

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini semakin pesat dan menyebabkan setiap perusahaan harus mampu beradaptasi dengan teknologi saat ini dan mampu mengikuti perkembangan bisnis melalui media internet yaitu sebuah jaringan online global tanpa batas yang menyediakan berjuta jenis informasi. Dengan media internet perusahaan akan lebih mudah dikenal oleh masyarakat tanpa harus mengeluarkan banyak biaya pengiklanan dan dapat langsung mengakses transaksi yang dapat diakses dimana saja. Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin modern banyak penginapan seperti hotel, wisma, villa dan lain-lain yang menggunakan fasilitas internet dan pemesanan kamar.

Namun kini sudah banyak penginapan yang berfasilitas di gedung dan malah memperbanyak lahan untuk pembangunan seperti hotel. Walaupun fasilitas yang diberikan oleh hotel telah memadai namun hal tersebut berpengaruh pada biaya penginapan maka apabila fasilitas semakin tinggi tingkatnya biaya yang dikeluarkan pun semakin besar. Kini banyak rumah penduduk setempat yang memiliki rumah dengan banyak kamar kosong dan bertempat didekat daerah wisata dan kota-kota besar

Namun hal tersebut mungkin kurang terdengar oleh kalangan masyarakat khususnya wisatawan baik lokal maupun mancanegara yang sering melakukan travelling. Dengan banyaknya rumah penduduk yang memiliki kamar yang belum terisi sehingga kamar rumah penduduk tersebut dapat dijadikan tempat penginapan bagi para wisatawan atau traveler dengan biaya yang lebih murah.

Agar penginapan yang dimiliki oleh masyarakat dapat diketahui para wisatawan diperlukan suatu aplikasi yang dapat diakses dari mana saja dan aplikasi tersebut dapat di download dengan menggunakan perangkat telepon seluler yang berbasis Android.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka penulis mencoba membuat aplikasi yang dapat mengakomodasi penduduk yang memiliki kamar kosong untuk disewakan pada pencari tempat penginapan sementara dengan biaya murah dan dapat di akses melalui web. Aplikasi tersebut penulis beri judul "**Rancang Bangun Aplikasi rumah penduduk sebagai rent room berbasis Android**". Dengan adanya aplikasi tersebut maka rumah penduduk dapat dimanfaatkan sebagai penginapan sementara.

1.2 Tujuan dan Maksud

Tujuan penulisan Proyek Akhir ini adalah untuk merancang aplikasi Rumah Penduduk Sebagai Rent Room berbasis android yang bermanfaat untuk menjadikan rumah kosong penduduk sebagai tempat penginapan hanya dengan menggunakan aplikasi ini di android dapat mempermudah pengguna dalam menjangkau informasi mengenai penginapan.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah dari penulisan proyek tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Apa itu operasi sistem android?
2. Bagaimana cara memberikan konsep desain dari android yang mudah di mengerti dan memberikan informasi yang memudahkan untuk aktivitas pemesanan rent room oleh wisatawan?
3. Script android apa yang digunakan untuk aplikasi rumah penduduk sebagai rent room?
4. Bagaimana cara kerja aplikasi rumah penduduk sebagai rent room di android?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang terlalu luas maka pada penelitian tugas akhir ini penulis akan membuat batasan masalah dengan hal-hal sebagai berikut:

1. Membahas tentang rancang bangun aplikasi rumah penduduk sebagai rent room menggunakan aplikasi android.
2. Aplikasi hanya dirancang menggunakan aplikasi Java Eclipse.
3. Membahas Cara koneksi aplikasi menggunakan pesawat telepon seluler berbasis android.
4. Tidak membahas kapasitas server penyimpanan aplikasi pada penyelenggara.
5. Tidak membahas jaringan telpon seluler.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam melakukan metode penelitian pada pembuatan proyek akhir ini, penulisan menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

1. Studi Literatur
Metode ini dilakukan dengan membaca beberapa referensi buku dan berbagai sumber yang terdapat di perpustakaan kampus atau perpustakaan lain yang

berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas serta mencari data dari berbagai situs internet yang diharapkan dapat mendukung terealisasinya proyek akhir ini.

2. Perencanaan dan Implementasi

Tahap ini merupakan tahap proses perancangan terhadap aplikasi berdasarkan pada hasil studi literature dan mengimplementasikan hasil rancangan tersebut ke dalam aplikasi sesuai dengan data-data yang telah ditentukan.

3. Uji coba dan cara kerja

Tahap ini merupakan tahap dimana akan dilakukan uji coba dan cara kerja aplikasi

1.6 Sistematika Penulisan

Secara umum sistematika penulisan Proyek Akhir ini terdiri dari bab-bab dengan metode penyampaian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dikemukakan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, rumusan masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menguraikan pengertian mengenai landasan pemikiran yang berisi teori-teori yang mengenai masalah maupun sistem yang berkaitan dengan judul pada tugas akhir

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Pada bab ini penulis menyajikan proses perancangan dan proses program android yang menggunakan bahasa pemrograman Java, flowchart, konfigurasi aplikasi.

BAB IV PENGUJIAN DAN ANALISA HASIL PERANCANGAN

Pada bab ini membahas uji coba rancang bangun aplikasi rumah penduduk sebagai rent room dan menganalisa script program yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan seluruh pembahasan dan penulisan proyek akhir ini beserta saran untuk kesempurnaan proyek akhir ini.

1.7 Jadwal Pengerjaan Proyek Akhir

Untuk menyelesaikan proyek akhir ini saya telah menyiapkan rencana kegiatan penulisan proyek akhir. Hal ini berfungsi agar semua kegiatan penulisan sesuai dengan rencana penelitian

Pembahasan	Bulan					
	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Perencanaan Judul Proyek Akhir	■	■	■			
Pengajuan Proposal Proyek Akhir		■	■			
Perencanaan dan penyusunan program Bahan teori		■	■			
Penyusunan Kerangka Proyek Akhir		■	■			
Penyusunan BAB I	■	■	■			
Penyusunan BAB II			■	■		
Penyusunan BAB III			■	■		
Penyusunan BAB IV				■	■	
Penyusunan BAB V					■	■
Revisi laporan					■	■
Penyerahan Proyek Akhir dan Sidang						■