

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Penggunaan teknologi *smartphone* untuk kebutuhan sehari-hari sungguh tidak asing lagi. Sehingga diberbagai bidang, kebutuhan informasi pun semakin meningkat. *Konco Dolan Tour* merupakan salah satu jasa pelayanan *tour* di Yogyakarta yang menggunakan teknologi informasi dalam manajemen maupun pemasaran.

Saat ini, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan pada beberapa *Tour Leader* di Yogyakarta khususnya pada *Konco Dolan Tour*, peneliti menemukan sebuah masalah yang sering terjadi yaitu saat mengecek jumlah penumpang saat sedang melakukan *tour* karena *Tour leader* sering mengalami kesulitan karna kelelahan. Sehubungan dengan meningkatnya kebutuhan manusia akan informasi, dan juga kemudahan mendapatkan informasi tersebut. Maka, dibangunnya sebuah aplikasi untuk menghitung jumlah penumpang dengan menggunakan teknologi *smartphone*.

Aplikasi ini dibuat menggunakan *Android studio* yang akan dijalankan pada *smartphone* yang memiliki spesifikasi minimal *android* versi 4.4. Aplikasi ini dapat melakukan *checklist* tempat duduk penumpang. Dan juga memudahkan *tour leader* memanggil penumpang untuk mengefektifkan rangkaian perjalanan *tour*.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan akan mampu mengatasi semua masalah diatas dan diharapkan dapat mempermudah tugas *tour leader* tersebut.

Berdasarkan uraian di atas penulis mengambil judul skripsi “**Analisis dan Perancangan Aplikasi M-Passenger Counter Untuk Tour Leader Berbasis Android pada Konco Dolan Tour**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berbagai latar belakang yang diutarakan di atas, maka dapat dirumuskan: “Bagaimana merancangan dan membangun aplikasi m-passenger counter untuk tour leader berbasis Android?”

1.3 Batasan Masalah

Rumusan masalah di atas diperlukan suatu batasan dalam aplikasi m-passenger counter untuk tour leader. Adapun batasan-batasan tersebut meliputi:

- a. Data dan informasi yang akan ditampilkan diantaranya :
 1. Data jumlah kursi pada kendaraan elf, bus medium dan big bus,
 2. Penelitian ini ditujukan untuk Konco Dolan Tour,
 3. Jumlah penumpang.
 4. Pengguna Aplikasi ini adalah Tour Leader.
- b. Adapun Software yang digunakan yaitu menggunakan *software* Android Studio untuk membangun Aplikasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan jurusan SI Teknik Informatika di Universitas AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Melengkapi kebutuhan pengguna khususnya *tour leader* pada Konco Dolan Tour
3. Untuk menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang telah didapat sehingga bermanfaat bagi masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom)
2. Mempermudah *tour leader* dalam melaksanakan tugas sebagai pimpinan rombongan untuk mengecek jumlah rombongan yang telah berkumpul.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

1.6.1 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut,

1. Metode Arsip

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengkajian beberapa sumber referensi tertulis, antara lain: buku-buku yang relevan dan sumber-sumber internet.

2. Metode Interview

Pada metode ini, penulis melakukan wawancara salah satu kantor layanan wisata yang ada di Yogyakarta, yaitu *tour leader* dan beberapa

staff untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah identifikasi masalah, analisis sistem yang baru, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, dan analisis kelayakan.

1.6.3 Metode Perancangan

Adapun metode perancangan yang digunakan UML dan perancangan interface.

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan ini, dibuat dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini diuraikan tentang dasar teori atau landasan teori yang relevan dengan objek yang diteliti, dan juga sebagai dasar pembahasan berupa definisi-definisi yang berkaitan langsung dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis sistem yang akan dibangun, kebutuhan fungsional dan non fungsional, kelayakan dan perancangan tampilan aplikasi .

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang implementasi aplikasi dengan penjelasan program serta tentang hal-hal yang telah dicapai dalam bagian sebelumnya termasuk contoh hasil eksekusi program beserta testing uji aplikasi.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berguna didalam pengembangan yang akan datang.