# BAB I

# PENDAHULUAN

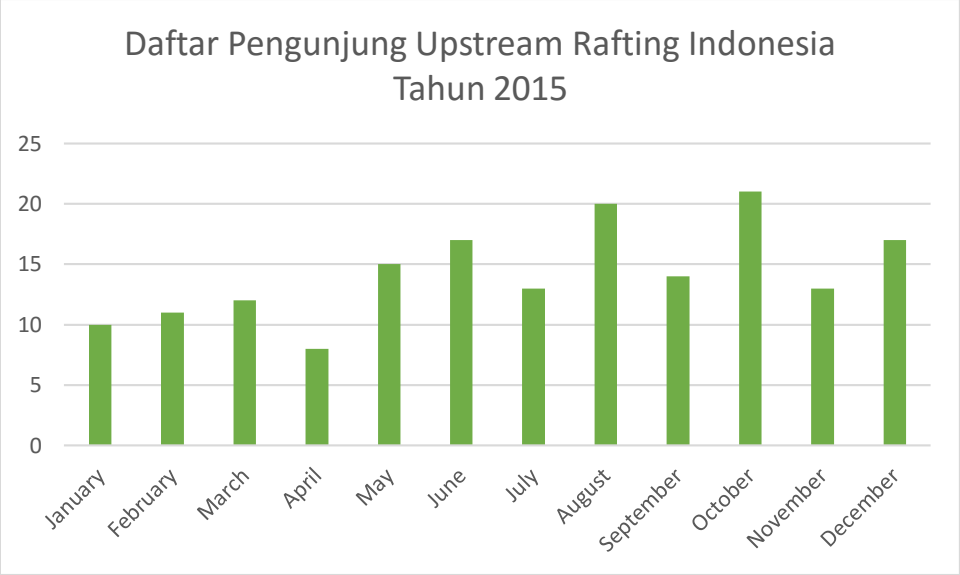
## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini semakin mempermudahkan segala aktifitas yang membutuhkan pemrosesan data dengan cepat. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi dapat memudahkan untuk mendapatkan informasi kapan saja, dimana saja dan dari siapa saja. Dengan adanya teknologi jarak dan waktu bukanlah sebuah masalah, berbagai macam aplikasi tercipta untuk memfasilitasinya. Perkembangan teknologi yang semakin berkembang dapat pula menarik minat masyarakat atau organisasi untuk menerapkan teknologi kedalam setiap bagian dalam organisasi atau masyarakat tersebut.

Dalam hal pariwisata contohnya Arung Jeram merupakan salah satu wahana wisata air yang menyeramkan bagi sebagian masyarakat karena jeram yang sangat deras serta seringnya terjadi insiden dalam arung jeram baik yang disebabkan factor alam ataupun *human error*. Namun dengan pengelolaan yang sangat baik Arung jeram dapat digunakan seebagai media pembelajaran yang sangat menarik dan menyenangkan, dalam hal ini pemanfaatan teknologi informasi sangat dibutuhkan dalam hal pengelolaan data, media promosi serta melakukan pemesanan yang bersifat *online* dengan. Penerapan teknologi informasi dengan wisata arung jeram akan memberikan pengaruh positif pada pelayanan pemesanan dan media promosi, juga

akan meningkatkan kemudahan bagi peserta yang akan melakukan trip wisata arung jeram.

Upstream Rafting Indonesia merupakan salah satu provider arung jeram yang berada di kota Bandung Barat tapatnya di desa cisameng rajamandala, Padalarang dan kantor pusat berada di Jl.Sabang no.25 Bandung. Dalam kurun waktu 2014/2015, jumlah pengunjung upstream sebanyak 597 pengunjung.




**Gambar 1. 1 Grafik Pengunjung upstream rafting Indonesia priode 2014/2015**

**(sumber: upstream rafting Indonesia)**

Berdasarkan presentase pada diagram diatas dapat dilihat minat masyarakat akan arung jeram untuk melakukan wisata arung jeram. Melihat antusias masyarakat maka tentunya media promosi wisata dan kecepatan dalam pelayanan harus ditingkatkan.

Permasalahan yang diangkat yaitu mengenai proses pemesanan yang dilakukan pleh calon peserta arung jeram, pertama peserta menghubungi pihak upstream kemudian akan menemui petugas di basecamp dan mengisi form pendaftaran dan

memilih jadwal setelah itu peserta akan melakukan pembayaran minimal 50% dari total pembayaran, setelah itu peserta tinggal menunggu jadwal pengarungan sesuai dengan yang sudah dipilih. Dari segi pengelolaan penjadwalan pengarungan masih dicatat kedalam buku catatan pengarungan sehingga ada kemungkinan buku catatan rusak, proses pengelolaan peralatan yang digunakan pada saat melakukan pengarungan masih menggunakan proses pencatatan manual sehingga kemungkinan alat rusak atau hilang sangat besar.

Secara keseluruhan dari sistem yang berjalan ini dapat dilihat bahwa terdapat beberapa kurang efisien baik itu dari segi waktu dan meda penyimpanan file atau data

Oleh karena itu penulis ingin membangun suatu *web*site yang dapat membantu kinerja upstream rafting Indonesia dalam mengelola pemesanan maka dalam rangka penelitian kali ini, penulis mengambil judul penelitian: **" PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN ARUNG JERAM PADA USTREAM RAFTING INDONESIA BERBASIS *WEB*"**

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi dan rumusan masalah adalah langkah awal dalam melakukan pemecahan masalah dalam penelitian karena dalam langkah ini akan menentukan hal apa saja yang akan di identifikasi dan dirumuskan permasalahan nya.

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

a. Proses pemesanan yang mengharuskan peserta datang ke tempat untuk meakukan proses pemesanan atau menghubungi pihak upstream dalam melakukan pemesnan sehingga hal ini menimbulkan ketidak efektifan dalam segi waktu bagi peserta.
b. Penggunaan formulir reservasi yang masih mengunakan pencatatan manual sehingga memiliki resiko rusak atau hilang.
c. Proses pemilihan penjadwalan yang masih menggunakan manual sehingga tamu tidak mengetahui jadwal tersebut kosong atau tidak.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

a. Bagaimana sistem yang berjalan proses pemesanan pada upstream rafting Indonesia .
b. Bagaimana perancangan sistem informasi yang diusulkan bagi upstream rafting Indonesia dalam proses pemesanan untuk memecahkan permasalahan.
c. Bagaimana pengujian dari sistem yang telah diimplementasi pada proses peesanan upstream rafting Indonesia.
d. Bagaiamana implementsi dari rancangan sistem informasi yang diusulkan pada upstream rafting indonesia.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah maksud dan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut

### 1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi pemesanan arung jeram pada upstream rafting indonesai menjadi lebih baik mulai dari pendaftaran, pemesanan, pembayran, penjadawalan, serta pengelolaan alat. sehingga sistem yang di bangun lebih mudah, cepat dan efisien. Selain itu juga untuk menghindari kehilangan – kehilangan dokumen penting lainnya.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui bagaimana sistem yang berjalan selama ini sehingga penulis dapat membuat rancangan sistem informasi pemesanan wisata arung jeram pada Upstream Rafting Indonesia.
b. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan wisata arung jeram pada Upstream Rafting Indonesia.
c. Untuk mengimplementasikan hasil dari rancangan sistem yang dibangun kedalam sistem informasi pemesanan wisata arung jeram pada Upstream Rafting Indonesia sehingga menjawab permasalahan – permasalahan pada sistem yang berjalan sebelum nya.

Untuk melakukan pengujian sistem informasi pemesanan wisata arung jeram pada Upstream Rafting Indonesia apakah sudah sesuai dengan sistem yang diusulkan sebelumnya atau belum memenuhi sesuai dengan kebutuhan yang diusulkan.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini akan sangat penting bagi mereka yang berkepentingan dengan tema penelitian yang di lakukan oleh peneliti. Kegunaan penelitian ini di bagi kedalam dua bagian yaitu kegunaan praktis dan kegunaan akademis. Adapun penjelasannya sebagai berikut :

### 1.4.1 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembang Ilmu

   Dalam kegunaannya di dalam bidang pengembangan ilmu pengetahuan, yaitu untuk mengimplemntasikan ilmu dalam bidang teknologi informasi dan pemanfaatanya dalam pengelolaan data pemesnan di upstream rafting indonesia

b. Bagi Peneliti

   Sebagai pengembangan ilmu dalam bidang sistem informasi dan pemanfaatannya, serta sebagai tolak ukur kemampuan peneliti dalam perancangan suatu sistem informasi dan pemanfaatanya dalam peengelolaan pemesanan wisata upstream rafting indonesia

c. Bagi Peneliti Lain

   Dalam kegunaanya bagi peneliti lain sebagai indicator untuk referensi dan bahan acuan bagi peneliti yang akan melakukan penelitian.

### 1.4.2 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan – masukan ke perusahaan atau objek penelitian tentang kelemahan – kelemahan atau

kekurangan – kekurangan yang ada pada lokasi penelitian. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan saran pada lokasi penelitian.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk memperjelas ruang lingkup yang akan di paparkan dalam penulisan ini oleh karena itu penulis membatasi permasalahan menjadi:

1. Ruang lingkup penelitian hanya pada proses pemesanan paket wisata arung jeram pada upstream rafting indonesia.
2. Sistem hanya menyediakan layanan pemesanan *online* dan *offline*(datang langsung ke tempat), sistem menyediakan layanan kelola data anggota, kelola pembayran, kelola kebutuhan peralatan serta pengelolaan pengarungan
3. *Database* yang digunakan belum terintegrasi dengan *Database* yang ada pada upstream rafting indonesia, sehingga dalam perancangan awal disediakan menu penginputan paket wisata yang sudah disesuaikan dengan paket wisata yang sudah ada pada upstream rafting indonesia

## 1.6 Lokasi Penelitian Dan Waktu

Lokasi dan waktu penelitian merupakan tempat dimana peneliti melakukan sebuah penelitian untuk mendapatkan data dan informasi mengenai objek yang di teliti. Lokasi penelitian bertempat di Upstream rafting Indonesia yang merupakan provider arung jeram yang berada di kampung Cisameng desa Raja Mandala kabupaten Bandung Barat.

**Tabel 1. 1 Kegiatan Penelitian**

| No | Kegiatan | Bulan/Tahun | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | September | | | | Oktober | | | | November | | | | Desember | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Pengajuan Proposal | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Survey Objek Penelitian | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Pengumpulan data :<br>a. Observasi<br>b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Identifikasi Objek<br>a. Analisis Prosedur<br>b. Analisis Dokumen | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5 | Perancangan Prototype<br>a. Perancangan prosedur<br>b. Perancangan basis data<br>c. Perancangan Interface I/O | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Pengujian dan evaluasi prototype | | | | | | | | | | | | | | | | |

## 1.7 Sistematika Penulisan

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, kegunaan penelitian dimana di

dalamnya terdapat kegunaan praktis dan kegunaan akademi, batasan masalah, lokasi dan waktu penelitian serta sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dalam membangun aplikasi, teori-teori umum yang berkaitan dengan sistem informasi perpustakaan dan materi pendukung lainnya.

**BAB III OBJEK DAN METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan mengenai objek penelitian yang didalam nya terdiri dari sejarah singkat perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi dan deskripsi tugas, ada pula metode penelitian yang terdiri dari desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem, serta pengujian sistem, beserta analisis sistem yang sedang berjalan dengan analisis dokumen dan analisis prosedur yang berjalan dengan menggunakan alat bantu flow map, diagram konteks, data flow diagrama, lalu evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan

**BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini akan menjelaskan mengenai perancangan sistem berdasarkan evaluasi sistem yang sedang berjalan dengan menggunakan flow map, diagram konteks, data flow diaram, kamus data. Serta melakukan perancangan antar muka, perancangan arsitektur jaringan, kemudian melakukan perencanaan pengujian program dan implementasi program..

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bab terakhir dimana dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang diperoleh dari hasil implementasi dan pengujian sistem informasi pelayanan perpustakaan yang telah dibuat, serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi ini selanjutnya