

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan seluruh kegiatan, fasilitas dan pelayanan yang diakibatkan oleh adanya perpindahan perjalanan sementara dari seseorang ke luar dari tempat tinggalnya, serta tinggal dalam waktu singkat di tempat tujuan dari perjalanan, untuk tujuan bersenang-senang dan berlibur. Pariwisata sering didefinisikan sebagai suatu kegiatan perjalanan yang lebih banyak berkaitan dengan kegiatan-kegiatan santai dan untuk bersenang-senang.

Para wisatawan saat ini masih bingung dalam merencanakan perjalanan wisata yang sesuai dengan biaya mereka, biasanya mereka melakukan perjalanan pariwisata mendapatkan informasi mulai dari harga tiket perjalanan, hotel, objek wisata, dan transportasi dengan mencari di internet atau membaca buku tentang tujuan wisatanya. Saat ini para wisatawan melakukan reservasi hotel dengan mendatangi hotel secara langsung atau melalui telepon dan resepsionis mencatat data pesanan tamu. Selain itu reservasi hotel juga dilakukan melalui website yang menawarkan hotel-hotel disuatu daerah dengan memilih hotel yang akan dipesan dan menginputkan data untuk reservasi, kemudian pelanggan melakukan pembayaran kartu kredit via bank.

Namun demikian yang menjadi permasalahan bagi wisatawan adalah kurangnya informasi mengenai hotel yang sesuai atau dekat dengan tujuan wisata mereka. Berdasarkan hasil survey 72% responden mengatakan lebih sering memesan hotel di website khususnya di aplikasi *traveloka*. Dimana website tersebut hanya memberikan informasi hotel-hotel yang sudah banyak dikenal. Sehingga menyebabkan banyak hotel-hotel dan penginapan yang sebenarnya murah dan memberikan fasilitas yang baik kurang mendapatkan pelanggan karena hotel dan penginapan mereka tidak masuk dalam aplikasi tersebut. Para wisatawan juga sulit dalam mendapatkan rekomendasi-rekomendasi hotel berdasarkan tempat wisata

yang dituju. Proses mulai dari penentuan tempat wisata dan pencarian hotel masih belum terintegrasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pada Proyek Akhir ini akan membangun aplikasi rekomendasi perjalanan wisata berbasis web dengan modul hotel untuk memberikan rekomendasi hotel dan penginapan yang dekat dengan objek wisata yang dituju, pencarian hotel yang lebih lengkap, memesan hotel langsung dari aplikasi, dan pihak hotel yang dapat mendaftarkan hotelnya. Aplikasi ini akan dibangun dengan metode pengembangan perangkat lunak, yaitu *Prototype* dengan Bahasa pemrograman PHP dan framework CI dan menggunakan MySQL dalam pengelolaan basis datanya. Aplikasi ini juga menyediakan wadah untuk hotel-hotel yang ingin memasukkann informasi mengenai hotel mereka.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu para wisatwan yang akan melakukan perjalanan wisata dengan memberikan rekomendasi yang sesuai dengan biaya mereka. Sehingga para wisatawan sudah dapat dengan mudah menyusun rencana perjalanan wisata mereka. Juga membantu untuk pihak hotel dan penginapan dalam mengelola hotelnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memudahkan wisatawan mendapatkan informasi mengenai hotel atau penginapan yang sesuai dengan tujuan wisata mereka?
2. Bagaimana memberikan solusi untuk wisatawan dalam melakukan reservasi hotel yang sesuai dengan tujuan wisata mereka?
3. Bagaimana membuat hotel-hotel di suatu daerah tujuan wisata menjadi lebih dikenal oleh wisatawan?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam proyek Akhir adalah membangun aplikasi rekomendasi perjalanan wisata berbasis *web* modul reservasi hotel yang mampu:

1. Menyediakan informasi rekomendasi hotel terdekat dari tempat wisata yang dituju dengan menggunakan API dan reservasi hotel.
2. Menyediakan fitur untuk melakukan reservasi hotel atau penginapan yang sesuai dengan tujuan wisata.
3. Menyediakan fitur untuk pihak hotel yang dapat mendaftarkan hotelnya di aplikasi dan memberikan informasi mengenai hotel yang dikelolanya

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam proyek akhir ini adalah:

1. Studi kasus yang diambil adalah tempat wisata di Indonesia.
2. Pembayaran dilakukan diluar sistem.
3. Aplikasi ini hanya melayani reservasi secara *online*.
4. Untuk pihak hotel yang ingin mendaftarkan hotelnya harus dengan konfirmasi admin.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Rekomendasi Perjalanan Wisata Berbasis Web Modul Reservasi Hotel ini merupakan sebuah aplikasi untuk memberikan informasi perjalanan wisata bagi wisatawan khususnya berkaitan dengan reservasi hotel. Aplikasi ini dibuat agar wisatawan yang akan melakukan perjalanan wisata dapat melakukan perencanaan perjalanan wisata mereka sesuai dengan biaya yang dimiliki. Aplikasi ini akan dengan menggunakan metode Prototype dengan Bahasa pemrograman PHP dan framework CI. Dalam pengelolaan basis datanya akan digunakan MySQL. Dalam modul Hotel ini terdapat beberapa fungsionalitas khusus yang dapat diuraikan, yaitu: aplikasi ini dapat memberikan rekomendasi hotel terdekat dari tempat wisata yang dipilih, aplikasi memberikan informasi mengenai *profil* hotel, alamat hotel, harga dan fasilitas hotel, wisatawan dapat langsung memesan hotel di aplikasi ini juga dapat memberikan rating dan komentar untuk hotel, dan dapat melakukan pencarian hotel sesuai keinginan, untuk hotel yang belum ada di aplikasi pihak hotel dapat

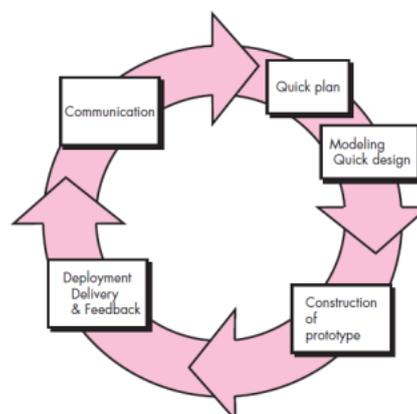
menginputkan informasi mengenai hotel dengan konfirmasi dari admin dan ketika ada wisatawan yang memesan hotel maka pihak hotel akan mendapat notifikasi dan pihak hotel dapat melakukan proses *Check in* dan *Check out* di aplikasi ini.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam aplikasi rekomendasi perjalanan pariwisata ini adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan metode *Prototyping*.

R.S. Pressman mengemukakan proses pembuatan prototype merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototype dievaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir menyatakan protipe tersebut diterima. Gambar 1.1 mengilustrasikan proses pembuatan prototype [1]:

Alasan digunakannya metode ini dalam pembuatan aplikasi ini adalah karena perancangannya yang masih perlu dikembangkan melalui penggunaannya, sehingga didesain agar dapat diubah dengan mudah. Informasi yang diperoleh selama penggunaan prototype, diaplikasikan pada perubahan rancangan yang kemudian dapat digunakan kembali sebagai prototype untuk menghasilkan informasi rancangan yang sesuai.



Gambar 1.1 Prototyping Model[2]

Berikut tahapan pengerjaan Proyek Akhir dengan menggunakan metode *Prototyping*:

1. *Communication*

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data awal untuk mengidentifikasi apa saja kebutuhan pengguna untuk menentukan fungsionalitas aplikasi, yaitu dengan:

- a. Mencari data dengan bantuan kuesioner kepada 25 responden untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana mereka melakukan reservasi hotel saat ini. Dari hasil kuesioner ini didapatkan informasi bahwa 18 dari 25 responden lebih menyukai memesan hotel di aplikasi khususnya Traveloka.com
- b. Melakukan analisis dengan membandingkan dengan aplikasi sejenis yaitu dengan aplikasi Traveloka.com dan <http://www.horison-group.com/>

2. *Quick Plan*

Pada tahapan *quick plan* atau perancangan cepat ini berfokus pada mempresentasikan hal-hal yang telah ditentukan sebelumnya ke dalam aplikasi, yaitu dengan membuat *Flowmap*, *usecase diagram*, *Sequence Diagram*, *class diagram*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan Mock up aplikasi.

3. *Modeling Quick Design*

Tahapan ini adalah pembangunan pembuatan model yang fokus pada gambaran dari segi *software* apakah *visible* menurut *customer. prototype*, artinya *user interface* dibangun sesuai dengan aplikasi yang telah di rancang. Kemudian akan dilakukan pembuatan rancangan aplikasi static dan diberikan kepada user untuk evaluasi terkait dengan aplikasi.

4. *Construction of Prototype*

Pada tahapan hasil dari evluasi dapat dijadikan masukan untuk pembuatan aplikasi selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan pengkodean program. Pengkodean ini menyesuaikan dengan bahasa pemrograman yang akan di pakai, yaitu dengan

Bahasa pemrograman PHP dan framework CI. Dalam pengelolaan basis datanya akan digunakan MySQL.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Pada tahapan *Deployment Delivery & Feedback* ini hasil prototype akan diberikan dan dievaluasi oleh user, masukan yang diberikan digunakan untuk menyaring kebutuhan untuk aplikasi. Pada tahapan ini user mengevaluasi apakah aplikasi sudah sesuai dengan harapan mereka. Jika belum maka akan mengulang lagi ke tahapan yang pertama. Pengujian juga dilakukan untuk aplikasi dengan metode *Black Box* dan *User Acceptance Testing (UAT)*.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Jadwal pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	2016								2017																							
	Novemb er				Desemb er				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
<i>1. Communication</i>																																
a. Penyebaran Kuesioner																																
b. Analisis Hasil Kuesioner																																
c. Perbandingan Aplikasi Sejenis																																
<i>2. Quick Plan</i>																																

Kegiatan	2016								2017																							
	Novemb er				Desemb er				Januari				Februari				Maret				April				Mei							
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
a. Flowmap			■	■																												
b. Usecase Diagram				■	■																											
c. Sequence Diagram					■	■																										
d. Class Diagram						■	■																									
e. ERD						■	■	■																								
3. Modeling Quick Design						■	■	■	■																							
4. Construction of Prototype									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
5. Deployment Delivery & Feedback																									■	■						
a. User Acceptance Testing																											■	■	■	■	■	■
b. Black Box Testing																											■	■	■	■	■	■