

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belakangan ini sebagian orang sering memanfaatkan waktu luang untuk melakukan perjalanan wisata atau yang sering disebut *travelling*. Khususnya di kalangan mahasiswa atau anak muda, kegiatan ini dilakukan untuk mengisi waktu luangnya disamping rutinitas sehari-harinya. Menurut studi GTIS (*Global Travel Intentions Study*) 2015 memperlihatkan dari sisi frekuensi perjalanan, masyarakat Indonesia lebih sering berpergian dengan perkiraan rata-rata lima perjalanan dalam dua tahun (Hermawan, 2015). Hal tersebut yang membuat banyak perusahaan-perusahaan yang kini menyediakan jasa pemesanan paket *travelling* untuk masyarakat.

Perusahaan-perusahaan yang bergerak pada bidang *tour and travel* sejatinya memiliki tujuan untuk mendapatkan *customer* yang sebanyak-banyaknya. Setelah mendapatkan *customer*, perusahaan *travel* tersebut harus dapat menjaga kesetiaan dari *customer* dengan berbagai strategi. Oleh karena itu peningkatan di bidang pelayanan dan penyediaan informasi perlu ditingkatkan, seperti menyediakan sebuah layanan yang dapat memberikan akses informasi cepat mengenai informasi paket *travel* yang disediakan.

PT. Lentera Menoreh Indonesia merupakan salah satu perusahaan yang memiliki anak perusahaan bernama EL TRAVEL yang bergerak dibidang *tour and*

*travel* yang sudah berdiri sejak 2018. Berdasarkan hasil wawancara dengan perusahaan EL *TRAVEL*, dalam menjalankan proses bisnisnya masih menggunakan metode konvensional dalam kegiatan pemesanan paket serta pencarian jadwal keberangkatan untuk suatu jenis paket *travelling*. Cara tersebut kurang efektif baik dari segi waktu maupun biaya karena bisa terjadi ketidaksesuaian antara keinginan pelanggan dalam hal penjadwalan keberangkatan atau bahkan ketika tiket sudah terjual habis. Informasi yang jelas serta tidak terbatas oleh jarak dan waktu sangatlah dibutuhkan oleh pelanggan. Oleh karena itu perusahaan harus dapat memfasilitasinya dengan menggunakan media *website* atau aplikasi *mobile* berupa *E-Travelling*, yaitu perjalanan yang dapat diakses atau dipesan melalui media elektronik (Stellin, 2006).

Oleh karena itu, melalui tugas akhir ini, penulis termotivasi untuk membuat Rancang Bangun Aplikasi *Travel* Berbasis Android Menggunakan Metode *Waterfall*. Penelitian ini dikerjakan menggunakan metode pengembangan *Waterfall* karena metode ini cocok digunakan untuk sistem yang memiliki kebutuhan yang stabil dan sudah diketahui lengkap di awal dan kebutuhan tidak berubah selama pengembangan sistem. Dan kemudian diharapkan dengan adanya aplikasi ini, pengguna jasa dari EL *TRAVEL* dapat dimudahkan ketika akan memilih paket *travel* dan dapat membantu perusahaan dalam mengelola proses bisnis yang terjadi di perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi *travel* yang dapat berjalan di *smartphone* berbasis android ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun aplikasi *mobile travel* yang dapat berjalan di *smartphone* berbasis android.
2. Membuat aplikasi *mobile travel* yang mudah digunakan serta memiliki tampilan dan fitur yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

## 1.4 Manfaat

Dengan dilaksanakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu :

1. Menghasilkan aplikasi yang dapat membantu pelanggan dari perusahaan dalam melakukan pemesanan paket *travel*.
2. Bagi peneliti dapat memperluas wawasan serta pengalaman dalam bidang pengembangan aplikasi berbasis android.
3. Sebagai informasi dan bahan perbandingan bagi peneliti selanjutnya dalam bidang yang sama

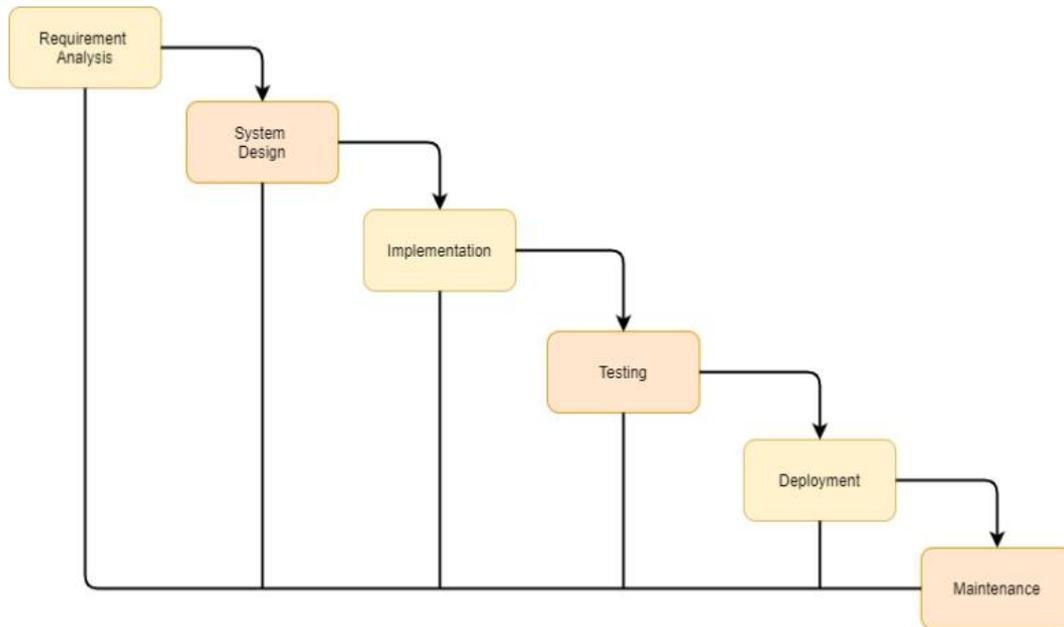
## 1.5 Batasan Masalah

Menghindari pembiasan yang ada dalam pokok bahasan maka perlu adanya batasan masalah, antara lain :

1. Studi kasus bertempat di EL *TRAVEL*.
2. Aplikasi dibuat di *platform* android sehingga hanya memungkinkan dijalankan pada *smartphone* berbasis android.
3. *User* hanya dapat melakukan pembayaran menggunakan *e-wallet* yang telah disediakan aplikasi.
4. *User* hanya dapat melakukan pemesanan dengan menggunakan satu data pemesan.
5. *User* dapat melakukan pemesanan untuk lebih dari 1 orang dan maksimal 5 orang.
6. Aplikasi hanya bisa menggunakan Android minimal OS 4.0 (Ice Cream Sandwich).

### **1.6 Metodologi Penelitian**

Metode pengerjaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pemodelan *waterfall*, kelebihan dari model *waterfall* ini adalah menyediakan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahapan pendukung (Nugraha, 2017).



Gambar 1.1 Pemodelan *Waterfall*

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Berisi tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II      LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi teori-teori penunjang yang digunakan untuk menyelesaikan Tugas Akhir. Teori penunjang antara lain PT. Lentera Menoreh Indonesia, *Travel and Tour*, Penelitian Terdahulu, Dart, Flutter, Android, MySQL, *Waterfall*, Unified Modal Language, Android.

### **BAB III      ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang uraian analisa tentang kebutuhan awal sistem dan masalah.

## **BAB IV        PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang hasil perancangan dari aplikasi *travel* berbasis android dengan menggunakan metode permodelan *waterfall* dengan menggunakan bantuan perangkat lunak Android Studio.

## **BAB V        PENUTUP**

Bab ini menjelaskan uraian dari kesimpulan hasil perancangan dan pembangunan aplikasi yang telah dilakukan, beserta rekomendasi yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan yang akan dilakukan di masa mendatang.