

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada era sekarang ini, kegiatan *travelling* sudah menjadi salah satu kegiatan yang paling diminati oleh kalangan masyarakat baik dari kalangan anak-anak sampai kalangan orang tua. Ditambah dengan perkembangan jaman yang semakin meningkat dan terutama pada perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat kegiatan *travelling* sangatlah terbantu, misalnya dalam mencari informasi tentang tujuan wisata yang diinginkan. Contohnya, sesuai perkembangan saat ini banyak munculnya *Startup – startup* yang bergerak dibidang pariwisata atau *travelling*.

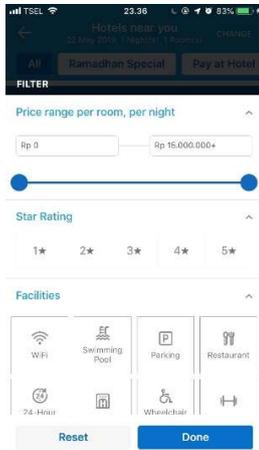
BackInd merupakan perusahaan *Startup* yang bergerak di bidang pariwisata yang bertujuan untuk memfasilitasi para wisatawan dalam memilih tempat wisata. Produk dari *Startup* BackInd adalah *Backpacker System Management*, dimana sistem ini merupakan aplikasi berbasis WEB yang digunakan oleh pengelola usaha dan aplikasi berbasis Android yang digunakan oleh para wisatawan. Layanan website yang disediakan aplikasi *Backpacker System Management* yakni pengelola usaha diberikan hak penuh melakukan proses *Create, Read, Update, Delete* (CRUD) terhadap produk yang dijual. Layanan android yang disediakan aplikasi *Backpacker System Management* yakni wisatawan dapat melakukan survey tempat wisata yang sedang dikunjungi, jika sudah menemukan tempat wisata yang sesuai wisatawan dapat melakukan pembelian tiket masuk ke tempat wisata. Selain itu wisatawan juga dapat melakukan survey *homestay* atau villa terdekat dari tempat wisata melalui aplikasi *Backpacker System Management*. Jika wisatawan sudah menemukan tempat *homestay* atau villa yang sesuai wisatawan dalam melakukan pemesanan kamar melalui aplikasi *Backpacker System Management*.



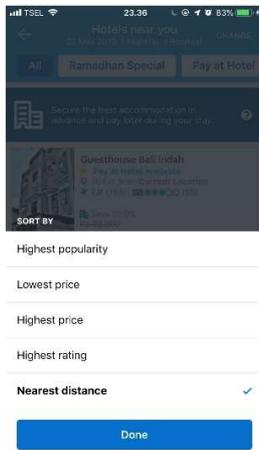
Gambar I.1 Kuisisioner Backind Tentang Permasalahan Perjalanan Wisata (Ningrum, Fajar, & Ambarsari, 2017)

Berdasarkan kuisisioner diatas, peneliti mendapatkan survey yang dilakukan pada tahun 2017 oleh peneliti sebelumnya seperti pada gambar I.1 diatas terhadap 45 koresponden, dan dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang dialami oleh wisatawan adalah permasalahan *budgeting* (harga yang sesuai modal) yaitu kesulitan dalam mencari harga yang sesuai dengan modal atau *budget* yang dimiliki oleh wisatawan. Kebutuhan akan fitur ini juga ditunjang dengan penyesuaian dari karakteristik pengguna (*user experience*) saat ini khususnya pada *e-commerce* dalam bidang *travelling* yang semuanya memiliki fitur *budgeting* didalamnya, karena mereka merasa bahwa fitur ini sangat dibutuhkan oleh pengguna. Ditambah penerapan fitur *filter* dan *sorting* yang membantu dalam mencari harga sesuai dengan modal atau *budget* wisatawan.

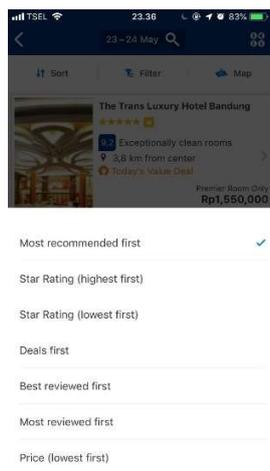
Ini adalah beberapa bukti bahwa fitur-fitur ini sangat dibutuhkan dan ada di setiap aplikasi *e-commerce* saat ini khususnya dalam bidang *travelling*.



Gambar I.3 Traveloka



Gambar I.2 tiket.com



Gambar I.4 Booking.com

Untuk itu penambahan fitur ini sangatlah membantu dalam mengatasi masalah diatas. Fitur yang dibangun pada aplikasi android merupakan sistem yang dapat membantu para wisatawan dalam menentukan rencana *travelling* sesuai dengan *budget* yang diinginkan. Sistem tersebut dibangun dengan menggunakan bahasa pemograman Java sebagai dasar pembuatan aplikasi android dan Android Studio sebagai *tools* tempat membuat aplikasi. Dengan adanya pengembangan layanan modul *budgeting* ini,

diharapkan dapat membantu para wisatawan dalam menentukan *budget* sebelum melakukan kegiatan *travelling*, sehingga para wisatawan bisa mengantisipasi dan mempersiapkan biaya yang sesuai dengan *budget* dari wisatawan itu sendiri. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) karena pengembangan aplikasi menggunakan metode ini terbilang singkat dan sangat membantu dalam perbaikan – perbaikan kebutuhan *customer* terhadap pengembangan aplikasi.

I.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

1. Adanya faktor permasalahan - permasalahan yang dialami oleh wisatawan saat melakukan kegiatan *travelling* yang mendukung pengembangan modul *budgeting*.
2. Identifikasi fitur-fitur yang relevan sesuai dengan kebutuhan – kebutuhan yang sudah ditetapkan berdasarkan pada permasalahan yang ada.
3. Penerapan *Rapid Application Development* (RAD) pada pengembangan aplikasi *mobile* berkaitan dalam modul *Budgeting*.

I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pengembangan modul *budgeting* pada aplikasi *mobile* Backind sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan dari permasalahan yang ada.
2. Mengetahui fitur-fitur yang relevan sesuai dengan kebutuhan yang sudah ditentukan.
3. Melakukan pengembangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan dari wisatawan.

I.4 Batasan Penelitian

Batasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java sebagai dasar pembuatan aplikasi android.

2. Sistem yang dibangun fokus terhadap layanan memproses data yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *mobile* yaitu mendapatkan data yang sesuai dengan pengguna.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat keilmuan :
Mampu mengembangkan modul *Budgeting* pada aplikasi backpacker dengan menggunakan model pengembangan RAD berbasis *mobile*.
2. Manfaat untuk industry :
Bagi industri penyedia jasa wisata dan homestay dapat membantu meningkatkan penjualan produk jasa. Bagi wisatawan dapat membantu wisatawan dalam memilih dan menentukan *tourism* dan *homestay* yang sesuai dengan harga dan kebutuhan wisatawan. Bagi startup BackInd dapat membantu meningkatkan perkembangan bisnis dengan lebih cepat.

I.6 Sistematika Laporan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini terdiri dari beberapa hal yang meliputi :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini berisikan uraian mengenai :

1. Latar belakang berisi tentang alasan suatu permasalahan menarik untuk diteliti melihat dari permasalahan yang ada pada lingkungan sekitar.
2. Rumusan masalah berisi tentang masalah yang akan diselesaikan pada penelitian.
3. Tujuan penelitian berisi tujuan dilakukan penelitian sesuai dengan sasaran yang akan dituju yaitu untuk backpacker (pengguna), penyedia jasa, startup Backind.
4. Batasan penelitian berisi tentang batasan-batasan yang ditentukan agar penelitian berfokus pada topik permasalahan yang diangkat.

5. Manfaat penelitian berisi manfaat yang diberikan setelah dilakukan penelitian kepada pihak-pihak yang dituju yaitu backpacker (pengguna) , pemerintah, penyedia jasa, startup backind.
6. Sistematika penulisan berisi tentang tatacara penulisan penelitian.

BAB II Landasan Teori

Pada bab ini berisi uraian mengenai :

1. Pembahasan teori-teori dasar yang relevan dengan judul penelitian yaitu, startup, business model canvas, user interface, mobile application development, android, uml.
2. Perangkat yang digunakan selama penelitian, meliputi perangkat lunak, pengembangan produk, pemodelan, kolaborasi, dan perangkat pengujian.
3. Metode pengembangan sistem dalam penelitian, yaitu menggunakan iterative incremental.

BAB III Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan, berupa model konseptual yang menggunakan penelitian SI design science. Selain itu pada bab ini dirumuskan sistematika penelitian berdasarkan metodologi pengembangan sistem yang telah ditentukan. Sistematika penelitian pada penelitian ini dibagi ke dalam tiga tahap swimlane, yaitu tahap pendahuluan, tahap pengembangan sistem dan tahap penutup. Pada tahap pengembangan sistem terdapat empat sub bab tahapan, yaitu inception, elaboration, construction dan transition.

BAB IV Analisis dan Perancangan

Pada bab ini berisi analisis perancangan sistem dan bisnis dengan melakukan analisis proses bisnis, identifikasi aktor untuk kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan seperti use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram, conceptual data model dan user interface.

BAB V Implementasi dan Pengujian

Pada bab ini berisi tentang implementasi dari hasil perancangan yang telah dibuat sebelumnya. Implementasi yang dilakukan meliputi implementasi bisnis, aplikasi dan data. Setelah itu dilakukan pengujian terhadap aplikasi meliputi unit testing, integration testing, stress testing dan acceptance testing.

BAB VI Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan. Saran yang diberikan guna memperbaiki penelitian selanjutnya.