

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Rekreasi adalah semua kegiatan yang dilakukan pada waktu senggang baik secara individual maupun secara bersama yang bersifat bebas dan menyenangkan, sehingga orang cenderung untuk melakukannya. Rekreasi meliputi pertandingan olahraga, santai, dan hobi. Rekreasi merupakan suatu kegiatan khusus yang ditentukan oleh elemen waktu, kondisi dan sikap seseorang dan lingkungannya.

Dengan tingginya tingkat minat masyarakat dalam berekreasi dan berwisata, oleh karena itu perusahaan memerlukan suatu informasi yang melayani pemesanan tiket secara cepat dan tepat. Selain itu dalam pengolahan data pun dibutuhkan waktu yang lebih efisien. Penerapan teknologi berbasis Android atau Online merupakan jawaban dari tantangan perkembangan teknologi informasi pada era globalisasi saat ini.

Di masa teknologi sekarang ini yang sudah sangat pesat, khususnya pada bidang teknologi informasi. Kebutuhan konsumen terhadap suatu informasi menjadi sangat penting. Informasi yang cepat, akurat dan relevan merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh setiap perusahaan untuk memaksimalkan segala potensi yang dimiliki untuk memenuhi kebutuhan informasi pada era globalisasi saat ini, sehingga dapat lebih berkompeten untuk mengatasi persaingan-persaingan yang timbul antara tempat-tempat wisata yang ada.

Ada beberapa penelitian yang terkait dengan Pemesanan Tiket Secara Online, pertama penelitian dari Efendri, Juli, yang berjudul "Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web di CMT" dengan menghasilkan sistem informasi pemesanan paket ini dapat mencatat data pemesanan tiket tours dan travel di Citra Madinah Tour & Travel. sehingga dapat sistem informasi pemesanan paket wisata ini dapat memasarkan paket – paket wisata yang ada agar dapat dijangkau dan dilihat oleh konsumen dan dapat mengelola data agar dapat menjadi laporan sehingga tidak menghambat kinerja perusahaan. Penelitian kedua dari Nugraha, A.H, yang berjudul "Pengembangan Aplikasi Mobile Akademik Dosen berbasis Webservice di Universitas Widyatama" dengan menghasilkan pengintegrasian dan penentuan service yang berhasil mengimplementasikan service Oriented Architecture (SOA) melalui pendekatan sifat dari SOA tersebut, sehingga Aplikasi mobile ini berhasil mengintegrasikan sebuah mobile apps dengan tampilan dinamis atau responsif

kedalam sebuah aplikasi mobile berbasis Android OS dengan bantuan Webview yang ada pada android studio.

Maka pada tugas akhir ini, Aplikasi ini akan dirancang dengan berbasis Android dengan tujuan untuk memudahkan masyarakat dalam berwisata. Aplikasi ini akan dijalankan secara online untuk setiap bagian dalam wahana rekreasi tersebut. Untuk setiap bagian pada wahana rekreasi ini terkoneksi dalam jaringan Internet, sehingga aplikasi ini dapat memonitoring semua proses yang ada secara utuh.

Berdasarkan hal tersebut, pada penelitian ini penulis mengambil tema: **“RANCANG BANGUN SISTEM APLIKASI PEMESANAN TIKET WISATA REKREASI BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *IMAGE RECOGNITION*”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem informasi pemesanan tiket online dengan metode image recognition secara online?.
2. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan tiket online dengan metode image recognition agar dapat bekerja di smartphone android versi lollipop?
3. Bagaimana cara pengolahan data pemesanan tiket online dengan metode image recognition agar dapat bekerja di smartphone android versi lollipop?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Untuk memberikan kemudahan dalam pembelian tiket dan juga masuk kedalam wahana dengan menggunakan Metode Image Recognition..
2. Aplikasi ini dirancang untuk dapat dipakai semua kalangan, dari bawah hingga atas.
3. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan perusahaan dalam melakukan pengelolaan data pembeli dan juga data tiket yang telah dibeli.
4. Memberikan informasi bagi masyarakat yang ingin melakukan rekreasi, baik informasi harga tiket masuk, jadwal buka atau tutup wisata rekreasi tersebut maupun promo yang ada di wisata rekreasi tersebut.

## **1.4 Batasan Masalah**

1. Perancangan sistem yang akan dibahas adalah sistem informasi yang akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan pemesanan tiket online pada wisata rekreasi dengan metode image recognition..
2. Program dibuat berbasis android menggunakan PHP, MySQL, Android Studio dan JDK (Java Development Kit).
3. Sistem hanya menangani pengelolaan data pemesanan tiket online pada

wahana rekreasi dengan metode image recognition.

## 1.5 Metode Penelitian

### 1. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dari berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan Nasional ataupun perpustakaan lain, dan membaca beberapa jurnal Nasional maupun Internasional yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

### 2. Pengumpulan Data yang Berhubungan dengan Penelitian

Melakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk penelitian ini, yaitu data mengenai data data tentang pendaftaran yang terkait.

### 3. Perancangan Sistem

Proses pembuatan ini meliputi pembuatan rancangan aplikasi dan pembuatan user interface aplikasi.

### 4. Implementasi Sistem

Pada tahap ini dilakukan pembuatan sistem sesuai dengan analisis dan perancangan yang telah dilakukan

### 5. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem, apakah implementasi telah sesuai dengan tujuan penelitian

## 1.6 Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penelitian, tujuan penelitian perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menjelaskan tentang landasan teori yang menjelaskan tentang teori umum yang berkaitan dengan topik, teori program yang berkaitan dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yaitu berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam pembuatan aplikasi tersebut.

### BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas hasil dari perancangan aplikasi

berdasarkan sistem yang telah ditentukan.

**BAB IV HASIL DAN ANALISA**

Bab ini berisi hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat dari aplikasi ini.

**BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran yang mendukung untuk kesempurnaan proyek akhir ini.