

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Travelling atau dalam Bahasa Indonesia disebut 'berpergian' adalah sebuah kata kerja yang dibentuk dari kata '*travel*'. *Travelling* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk melakukan perpindahan dari suatu lokasi ke lokasi yang lain dengan jarak yang relatif jauh dengan maksud dan tujuan tertentu. Pada awalnya *travelling* memiliki arti berpergian dengan maksud apapun, baik itu bekerja, berobat dan lain sebagainya. Seiring dengan perkembangan zaman kata *travelling* kemudian lebih sering digunakan sebagai kata ganti liburan atau plesir.

Backpacker adalah suatu istilah yang biasa digunakan untuk menyebut *traveller* (istilah orang yang melakukan *travelling*) yang melakukan perjalanan dengan *backpack*-nya (tas punggung). *Backpacker* melakukan perjalanan dengan anggaran seminim mungkin, namun tetap mendapatkan hasil yang maksimal. Ketika melakukan *backpacking* (istilah perjalanan sebagai *backpacker*), *backpacker* akan selalu mencari informasi mengenai lokasi-lokasi fasilitas pendukung (tempat makan, penginapan) yang terletak di wilayah yang dijelajahnya. Informasi tersebut akan memudahkan *backpacker* dalam melakukan hal-hal penting seperti makan dan beristirahat dalam perjalanannya.

Dalam proses pencarian informasi, *backpacker* selalu mencari mengenai dua hal penting yang dibutuhkan dalam perjalanannya yaitu informasi mengenai lokasi penginapan dan tempat makan. Dalam pencarian kedua tempat tersebut, informasi yang selalu ingin diketahui *backpacker* adalah informasi mengenai harga dan lokasi.

Saat ini *backpacker* masih menghabiskan waktu yang tidak sedikit untuk mencari informasi yang akan digunakan dalam *backpacking*-nya. Mereka menjelajahi berbagai macam situs di internet dan membaca dari berbagai macam buku serta majalah perjalanan. Informasi yang didapat oleh *backpacker* bergantung kepada kemampuannya dalam mencari informasi, semakin baik kemampuannya maka semakin baik pula informasi yang didapat dan semakin kecil pula anggaran yang harus disiapkan untuk melakukan *backpacking*.

Namun jika kemampuan pencarian informasinya buruk maka dapat berujung dengan besarnya anggaran yang harus dikeluarkan dalam *backpacking*.

Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, maka diperlukan sebuah sistem yang diharapkan mampu membantu dalam melakukan pencarian informasi *backpacking*, terutama dalam pencarian informasi dari tempat penginapan dan tempat makan, yaitu mengenai lokasi dan harga. Sistem yang dibutuhkan oleh *backpacker* adalah sebuah sistem yang memiliki tingkat mobilitas dan fleksibilitas yang tinggi, sehingga informasi yang dibutuhkan oleh *backpacker* dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Gabungan teknologi yang mampu untuk melakukan hal tersebut adalah teknologi *web service* yang memiliki kemampuan dalam menyediakan data yang dapat digunakan oleh *platform* yang berbeda-beda dimana salah satu *platform* yang dapat memanfaatkannya adalah *platform* android yang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah untuk tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana membuat *web service* informasi pariwisata yang dapat menyediakan data harga dan lokasi dari tempat makan dan penginapan yang terletak di wilayah kota-kota besar di Negara Indonesia.
2. Bagaimana membuat aplikasi sebagai pengguna *web service* yang memiliki kemampuan mobilitas sehingga dapat membantu *backpacker* dalam mendapatkan informasi tempat makan serta penginapan.

1.3 Tujuan

Tujuan dari tugas akhir ini adalah :

1. Membuat *web service* penyedia info harga dan lokasi tempat makan serta penginapan yang terletak di wilayah kota-kota besar di Negara Indonesia
2. Membuat aplikasi android sebagai pengguna *web service*, sehingga dapat membantu *backpacker* dalam menemukan informasi 2 hal penting dalam perjalanan yaitu informasi penginapan serta tempat makan.
3. Membuat *web administrator* sebagai fasilitas pendukung bagi admin.

1.4 Batasan Masalah

1. Pembuatan *web service* yang menyediakan layanan penyedia informasi meliputi informasi lokasi, harga, dan foto suasana dari penginapan dan tempat makan yang terletak di wilayah kota-kota besar di Negara Indonesia.
2. Pembuatan *web service* dan *web administrator* menggunakan ASP .Net Framework 3.5 *web service* yang di-develop dengan bahasa C#.
3. Pembuatan *web service* dan *web administrator* menggunakan aplikasi Visual Studio 2010.
4. Pembuatan aplikasi *client* memanfaatkan *platform* Android dengan sdk minimal Versi 2.2 (Froyo) menggunakan Google Map API.
5. Pembuatan aplikasi *client* menggunakan aplikasi Eclipse Helios dan Android SDK.
6. Pembuatan *web administrator* sebagai fasilitas pendukung bagi admin.

1.5 Sistematika Pembahasan

Bab I Pendahuluan

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, serta sistematika penulisan dari tugas akhir.

Bab II Dasar Teori

Bab ini membahas teori-teori yang digunakan sebagai dasar untuk menyusun tugas akhir.

Bab III Analisa Dan Pemodelan

Bab ini membahas bentuk desain dan perancangan sitem. Pemodelan yang dipakai adalah dengan menggunakan UML (*Unified Model Language*) dan ER (*Entity Relationship*) diagram. Diagram UML yang digunakan adalah *use case diagram*, *class diagram*, serta *activity diagram*.

Bab IV Perancangan dan Implementasi

Bab ini berisi kumpulan tampilan screenshot dari sistem yang dibuat beserta penjelasan dari fitur-fitur yang ada pada sistem.

Bab V Pengujian

Bab ini membahas pengujian aplikasi yang telah dibuat untuk memastikan tidak terdapat kekurangan dalam pembuatan aplikasi.

Bab VI Kesimpulan dan Saran

Bab ini membahas kesimpulan dari seluruh proses yang terjadi selama melakukan penyusunan laporan tugas akhir dan saran perbaikan serta pengembangan sistem yang diberikan sebagai bahan pertimbangan.