

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang di tandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat sehingga dalam menepatkan suatu bangsa pada kedudukan sejauh mana bangsa tersebut maju didasarkan atas seberapa jauh bangsa itu menguasai kedua bidang tersebut. Bangsa Indonesia Merupakan salah satu bangsa yang hidup dalam lingkungan global, maka mau tidak mau juga harus terlibat dalam maju mundurnya penguasaan media informasi dan teknologi, khususnya untuk kepentingan bangsa sendiri.

Dan *trend* anak muda zaman sekarang adalah mendaki pegunungan yang tidak hanya para orang tua saja yang melakukan perjalanan mendaki gunung, kegiatan di alam jadi hobi yang sedang menjamur di kalangan anak muda zaman sekarang. Salah satu incaran kegiatan mereka adalah mendaki gunung. Sayangnya mendaki gunung bagi sebagian dari mereka hanya jadi ajang pamer di sosial media. tapi mau gimana lagi, buat anak sekarang naik gunung lagi nge-tren, mereka juga mencari *background* yang indah diatas pegunungan, sambil foto bareng-bareng bersama teman-teman dan foto *selfie*.

Dengan semakin meningkatnya kecanggihan Teknologi menyebabkan keinginan masyarakat menjadi tidak terbatas. Segala hal ingin dilakukan hanya dengan cara praktis tanpa harus menghabiskan biaya atau waktu. Salah satu contoh *web service Travel & Organizer* yang masih banyak kekurangannya seperti fasilitas dan harga kurang begitu lengkap dan kurang dimengerti masyarakat yang ingin melakukan pemesanan perjalanan naik gunung dan tidak harus datang

ketempat *Travel*. Maka dari itu saya ingin membuat “Pembangunan *Aplikasi Trip Organizer Berbasis Android*” sebagai untuk memfasilitasi kepada masyarakat yang ingin melakukan perjalanan naik gunung dan dapat dimengerti cara pemakaian aplikasi yang mudah untuk memesan dan tidak perlu harus datang ke tempat *travel* dan juga hanya menanyakan paket *tour trip organizer* tersebut.

Tidak hanya terkait dengan hal diatas, Mendaki gunung adalah kombinasi olahraga dan kegiatan rekreasi untuk mengatasi tantangan dan bahaya pada lereng yang jurang untuk mendapatkan pemandangan yang indah dari puncaknya walaupun harus melewati kesulitan ataupun memanjat tebing menjelang puncaknya. Mendaki gunung juga memberikan pengalaman yang luar biasa yang takkan kamu lupakan seumur hidup. Diusulkanlah sebuah pemanfaatan *aplikasi* untuk perjalanan naik gunung yang memfasilitasi berbagai dari perlengkapan dan layanan perjalanan. Aplikasi tersebut juga memberikan pelayanan kepada masyarakat yang untuk mengikuti perjalanan naik gunung dan untuk dapat menikmati pendakian dan aktifitas lain yang dikehendaki. Dengan kehadiran Aplikasi perjalanan naik gunung merupakan bentuk rasa tanggung jawab. Dikarenakan berbagai permasalahan yang sering timbul dan disebabkan oleh sulitnya ingin mengetahui paket tour yang hanya bisa melalui *website*.sehingga penulis mengangkat masalah ini sebagai bahan pembuatan skripsi dengan judul:“**Pembangunan *Aplikasi Trip Organizer Berbasis Android***”

1.2. Identifikasi Masalah

Dari penjelasan di atas dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu:

- a. Sulitnya masyarakat yang ingin mencari lokasi perjalanan naik gunung dengan mudah dan tepat waktu karena masyarakat langsung harus datang ketempat *travel* untuk mengetahui paket-paket tour yang tersedia?
- b. Bagaimana efek dari tidak maksimalnya kinerja berbasis Android?
- c. Bagaimana cara aplikasi pemesanan bisa membuat masyarakat merasa lebih nyaman untuk memakai aplikasi *trip organizer* berbasis *android*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penulisan ini antara lain:

Tujuan dari penelitian membangun *aplikasi android* sebagai media inputan dan proses dari aktifitas *Travel* yang termasuk dalam proses pemesanan biaya perjalanan dan paket wisata. Dan memudahkan *user* untuk menentukan kapan waktu yang tepat untuk melakukan perjalanan.

1.4. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini hanya dilakukan kegiatan – kegiatan dibawah ini:

- a. Menganalisis yang berjalan yaitu untuk mengetahui bagaimana sistem itu berjalan agar sistem yang dibuat dapat menghasilkan output yang diinginkan dan dapat mencapai tujuan yang direncanakan.

- b. Pembangunan *Aplikasi Trip Organizer* dengan menggunakan UML.
- c. Aplikasi mencakup pengolahan data aktifitas transaksi yang dilakukan.
- d. Membangun *Aplikasi Berbasis Android* dan Database
- e. Melakukan pengujian (*testing*) untuk memastikan bahwa hasil pembangunan *Aplikasi Trip Organizer Android* berjalan dengan baik.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Memperluas wawasan dalam mengembangkan suatu sistem sesuai dengan disiplin yang diperoleh penulis dibangku perkuliahan.
- b. Sebagai alat bantu untuk pengelolaan data dan komunikasi merupakan kebutuhan penting untuk kegiatan yang bersifat mobile dan memerlukan kecepatan pengolahan yang tinggi
- c. Transaksi dapat dilakukan kapan saja karena pembayaran melalui transfer.
- d. Informasi yang diperoleh dapat lebih optimal, dengan mudah dimengerti.

1.6. Metodologi Penelitian

Adapun beberapa tahapan metode penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :

1.6.1. Pemahaman *system* dan *studi Literatur*

Pada tahap ini dilakukan *studi literature* yang berhubungan dengan pembuatan perangkat lunak secara menyeluruh dengan

cara mengumpulkan informasi-informasi yang di butuhkan. *Literatur* yang dipelajari berhubungan dengan teori-teori dasar.

1.6.2. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan system dari perangkat lunak menggunakan studi literature yang telah dipelajari serta mempelajari teknologi-teknologi yang telah diterapkan pada aplikasi yang telah ada, karena tahap ini merupakan tahapan terpenting dalam rangkaian pembuatan aplikasi dan mempengaruhi tahapan implementasi.

1.6.3. Implementasi

Pada tahapan ini dilakukan implementasi terhadap rancangan system yang telah di buat. Tahap ini merelisasikan apa yang telah terdapat pada tahapan sebelumnya menjadi sebuah aplikasi sesuai yang direncanakan.

1.6.4. Pembuatan laporan

Pada tahap ini dilakukan untuk membuat laporan dari semua dasar teori dan metode yang digunakan serta hasil-hasil yang diperoleh selama pengerjaan tugas akhir.

1.6.5. Tahapan Penelitian

Pada tahap ini penelitian perlu yang dinamakan sebuah analisis, mulai dari analisis kebutuhan sampai dengan design system yang kita akan buat. Salah satu cara untuk menganalisis kebutuhan *system* yaitu menggunakan sebuah *Use case*, karena dengan

sebuah *use case* dapat menangkap apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah *system* tersebut.

Dalam penyusunan laporan tugas akhir ini, terdapat 5 bab yang berisi tentang:

BAB I**PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat studi dan ruang lingkup *studi*.

BAB II**LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan teori teori acuan dalam penyusunan tugas akhir ini. Teori yang diambil berupa teori tentang android, pembangunan *aplikasi trip organizer*.

BAB III**METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini, berisi tentang waktu dan tempat penelitian, tahapan penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis data.

BAB IV**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini, berisi tentang hasil penelitian yang akan dijelaskan dalam bentuk diagram serta implementasi aplikasi yang telah dibuat.

BAB V**KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapat dalam penelitian ini.