

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkemah atau biasa disebut dengan *camping* merupakan kegiatan yang dilakukan diluar ruangan. Umumnya kegiatan ini dilakukan untuk menghilangkan penat dari ramainya perkotaan atupun untuk meringankan stress yang diakibatkan oleh pekerjaan dengan cara menikmati keindahan alam. *Camping* merupakan salah satu kegiatan *outdoor* yang banyak diminati di kalangan masyarakat terutama oleh kalangan siswa sekolah, mahasiswa, dan organisasi lain terutama organisasi pecinta alam. Kegiatan ini biasanya membutuhkan beberapa peralatan seperti *carrier*, tenda, tabung gas, kompor, matras, dan beberapa peralatan lainnya. (Sahara, dkk. 2022).

Gading adventure merupakan tempat penyewaan alat *outdoor* yang berlokasi di daerah Kabupaten Klaten, penyewaan ini merupakan berbagai macam alat *oudoor* seperti tenda dome, *sleeping bag*, matras, dan lain-lain. Akan tetapi dalam pelayanannya masih bersifat manual seperti pemesanan penyerahan alat dan informasi stok barang dimana calon pembeli masih harus datang ke tempat penyewaan atau pesan teks untuk menanyakan stok alat yang tersedia, yang mana hal ini kurang efisien dalam proses pelayanan terhadap *customer*.

Peralatan *outdoor* adalah peralatan yang dibawa sewaktu akan berkemah atau berpetualang di alam. Beberapa alat *outdoor* memiliki harga yang relatif mahal, tidak semua orang yang akan melakukan kegiatan *outdoor* mampu

membeli alat *outdoor*. Sebagian besar dari mereka lebih memilih untuk menyewa peralatan tersebut daripada membeli. Pada *weekend* atau hari libur nasional banyak tempat penyewaan yang kehabisan stok untuk disewakan karena banyak *customer* yang menyewa untuk mengisi hari libur dengan berkemah. Sudah banyak toko atau tempat penyewaan alat *outdoor* di Indonesia, namun masih sedikit yang memanfaatkan teknologi untuk memberikan informasi secara real time terhadap customer atau calon penyewa. Dibuatnya sistem ini diharapkan dapat membantu customer dalam mendapatkan informasi harga sewa, stok tersedia, status sewa, daftar tunggu/ *waiting-list* dan pemberitahuan otomatis dengan telegram.

Proses pemberian notifikasi otomatis pada penelitian ini menggunakan *Telegram Bot Notification*. *Telegram Bot Notification* merupakan mesin user sama seperti user biasa tetapi dijalankan secara otomatis dan memiliki kecerdasan, pemrograman bot telegram bertujuan untuk mencari data atau dapat dijadikan pengganti aktivitas berulang sehingga dapat digunakan berulang kali secara otomatis. Fungsi yang digunakan dalam telegram bot adalah *Telegram API* yang dikembangkan dengan beberapa bahasa pemrograman seperti *python*, *C++*, *C* (Wildan Taufik Hidayah, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian diatas dapat dirumuskan masalah yang terjadi yaitu bagaimana penggunaan *Telegram Bot Notification* pada sistem penyewaan alat *outdoor* berbasis web yang nantinya pemberitahuan diterima oleh *customer* melalui aplikasi telegram.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat dijabarkan ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini dibangun untuk melihat stok dan transaksi penyewaan alat *outdoor* Gading Adventure.
- b. Aplikasi ini dibangun untuk mengolah dan menampilkan informasi barang yang dapat disewa dari Gading Adventure.
- c. Aplikasi ini membagi menjadi 2 aktor yaitu admin dan *customer*.
- d. Admin dapat melihat dan mengelola data, *customer* dapat melihat informasi barang yang tersedia.
- e. Identitas pelanggan aplikasi ini menggunakan “id telegram”.
- f. Aplikasi ini hanya menggunakan metode pembayaran transfer antar bank dan pembayaran ditoko.
- g. Proses pembayaran dibatasi waktu 1 jam agar pelanggan yang lain tidak menunggu terlalu lama jika stok barang sedang terbatas.
- h. Aplikasi ini berbasis web dan dijalankan secara *online*.
- i. Aplikasi ini hanya dapat memesan barang yang tersedia. Adapun barang yang tersedia yaitu berjumlah 7 jenis yaitu:
 1. Tenda
 2. Matras
 3. *Sleeping bag*
 4. *Kompot portable*
 5. *Gas portable*

6. Nesting

7. Tas *carrier*

- j. Aplikasi ini memiliki fitur daftar tunggu/ *waiting list customer* yang kehabisan stok barang.
- k. Aplikasi ini memiliki fitur penerimaan notifikasi kepada *customer* yang terdaftar di daftar tunggu/*waiting list* dan penyewa yang akan habis waktu sewanya secara otomatis.
- l. Aplikasi ini menggunakan fitur telegram yaitu, *Bot Father Telegram* untuk pemberian notifikasi ,registrasi dan pemesanan *customer* melalui telegram.
- m. *Customer* yang sudah mendaftar dalam *waiting list*, mendapat pesan berisi “(Nama Barang) telah tersedia ditoko kami, segera lakukan pemesanan dalam waktu kurang dari satu jam (<1 jam). Jika dalam waktu 1 jam belum menyelesaikan pemesanan, maka kami akan melempar ke *customer* waiting list berikutnya” dan *customer* yang sudah menyewa dan batas waktu penyewaan hampir habis, mendapat pesan berisi “Durasi sewa (nama barang) akan segera hadir”.
- n. *Customer waiting list* yang telah menerima notifikasi harus segera melakukan proses pemesanan dalam waktu kurang dari satu jam (<1 jam) sebelum dilempar ke *customer waiting list* berikutnya.
- o. *Customer waiting list* yang telah menerima notifikasi yang dapat dikonfirmasi jika telah melakukan verifikasi pembayaran.
- p. Pelanggan hanya dapat memesan 1 barang per-transaksi.
- q. Pelanggan dapat mengambil dan mengembalikan barang di toko.

- r. Pelanggan mengajukan keluhan langsung ke toko agar tidak terjadi kesalahpahaman.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah memanfaatkan *Telegram Bot Notification* dalam sistem penyewaan alat *outdoor* sehingga memberi pemberitahuan otomatis kepada *customer* yang masuk dalam daftar tunggu melalui telegram jika barang yang diinginkan sudah tersedia dan memberi pemberitahuan pada penyewa bahwa batas waktu peminjaman akan berakhir.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan penelitian ini diantaranya ;

1.5.1 Bagi Mahasiswa

- a. Menambah wawasan, pengetahuan, dari studi lapangan yang dilakukan pada *Telegram Bot Notification* dalam sistem penyewaan alat *outdoor*.
- b. Dapat mengetahui realisasi ilmu yang telah diterima di bangku kuliah, sehingga dapat diaplikasikannya dalam masyarakat awam dan lingkungan sesungguhnya.
- c. Memperdalam dan meningkatkan keterampilan, serta kreatifitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
- d. Memenuhi matakuliah skripsi untuk kelulusan.

1.5.2 Bagi Penyelenggara Program

- a. Sebagai bahan masukan untuk mengevaluasi sampai sejauh mana program yang telah diterapkan, sudah sesuai dengan *output* atau belum dan sebagai media komunikasi terhadap masyarakat dan bahan evaluasi untuk berkembangnya *Telegram Bot Notification* dalam sistem.
- b. Hasil penelitian dapat memberikan informasi kepada pihak penyewaan alat *outdoor* mengenai kondisi *Telegram Bot Notification* dalam sistem.

1.5.3 Bagi Instansi Pelaksanaan Penelitian

- a. Sebagai sarana penghubung antara instansi penyewaan alat *outdoor* dengan lembaga pendidikan tinggi Universitas Teknik Digital Indonesia, khususnya Fakultas Teknologi Informasi dan sebagai bahan evaluasi materi mengenai realisasi ilmu yang telah diterima di bangku kuliah, sehingga dapat diaplikasikannya dalam masyarakat.
- b. Hasil penelitian dapat dipublikasikan dalam jurnal penelitian dan dapat diseminarkan dalam seminar nasional maupun internasional.