BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Berkemah atau yang biasa disebut *camping* merupakan kegiatan rekreasi di luar ruangan yang umumnya dilakukan untuk menghilangkan penat dari ramainya perkotaan, atau dari keramaian secara umum dengan tujuan untuk dapat menikmati keindahan alam. Kegiatan ini bisa dilakukan oleh berbagai kalangan masyarakat, mulai dari kelompok siswa sekolah, mahasiswa, dan organisasi-organisasi lain terutama organisasi pecinta alam. *Camping* merupakan salah satu kegiatan *outdor* yang banyak diminati di kalangan masyarakat. Hal ini diantaranya diakibatkan dari banyaknya tayangan media layar kaca yang menayangkan kegiatan berbau petualangan alam seperti kegiatan mendaki gunung yang sangat identik dengan berkemah. Selain itu, media komunikasi sosial juga memiliki peran yang cukup berpengaruh dalam hal ini, karena dirasa dapat menyajikan berbagai macam informasi mengenai destinasi yang menggiurkan dan dapat menggoda minat bagi masyarakat.

Lokasi merupakan salah satu hal yang sangat perlu diperhatikan dalam kegiatan ini. Masyarakat tidak bisa asal dalam memilih lokasi *camping*, tetapi mereka juga harus memperhatikan sisi fasilitas, kenyamanan, dan keamananan lokasi *camping* tersebut. Saat ini sudah banyak lokasi bumi perkemahan yang terdapat di Indonesia. Tetapi tidak jarang beberapa orang merasa kesulitan dalam mencari dan memilih lokasi *camping* terdekat dan dengan rating terbaik.

Ketika seseorang melakukan kegiatan *camping*, tentu saja mereka membutuhkan peralatan-peralatan yang mendukung seperti tenda *dome,* tas carrier, *seleeping bag*, *head lamp*, matras, kompor *portable*, dan peralatan-peralatan lainnya. Akan tetapi hal yang satu ini seringkali menjadi masalah, karena tidak semua orang yang menggemari kegiatan ini memiliki peralatan *camping* pribadi. Terkadang beberapa kalangan lebih memilih untuk menyewa peralatan *camping* dibanding harus membelinya. Hal ini dikarenakan biaya yang dibutuhkan untuk

membeli peralatan *camping* tersebut sejauh ini tergolong cukup mahal. Berdasarkan survey yang dilakukan, sebanyak 54,7% dari 65 responden merasa kesulitan untuk mencari tempat penyewaan peralatan *camping*.

Kegiatan *camping* ini biasanya dilakukan secara berkelompok, namun tidak jarang juga ada beberapa orang yang melakukan kegiatan *camping* ini sendirian. Mendapatkan teman atau rekan yang ingin melakukan aktifitas *camping* secara bersamaan dalam satu waktu dirasa cukup sulit, apalagi jika kedua orang tersebut belum saling mengenal satu sama lainnya, salah satu solusi untuk hal ini yaitu dengan cara mengikuti *event camping*, akan tetapi beberapa masyarakat merasa kesulitan dalam mencari *event camping,* hal tersebut dikarenakan biasanya *event camping* tersebut hanya dilakukan oleh anggota kelompok pecinta alam.

Berdasarkan uraian di atas maka akan dibangun sebuah perangkat lunak dengan tujuan dapat membantu dalam mencari tempat penyewaan peralatan *camping* yang dikhususkan untuk pengguna *smartphone.* Adapun *platform* yang digunakan sebagai *pilot project* perangkat lunak ini adalah android dengan pertimbangan saat ini android memiliki *market share* sebesar 82,8% dari keseluruhan ponsel yang diaktifkan (IDC , 2015). Dengan pembangunan perangkat lunak ini diharapkan menjadi solusi yang tepat untuk mendukung serta membantu masyarakat yang ingn melakukan kegiatan *camping*.

I.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah diantaranya :

1. Beberapa masyarakat merasa kesulitan dalam memilih tempat *camping*.
2. Sulitnya mencari tempat penyewaan alat *camping* yang sekaligus bisa melakukan *booking*.
3. Beberapa masyarakat merasa kesulitan dalam mencari *event camping*.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah perangkat lunak yang membantu mencari lokasi berkemah, dan tempat penyewaan peralatan kemah. Adapun tujuannya adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah masyarakat dalam memilih lokasi *camping*.
2. Membantu masyarakat ini menemukan tempat penyewaan alat *camping*, sekaligus bisa melakukan *booking* pada alat *camping* yang akan disewa.
3. Mempermudah masyarakat dalam mencari *event-event camping*.

I.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Perangkat Lunak ini dibangun dalam dua *subsistem* yakni web (*backend)* dan *mobile* (*frontend).*
2. Perangkat lunak ini hanya menampilkan informasi tempat *camping* di daerah Bandung.
3. Perangkat lunak ini hanya mengambil data dari 10 tempat penyewaan peralatan *camping* di sekitar daerah kota Bandung.
4. Metode pembayaran dilakukan secara *offline* yaitu pengguna melakukan pembayaran melalui bank kemudian melakukan konfirmasi melalui aplikasi *mobile* android dengan meng-*upload* bukti pembayaran.
5. Admin hanya bisa menambahkan dan mengelola 1 lokasi tempat *camping* atau *rental*
6. Versi sitem operasi yang didukung oleh perangkat luak yang akan dibangu ini minimal versi 4.0 *Ice Cream Sandwich.*
7. Perangkat lunak ini menggunakan pendekatan *Location Base Service* (LBS) untuk menampilkan lokasi tempat penyewaan peralatan pendakian.

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metodologi penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Dengan

menggunakan metode deksriptif, maka penelitian dipusatkan pada pemecahan masalah-masalah aktual sebagaimana adanya saat penelitian dilaksanakan.

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut ini adalah metode pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku,jurnal ilmiah,situs internet, dan bacaan lainnya yang berkaitan dengan teknologi yang dipakai di dalam penelitian yang dilakukan.

2. Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan pada komunitas pecinta alam sebagai pengumpulan data validasi untuk membuktikan seberapa dibutuhkannya aplikasi ini dibangun dengan berdasarkan hasil dari kuesioner.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *model prototyping* sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Adapun proses tersebut antara lain :

1. *Communication*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan mendengar keluhan dari calon pengguna. Untuk membuat sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. *Quick Plan*

Pada tahap ini dilakukan perancangan pembangunan *prototype* perangkat lunak setelah semua kebutuhan dikumpulkan secara lengkap.

3. *Modeling & quick design*

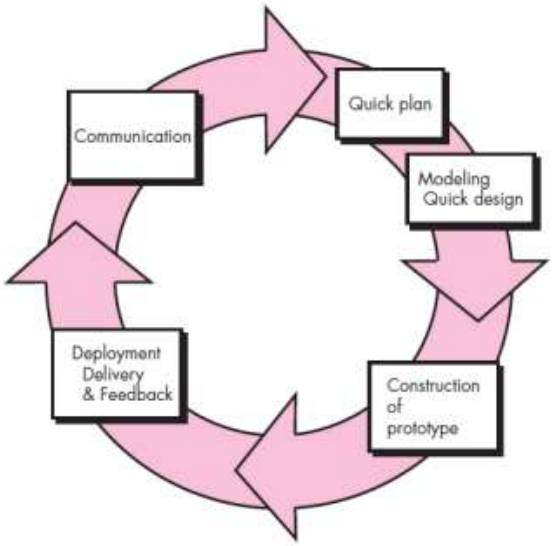
Pada tahap ini dilakukan pembuatan model dan desain *prototype* perangkat lunak secara global.

4. *Construction of Prototype*

Pada tahap ini dilakukan pembangunan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan perancangan yang telah dimodelkan sebelumnya.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahap ini *prototype* yang telah dibuat akan disebarkan kepada pengguna untuk dievaluasi, kemudian pengguna akan memberikan *feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun. Dari berbagai tahapan-tahapan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar I.1 *Prototyping Paradigma* (Pressman, 2010)



Gambar I.1 *Prototyping Paradigma*

I.6 Sistematika Penulisan

Sitematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 menerangkan secara umum latar belakang masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 menguraikan tentang bahan-bahan kajian, konsep dasar, dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian dan sintesis serupa yang pernah dikerjakan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab 3 menguraikan hasil analisis dan perancangan dari objek penelitian untuk mengetahui hal atau masalah apa yang timbul dan mencoba memecahkan masalah tersebut dengan mengaplikasikan perangkat-perangkat yang digunakan.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menguraikan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem, perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem serta pengujiannya. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian *black box*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 menguraikan tentang kesimpulan-kesimpulan dari penelitian, dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang untuk perbaikan perangkat lunak menjadi lebih baik.