

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Backpacker* sudah tidak asing lagi bagi sejumlah kalangan, dari berbagai usia mengenal tentang *backpacker*. Penyedia layanan murah dari mulai transportasi, penginapan, hingga layanan tur di berbagai tempat sudah mulai menjamur. Hadirnya media informasi website bukan lagi hal yang tabu untuk memberi informasi tempat wisata, dan lain sebagainya. Mulai website tentang pemesanan hotel, transportasi darat, laut hingga udara yang murah banyak tersedia. Website menjadi hal yang penting bagi *backpacker* untuk mengetahui segala informasi yang tersedia karena mudah untuk mengakses dari komputer, bahkan telpon genggam sekalipun.

Layanan informasi murah bahkan gratis sangatlah penting bagi *backpacker* yang ingin berwisata serta belajar di berbagai tempat, website seperti traveloka, airbnb, agoda, dan sebagainya menjadi pegangan wajib buat *backpacker* yang ingin mengetahui informasi serta pemesanan penginapan murah di berbagai tempat. Perusahaan jasa travel banyak yang mulai berpindah ke website untuk pemasarannya, tidak terkecuali orang-orang membangun startup mereka di bidang yang sama.

*Website Social Backpacking* merupakan media informasi dan pemesanan penginapan gratis yang menghubungkan pemilik penginapan gratis dengan *backpacker* yang ingin berwisata di berbagai tempat. Dengan mengaplikasikan

website, dan dengan dukungan HTML 5, CSS, MYSQL serta PHP sebagai media teknologi, menjadikan informasi serta layanan menjadi lebih mudah dan interaktif antara customer yaitu *backpacker* itu sendiri dan penyedia layanan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Setelah melihat latar belakang di atas, maka dapat disimpulkan rumusan masalah adalah : Bagaimana merancang media informasi pemesanan penginapan gratis berbasis website ?

## 1.3 Batasan Penelitian

Dari rumusan masalah yang ada, maka penulis menetapkan batasan penelitian sebagai berikut :

1. Perancangan serta pembuatan *website* pemesanan penginapan tanpa *payment* atau pembayaran.
2. Website ini tidak memverifikasi secara otomatis *backpacker* yang ingin menginap, namun pemilik penginapan dapat melaporkan kepada admin apabila terjadi batal inap tanpa konfirmasi.
3. *Website* ini dibangun menggunakan PHP Native sebagai *server side programming* dan MySQL sebagai database servernya.
4. *Website* ini tidak memverifikasi member secara otomatis, karena untuk mendaftarkan member harus menggunakan foto dan video KTP.
5. *Website* tidak membahas tentang penambahan fasilitas yang sifatnya berbayar.
6. Penulis tidak membahas segi keamanan dalam perancangan website.

## **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud**

Adapun maksud penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan SI pada program studi Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.
- b. Menerapkan pengetahuan yang dimiliki untuk diterapkan secara nyata di keadaan yang sebenarnya.

### **1.4.2 Tujuan**

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan informasi untuk wisatawan khususnya backpacker yang ingin menginap secara gratis di berbagai tempat.
- b. Dapat menyediakan penginapan secara gratis untuk backpacker.
- c. Menambah pengetahuan tentang metode bisnis baru pemesanan penginapan dengan fleksibilitas tambahan yang sifatnya berbayar.
- d. Sebagai bahan referensi mahasiswa dibidang pemrograman website serta database, khususnya di PHP dan MySQL.

## **1.5 Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

### **1.5.1 Metode Pengumpulan Data**

Penulis memanfaatkan pustaka buku yang berkaitan dengan penelitian yang dibuat, serta penggunaan internet untuk melihat maupun mengutip di beberapa jurnal online yang banyak tersedia.

### **1.5.2 Metode Analisis**

Penulis menggunakan metode analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem untuk mengevaluasi pembuatan sistem aplikasi ini agar mempermudah dalam perancangan aplikasi.

### **1.5.3 Metode Perancangan**

Dalam metode perancangan, penulis melakukan perancangan dengan Flowchart, DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram), Relasi Tabel, Perancangan Tabel serta Perancangan Antar Muka untuk menggambarkan aplikasi yang akan dibuat.

### **1.5.4 Implementasi Sistem**

Membuat sistem informasi penerimaan santri baru berdasarkan rancangan yang telah di buat pada tahap perancangan

### **1.5.5 Metode Testing**

Dalam testing program atau uji coba program maka dilakukan pengujian kesalahan sintaks maupun kesalahan logika. Kemudian akan dilakukan uji coba terhadap sistem dengan cara black box testing dan white box testing.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk memperoleh gambaran yang lebih mudah dimengerti mengenai isi dalam penulisan skripsi ini, sistematika penulisan ditulis dengan menguraikan bab demi bab secara global yang dapat dilihat di bawah ini.

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas tentang kerangka penulisan dalam penelitian yang meliputi latar belakang masalah diambilnya judul skripsi Perancangan Media

Informasi dan Pemesanan Penginapan Gratis Backpacker “Social Backpacking” Berbasis Website sebagai media informasi backpacker dalam mencari penginapan gratis berbasis Website, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini membahas tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam penyusunan skripsi dan tinjauan pustaka yang berasal dari buku dan internet yang akan penulis jadikan sebagai bahan acuan dalam membuat Website.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas gambaran umum, analisis SWOT, analisis kebutuhan sistem meliputi kebutuhan fungsional serta non fungsional, perancangan flowchart, DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram), relasi tabel, perancangan tabel serta perancangan antar muka.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi implementasi basis data dan implementasi rancangan aplikasi. Bab ini juga akan dibahas mengenai hasil dari uji coba aplikasi, tampilan desain dan pembahasan, dan menganalisa jalannya aplikasi perangkat lunak serta kehandalan system.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan isi laporan dan saran dari penulis mengenai perbaikan dan pengembangan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

