

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya industri pariwisata tentu sejalan dengan tingkat penyedia jasa *tour and travel* yang ada di Yogyakarta. Berdasarkan Buku Statistik Kepariwisataan 2012 yang di keluarkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata D.I. Yogyakarta jumlah Biro Perjalanan Wisata, Cabang Biro Perjalanan Wisata dan Agen Perjalanan Wisata di Yogyakarta sebanyak 427 buah. Banyaknya *tour and travel* tersebut, mengakibatkan persaingan antar penyedia jasa menjadi semakin kompetitif. Untuk itu penyedia *tour and travel* perlu menciptakan diferensiasi dalam hal manajemen operasional dan administrasi untuk menunjang produktivitas kerja.

*Commanditaire Vennotschap* Kawan Sejuta Pesona (CV Kawan Sejuta Pesona) sebagai salah satu penyedia jasa *tour and travel*, sampai saat ini dalam melakukan perhitungan paket wisata masih menggunakan proses perhitungan manual. Sehingga dalam proses kalkulasi tidak akan memberi efek berkelanjutan terhadap pembukuan laporan keuangan tiap tahun. Selain untuk menunjang produktivitas kerja, aplikasi ini dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan layanan kepada *client*.

Untuk mewujudkan hal tersebut, CV Kawan Sejuta Pesona ingin meningkatkan produktivitas kerja melalui manajemen administrasi. Kaitannya dengan manajemen administrasi, beberapa hal yang perlu diolah ialah kalkulasi dan laporan keuangan. Proses kalkulasi melibatkan perhitungan paket wisata

dengan biaya yang sudah distandarisasi. Kemudian proses laporan keuangan, berkaitan dengan trafik pesanan dan keuntungan yang didapatkan. Peneliti ingin merealisasikan tujuan penelitian dan mengimplementasikannya ke dalam bentuk aplikasi “Perhitungan Paket Wisata”.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi perhitungan paket wisata untuk CV. Kawan Sejuta Pesona Bantul ?

### 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas dibuat suatu batasan masalah untuk menjaga pembahasan tetap berada di ruang lingkup masalah yang ditentukan. Batasan masalah dalam skripsi ini adalah :

1. Aplikasi ini dibuat sebagai media hitung yang akan menampilkan jumlah biaya, total biaya, keuntungan yang didapatkan, pajak yang harus dibayarkan dan biaya paket wisata yang harus dibayarkan tiap orang, selain itu juga dapat mencetak hasil pemesanan paket wisata yang telah dipilih untuk proses rekap data.
2. Aplikasi berbasis Java dan berjalan pada *platform* Windows 7.
3. Aplikasi ini ditujukan untuk *owner* CV Kawan Sejuta Pesona.
4. DBMS yang digunakan MySQL.
5. Perangkat Lunak yang digunakan Netbeans IDE 7.2.1.

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, adalah :

1. Sebagai salah satu syarat untuk dapat lulus dan mendapatkan gelar kesarjanaan Strata 1 program studi teknik informatika di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Membuat aplikasi perhitungan paket wisata yang mempunyai kemampuan, antara lain :
  - a. Mampu mencetak hasil pemesanan paket wisata.
  - b. Mampu meng-*update* standarisasi perhitungan paket wisata.

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dipenuhi dari penelitian ini, ialah :

##### 1.5.1. Manfaat Teoritis

1. Dapat dijadikan bahan rujukan atau pembelajaran penulisan tugas akhir atau skripsi mengenai pembuatan aplikasi berbasis Java, khususnya perhitungan paket wisata.
2. Menambah pengetahuan dibidang kepariwisataan, utamanya perhitungan paket wisata.
3. Menambah koleksi buku penelitian tugas akhir dan skripsi di perpustakaan STMIK Amikom Yogyakarta.

### 1.5.2. Manfaat Praktis

1. Dapat membuat dan menyusun program aplikasi yang dibutuhkan perusahaan, sehingga menambah pengalaman dan kemampuan untuk dapat ditulis di portofolio dunia kerja.
2. Menciptakan aplikasi yang bermanfaat dan berdaya saing.
3. Meningkatkan kemampuan dalam hal penciptaan program aplikasi.

### 1.6. Metode Penelitian

Ada beberapa metode yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu :

#### 1.6.1. Pengumpulan Data

##### 1. Metode Wawancara

Guna mendapatkan data yang lengkap dan mencapai tujuan hasil penelitian, peneliti melakukan wawancara, dengan bertemu secara langsung terhadap narasumber yaitu *owner* CV Kawan Sejuta Pesona.

##### 2. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan dengan cara melakukan pengamatan secara langsung, guna melihat dan mempelajari secara nyata bagaimana manajemen *tour* dan paket wisata yang di susun oleh *owner* CV Kawan Sejuta Pesona.

##### 3. Metode Studi Kepustakaan/Literatur

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan membaca, mengkaji serta mempelajari buku-buku, data-data dan bahan-bahan yang berkaitan dengan kepariwisataan. Kaitannya dalam hal ini pada rumus atau standar perhitungan paket wisata milik CV Kawan Sejuta Pesona.

### 1.6.2. Analisis Data

Analisis yang di dalamnya menggambarkan tahapan proses bagaimana aplikasi tersebut berjalan, termasuk elemen-elemen *input*, proses dan *output* yang dihasilkan. Program *flowchart* menggambarkan urutan-urutan instruksi dari suatu program.

### 1.6.3. Perancangan Program

Tahapan analisis dan perancangan terbagi menjadi tiga tahapan. Didalamnya dibentuk model serta perancangan basis datanya, meliputi Konsep (*Conceptual Database Design*), Logis (*Logic Database Design*), Fisik (*Physical Database Design*).

### 1.6.4. Pengembangan Aplikasi

Tahapan Pengembangan lebih menekankan pada aspek pengelolaan basis data (*database*) dan tampilan antar muka (*interface*).

#### 1. Pembuatan Database

Dalam membuat *database*, DBMS yang akan digunakan ialah MySQL dengan beberapa tabel yang telah disesuaikan dengan paket wisata yang ditawarkan.

#### 2. Pembuatan Interface

Tampilan antar muka akan dibuat semenarik dan seinteraktif mungkin, agar *user end* tidak bingung dan jenuh. Pembuatannya nanti lebih dimaksimalkan pada fungsi dan kebutuhan.

### 1.6.5. Pengujian

Sesuai dengan standar dari SDLC (*System Development Life Cycle*) setiap program harus lolos uji untuk mengetahui *output* yang dihasilkan. Maka pada

tahapan ini akan diuji, kemudian didokumentasikan *source code* dan *output* yang dihasilkan seperti fitur dan elemen input.

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar-dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakukan supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan kumpulan kepustakaan dari berbagai sumber yang digunakan dalam penyusunan skripsi yang juga berhubungan dengan pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan tentang analisis data yang akan diolah, perancangan sistem yang akan dibuat, dan pengembangan aplikasi sesuai dengan sumber daya (*resource*) yang ada.

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

Bab ini membahas mengenai hasil program yang akan diimplementasikan ke dalam perangkat komputer. Selain itu juga ada penjelasan terhadap tahapan-tahapan penyusunan program aplikasi.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan laporan dan saran yang dibutuhkan untuk menambah kesempurnaan aplikasi.

