

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil kuesioner pra penelitian yang dilakukan kepada 30 orang responden yang disebarakan melalui sosial media. Hasil kuesioner menyatakan bahwa sebesar 66,7 % kesulitan menemukan tempat singgah dan sebesar 53,3% menyatakan bahwa kesulitan menemukan rekan touring bersama.

Masyarakat Indonesia yang sangat sibuk dalam pekerjaannya, membuat masyarakat Indonesia membutuhkan hiburan seperti menyalurkan hobi mereka, salah satunya kegiatan *touring*. *Touring* di sini adalah kegiatan pergi menikmati perjalanan, melihat pemandangan alam dan sebagainya. Biasanya *Touring* dilakukan bersama-sama teman dan kerabat, bisa bersama-sama merasakan keseruan sepanjang perjalanan, Alasannya karena ada suatu momen yang amat sangat berharga yang didapatkan dan dapat membuat sebuah pengalaman serta kenangan tersendiri yang tidak mudah untuk dilupakan.

Dalam *touring* lebih menyenangkan jika banyak yang berpartisipasi, tetapi menemukan teman sehoobi, memiliki waktu luang yang sama tidak mudah. Karena baru pertama kali menjalankan *touring* sehingga belum adanya relasi dan teman yang biasanya *touring* bersama berhalangan karena kesibukan karena pekerjaan dan keluarga.

Pada saat perjalanan jauh dibutuhkan istirahat agar menjaga kondisi tubuh para peserta *touring* tetap prima dan bisa sampai dengan selamat sampai ke tujuan, Tetapi menemukan tempat singgah yang nyaman untuk mereka dalam perjalanan menuju lokasi tujuan tidaklah mudah. Karena belum tahu wilayah sekitar dan kurangnya relasi untuk mencari tempat singgah yang cocok di wilayah tersebut.

Dilihat dari persoalan tersebut, dibutuhkan sebuah media informasi dan mempunyai jangkauan yang luas agar dapat mengumpulkan masyarakat yang ingin melakukan *touring* dan membantu dalam pencarian tempat singgah.

Perkembangan teknologi informasi mendorong penggunaan teknologi informasi seperti *mobile phone dengan sistem operasi android*. Perangkat *mobile phone* banyak diminati karena penggunaan yang praktis dan bisa dibawa kemana-mana. Dengan penggunaan teknologi ini, dapat memudahkan masyarakat menemukan rekan sehoobi dan membantu mereka dalam perjalanan.

Beberapa penelitian terdahulu yang pernah memanfaatkan teknologi android terhadap touring seperti Pembangunan Aplikasi Mobile Pariwisata “GoTrip” Menggunakan Metode Waterfall[1], Rancang Bangun Aplikasi “Trip Alone ?” Berbasis Android[2]. Semua penelitian diatas bertujuan mengembangkan aplikasi untuk membantu dan mudah komunitas dalam kegiatan touring.

Berdasarkan persoalan diatas yang melatar belakangi peneliti untuk melakukan penelitian yang berjudul aplikasi pencarian rekan dan tempat singgah saat touring berbasis android.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian tentang “Aplikasi Pencarian Rekan dan Tempat Singgah Saat Touring Berbasis Android” adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan Aplikasi Pencarian Rekan dan Tempat Singgah Saat Touring Berbasis Android?
2. Bagaimana alur proses dari Aplikasi Pencarian Rekan dan Tempat Singgah Saat Touring Berbasis Android?
3. Bagaimana implementasi Aplikasi Pencarian Rekan dan Tempat Singgah Saat Touring Berbasis Android?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan dalam penelitian tidak meluas, maka batasan-batasan masalah akan dibuat sebagai berikut:

1. Aplikasi dibuat untuk perangkat android minimal versi 5.0 (Lollipop).
2. Aplikasi ini dapat membuat kolom komentar untuk masyarakat yang mencari rekan untuk touring.

3. Aplikasi ini dapat memberi notifikasi kepada pengguna lain yang berada di daerah pengguna ingin singgah untuk beristirahat.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pencarian rekan dan tempat singgah saat *touring* berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini akan di bagi dua menjadi manfaat akademik dan manfaat praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Akademik

Manfaat akademik yang diharapkan adalah penelitian ini yaitu menjadi referensi bagi para peneliti lainnya yang mengambil penelitian dengan tema yang sama, yaitu aplikasi pencarian rekan dan menemukan tempat singgah saat *touring* berbasis android.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Dapat membantu masyarakat untuk melakukan pencarian rekan atau ikut berpartisipasi dalam *touring*
2. Dapat membantu dalam pencarian tempat singgah untuk beristirahat pada saat melakukan *touring*

1.6 Sistematika Penelitian

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka penulisan penelitian ini akan disusun secara sistematis berdasarkan ketentuan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan mengenai perancangan dan pembuatan aplikasi berbasis android untuk pencarian rekan dan menemukan tempat singgah pada *touring*.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tentang tema penelitian, teori, paradigma, tinjauan literatur dari penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan tema penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini berisi tentang metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi meliputi jenis penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian, objek penelitian, dan kerangka pemikiran.

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan aplikasi berbasis android untuk mencari rekan dan tempat singgah pada touring serta evaluasi dari sisi pengguna aplikasi. Hasil dan pembahasan terdiri dari code program, tampilan aplikasi dan hasil pengujian kepada pengguna.

BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian dan saran yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi berbasis android untuk pencarian rekan dan tempat singgah pada touring yang lebih baik pada penelitian berikutnya.

