

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kota Malang yang terletak pada ketinggian antara 440 – 667 meter diatas permukaan air laut, merupakan salah satu kota tujuan wisata di Jawa Timur karena potensi alam dan iklim yang dimiliki. Letaknya yang berada di tengah-tengah wilayah Kabupaten Malang secara astronomis terletak $112,06^{\circ}$ – $112,07^{\circ}$ Bujur Timur dan $7,06^{\circ}$ – $8,02^{\circ}$ Lintang Selatan. Kota Malang merupakan kota terbesar kedua di Jawa Timur setelah Surabaya. Bersama dengan Kabupaten Malang dan Kota Batu, Kota Malang merupakan bagian dari kesatuan wilayah yang dikenal dengan Malang Raya (Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia Perwakilan Jawa Timur).

Kota ini memiliki berbagai macam wisata seperti wisata alam, wisata buatan, wisata religi, wisata agro, dan wisata oleh-oleh, namun banyak masyarakat luar kota yang masih belum mengenal wisata di Kota Malang. Dengan *smartphone* Android menjadi salah satu alat terpopuler saat ini yang memiliki banyak manfaat yang ditawarkan Android termasuk pengembangan gratis, dapat memungkinkan untuk membuat aplikasi yang dapat berjalan di *smartphone*. Melalui aplikasi yang dikembangkan, para wisatawan yang akan berkunjung di Kota Malang dimungkinkan bisa menggunakan jasa tour dan travel yang tersedia di Kota Malang salah satunya Ray Wisata, juga melihat dan memilih tempat wisata yang ingin dikunjungi.

Melihat permasalahan tersebut, penulis ingin memberikan solusi bagaimana memperkenalkan Kota Malang ke dunia luar melalui aplikasi tour agent melalui handphone berbasis Android. Dengan judul “Aplikasi *Tour Agent* RayWisata Berbasis *Mobile*”, penulis merancang suatu aplikasi tour agent berbasis mobile menggunakan metode FDD (*Feature Driven Development*) untuk mempermudah wisatawan melakukan pemesanan paket wisata serta dapat membantu wisatawan untuk memutuskan paket wisata mana yang akan dipesan. Sistem ini menekankan pada informasi dan pemesanan paket wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi diatas, maka dapat dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi *tour agent* berdasarkan dengan data yang diperoleh sehingga memberikan informasi yang sesuai?
2. Bagaimana cara menerapkan metode FDD pada aplikasi Ray Wisata?

1.3 Tujuan

Terdapat beberapa tujuan dari pembuatan aplikasi ini sebagai berikut :

1. Membangun aplikasi *tour agent* berdasarkan dengan data yang diperoleh sehingga memberikan informasi yang sesuai.
2. Menerapkan metode FDD pada aplikasi Ray Wisata.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. *Website* untuk admin berisi data daftar wisata, paket wisata, riwayat transaksi.
2. Aplikasi berisi pendaftaran *customer*, pemesanan tempat wisata, pemesanan, dan transaksi.
3. Data yang diambil dari penelitian yaitu data tempat wisata dan paket wisata yang akan ditawarkan.
4. Data yang disuguhkan merupakan tempat wisata di Malang Raya, meliputi Kota Malang, Kabupaten Malang, Kota Batu, dan sekitarnya.
5. Database yang digunakan pada pengembangan sistem ini adalah MySQL.
6. Aplikasi hanya dapat diakses dengan android dengan versi diatas versi 5.
7. Transaksi pembayaran dilakukan via transfer ke admin.
8. Tempat wisata yang berbeda dapat dipesan apabila termasuk dalam *service* yang sama.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu dan memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan paket wisata.
2. Membantu para pengunjung dan agent dalam *explore* Kota Malang.
3. Menyuguhkan informasi-informasi wisata di Kota Malang kepada para pengunjung.
4. Memudahkan pengunjung untuk mendapatkan solusi wisata berdasarkan paket wisata yang diberikan agen.
5. Memperluas kesempatan *tour* dan *travel agent* untuk mendapatkan *customer*.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk dapat mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi *tour agent* RayWisata berbasis *mobile*, maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mengambil dan mempelajari sumber referensi dari buku, *e-book* ataupun jurnal internet mengenai aplikasi *tour agent* RayWisata berbasis *mobile*.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap ini adalah proses pengumpulan data yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi, serta melakukan analisa atau pengamatan pada data yang sudah terkumpul untuk kemudian diolah lebih lanjut.

3. Perancangan Sistem

Secara umum tahapan ini dilakukan perancangan blok diagram, perancangan *flowchart* sistem, dan perancangan struktur menu aplikasi *tour agent* RayWisata berbasis *mobile*.

4. Implementasi

Yaitu mengimplementasi *user interface* pada pembuatan aplikasi *tour agent* RayWisata berbasis *mobile*, dengan memanfaatkan *framework* Laravel, Flutter dan Laragon.

5. Pengujian Sistem

Tahap pengujian dilakukan jika semua bagian telah selesai. Dilakukan pengujian fungsional, pengujian performa, pengujian *user*, yaitu menguji tingkat keakuratan dalam menentukan pemesanan wisata dan informasi wisata yang tersedia.

1.7 Sistematika Penelitian

Untuk mempermudah memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan diperoleh sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka berisi dasar teori mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem berisi mengenai perancangan sistem dengan menggunakan diagram use case dan flowchart. Desain sistem dan GUI main menu sesuai konsep yang diusulkan.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian berisi mengenai implementasi sistem yang akan diterapkan secara rinci dan detail mengenai konsep yang diusulkan. Serta pengujian dari aplikasi dan website apakah berjalan dengan tepat.

BAB V : Penutup berisi tentang kesimpulan dan saran.