**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI) merupakan Negara Kesatuan terbesar di dunia yang terdiri dari 17.504 pulau dengan keberagaman Bahasa, Agama, Suku adat dan Budaya dan yang berbeda – beda, serta memiliki kekayaan alam dan keberagaman flora dan fauna.

Keberagaman tersebut berpotensi bagi Negara Indonesia untuk memperkenalkan kekayaan Indonesia pada jendela dunia yang mencakup ragam budaya, alam, dan wisata di setiap provinsi. Pada tahun 1969, pemerintah mengagas salah satu sektor pembangunan yaitu pariwisata. Pariwisata mempunyai peran yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia khususnya sebagai penghasil devisa negara di samping sektor migas. Tujuan pengembangan pariwisata di Indonesia adalah untuk meningkatkan pendapatan devisa pada khususnya dan pendapatan negara dan masyarakat pada umumnya, perluasan kesempatan serta lapangan kerja, dan mendorong kegiatan-kegiatan industri penunjang dan industri-industri sampingan lainnya. Serta memperkenalkan dan mendayagunakan keindahan alam dan kebudayaan Indonesia.

Pembangunan pariwisata dimaksudkan untuk menyuguhkan suatu obyek yang dapat memuaskan para wisatawan, sehingga dapat memberikan suatu dampak yang positif terhadap pemasaran produk pariwisata di masa yang akan datang. Setiap produk, baik yang nyata maupun maya yang disajikan untuk memenuhi kebutuhan tertentu manusia, hendaknya dinilai sebagai produk industri.

Industri Pariwisata dapat diartikan sebagai sehimpunan bidang usaha yang menghasilkan berbagai jasa dan barang yang dibutuhkan oleh mereka yang melakukan perjalanan wisata. Industri Pariwisata meliputi ;

1. Akomodasi untuk pengunjung.
2. Kegiatan layanan makanan dan minuman.
3. Angkutan penumpang.
4. Agen Perjalanan Wisata dan Kegiatan reservasi lainnya.
5. Kegiatan Budaya, Kegiatan olahraga dan hiburan.

Dalam Industri Pariwisata memiliki ruang lingkup yang menyangkut berbagai sektor ekonomi. Adapun aspek-aspek yang tercangkup dalam industri pariwisata antara lain:

1. Restoran

Di dalam bidang restoran, perhatian antara lain dapat diarahkan pada kualitas pelayanan, baik dari jenis makanan maupun teknik pelayanannya. Disamping itu, dari segi kandungan gizi, kesehatan makanan dan lingkungan restoran serta penemuan makanan-makanan baru dan tradisional baik resep, bahan maupun penyajiannya yang bias dikembangkan secara nasional, regional bahkan internasional.

1. Penginapan

Penginapan atau Home Stay, Hotel, Motel, Resort, Kondominium, Wisma dan bed and breakfast, merupakan aspek - aspek yang dapat diakses dalam pengembangan bidang kepariwisataan. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pengembangan penginapan, seperti strategi pemasaran, pelayanan saat penginapan, integrasi dan restoran atau biro perjalanan, dan sebagainya. Penelitian juga dapat diarahkan pada upaya memperkecil limbah dari industry pariwisata tersebut.

1. Pelayanan Perjalanan

Meliputi biro perjalanan, Paket Perjalanan (tour wholesalers), Perusahaan Incentive Travel dan Reception Service.

1. Transportasi

Dapat berupa sarana dan prasarana angkutan wisata seperti Mobil/Bus, Pesawat Udara, Kereta Api, Kapal Pesiar, dan Sepeda.

1. Pengembangan Daerah Tujuan Wisata

Dapat berupa penelitian pasar, Kelayakan Kawasan Wisatawan, Arsitektur Bangunan, Engineering, dan Lembaga Keuangan.

1. Fasilitas Rekreasi

Meliputi pengembangan dan pemanfaatan taman-taman Negara, tempat perkemahan (camping ground), Ruang Konser, Teater, dan lain-lain.

1. Atraksi Wisata

Meliputi taman-taman bertema, Museum, Hutan Lindung, Agrowisata, Keajaiban Alam, Kegiatan Seni dan Budaya, dan lain sebagainya.

Oleh karena itu, dirancang sebuah aplikasi berbasis Android untuk mendukung perekonomian dari sektor pariwisata dengan teknologi berbasis Android yang mudah dioperasikan oleh masyarakat. Aplikasi tersebut dirancang untuk memudahkan para wisatawan menemukan destinasi wisata ditempat dimana wisatawan berada dan dapat diakses dimana pun dan kapan pun (*Online/Offline*). Selain itu aplikasi dilengkapi fitur pemesanan secara online berupa paket perjalanan yang meliputi :

1. Reservasi Hotel
2. Tiket masuk destinasi wisata
3. Transportasi dan akomodasi

Aplikasi ini diharapkan dapat mendongkrak perekonomian daerah setempat. Hal tersebut menjadi latar belakang untuk merancang sebuah aplikasi dengan judul “Perancangan Aplikasi Tourism Berbasis Android di PT Sinergi Nusantara“

* 1. **Identifikasi Masalah**

Latar belakang diatas dapat disimpulkan indentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Kurang nya fasilitas pendukung yang memadai pariwisata di Indonesia.

2. Penjualan tiket masuk destinasi masih manual dan belum dapat dikelola dengan baik.

3. Maraknya pungutan liar untuk tiket masuk destinasi wisata.

* 1. **Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa rumusan

masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana menganalisis kebutuhan sistem agar terbentuknya aplikasi.

“Perancangan Aplikasi Tourism berbasis Android pada PT Sinergi Nusantara.

* 1. **Tujuan Penulisan**

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang design alur sistem pada platform Android sehingga mudah

dimengerti dan dapat menarik minat user untuk menggunakannya.

1. Menganalisis kebutuhan sistem agar terbentuknya aplikasi “Perancangan Aplikasi Tourism berbasis Android pada PT Sinergi Nusantara”.
   1. **Batasan Masalah**

Supaya pembahasan masalah tidak menyimpang dari pokok permasalahan, maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi dapat berjalan di Sistem Operasi Android minimal versi 5.1 (*Lollipop*).
2. Pengembangan menggunakan Android Studio sebagai IDE (*Integrated Development Environment*). Android Studio dirilis 16 Mei 2013 saat Google IO berlangsung. Android Studio berbasiskan JetBrains Intellij IDEA, dan dikhususkan untuk pengembangan software berbasis Android.
3. Database menggunakan NoSQL dalam hal ini library Room versi 3.0.0 untuk mendukung aplikasi online – offline.
4. Bahasa pemrogramman yang dipakai antara lain Kotlin sebagai Bahasa pemrograman resmi Android yang di akui oleh Google.
   1. **Metodologi Penelitian**

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pemesanan paket wisata di Indonesia berbasis Android, maka perlu dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Studi Literatur

Penelitian ini dimulai dengan studi literatur yaitu pengumpulan data – data yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas sehingga dapat membantu penyelesaian masalah dalam perancangan aplikasi pemesanan paket wisata di Indonesia berbasis Android ini.

1. Perancangan Aplikasi

Pada tahap ini dirancang menggunakan design pattern MVVM yang terdiri dari :

* 1. Model

Pada tahap ini dilakukan penyusun laporan tentang seluruh isi penelitian dan analisanya ke dalam format penulisan tugas akhir dengan disertai kesimpulan akhir.

* 1. View

Pada tahap ini dilakukan penyusun laporan tentang seluruh isi penelitian dan analisanya ke dalam format penulisan tugas akhir dengan disertai kesimpulan akhir.

* 1. ViewModel

ViewModel berinteraksi dengan model dan juga menyiapkan observables yang akan diobservasi oleh View. ViewModel dapat menyediakan hooks untuk View dan pass events kepada model.

1. Pada tahap ini sistem yang telah dirancang kemudian diimplementasikan ke dalam bahasa pemrograman yakni bahasa pemrograman Kotlin.
2. Uji Coba dan Evaluasi Aplikasi

Uji coba ini bertujuan untuk memastikan bahwa masing – masing bagian dari sistem ini dapat bekerja sesuai yang diharapkan. Pengujian dibagi 2 yaitu :

* 1. UnitTest

Unit Testing merupakan sebuah pengujian yang memvalidasi unit kode secara individual. Tujuan dari unit testing adalah untuk memastikan bahwa setiap unit perangkat lunak dapat berjalan sesuai fungsi yang sudah ditentukan. Telah disebutkan sebelumnya bahwa di dalam unit test, kita tidak memerlukan perangkat Android atau emulator untuk menjalankan pengujian, melainkan IDE (Android Studio) saja. Kemudian hasil dari pengujian akan ditampilkan pada konsol Android Studio.

* 1. Instrument Test

Pengujian yang berjalan pada perangkat fisik dan emulator, serta dapat memanfaatkan API framework Android dan API pendukung, seperti AndroidX Test. Pengujian berinstrumen memberikan lebih banyak fidelitas daripada pengujian unit lokal, tetapi berjalan jauh lebih lambat.

1. Punyusunan Laporan dan Kesimpulan Akhir

Pada tahap ini dilakukan penyusun laporan tentang seluruh isi penelitian dan analisanya ke dalam format penulisan tugas akhir dengan disertai kesimpulan akhir.

* 1. **Sistematika Penulisan**

Secara garis besar penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari enam bab. Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan permasalahan yang ada beserta solusi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Penjelasan tersebut akan dibagi - bagi menjadi beberapa sub bab yaitu latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dari tugas akhir, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas secara singkat yang berhubungan dengan pokok pembahasan yang dipakai untuk menyelesaikan permasalahan dimana berkaitan dengan aplikasi pemesanan paket wisata di indonesia berbasis android.

BAB III : ANALISIS SISTEM BERJALAN

Bab ini membahas tentang gambaran umum dan perancangan dari aplikasi pemesanan paket wisata berbasis android.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibuat untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran.

Kesimpulan akan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi,sedangkan saran akan menjelaskan tentang pengembangan aplikasi secara lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bab Pada bagian ini terdapat sumber - sumber literatur yang digunakan dalam pembuatan laporan ini.