

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Kemajuan teknologi yang sangat pesat dalam bidang informasi, memberikan kemudahan bagi manusia untuk menyebarkan maupun memperoleh informasi yang diinginkan. Dikarenakan kemajuan teknologi yang semakin hari semakin berkembang, maka itu untuk saling terhubung sudah tidak dibatasi tempat dan waktu. Inovasi di bidang teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat dan selaras dengan perkembangan karakteristik masyarakat modern yang memiliki kebutuhan yang tinggi. Perkembangan teknologi informasi sangat cepat seiring dengan kebutuhan akan informasi dan pertumbuhan tingkat kecerdasan manusia, salah satu kebutuhan itu adalah kebutuhan akan penggunaan aplikasi. Aplikasi memberikan layanan yang sangat efisien dan baik dalam hal teknologi informasi. Karena cukup banyak diminati bagi para pengguna dari semua kalangan.

Aplikasi *Mobile* (App) merupakan salah satu sektor pengembangan yang sedang menjadi perhatian besar dari para *Startup* bisnis maupun pengembang sistem informasi sebagai salah satu sektor pembangunan yang sangat potensial untuk dapat memulai bisnis yang dapat diintegrasikan dengan kehadiran teknologi informasi. Salah satu contoh aplikasi teknologi informasi di bidang *travelling* adalah dengan mengimplementasikan suatu sistem yang dapat mencari semua destinasi wisata berdasarkan *event* maupun promosi yang menarik serta melakukan pembelian secara langsung tanpa melalui pihak lain dan juga bisa berbagi pengalaman lewat berbagai media sosial.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis mencoba untuk merancang Aplikasi *Mobile* (App) agar dapat mempermudah dan mendukung setiap individu untuk mencari destinasi wisata dengan mengangkat judul proyek “**Analisis dan Perancangan Aplikasi Mobile “TrApps”**”

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup proyek analisis dan perancangan aplikasi *mobile* TrApps ini terlihat dalam fitur - fitur yang disediakan berdasarkan *user*-nya, antara lain :

1. *User Administrator*, merupakan *user* yang memiliki wewenang penuh dalam keseluruhan sistem, berupa :
 - i. Mengelola *user*
 - ii. Mengelola tiket pemesanan dan menverifikasi tiket.
 - iii. Mengelola fitur *Challenge*.
 - iv. Mengelola Promo
 - v. Mengelola pembayaran / menverifikasi pembayaran.
 - vi. Mengelola info kurs sesuai harga pasaran.
 - vii. Mengelola tampilan dari *Things To Do*.
 - viii. Mengelola laporan.
2. *User Guest*, merupakan *user* yang hanya melihat – lihat ke dalam aplikasi dan dapat mengakses fitur sebagai berikut :
 - a. Fitur *Info* : Memberikan keterangan informasi pada user agar tahu jumlah kamar/tiket yang tersisa dan tempat lokasi dimana kita berada maupun cara agar sampai ke tempat tujuan.
 - b. Fitur *Search* : Memudahkan pengguna dalam pencarian dengan menentukan kapan akan berangkat ataupun pulang pada pemesanan tiket dan hotel kapan mau menginap dan keluar dari penginapan. Pada fitur ini terdapat juga fitur pendukung yang bisa digunakan untuk kemudahan pencarian, yaitu :
 - i. Fitur *Buzz* : Pengguna memasukkan harga yang diinginkan dari hasil pencarian ke fitur ini dan akan mendapatkan notifikasi jika harga yang dimasukkan sudah tersedia.
 - ii. Fitur *Sort* : Menyusun hasil pencarian sesuai menu pilihan yang disediakan.
 - iii. Fitur *Filter* : Menampilkan hasil dari pencarian yang hanya dipilih pengguna.

- c. Fitur *Event & Promotion* : Menawarkan *event* yang sedang berlangsung di beberapa tempat & promo yang menarik pada hari-hari tertentu.
- d. Fitur Kurs (mata uang) : Memberikan info harga nilai tukar uang setiap hari dan mengkonversikan langsung jika pembelian terdapat mata uang asing.
- e. Fitur Bantuan : Membantu pengguna dalam penggunaan aplikasi dan informasi yang berkaitan pada aplikasi. Fitur ini meliputi fitur lain seperti :
 - i. Fitur *FAQ* : Hal yang berisi pertanyaan yang sering ditanyakan pengguna.
 - ii. Fitur *Contact Us* : Berisi kontak yang menerima keluhan dari pengguna maupun aplikasi.
- 3. *User Member*, merupakan *user* yang telah mendaftar ke dalam aplikasi untuk melakukan pemesanan sehingga dapat mengakses semua fitur sebagai berikut :
 - a. Fitur *Challenge* : Fitur khusus yang diberikan pengguna untuk mendapatkan penawaran jalan-jalan gratis dengan mengajak user lain yang ditentukan *developer*.
 - b. Fitur *Things To Do* : Memberikan informasi dari tempat destinasi yang direkomendasikan administrator yang ingin pengguna kunjungi.
 - c. Fitur *Book* : Membeli tiket pesawat dan pemesanan hotel secara langsung dari aplikasi.
 - d. Fitur *My Booking* : Melihat riwayat pemesanan yang masih berjalan maupun yang sudah habis masa berlaku.
 - e. Fitur *Ticket* : Menyediakan tiket wahana tertentu yang bisa dipesan langsung secara online tanpa perlu menunggu sampai di tempat.
 - f. Fitur *Confirm* : Melihat ulang pesanan dan konfirmasi pesanan yang sedang berjalan.
 - g. Fitur *Cancellation* : Memberikan hak membatalkan pesanan dalam ketentuan tertentu.
 - h. Fitur *Share* : Berbagi informasi harga hotel dan informasi yang ada di fitur *Things To Do* melalui sosial media.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari proyek ini adalah merancang sistem penggunaan sebuah aplikasi *Travelling* yang memudahkan pengguna maupun pengelola aplikasi dalam proses pencarian dan pelayanan dalam ketersediaan informasi.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Berikut ini adalah uraian tugas dari masing-masing personil tim proyek di dalam mengembangkan proyek.

Tabel 1.1 Uraian Tugas Personil Proyek

NIM	Nama	Pengerjaan
11.211.0250	Kelvin Suciono	-Mereview <i>file</i> yang telah disusun. -Mendesain tampilan App -Mengumpulkan data-data berkaitan -Mencari aplikasi sejenis yang dapat dijadikan sebagai bahan referensi -Mencari ide / masukan untuk perancangan aplikasi.
11.211.1387	David	-Mendesain tampilan App -Membuat fitur-fitur -Mengumpulkan data-data yang berkaitan
11.211.0977	Erwin Chandra	-Mendesain tampilan App -Mencari ide / masukan untuk perancangan aplikasi. -Mengumpulkan data-data berkaitan -Membuat fitur-fitur

1.5 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Adapun jadwal pelaksanaan dari proyek ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Waktu	April			Mei			Juni				Juli	
	2016			2016			2016				2016	
Kegiatan	1	2	3	1	2	3	1	2	3	4	1	2
Pengumpulan data-data yang berkaitan												
Observasi aplikasi sejenis												
Membandingkan aplikasi sejenis												
Proses desain Mockup App Travelling												
Pembuatan laporan proyek												



UNIVERSITAS
MIKROSKIL