

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dengan berkembangnya teknologi dan informasi pada saat ini sistem informasi berkembang dengan sangat pesat. Perkembangan sistem informasi dan teknologi telah dapat mengubah cara dan gaya hidup masyarakat dalam segala hal dalam melakukan aktifitas sehari-hari di lingkungan sekitar, teknologi informasi salah satunya adalah diiringi dengan hadirnya internet sebagai media informasi yang dapat diakses dengan menggunakan komputer atau pun *handphone* yang terkoneksi dengan jaringan *internet*.

Pemesanan tiket pendakian masih dilakukan secara manual dan pendaftaran untuk mendapatkan tiket pendakian hanya bisa dilakukan di *basecamp*. Hal ini menyulitkan admin untuk melakukan pencatatan data pendaki yang sudah mendaftar. Apabila jumlah tiket pendakian yang telah dipesan tidak sesuai pada saat pendaftaran, maka pendaki hanya akan mendapatkan tiket pendakian sesuai yang telah dipesan.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu kinerja sumber dayanya. Perancangan sistem informasi yang dimaksud adalah “PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN TIKET PENDAKIAN GUNUNG DENGAN METODE *FUZZY LOGIC* BERBASIS WEB”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dituliskan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Data setiap pendaki gunung tidak tercatat dengan baik

2. Verifikasi administrasi data pendaki, perlengkapan yang dibawa, dan surat kesehatan pendaki masih rentan salah karena masih dilakukan secara manual.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka dapat dituliskan rumusan masalahnya adalah “Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem pemesanan tiket pendakian gunung yang dapat membantu proses seleksi pendaki gunung yang ingin melakukan pendakian?”

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan persoalan di atas maka dibuat batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan tiket pendakian gunung wisatawan lokal maupun wisatawan asing dan pengolahan data penerapan metode *Fuzzy Logic* yang dapat menganalisa data pendaki.
2. Sistem pemesanan tiket pendakian gunung dapat menghasilkan laporan data kunjungan pendaki lebih lengkap.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, tujuan dan manfaat sistem informasi ini untuk pemesanan tiket pendakian gunung adalah:

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dari penelitian tugas akhir yang penulis paparkan dibawah adalah :

1. Merancang sistem informasi berbasis *website* yang memudahkan pendaki melakukan pendaftaran *online*.
2. Mempermudah proses pencatatan data pendaki lebih lengkap.

1.5.2 Manfaat Penelitian

1. Pendaftaran pendakian dapat dilakukan secara *online*.
2. Proses seleksi pendaki berdasarkan surat kesehatan dan perlengkapan yang dibawa pada saat pendakian.

1.6 Sistematika Pembahasan

Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini terbagi menjadi lima bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bagian yang berisi mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini memuat teori yang berkaitan dengan permasalahan dengan sistem pemesanan tiket pendakian gunung yang sedang berjalan saat ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Adapun dalam bab ini menjelaskan atau berisi tentang tempat dan waktu penelitian, desain penelitian/kerangka pikir penelitian, metode pengumpulan data dan metode analisis. Serta spesifikasi *hardware dan software* yang digunakan dalam pembuatan sistem ini.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Bagian ini memuat dan menjelaskan tentang *use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram* dan implementasi *fuzzy logic*.

BAB V PENUTUP

Bagian ini adalah penutup dari penyusunan skripsi ini yang berisi kesimpulan dari pembahasan sebelumnya dan juga saran-saran yang berguna bagi pihak yang berkaitan dengan penelitian ini