

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transportasi adalah sebuah sarana umum yang apapun jenisnya dan dimanapun tempatnya, sangat diperlukan bagi setiap orang yang hendak bepergian, apalagi ketempat yang tidak mungkin untuk dijangkau hanya dengan berjalan kaki. Begitu banyak transportasi umum yang disediakan baik oleh pemerintah, swasta ataupun perorangan sehingga memudahkan masyarakat untuk mencari alternatif yang terbaik sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan mereka. Seperti misalnya travel. Alat transportasi ini selain memberikan penawaran kenyamanan juga memberikan penawaran berupa tarif yang terjangkau.

Untuk melakukan pemesanan tiket, pelanggan hanya dapat melakukan melalui telepon yaitu pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu jadwal keberangkatan travel tersebut bahkan harus menunggu lama untuk menanyakan jadwal keberangkatan mana yang masih kosong.

Aplikasi pemesanan tiket online adalah sebuah program yang ditujukan sebagai salah satu bentuk penawaran kenyamanan bagi konsumen dengan memanfaatkan jasa transportasi travel. Dengan adanya pemesanan online, konsumen tidak perlu lagi menanyakan dan mencatat jadwal keberangkatan dari travel tersebut, sehingga aplikasi ini dirancang sedemikian rupa untuk calon penumpang dalam melakukan reservasi tiket dan memilih sendiri tempat duduk

sesuai keinginan penumpang dan membuat konsumen merasa lebih nyaman selama dalam perjalanan.

Amanah Travel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi yang berada dibawah naungan PT. GAFANDRA TOUR AND TRAVEL yang berlokasi di Kabupaten Pacitan Propinsi Jawa Timur.

Dalam melakukan kegiatan pelayanannya saat ini, Amanah Travel masih belum menggunakan sistem yang terkomputerisasi. Untuk kegiatan pemesanan tiket dilakukan dengan mencatat, proses pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi juga masih dilakukan secara manual, hal ini sering menyebabkan ketidakakuratan data akibat kekurang cermatan manusia (*human error*) sehingga menghambat kinerja karyawan dalam melaksanakan tugasnya.

Khusus untuk pemesanan kursi travel seringkali pemesan memilih sendiri dan meminta petugas mengecek langsung ketersediaan kursi, dan baru kemudian ketika posisi kursi yang diinginkan ada barulah si pemesan melakukan reservasi dan ini menambah waktu dan tenaga dari petugas travel dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, menimbulkan keinginan dari penulis untuk mengangkat permasalahan tersebut menjadi skripsi dengan judul "APLIKASI PEMESANAN KURSI TRAVEL SECARA ONLINE DAN DELIVERY DENGAN LAYANAN WEB DAN ANDROID".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah yaitu

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan kursi travel dengan fitur delivery berbasis web dan android untuk membantu meningkatkan pelayanan dan kinerja petugas dalam melayani pemesanan kursi khusus konsumen pada Amanah Travel.
2. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan travel dengan memberikan akurasi lokasi penjemputan dan penurunan yang mudah dipahami sistem.
3. Bagaimana membuat sebuah aplikasi pemesanan kursi travel yang dapat digunakan oleh banyak user agar mempermudah pemesan melakukan pemesanan travel.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, Penulis membatasi masalah dalam ruang lingkup sebagai berikut :

1. Penelitian hanya dilakukan di Amanah Travel Pacitan, ruang lingkup penelitian hanya meliputi dibagian pelayanan pemesanan kursi travel.
2. Fitur Delivery tiket hanya dilayani di area kota.
3. Aplikasi ini digunakan oleh pemesan menggunakan aplikasi mobile maupun web.
4. Untuk aplikasi pemesanan berbasis mobile menggunakan Sistem Operasi Android.
5. Untuk aplikasi pemesanan website menggunakan bahasa pemrograman PHP,HTML,MYSQL dan menggunakan tampilan bootstrap material design.

6. Keamanan dan Verifikasi data pemesan menggunakan kode pesan.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah diharapkan mampu membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam melakukan pemesanan khusus kursi travel bagi pemesan sekaligus meningkatkan pelayanan dan kinerja petugas dalam melayani pemesanan tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis dapat dijadikan kajian analisis dari penelitian-penelitian yang akan dilakukan selanjutnya untuk pengembangan ilmu berkaitan dengan Aplikasi ini kedepan.
2. Bagi Amanah travel aplikasi ini dapat membantu pelayanan dan pemesanan kursi travel secara mobile dan cepat.
3. Dapat membuat aplikasi pemesanan kursi travel/tiket dengan menentukan lokasi penjemputan dan tujuan pelanggan sesuai dengan tempatnya.
4. Secara individual
 - a. Memperoleh gelar sarjana komputer.
 - b. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam sebuah Sistem nyata yang diterapkan ke masyarakat.
 - c. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer.

- d. Menambah kepustakaan.

1.6 Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, terdapat metodologi penelitian yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang benar-benar dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka Penyusun menggunakan metode berupa :

1.6.1 Pengumpulan data

1.6.1.1 Metode Observasi

Analisa dilakukan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan temu langsung dan mengajukan pertanyaan kepada pihak terkait mengenai masalah yang sedang diteliti guna memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

1.6.1.3 Kepustakaan

Dilakukan dengan mencari buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. Buku-buku dan referensi tersebut akan dikumpulkan di daftar pustaka.

1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah analisis SWOT yang terdiri dari analisis dari segi kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman (*Strength, Weakness, Opportunity* dan *Thread*).

1.6.3 Metode Perancangan

Ditahap ini akan dilakukan perancangan terhadap aplikasi yang akan dibuat seperti aspek-aspek berikut :

- a. Perancangan basis data
- b. Perancangan Diagram E-R(Entity Relationship) Web
- c. Menggunakan metode UML
- d. Perancangan *Use Case*
- e. Perancangan Sequence Diagram
- f. Perancangan Class diagram

1.6.4 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan menggunakan metode Pengembangan *Waterfall*. Metode *waterfall* dipilih karena proses pengembanganya yang memperhatikan proses dari setiap fase pengerjaan. Diantaranya fase atau tahapan yang digunakan oleh *waterfall* adalah *Requirement analysis, System design, Implementation, Integration and testing, Operation and Maintenance*.

1.6.5 Metode Testing

Untuk melakukan proses testing aplikasi nantinya, peneliti akan menggunakan *white box testing* dan *black box testing*. Dimana peneliti akan melakukan testing dari aplikasi website dan aplikasi mobile. Untuk website akan menggunakan *white box testing* dan untuk mobile menggunakan *white box* dan *black box testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Sebelum mengemukakan dan merumuskan mekanisme perancangan Aplikasi Pemesanan kursi travel secara delivery dengan layanan Web dan Android yang akan dibahas, terlebih dahulu Penulis akan mengemukakan sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan Skripsi ini agar terarah dan sesuai dengan tujuan yang sudah Penulis tetapkan.

Adapun sistematika penulisan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup/batasan masalah yang dibahas, tujuan dan manfaat yang diperoleh dari penulisan skripsi ini, metode yang digunakan serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini mengenai teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Dalam bab ini landasan teori

dikelompokkan menjadi teori dasar mengenai sistem, teori analisis, perancangan dan tinjauan umum yang meliputi tinjauan pustaka dan tinjauan perangkat lunak.

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari melakukan studi pendahuluan, identifikasi masalah, memahami kerja sistem, hasil analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunity, Threat*), analisis kebutuhan sistem, analisis studi kelayakan, perancangan sistem meliputi perancangan struktur menu, perancangan basis data, serta perancangan interface dan proses scripting.

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dirancang yang meliputi cara instalasi sistem dan pengoperasian. Di bab ini juga akan dibahas mengenai hasil uji coba sistem, tampilan desain dan pembahasan, serta menganalisa jalannya sistem dan keandalannya.

BAB V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran-saran mengenai hasil dari sistem yang telah dibuat agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem untuk masa yang akan datang.

