**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan. Biasanya masyarakat mengunjungi tempat-tempat pariwisata yang menarik, mulai dari gunung, pantai, perkantoran, dan lain-lain. Masyarakat modern sekarang ini menjadikan pariwisata sebagai kebutuhan pokok setelah disibukkan oleh urusan pekerjaan. Apalagi didukung oleh banyaknya armada transportasi yang menawarkan tarif serta harga yang menarik dengan destinasi tertentu membuat masyarakat menjadi lebih bersemangat dalam berekreasi. Namun, Masyarakat masih mengalami kendala dalam proses pembelian tiket karena pada saat proses pembelian tiket pariwisata, masyarakat harus pergi ke tempat pembelian tiket pariwisata tersebut.

Dari hasil pengamatan dan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu ketika ingin berlibur di suatu tempat. Pada umumnya prosedur dalam proses berlibur adalah langsung mendatangi pihak travel tersebut untuk membeli tiket liburan. Hal yang paling mendasari adalah jika musim liburan tiba maka banyak masyarakat yang antri untuk membeli tiket, sehingga akan terjadi antrian yang panjang dan biasanya terjadi kurang lebih satu jam sebelum loket penjualan tiket dibuka. Prosedur yang ada sekarang ini mempunyai kelemahan antara lain selain menimbulkan antrian yang panjang, calon pembeli belum tentu dapat transportasi yang diinginkan, bahkan kemungkinan yang paling buruk adalah sudah mengantri tetapi tidak mendapatkan tiket.

Oleh karena itu, melalui sistem pemesanan tiket secara online ini diharapkan dapat membantu calon pembeli untuk melakukan pemesanan tiket pariwisata secara online melalui internet di mana saja dan kapan saja sehingga calon pembeli tidak perlu datang langsung ke tempat wisata dan menghabiskan waktu untuk mengantri.

* 1. **Identifikasi Masalah**

Latar belakang diatas dapat disimpulkan indentifikasi masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel saat ini masih mengarah ke kalangan masyarakat menengah ke atas.

2. Pelanggan membutuhkan aplikasi informasi dan pemesanan tiket yang membantu pelanggan untuk memesan tiket dengan mudah secara online.

3. Pelanggan membutuhkan terlalu banyak waktu dan tenaga hanya untuk mengetahui informasi dan memesan tiket travel dengan mendatangi langsung ke agen travel.

4. Sering terjadi ketidaksesuaian antara keinginan pelanggan dalam hal jam pemberangkatan atau bahkan tiketnya sudah terjual habis pada pemesanan tiket secara konvensional.

5. Efek pandemi yang terjadi di Indonesia belum berakhir. Sehingga masih banyak masyarakat yang enggan untuk berwisata

* 1. **Rumusan Masalah**

Dengan adanya latar belakang di atas, maka didapatkan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android.
2. Bagaimana uji kelayakan aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android.
   1. **Tujuan Penulisan**

Dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Membangun industri pariwisata Indonesia yang terkena dampak pandemi.
2. Merancang suatu aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android.
3. Menguji kelayakan aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android.
   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 dari sisi client.
4. Untuk aplikasi backend penulis menggunakan database PostgreSQL dari sisi server.
5. Bahasa pemrogramman yang dipakai antara lain Kotlin sebagai Bahasa pemrograman resmi Android yang di akui oleh Google.

**1.6 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak berikut ini.

1. Pihak Mitra/Agent Pariwisata

a. Meningkatkan pengunjung wisatawan lokal maupun internasional

b. Meningkatkan ekonomi atau pendapatan daerah

c. Mensejahterakan karyawan atau masyarakat setempat

2. Karyawan

a. Proses laporan jadi lebih efektif dan efisien.

b. Lebih termotivasi karena adanya sistem reward.

c. Untuk tour guide mampu mengetahui hasil laporan pekerjaan yang sudah dikirim serta mengevaluasi sistem kerjanya.

d. Untuk admin jadi lebih tertata penjadwalannya.

3. Peneliti

a. Peneliti memiliki pengalaman untuk membangun sistem berbasis android.

b. Peneliti memiliki bekal ilmu atau hasil karya untuk memasuki ke tahap wirausaha.

4. Konsumen atau Pengunjung

a. Tidak lagi ada antrian di loket tiket masuk wisata

b. Mudah untuk melakukan pembayaran.

c. Mudah untuk mendapatkan informasi mengenai wisata ke tempat tujuan.

d. Mudah untuk mendapatkan akses ketempat wisata tujuan.

* 1. **Metodologi Penelitian**

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi Pemesanan Tiket Wisata berbasis Android, maka perlu dilakukan dengan langkah – langkah sebagai berikut:

1. Observasi atau studi lapangan

Kegiatan berkunjung langsung ke objek wisata untuk bertemu dengan petugas dan mengamati kegiatan aktifitasnya saat melakukan penjadwalan serta input laporan. Dengan mengetahui secara pasti bagaimana proses aplikasinya berjalan dengan baik, maka dapat dijadikan bahan analisa pengembangan aplikasi yang akan diusulkan.

1. Wawancara

Kegiatan bertanya jawab kepada karyawan objek wisata mengenai penjadwalan serta input laporan dan apa saja kekurangan yang ada pada sistem yang ada saat ini.

1. Studi Pustaka

Proses pembelajaran buku - buku dan jurnal yang berkaitan dengan penelitian.

**1.6.2 Metode Analisis Sistem**

Metode analisis yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah *System Development Life Cycle Waterfall* yang terdiri dari beberapa tahapan proses berikut ini:

a. *System Engineering*, merupakan bagian awal dari pengerjaan suatu proyek perangkat lunak. Dimulai dengan mempersiapkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian.

b. *Analysis*, merupakan identifikasi permasalahan dengan cara melakukan kegiatan observasi dan wawancara kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pengembangan sistem untuk pengumpulan data-data yang dibutuhkan seperti data-data pengunjung dan klien.

c. *Design*, Pada tahap ini dilakukan penetapan solusi atas permasalahan yang terjadi dan pembuatan desain sistem yang akan dibuat. Desain sistem menggunakan diagram UML *(Unified Modelling Language),* diagram relasi database dan desain tampilan sistem. Diagram *UML* yang digunakan adalah *Flowchart, Use Case Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram* dan *Activity Diagram.*

*d. Coding*, Tahap proses Pengkodean sistem menggunakan bahasa pemprograman *Android Studio* dan *Java*. Managemen database sistem menggunakan *MYSQL* sebagai media komunikasi data.

e. *Testing*, tahap kegiatan uji coba sistem yang telah selesai dibuat. Uji coba dilakukan dengan menggunakna metode *Black Box Testing.* Dengan melakukan uji coba diharapkan, sistem yang dibuat sesuai dengan desain dan tujuan penelitian.

* 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.