BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Jacktour merupakan sebuah perusahaan di Bandung yang bergerak di bidang jasa *Tour* dan *Travel*. Jacktour memiliki beberapa divisi yang terkait dengan kepariwisataan dan transportasi seperti rental mobil, rentar bis dan paket wisata. Di perusahaan ini sebenarnya sudah memiliki Sistem Informasi yang bersifat Enterprise yang teridiri dari Absensi, Kepegawaian, Penggajian, Transportasi, Alokasi Kendaraan, Kontrak Transport, *On Duty*, Penilaian Staff maupun Reservasi, namun sayangnya di perusahaan ini belum memiliki sistem reservasi berbasis *mobile*. Dalam melakukan kegiatan pelayanannya saat ini, Jacktour hanya menerima reservasi lewat web, *e-mail*, *whatsapp* dan telepon. Sehingga perusahaan ini tidak ingin ketinggalan dalam hal perkembangan teknologi dengan membuat suatu sistem pelayanan berbasis *mobile* yang ingin memudahkan *customer* untuk melakukan reservasi paket wisata.

Dari data yang didapat dengan melakukan penelitian dan observasi ke kantor Jacktour dengan General Manager yaitu Jack Febrian sebagai narasumber pada hari Sabtu 29 Agustus 2015 bertempat di kantor Jacktour Bandung, adapun permasalahan yang sering muncul adalah pada saat *customer* akan mencari info tentang tujuan *tour*, paket *tour*, harga dan kebutuhan lainnya harus menghubungi kantor melalui telepon, *e-mail* dan *whatsapp*, walaupun sebenarnya bisa melihat informasi tersebut melalui web namun biasanya untuk *customer* yang *backpacker* tidak mungkin mereka kemana-mana membawa laptop untuk membuka web sehingga dibutuhkanlah aplikasi berbasis *mobile* untuk memudahkan *customer* melakukan reservasi secara *fleksibel* dan *real time* darimana saja.

Sedangkan untuk Jacktour sendiri dengan tidak adanya aplikasi reservasi berbasis *mobile* dapat mengurangi *customer* yang akan melakukan reservasi dikarenakan sekarang banyak orang yang ingin segala sesuatunya itu *fleksible* melalui *handphone* mereka sendiri. Sedangkan di Jacktour saat ini hanya menerima reservasi

melalui web, *whatsapp*, *e-mail* dan telepon. Dengan begitu dibutuhkanlah aplikasi ini yang diharapkan dapat menambah *fitur* pelayanannya melalui aplikasi *android*.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan diatas menjadi alasan pembuatan aplikasi yang membantu *customer* untuk melakukan reservasi dan untuk menambah *via* pelayanan reservasi dari *customer* melalui aplikasi *android* dengan judul **"PEMBANGUNAN APLIKASI MOBILE RESERVASI PAKET TOUR DAN TRAVEL MENGGUNAKAN WEB SERVICE BERBASIS ANDROID".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. *Customer* kesulitan dalam hal mendapatkan informasi paket terbaru.
2. *Customer* kesulitan dalam hal melakukan reservasi karena *customer* harus menghubungi kantor lewat telepon, *e-mail*, *whatsapp* dan web yang tidak semua *customer* bisa membukanya.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi reservasi paket *tour* berbasis android sehingga dapat membantu dan mempermudah para *customer* dalam melakukan reservasi paket dengan hanya mengakses lewat ponsel berbasis *android*.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Menyediakan sebuah aplikasi *mobile* yang dapat menyampaikan informasi paket terbaru.
2. Menyediakan sebuah aplikasi reservasi paket *tour* berbasis android yang dapat mempermudah para *customer* untuk melakukan reservasi secara *fleksibel* dan *real time* darimana saja.

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi ini diperlukan beberapa batasan masalah sehingga dalam pembuatan aplikasi ini lebih terfokus, adapun batasan masalah tersebut, yaitu :

1. Hanya membahas aplikasi reservasi *tour package* berbasis android di Jacktour saja, seperti menampilkan informasi *tour package*, reservasi *tour package*, *my booking*, pembayaran lewat *mobile* dan konversi kurs mata uang dunia.
2. Pembayaran disini menggunakan jenis t*ransfer* antar bank.
3. Penentuan transfer berhasil, batal atau belum transfer dilakukan dan dicek oleh admin.
4. Reservasi dalam aplikasi ini bersifat *real time*.
5. Pendekatan analisis dan perancangan dari pembuatan aplikasi ini dibuat menggunakan pendekatan OOAD (*Object Oriented Analysis and Design*) dengan UML (*Unified Modeling Language*)..
6. Aplikasi yang akan dibangun berbasis *mobile platform Android*.
7. Aplikasi ini berjalan pada *smartphone android* dengan spesifikasi minimal android versi 4.1.2 (*Jelly Bean*) yang terhubung dengan koneksi internet.
8. Aplikasi reservasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman java pada *platform android*.
9. Pertukaran data dengan server yang dilakukan menggunakan JSON (*JavaScript Object Notation*).
10. Database yang digunakan yaitu MySql.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data
   a. Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara mengadakan wawancara langsung dengan pihak yang bersangkutan. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan wawancara dengan pimpinan Jacktour tentang masalah yang sering dihadapi dalam reservasi paket tour.

b. Observasi

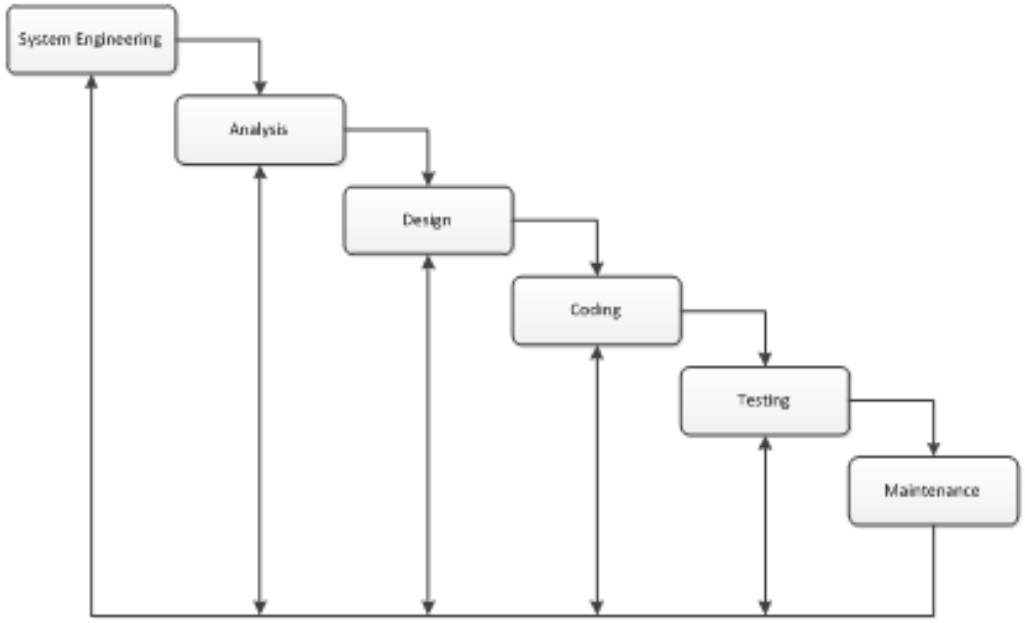
Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan terhadap objek penelitian dan pencatatan secara sistematis terhadap suatu gagasan yang diselidiki. Kegiatan yang dilakukan adalah melakukan riset untuk mengamati secara langsung proses reservasi paket tour pada Jacktour.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi dalam penelitian.

2. Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah model *waterfall*. Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan model *waterfall*.



Sumber : R. S. Pressman [1]

Gambar 1.1 Tahap – tahap model Waterfall

Penjelasan dari tahap-tahap waterfall model adalah sebagai berikut:

1. Perancangan Sistem (*System Engineering*)

Pada tahap awal ini dimulai dengan melihat dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem. Dari kebutuhan sistem tersebut akan diterapkan kedalam perangkat lunak yang dibuat. Contoh kebutuhan tersebut adalah menentukan *tools* dan bahasa pemrograman yang akan digunakan dalam membangun aplikasi, data yang akan ditampilkan pada aplikasi nantinya.

2. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software Requirement Analysis*)

Merupakan tahap untuk menganalisis hal – hal yang diperlukan dalam pembangunan aplikasi *mobile* reservasi ini. Pada tahap ini sudah mengetahui dan menetapkan ruang lingkup aplikasi serta fungsi-fungsi yang dibutuhkan.

3. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan aplikasi *mobile* reservasi paket tour. Proses perancangan meliputi penentuan isi dari aplikasi dan desain *user interface* yang akan dibuat.

4. Pengkodean (*Coding*)

Merupakan proses penulisan bahasa program agar aplikasi *mobile* reservasi dapat dijalankan oleh mesin sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat sebelumnya.

5. Pengujian (*Testing*)

Proses ini bertujuan untuk memastikan bahwa semua pernyataan telah diuji dan memastikan juga bahwa input yang digunakan akan menghasilkan output yang sesuai.

6. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Tahap akhir dimana aplikasi *mobile* reservasi telah selesai dibangun dan suatu saat dapat mengalami perubahan atau penambahan isi dari aplikasi maka akan dilakukan perbaikan sesuai dengan yang dibutuhkan.\

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun, meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah dalam membangun aplikasi, metodologi penelitian yang digunakan pada saat membangun aplikasi, dan sistematika penulisan penyusunan tugas akhir ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berhubungan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan dan berisi tentang teori sistem perangkat lunak, profil perusahaan, dan tools yang digunakan untuk pembangunan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan fungsional maupun non fungsional untuk aplikasi yang akan dibangun. Selain itu, pada bab ini juga akan digambarkan perancangan dan struktur antar muka untuk aplikasi yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi hasil implementasi analisis dari BAB 3 dan perancangan aplikasi yang dilakukan, serta hasil pengujian aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang merupakan jawaban yang melatar belakangi masalah pada bab 1, dan saran yang nantinya akan berguna bagi pengembang perangkat lunak ini ke depannya.