

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini akan dibahas mengenai latar belakang pembuatan aplikasi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan dalam membangun aplikasi, dan sistematika penulisan.

### **1.1 Latar Belakang**

Liburan merupakan kebutuhan sekunder bagi setiap orang. Banyak sarana tempat liburan yang menyajikan berbagai sarana dan fasilitas yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan liburan, salah satunya adalah kota Yogyakarta.

Yogyakarta merupakan salah satu kota tujuan wisata di Indonesia yang berpotensi dengan daya tarik seni dan budaya (Ramadhanniar, 2011). Banyak wisatawan mancanegara dan wisatawan lokal datang ke Yogyakarta untuk tujuan wisata. Yogyakarta menyediakan fasilitas yang lengkap bagi wisatawan, seperti hotel berbintang, motel, penginapan, losmen, villa, restoran, restoran cepat saji, mall, supermarket, mini market, pusat perdagangan grosir, bar, kafe, spa dan sebagainya.

Berkembangnya teknologi dalam dunia internet juga turut mempengaruhi berkembangnya bidang pariwisata yang menarik banyak wisatawan mancanegara dan wisata lokal untuk berkunjung ke Yogyakarta. Pemanfaatan internet di bidang pariwisata dalam bentuk website atau portal sangat beragam, mulai dari sekedar pemberian layanan informasi dan promosi sampai layanan yang lebih kompleks (Danova, 2011). Para wisatawan dapat dengan

mudah melihat gambar dan membaca tulisan-tulisan di media website tentang ulasan tempat wisata dari para wisatawan lainnya.

Begitu juga dengan para pengelola sarana dan fasilitas tempat wisata yang memanfaatkan perkembangan teknologi dengan menjadikan dunia internet sebagai ajang promosi untuk sarana dan fasilitas tempat wisata yang dikelola. Maraknya pemanfaatan teknologi ini disebabkan oleh mudahnya seseorang untuk mengakses dunia internet dengan berbagai teknologi yang mudah dijumpai pada saat ini dan didukung dengan ketersediaan dunia internet yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Selain itu, biaya operasional yang dikeluarkan untuk menampilkan gambar ataupun tulisan di dunia internet relatif lebih rendah bila dibandingkan dengan memasang iklan pada media periklanan seperti televisi, surat kabar, billboard ataupun lainnya. Dengan begitu, mudah saja bagi wisatawan untuk menjajah sarana dan fasilitas wisata pada kota Yogyakarta.

Akan tetapi, bagi wisatawan yang belum pernah berkunjung ke Yogyakarta pasti akan kebingungan untuk mencari tempat beristirahat yang dekat dengan lokasi wisata tujuan mereka serta harga yang sesuai dengan jangkauan para wisatawan.

Untuk mempermudah para wisatawan yang mempunyai rencana untuk berwisata di kota Yogyakarta, serta mengembangkan bidang pariwisata kota Yogyakarta untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan, penulis berusaha untuk membuat suatu aplikasi (website) pencarian hotel berdasarkan jarak lokasi wisata dan

budget harga hotel berdasarkan jangkauan dari wisatawan.

Berdasarkan dari tinjauan penulis, para wisatawan akan lebih senang mendapat fasilitas tempat beristirahat dengan biaya yang sesuai dengan jangkauannya, dapat dengan mudah diakses dan dekat dengan lokasi wisata yang akan mereka tuju, sehingga para wisatawan dapat menghemat waktu perjalanan dari tempat beristirahat ke lokasi yang dituju, menghemat biaya transportasi dan mendapat waktu liburan yang lebih panjang.

Website disajikan tidak hanya berupa pencarian hotel saja, melainkan dimasukkan daftar tempat wisata, peta dinamis yang menggambarkan letak dari hotel maupun tempat wisata dan pencarian rute ke hotel maupun tempat wisata di dalamnya. Dengan penambahan beberapa fitur ini diharapkan website ini menjadi lebih menarik dan berguna.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang permasalahan diatas, maka perumusan masalahnya adalah bagaimana cara mencari hotel yang dekat dengan lokasi tujuan dan sesuai dengan anggaran biaya hotel saat berwisata ke kota Yogyakarta menggunakan piranti desktop maupun mobile.

### **1.3 Batasan Masalah**

Dengan banyaknya aspek dalam aplikasi yang akan dibangun maka diperlukan batasan masalah yang jelas untuk menghindari kerancuan dan ketidakjelasan dalam

pembahasan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Fasilitas tempat beristirahat hanya yang berlokasi di sekitar Yogyakarta.
2. Lokasi tujuan hanya yang berlokasi di sekitar Yogyakarta.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah untuk membangun suatu aplikasi yang dapat memberikan pilihan hotel untuk para wisatawan mancanegara maupun wisatawan lokal yang paling dekat dengan lokasi tujuan mereka dan sesuai dengan jangkauan biaya yang dikehendaki menggunakan piranti desktop maupun mobile.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah :

1. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari sumber pustaka yang mendukung untuk pembentukan sistem yang akan dibuat dengan melalui buku dan artikel yang terkait.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

- a. Analisis

Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan

pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL)

b. Perancangan

Merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam bahasa pemrograman.

d. Pengujian

Menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak. Hasil pengujian berupa dokumen Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

## **1.6 Sistematika Penulisan Laporan**

Penulisan tugas akhir ini terbagi dalam beberapa bab yang dirinci sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan

penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi uraian singkat hasil - hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

## **BAB III LANDASAN TEORI**

Berisi mengenai pengertian-pengertian dan teori-teori yang akan dipergunakan dalam membahas permasalahan di dalam makalah ini. Teori-teori yang digunakan disesuaikan dengan topik yang terkait dan dipergunakan sebagai pisau analisis yang nantinya akan berguna untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam makalah ini. Acuan-acuan sebagai teori pendukung makalah skripsi ini berdasarkan referensi yang telah teruji kebenaran dan beberapa teori yang dipergunakan sudah ada perwujudan implementasi secara nyata.

## **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil analisis dan perancangan atau *blue print* dari sistem yang akan dibangun. Hal ini akan mempermudah dalam membentuk format design *user interface* atau layar dialog antar muka

yang berguna sebagai panduan apabila user ingin menggunakan sistem ini.

#### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini menjelaskan tentang implementasi perangkat lunak yang dikembangkan berdasarkan analisa yang diterapkan dalam suatu aplikasi beserta hasil pengujian perangkat lunak tersebut.

#### **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan tugas akhir dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.