

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini semakin mudahnya akses untuk mencari informasi melalui smartphone, hal ini menjadi alasan utama banyak orang yang menggunakan smartphone. Penunjang smartphonepun kini sudah sangat berkembang sangat cepat dengan bermacam-macam fungsinya. Smartphone yang saat ini peminatnya yang semakin meningkat tajam yaitu Android. Android merupakan terobosan baru dalam bidang teknologi saat ini, dengan kemudahan pemakaiannya dan bersifat open source membuat peminat dari gadget ini semakin banyak dan sudah menjadi hal yang umum. Hampir semua vendor saat ini mengembangkan produknya dengan sistem operasi Android. Mulai dari pengembangan aplikasi yang dapat diunduh dengan mudah, hingga pengembangan sistem yang beragam. Selain itu, banyaknya aplikasi-aplikasi yang memudahkan para pengguna gadget smartphone untuk berkomunikasi dan menunjang kegiatan sehari-hari telah banyak ditawarkan di Play Store, aplikasi yang menjadi pusat dari segala aplikasi Android yang dapat dipasang pada smartphone menurut [1].

Namun berbagai masalah yang dihadapi sistem saat ini masih banyak mengalami kesulitan dalam melakukan *ticketing* karena masih mengantri untuk mendapatkan tiket, yang menyebabkan antrian panjang dan cukup menyita waktu terlebih lagi pada saat *weekend* / hari libur, dan pembelian tiket tidak hanya sekali saja, sebelum masuk ke dalam desa wisata ini pengunjung wajib membeli tiket masuk, setelah masuk dalam objek wisata pengunjung wajib membeli dan memiliki tiket parkir, setelah parkir pengunjung juga harus membayar tiket masuk ke dalam objek wisata seperti hutan pinus, dan pemandian air panas

Berdasarkan permasalahan diatas, maka saya membuat sebuah aplikasi untuk mempermudah para wisatawan / pengguna untuk mencari informasi serta melakukan pembelian tiket secara online agar lebih menghemat waktu dan mengurangi antrian yang berlebih pada saat pembelian tiket

Dengan Aplikasi ini diharapkan pengguna dapat akan lebih mudah dalam mencari informasi objek wisata apa saja yang berada Air Terjun Curug Cilember

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

1. Kurangnya informasi objek wisata Air Terjun Curug Cilember?
2. Bagaimana proses pemesanan tiket di wisata Air Terjun Curug Cilember?
3. Kurangnya informasi dimana letak objek wisata Air Terjun Curug Cilember?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini yaitu antara lain :

1. Dengan aplikasi ini wisatawan dapat dengan mudah mencari informasi objek wisata apa saja yang berada wisata Air Terjun Curug Cilember
2. Dengan aplikasi ini para wisatawan dengan mudah membeli tiket secara online tanpa repot-repot lagi mengantri ,dan sangat menghemat waktu para wisatawan
3. Dengan aplikasi ini, diharapkan wisatawan akan dengan mudah mengetahui dimana letak desa Air Terjun Curug Cilember ini berada

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang didapat dari pembuatan Proposal Tugas Akhir ini, yaitu antara lain:

1. Memperkenalkan aplikasi ini untuk mempermudah para wisatawan untuk berkunjung di Wisata Air Terjun Curug Cilember
2. Mempermudah para petugas dalam transaksi atau pengecekan tiket wisatawan
3. Meningkatkan mutu pelayanan wisata air terjun curug cilember berbasis web.

1.5 Lingkup Tugas Akhir

Adapun ruang lingkup pada tugas akhir ini yaitu antara lain :

1. Aplikasi yang memudahkan pengunjung wisata Air Terjun Curug Cilember untuk mencari informasi
2. Aplikasi ini untuk menaikan perekonomian masyarakat wisata Air Terjun Curug Cilember
3. Aplikasi ini juga diharapkan mampu menghantarkan pengguna tanpa tersesat ke tempat Wisata Air Terjun Curug Cilember

1.6 Kerangka Berfikir

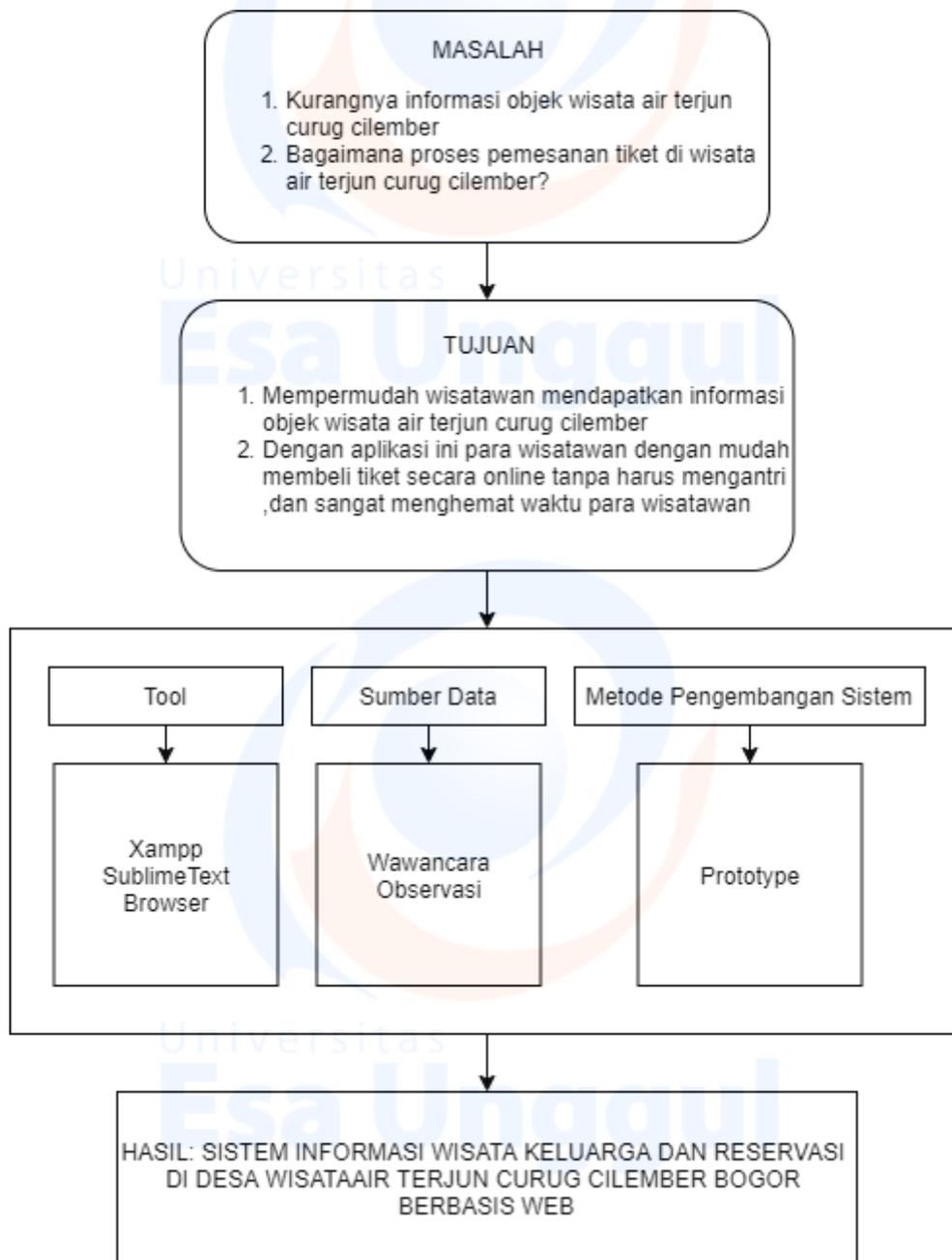


Table Kerangka Berpikir

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika Penulisan dapat dibagi menjadi tiga bagian, yaitu awal, isi dan akhir. Berikut adalah Sistematika penulisannya

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai hal yang terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, Tujuan Tugas Akhir, Manfaat Tugas Akhir, Lingkup Tugas Akhir, dan Sistematika Penulisan Tugas Akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dengan judul Proposal Tugas Akhir

BAB III METODE

Pada bab ini dijelaskan rencana penelitian, Objek Penelitian, dan metode metode yang akan digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai sistem yang dibuat dan membahas evaluasi sistem

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini diuraikan hal mengenai kesimpulan dan saran dari keseluruhan