

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Yogyakarta merupakan salah satu kota di Negara Indonesia dengan jumlah wisatawan terbanyak. Pada tahun 2016 tercatat bahwa jumlah wisatawan di Yogyakarta sebanyak 21.445.343 dan pada tahun 2017 meningkat sebanyak 25.950.793 (Statistik Kepariwisata, 2017). Salah satu faktor meningkatnya wisatawan di Yogyakarta dikarenakan banyaknya obyek-obyek wisata yang dapat dikunjungi. Pada tahun 2017, tempat wisata di Yogyakarta tercatat sebanyak 131 obyek wisata. Obyek wisata tersebut meliputi wisata alam, obyek wisata budaya, wisata buatan, dan desa/kampung wisata (Statistik Kepariwisata, 2017).

Banyaknya destinasi wisata di Yogyakarta yang tidak dapat dijangkau dengan transportasi umum membuat para wisatawan harus mencari transportasi lain yang dapat digunakan untuk ke tempat-tempat yang dituju. Salah satu alternatif wisatawan yaitu dengan menyewa kendaraan di tempat penyedia jasa sewa mobil (*rent car*) yang mampu digunakan untuk menjangkau obyek wisata tersebut. Di Yogyakarta sendiri sudah banyak orang atau perusahaan yang berlomba untuk membuat usaha penyedia jasa sewa mobil yang dapat memenuhi kebutuhan para wisatawan.

Para wisatawan yang belum mengenal daerah Yogyakarta akan merasa kebingungan untuk mencari letak atau tempat sewa mobil yang terdekat dan sesuai dengan kebutuhan para wisatawan. Solusi untuk permasalahan ini yaitu diperlukan sebuah sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada wisatawan untuk mendapat informasi lokasi penyedia jasa sewa mobil yang sesuai. Selain itu sistem yang akan dibangun juga dapat menunjang usaha penyewaan mobil (Immawan, Yosha Zein, 2012). Sistem yang tepat untuk menangani permasalahan yaitu dengan membuat sistem pembangunan aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis *Location Based*

Service (LBS) pada *platform android* dan nantinya mampu mempermudah pengguna jasa dan penyedia jasa sewa mobil.

LBS yang biasa disebut layanan berbasis lokasi merupakan sebuah layanan yang memuat informasi dan dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan perangkat yang bergerak melalui jaringan dan dapat menampilkan titik posisi secara geografis secara tepat keberadaan perangkat bergerak tersebut, (Guntara, 2014). Sistem LBS di dalamnya menggunakan teknologi *Global Positioning Service* (GPS) yang dimana berfungsi memberikan sinyal yang dapat bisa terdeteksi oleh alat penerima di darat atau permukaan bumi. Selain GPS, untuk membuat LBS di perangkat mobile android diperlukan juga API (*Application Programming Interface*) dari *google maps*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada pada latar belakang, maka inti permasalahan yang dapat penulis simpulkan yaitu bagaimana membuat aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS yang memuat informasi tempat penyewaan mobil yang dapat memudahkan para wisatawan menemukan transportasi yang dapat digunakan ke tempat-tempat tujuan para wisatawan.

1.3. Batasan Masalah

Aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS yang dibuat memiliki beberapa batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS hanya berada di Kota Yogyakarta
2. Aplikasi hanya menampilkan titik lokasi tempat-tempat penyedia jasa sewa mobil
3. Aplikasi harus menggunakan koneksi internet

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS ini yaitu untuk membantu para wisatawan yang membutuhkan

informasi penyedia jasa sewa mobil dan membantu para pengusaha jasa sewa mobil untuk mendapatkan keuntungan yang lebih.

1.5. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam pembangunan aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta dari internet yang terkait dengan pembangunan aplikasi *mobile* informasi penyewaan mobil berbasis LBS serta mendukung dan mempertegas teori dari penelitian yang diajukan.

2. Metode wawancara

Metode ini dilakukan dengan melakukan dialog dengan beberapa wisatawan untuk mengetahui informasi tentang kurangnya kendaraan umum ke tujuan wisata-wisata yang ada di Yogyakarta dan juga dialog dengan dosen pembimbing mengenai sistem yang akan dibangun.

3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak meliputi proses sebagai berikut:

- a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang dikembangkan. Hasil analisis akan didokumentasikan dalam sebuah dokumen atau Laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
- b. Perancangan Perangkat Lunak, yaitu proses untuk mendefinisikan perancangan sistem yang dikembangkan. Perancangan-perancangan tersebut akan didokumentasikan lebih detil dalam Laporan Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

- c. Implementasi, yaitu pengkodean yang direalisasikan dari hasil analisis dan perancangan. Hasil dari tahap implementasi adalah *source code* yang siap dieksekusi.
- d. Pengujian, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang telah diimplementasikan sebelumnya. Hal yang akan diuji yaitu fungsionalitas dari perangkat lunak dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan adalah bagian yang berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, metode yang digunakan, serta sistematika penulisan yang akan digunakan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan Pustaka adalah bagian yang membahas tentang penelitian terlebih dahulu yang memiliki kesamaan jenis sehingga dapat digunakan untuk dapat membandingkan dengan program yang akan dibangun.

BAB III LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah bagian yang digunakan untuk membahas tentang teori yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Tahap analisis serta desain perangkat lunak dalam penelitian ini membahas analisis permasalahan yang akan diatasi dan perancangan perangkat lunak untuk mengatasi permasalahan tersebut.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Implementasi yang telah dilakukan serta pengujiannya dalam bentuk hasil yang telah dilakukan terhadap perangkat lunak akan dijelaskan pada bagian ini.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dan saran adalah bagian yang berisi tentang kesimpulan serta saran dari sistem yang akan dibangun sehingga dapat dijadikan tolak ukur untuk kemajuan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka merupakan bagian yang berisi tentang pustaka yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini.

LAMPIRAN

Lampiran merupakan bagian yang berisi pendukung yang digunakan saat penelitian.