

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Netral Rafting Magelang berdiri sejak tahun 2007 beralamat di jl. Soekarno Hatta Mungkid Kabupaten Magelang. Sistem reservasi yang diterapkan adalah sistem reservasi *book on the spot* dan reservasi *by call*. Dalam sistem reservasi *by call* memerlukan validasi yang tepat, pemesanan *by call* hanya bisa dilakukan oleh orang yang sudah menjadi member. Untuk orang yang belum menjadi member hanya bisa memberi informasi waktu kosong pengurangan yang belum di pesan, selain itu sistem *by call* mengeluarkan biaya telephone.

Berdasarkan masalah tersebut yang diatas, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan sistem reservasi online berbasis android. Dimana konsumen bisa bisa memesan langsung secara online. Dengan sistem reservasi online ini diharapkan untuk memudahkan untuk memesan paket arung jeram dengan cepat dan mudah. Penggunaan pelayanan sistem reservasi online berbasis android dirancang untuk mengatur pendaftaran member dan memesan paket arung jeram secara langsung dan cepat. Sehingga menciptakan efisiesni waktu bagi pihak pengelola dan konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut dapat di identifikasikan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, bagaimana merancang aplikasi

reservasi arung jeram di Netral Rafting Magelang menggunakan perangkat Smartphone berbasis Android ?

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka batasan permasalahan ini dibatasi dalam pengolahan informasi-informasi yang berhubungan dengan rancang bangun sistem informasi untuk menangani reservasi berbasis android diantaranya adalah :

1. Data yang digunakan dalam sistem informasi ini adalah data member, data perusahaan, data transaksi
2. Informasi yang dihasilkan dalam rancang bangun sistem informasi berkenaan dengan informasi transaksi konsumen di Netral Rafting Magelang.
3. Rancang bangun sistem informasi reservasi berbasis android akan dilakukan pada proses transaksi pemesanan arung jeram konsumen di Netral Rafting Magelang.
4. Penggunaan sistem ini adalah admin dan konsumen di Netral Rafting Magelang.
5. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi sistem reservasi diantaranya Eclipse, dan My SQL.
6. Pembuatan sistem ini didukung menggunakan dengan plugin cordova.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem reservasi arung jeram yang bisa digunakan di *platform* android.
2. Merancang aplikasi reservasi arung jeram di Netral Rafting Magelang.
3. Memberikan layanan informasi yang dapat di akses dengan mudah oleh konsumen di Netral Rafting Magelang.
4. Memberikan pengetahuan mengenai bagaimana cara penulisan suatu bentuk tugas akhir yang baik.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan hasil penelitian yang sesuai dengan tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode pengumpulan studi pustaka dalam pengumpulan data untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan cara membaca referensi dari berbagai sumber dan buku yang diperoleh dari perpustakaan dan dari internet.

1.5.1.1 Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung di Netral Rafting Magelang terhadap proses pemberian informasi.

1.5.1.2 Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode wawancara langsung dengan pemilik Netral Rafting Magelang, sehingga data yang diperoleh lebih akurat.

1.5.1.3 Studi literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca buku-buku yang terkait, mencari referensi melalui internet, dan dokumentasi lain yang berhubungan dengan penelitian

1.5.2 Metode Analisis

Penulis menggunakan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam pembuatan sistem aplikasi ini untuk mempermudah dalam perancangan aplikasi.

1.5.2.1 Analisis Data

Menganalisis data-data yang diperoleh dari tempat penelitian yang digunakan untuk mendeskripsikan sistem yang dibangun (data *input*, proses serta data *output* yang dihasilkan).

1.5.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Menentukan dari kebutuhan sistem yang dibangun agar dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi yang meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode ini digunakan peneliti untuk mempersiapkan rancangan sistem informasi yang akan dibuat supaya sistem dapat memenuhi kebutuhan yang ada. Dalam metode ini akan dipaparkan UML dan ERD dari sistem yang dibuat.

1.5.4 Metode Implementasi

Menerjemahkan data yang telah di rancang ke dalam bahasa pemrograman yang telah ditentukan, dengan kata lain menerjemahkan design ke bahasa yang dikenali oleh komputer. Pembangunan program dilakukan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan lebih dimaksimalkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun tujuan penelitian sistematika skripsi ini adalah untuk lebih memudahkan penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang di analisis sehingga lebih terfokus dan terarah sekaligus memudahkan dalam penyajian kedalam bentuk yang terstruktur. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi teori-teori yang menunjang, serta mengacu pada daftar pustaka yang menjadi dasar dalam pembuatan program aplikasi android.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis masalah, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan sistem, dan perancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi tentang definisi implementasi sistem, tujuan implementasi sistem, komponen utama implementasi sistem, tampilan output program, pengujian aplikasi.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai penyusunan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA