

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata, hampir di semua negara di dunia baik negara maju maupun berkembang menjadikan sektor ini sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial, dan budaya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya dibidang ekonomi jasa, bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi.

Perkembangan industri jasa transportasi saat ini memegang peranan penting dan berkembang pesat dalam hal wisata (Angkutan Wisata) jasa yang ditujukan kepada konsumen di suatu negara. Jasa transportasi yang diberikan oleh perusahaan mempunyai keunggulan yang ditawarkan kepada konsumen. Di dalam industri jasa transportasi kita mengenal tiga jenis transportasi , yaitu : Transportasi Darat , Transportasi Laut dan Transportasi Udara. Salah satu jenis jasa Transportasi Darat adalah Bus, dimana Bus yang beroperasi di Indonesia memiliki tiga jenis tipe transportasi yang didasarkan pada daerah atau wilayah yang dilaluinya , yaitu : Antar Kota Dalam Propinsi (AKDP), Antar Kota Antar Propinsi (AKAP) & Pariwisata. Jasa transportasi Bus merupakan bentuk pelayanan jasa yang diberikan perusahaan kepada konsumen untuk mengantarkan konsumen dari satu tempat ke tempat lain dengan memberikan tingkat pelayanan dan kepuasan yang terbaik selama perjalanan.

Pada saat ini banyak perjalanan wisata ke Yogyakarta yang dilakukan menggunakan bus pariwisata, sehingga dibutuhkan sebuah media informasi

mengenai bus pariwisata yang bisa digunakan oleh pengguna untuk mengetahui bus pariwisata apa yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Selain itu, informasi tersebut juga dapat membantu pengguna agar merasa tidak dirugikan karena pengguna bisa memilih bus sesuai dengan kebutuhan mereka.

Karena kurangnya informasi dan meningkatnya kebutuhan akan transportasi bus pariwisata maka penulis memberikan solusi dengan adanya aplikasi yang dapat menampilkan informasi tentang transportasi wisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta, aplikasi tersebut diharapkan dapat memudahkan wisatawan atau masyarakat luas yang membutuhkan informasi tentang informasi transportasi pariwisata yang ada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Berdasarkan uraian diatas, dengan memanfaatkan website yang banyak digunakan masyarakat, maka penulis mengambil judul untuk skripsi "Perancangan Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka, perumusan masalah dalam penelitian adalah : " Bagaimana merancang aplikasi informasi bus pariwisata ?".

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan program ini perlu adanya pembatasan permasalahan untuk memberikan pembahasan yang jelas. Batasan masalah Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta, Merupakan aplikasi berupa media informasi.

2. Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta menampilkan informasi tentang bus pariwisata yang ada di Yogyakarta.
3. Informasi yang ditampilkan berupa fasilitas bus, spesifikasi bus, perkiraan harga sewa dan informasi untuk melakukan reservasi.
4. Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta, pengguna dapat melakukan reservasi bus di penyedia jasa tertentu di Yogyakarta.
5. Pengguna diwajibkan mendaftar untuk menggunakan Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta.
6. Aplikasi yang digunakan untuk membuat Aplikasi Informasi Bus Pariwisata Di Yogyakarta adalah Visual Studio Code.
7. Sistem ini berbasis website
8. Sistem ini dirancang hingga tahap uji
9. Bahasa pemrograman web yang dipakai adalah Client Side Scripting (CSS) dan Server Side Scripting (SSS) .

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulis dalam melakukan penelitian serta menyusun skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Sebagai syarat kelulusan Strata I (S1) pada Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menghasilkan aplikasi media informasi yang dapat memberikan informasi tentang bus pariwisata yang ada di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian skripsi yang penulis buat ini adalah sebagai berikut:

a. Internal

Pengertian internal yang dilihat dari sisi penulis dalam hal ini adalah sebagai berikut :

1. Penerapan dan pengembangan ilmu yang diperoleh selama kuliah di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan di bidang pemrograman, sehingga diharapkan nantinya dapat bersaing di era yang akan datang.

b. External

Yang dimaksud adalah bagi agen bus pariwisata yang ada di Yogyakarta, adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi kepada wisatawan yang mengakses aplikasi bus pariwisata tentang bus pariwisata yang ada di Yogyakarta.
2. Meningkatkan jangkauan bisnis bus pariwisata yang ada di Yogyakarta dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Observasi merupakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis

terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip, termasuk juga buku tentang teori, pendapat, dalil atau hukum, dan lain – lain yang berhubungan dengan masalah penelitian.

c. Kepustakaan

Studi pustaka adalah suatu pembahasan yang berdasarkan pada buku – buku referensi yang bertujuan untuk memperkuat materi pembahasan maupun sebagai dasar untuk menggunakan rumus – rumus tertentu dalam menganalisa dan mendesain suatu struktur.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis sebagai berikut.

1. Analisis yang digunakan adalah analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*).
2. Analisis Kebutuhan Sistem
 - a. Analisis Kebutuhan Fungsional
 - b. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi database, dan deskripsi prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan hal-hal mendasar yang dibutuhkan untuk mencari solusi

dari masalah yang akan dihadapi. Pada tahap ini menggunakan model *Data Flow Diagram* (DFD) hingga gambaran Relasi Antar Tabel.

1.6.4 Metode Pengkodean

Membangun aplikasi berbasis web menggunakan bahasa pemrograman *Client Side Scripting* dan *Server Side Scripting*.

1.6.5 Metode Testing

Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan *Black-Box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan sistematis, penulis akan menyusun penelitian menjadi 5 (lima) bab dengan urutan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tinjauan pustaka, dasar-dasar teori, metode analisis yang digunakan dan langkah-langkah pengembangan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas mengenai sistem yang akan dibuat meliputi tinjauan umum tentang Bus Pariwisata, analisis masalah terhadap sistem yang sedang berjalan, analisis akuisisi pengetahuan, representasi pengetahuan, analisis perancangan sistem dan perancangan *user interface*.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dijelaskan tentang implementasi dari Aplikasi Informasi bus Pariwisata di Yogyakarta yang telah dirancang pada bab sebelumnya. Bab IV ini juga memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, analisis, desain, desain implementasi, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan dan gambar.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dari semua hasil tahapan yang telah dilalui selama penelitian serta saran-saran yang berkaitan dalam penulisan tugas akhir ini.

DAFTAR PUSTAKA

