah agar persoalan yang dihadapi lebih terarah dan dapat dicari pemecahan masalah yang optimal. Adapun batasan masalah dari pembuatan aplikasi reservasi paket *tour* pada Kedai Pelancong *Tour and Travel* berbasis Android dengan REST (Representational State Transfer), antara lain :

1. Aplikasi reservasi *mobile* ini hanya berjalan pada sistem operasi berbasis android, minimal android gingerbread 2.3.1

2. Reservasi difokuskan pada paket tour yang berisi tentang detail paket tour, *itinerary* (jadwal tour), *inclusion* (layanan yang termasuk) dan *exclusion* (layanan yang belum termasuk).
3. Aplikasi ini masih bersifat prototype, karena belum memiliki izin dari pihak Kedai Pelancong *Tour and Travel* untuk dipasarkan pada PlayStore.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi Netbeans 8.1 sebagai editor, Adobe Photoshop sebagai pengolah desain, XAMPP versi 7.0.0 sebagai database dan software localhost.
5. Bahasa yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, yaitu *Hybrid* yang mana dalam pembuatan tampilan menggunakan bahasa pemrograman web dan untuk penginstalan di android menggunakan native (pemrograman java).
6. Aplikasi ini dibuat dengan mengadopsi konsep REST yang menggunakan suatu jembatan dalam pengaksesan data ke server, serta data yang diakses akan berbentuk seperti web dengan menggunakan *cordova web view*.
7. Terdapat informasi tentang destinasi wisata yang ditawarkan pada Kedai Pelancong *Tour and Travel*.
8. Aplikasi reservasi ini hanya sebatas pemesanan, sedangkan untuk konfirmasi pembayaran dilakukan secara manual karena ditangani oleh bagian keuangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi reservasi paket tour pada Kedai Pelancong *Tour and Travel* berbasis Android dengan REST (Representational State Transfer), yaitu :

1. Menghasilkan suatu aplikasi reservasi paket tour berbasis android dengan mengadopsi konsep REST (Representational State Transfer) yang dapat digunakan oleh Kedai Pelancong *Tour and Travel*.
2. Menguji kemampuan phonegap dalam membangun aplikasi android menggunakan REST.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi reservasi paket tour pada Kedai Pelancong *Tour and Travel* berbasis Android dengan REST, antara lain :

1. Meningkatkan sistem pemesanan pada Kedai Pelancong *Tour and Travel*, selain melakukan pemesanan secara manual melalui outlet.
2. Membantu mempromosikan dan meningkatkan penjualan paket tour yang ada pada Kedai Pelancong *Tour and Travel*.
3. Mempermudah pelanggan Kedai Pelancong *Tour and Travel* untuk melakukan pemesanan paket tour.
4. Sebagai media pemesanan paket tour yang lebih efektif dan efisien.
5. Mengetahui kemampuan phonegap dalam membangun aplikasi android menggunakan REST.

1.6 Metode Penelitian

Berikut ini adalah metode penelitian yang digunakan penulis dalam proses pembuatan aplikasi reservasi paket tour pada Kedai Pelancong *Tour and Travel* berbasis Android dengan REST, yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan secara langsung dengan pihak Kedai Pelancong *Tour and Travel*. Dari wawancara penulis mendapatkan informasi mengenai layanan jasa tour dan travel yang ada di Kedai Pelancong *Tour and Travel*.

b. Metode Studi Kasus

Dari studi kasus yang dilakukan, penulis mendapat data-data paket tour di Kedai Pelancong *Tour and Travel* yang akan dipasarkan.

2. Metode Analisis

Mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan, hambatan, dan kebutuhan fungsional dan non fungsional, yang diharapkan dapat memudahkan dalam membuat aplikasi reservasi paket tour berbasis android. Pada aplikasi reservasi di android memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut :

- a. Sistem dapat menampilkan data paket tour, data info travelling, dan *customer service*.
- b. Sistem dapat menyimpan data pemesanan paket tour yang dilakukan oleh user.

Pada sistem admin memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut:

- a. Sistem admin mampu mengelola (CRUD) data paket tour, hotel, dan info traveling.
- b. Sistem admin dapat mengubah status pemesanan dari "menunggu konfirmasi" ke "konfirmasi" atau sebaliknya.
- c. Sistem admin mampu melihat daftar pemesanan.
- d. Sistem admin mampu mencetak laporan pemesanan.

Kebutuhan non-fungsional pada sistem reservasi ini, yaitu :

- a. Kebutuhan data paket tour.
 - b. Kebutuhan data informasi travelling.
 - c. Kebutuhan data kontak kedai pelancong.
 - d. Pada sistem admin, hanya memiliki satu hak akses, yaitu untuk administrator.
 - e. Jika admin berhasil login maka sistem dapat digunakan.
3. Metode Perancangan

Metode ini menggambarkan rancangan mengenai pembuatan aplikasi meliputi rancangan relasi tabel dengan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) dan UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram serta desain interface.

4. Metode Pengembangan

Pada metode pengembangan ini, penulis mulai mengembangkan aplikasi yang akan dibuat, meliputi pembuatan database, pembuatan interface, dan pembuatan koneksi antara database dan interface.

5. Metode Testing

Tahap testing dilakukan untuk pengetesan seluruh sistem aplikasi agar siap digunakan tanpa adanya error dengan black box testing. Black box testing yaitu pengujian pada hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam menyajikan laporan tugas akhir ini, digunakan sistematika penulisan, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kegiatan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan teori dari sistem yang digunakan dalam pembuatan aplikasi serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, teknik pengumpulan data, alat dan bahan, identifikasi dan analisis masalah serta rancangan pembuatan aplikasi.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses pembuatan aplikasi, pengembangan aplikasi, dan hasil yang diperoleh dari pembuatan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan, yaitu jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada Bab I dan saran oleh penulis setelah menyelesaikan penulisan tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

