

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangatlah pesat, khusus teknologi informasi berbasis *mobile*, yang dikenal dengan kemudahan penggunaannya karena bersifat *mobile*, sehingga lebih mudah digunakan dan fleksibel. Teknologi informasi *mobile* yang gencar digunakan saat ini adalah Android. Kemudahan yang diperoleh dari teknologi android yaitu paket super lengkap dalam dunia telekomunikasi informasi.

Perkembangan yang tidak kalah pesat yaitu perkembangan dunia penerbangan. Hal ini ditandai dengan banyak munculnya maskapai penerbangan. Hal ini tentu saja akan membuat para pelanggan akan kerepotan untuk mengecek harga tiket dan jadwal penerbangan dikarenakan para pelanggan harus membuka satu persatu website maskapai untuk mengecek harga tiket dan jadwal penerbangan.

Dari latar belakang tersebut diambil judul "Aplikasi 'GoPlane' Untuk Pengecekan Jadwal Penerbangan Dan Harga Tiket Pesawat Terbang Berbasis Android". Hasil jadi aplikasi ini untuk melihat dan mengecek data-data jadwal penerbangan maskapai di Indonesia dan juga untuk melihat harga tiket penerbangan maskapai pesawat terbang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diambil rumusan masalah, “Bagaimana membuat aplikasi berbasis android untuk mengecek harga tiket pesawat terbang dan jadwal penerbangan pesawat terbang di GoPlane”.

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem yang dikembangkan berfokus pada sistem pengelolaan informasi data jadwal dan tiket pesawat terbang.
2. Aplikasi ini tidak melayani reservasi pembelian tiket pesawat terbang.
3. Aplikasi ini tidak membahas tentang keamanan pada aplikasi.
4. Software tool yang digunakan yaitu Eclipse dan Android sdk.
5. Aplikasi ini hanya memberikan informasi sebatas perusahaan maskapai di Indonesia.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

- a. Membuat Aplikasi ‘GoPlane’ Untuk Pengecekan Jadwal Penerbangan Dan Harga Tiket Pesawat Terbang Berbasis Android.
- b. Syarat kelulusan dalam menempuh jenjang Strata-1 di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan metode sebagai dasar penyusunan dalam melakukan penelitian. Metode tersebut antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah studi pustaka. Teknik studi pustaka ini dipakai untuk mendapatkan informasi dari pustaka berupa buku referensi, journal, atau penelitian sebelumnya yang berkaitan dan artikel-artikel yang berkaitan dengan program aplikasi yang akan dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang baik.

1.5.2 Metode Pembuatan Aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi ini, penulis menggunakan model pengembangan perangkat lunak *waterfall*. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

1. *Analisis*

Tahap *analisis* ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem aplikasi sehingga dapat dipahami aplikasi seperti apa yang dibutuhkan user.

2. *Design*

Tahap *design* merupakan tahapan perancangan aplikasi sebagai representasi dari sistem aplikasi yang akan dibangun.

3. *Coding*

Tahap ini merupakan realisasi dari tahapan *analisis* serta *design* untuk menjadi program nyata.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan dari pengujian ini untuk menemukan kesalahan – kesalahan dalam sistem aplikasi tersebut untuk kemudian diperbaiki.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menggunakan dasar – dasar penulisan ilmiah agar tulisan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan pustaka, yaitu referensi – referensi yang pernah ada dengan tema sama serta definisi-definisi yang berhubungan dengan ilmu dan permasalahan yang sedang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan tentang software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum objek penelitian, analisis dan perancangan sistem, rancangan basis data, dan rancangan antarmuka yang akan digunakan aplikasi untuk berinteraksi dengan pengguna.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil program yang telah dibuat, pengujian aplikasi dan hasilnya serta cara menggunakan aplikasi.

BAB V PENUTUP

Menyajikan kesimpulan dalam penelitian serta saran-saran yang membangun untuk menjunjung pengembangan serta perbaikan dari aplikasi yang dibuat.

