

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Solo merupakan sebuah kota dengan warisan budaya dan sejarah yang luar biasa. Selain itu Solo merupakan salah satu tempat tujuan untuk berwisata baik dari dalam negeri ataupun luar negeri. Julukan kota wisata yang melekat di kota Solo membuat banyak sekali penginapan-penginapan yang tersedia. Meningkatnya jumlah penginapan sebagai fasilitas akomodasi, dengan puluhan kamarnya dan fasilitasnya, serta sejumlah turis yang meningkat dari berbagai Negara menyebabkan tingkat kompetisi bisnis penginapan menjadi semakin meningkat. Dalam situasi persaingan yang ketat, segala macam cara digunakan untuk menginformasikan mengenai suatu penginapan, guna meningkatkan pengunjung suatu penginapan.

Banyaknya tempat wisata di kota Solo sehingga kadang orang merasa bingung ketika akan mencari tempat penginapan yang mereka inginkan sesuai dengan keinginannya. Saat hari-hari biasa kita tidak begitu kesulitan ketika kita ingin menemukan penginapan disekitar kota Solo. Namun berbeda dengan hari libur atau ketika ada acara di kota Solo pasti kita akan kesulitan untuk mencari penginapan yang sesuai dengan yang kita inginkan.

Saat ini pertumbuhan informasi sangat cepat, teknologi informasi yang berkembang sangat canggih. Sehingga manusia dituntut untuk menyesuaikan dan

mengikuti perkembangan teknologi dan informasi yang sedang berkembang supaya tidak ketinggalan di era globalisasi saat ini.

Teknologi informasi yang berkembang cukup pesat saat ini adalah teknologi telepon seluler. Teknologi ini diperlukan untuk mempermudah atau memaksimalkan seseorang untuk mendapatkan informasi. Banyak sekali website penginapan yang ada di kota Solo tetapi website tersebut terkadang malah menyulitkan pengguna untuk mengunjunginya ketika dia menginginkan penginapan dengan cepat kita harus membawa peralatan yang besar serata harus ada koneksi internet yang cepat. Kelemahan inilah yang mendorong saya untuk membangun sebuah aplikasi telepon seluler yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi.

Saat ini sudah hampir semua orang memiliki handphone. *Handhone* atau tablet PC juga sudah sangat tersebar secara luas. Android saat ini menjadi salah satu *Operating System* yang digunakan diberbagai jenis gadget seperti handphone ataupun tablet PC. Dengan sistem operasi yang *open source* ini maka sangat memungkinkan user dapat menginstal berbagai aplikasi secara gratis. Ini pula yang menjadi keunggulan dari sistem operasi android sehingga saat ini banyak orang menggunakannya dan banyak vendor gadget menggunakan sistem operasi ini pada perangkatnya

Keadaan itu lah yang mendorong penulis untuk membuat aplikasi android mengenai panduan penginapan di kota Solo. Aplikasi ini dapat dengan mudah dipergunakan *userfriendly* oleh para pengguna computer dan *smartphone*. Informasi

tersebut juga harus *up to date* karena untuk mendapatkan informasi terbaru dari suatu penginapan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat di rumuskan permasalahan yang akan diselesaikan adalah bagaimana membangun sebuah Aplikasi yang memberikan informasi kepada pengguna mengenai panduan penginapan di kota Solo berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Agar skripsi ini lebih memfokuskan secara mendalam kearah yang diharapkan, maka batasan-batasan masalah dalam merancang aplikasi panduan penginapan dikota Solo ini yaitu:

1. Teknologi yang digunakan berbasis Android 2.2
2. Menggunakan software Eclipse dan XAMPP
3. Terbatas di sekitar kota Solo
4. Aplikasi ini akan memberikan informasi penginapan yang ada di kota Solo. Untuk memperjelas kondisi dari penginapan tersebut user dapat memberikan review ataupun komentar terhadap penginapan tersebut tentunya dengan adanya koneksi data. Sehingga lebih memudahkan user dalam mencari informasi secara pasti.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini yaitu:

a) Internal

1. Membuat aplikasi panduan penginapan di kota Solo untuk perangkat berbasis android.
2. Membangun kemampuan mahasiswa dalam membuat aplikasi *mobile* berbasis android.
3. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan program pendidikan Strata 1 STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

b) Eksternal

1. Sosialisasi teknologi android *mobile* pada semua pihak terutama kalangan menengah kebawah.
2. Untuk mempermudah pengguna mendapatkan informasi tentang penginapan khususnya di kota Solo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi penulis, menambah pengetahuan dan pengalaman dalam membangun suatu aplikasi yang dapat di jalankan di *smartphone* android sekaligus melatih kemampuan dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

2. Bagi masyarakat, Dapat menjadi *alternative* selain web untuk mendapatkan informasi penginapan di kota Solo.

1.6 Metode Penelitian

Metode ini untuk membantu menyelesaikan penyusunan laporan skripsi ini, maka dalam menganalisis masalah penulis menggunakan metode-metode penelitian sebagai berikut:

a. Pengolahan Data

1. Identifikasi masalah

Melakukan Identifikasi pada web penginapan yang ada di kota Solo terhadap kekurangan maupun kelebihan. Kelebihan isi web akan di terapkan di aplikasi sedangkan kekurangan yang ada pada web akan menjadi fitur tambahan bagi aplikasi.

2. Observasi

Observasi atau metode penelitian langsung dengan cara mencari data atau keterangan yang di butuhkan secara langsung dengan terjun ke lapangan sebagai bahan penyusunan skripsi.

3. Wawancara

Metode ini di terapkan dengan cara melakukan komunikasi secara langsung dengan beberapa orang atau dalam hal ini adalah para pemilik atau pemimpin sebuah penginapan.

b. Metode Kepustakaan (Literatur)

Mengumpulkan sumber-sumber yang berupa buku atau sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan.

c. Perancangan Kebutuhan Sistem

Merancang kebutuhan dan spesifikasi perangkat keras maupun perangkat lunak untuk menjalankan aplikasi.

d. Tahapan Desain

Tahapan desain merupakan tahapan mendesain aplikasi baik itu untuk admin atau pengguna aplikasi. Tahap desain yang di maksud adalah desain *input, output, maupun user interface*.

e. Implementasi

Implementasi dan uji sistem di lakukan pada tahap ini, yaitu setelah sistem selesai dibuat dan lolos seleksi *error* pada ponsel android. Implementasi ini bertujuan untuk melihat keberadaan sistem ditangan para pengguna, untuk mencari apakah masih memerlukan perbaikan atau tidak.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rerumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian (pengumpulan data), sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori dasar yang mencakup tentang Sejarah kota Solo, penginapan, sejarah penginapan, definisi program dan bahasa pemrograman, java, arsitektur android, *smart phone*, android, sejarah dan perkembangan android, *unified modeling language* (uml), use case diagram, activity, class diagram, sequence diagram, eclipse, xampp.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan dan menjelaskan analisa dan perancangan sistem yang meliputi use case diagram, activity diagram, class diagram, sequence diagram, relasi antar tabel (rat), dan perancangan interface (Tampilan).

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi sistem bagi pengguna yang telah dirancang sebelumnya serta pembahasan sistem berdasarkan data dan informasi yang dikumpulkan melalui penelitian.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran bagi para pengembang aplikasi berikutnya.