

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pada saat sekarang informasi merupakan sebuah komoditi yang sangat penting dalam memenangkan persaingan antar perseorangan maupun dunia bisnis. Teknologi komputer banyak digunakan karena komputer dapat menciptakan sistem informasi yang lebih baik terhadap kebutuhan-kebutuhan manusia.

Kebutuhan manusia diantaranya dalam transportasi yaitu dengan melakukan pemesanan tiket. Kemajuan cara dalam memesan tiket disamping melalui telfon dan datang langsung ke tempat tiket pada masa sekarang tidak memberi kemudahan. Disaat sekarang keberadaan website sangat membantu, dimana pada umumnya orang-orang dapat mendapatkan banyak informasi melalui website.

Melalui internet, informasi dan komunikasi dapat dilakukan tanpa mengenal batas, ruang dan waktu. Dan hampir semua aktivitas manusia dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan efisien. Maka dari itu cara melakukan reservasi tiket dapat menjadi lebih mudah.

Sehubungan dengan itu penulis membuat sistem informasi pemesanan tiket, penulis mengambil masalah pemesanan tiket pada **PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI YOGYAKARTA**. Penulis

melihat dalam melakukan pemesanan tiket masih banyak melakukannya melalui telfon atau datang langsung. Disamping itu bila menggunakan telfon jalur telfon tidak dapat langsung terhubung dengan cepat karena banyak orang yang menghubungi jalur telfon yang sama. Dengan cara datang langsung terkadang calon penumpang sedikit kesal dan malas karena harus mengantri di waktu calon penumpang padat. Sehingga pelayanan pemesanan tiket tersebut lebih lama dan kurang terprogram dengan baik. Oleh karena itu penulis membuat sistem ini agar pelayanan kepada calon penumpang lebih terkendali dan mempermudah kepada pihak manajemen dalam melakukan pemeliharaan data dan dapat melaporkan laporan yang lebih akurat dan cepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang ada adalah :

- 1) Bagaimanakah cara membuat website sebagai sistem pemesanan tiket yang paling efektif untuk **PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI YOGYAKARTA.**
- 2) Bagaimanakah agar konsumen dapat dengan mudah melakukan pemesanan tiket dari jarak jauh dan dapat langsung memesan tempat duduk yang diinginkan disamping harus datang langsung ?
- 3) Bagaimanakah cara agar sistem ini dapat mempermudah dalam kinerja pada **PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI YOGYAKARTA.**

1.3. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik, permasalahan ini dibatasi pada :

- 1) Perancangan website akan terfokus kepada bagaimana konsumen dapat melakukan pemesanan tiket dan dapat memilih tempat duduk sesuai keinginan konsumen.
- 2) Website yang akan dirancang hanya membantu dalam melakukan pemesanan tiket.
- 3) Website yang dibangun diperuntukkan bagi pengguna yang telah memahami cara pemesanan tiket melalui website.

1.4. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah :

a. Bagi Penulis :

- 1) Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan ke dalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- 2) Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer dalam lingkup dunia internet melalui world wide web.

- 3) Mempelajari lebih dalam masalah yang dihadapi, yaitu mempelajari bagaimana cara mengimplementasikan sistem informasi akademik berbasis web.
- 4) Merancang sistem yang merupakan suatu karya bagi penulis.

b. Bagi PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI dan KONSUMEN:

- 1) Memudahkan dalam melakukan reservasi pemesanan tiket yang memudahkan konsumen, sehingga konsumen tidak harus datang langsung untuk melakukan pemesanan tiket.
- 2) Konsumen dapat dengan mudah memilih tempat duduk yang diinginkan secara langsung (selama melakukan reservasi via web).
- 3) PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI dapat meningkatkan profit dalam penjualan tiket.
- 4) Merancang sistem yang berguna dan bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan.

1.5. Metode dan Pengumpulan data

Adapun metode yang akan dilaksanakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Melakukan penelitian dengancara mengadakan pengamatan secara langsung ke tempat tujuan dan melakukan penelitian terhadap seluruh cara pemesanan tiket (reservasi).

b. Metode wawancara

Mengadakan tanya jawab secara langsung terhadap pihak – pihak yang berkepentingan yakni pimpinan PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI dan pencarian informasi mengenai penelitian objek kepada beberapa pegawai PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI.

c. Tinjauan Pustaka

Pengumpulan data dengan menggunakan buku – buku atau literature yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti.

d. Metode Dokumentasi

Mengumpulkan data – data dengan cara meminta laporan dari semua dokumen –dokumen yang ada untuk memenuhi kebutuhan perancangan sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini disusun secara sistematika ke dalam lima bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan laporan.

BAB II. Landasan Teori

Bab ini berisikan landasan teori yang menjadi dasar dari penyusunan laporan penelitian. Dalam bab ini akan dibahas tentang definisi dari website dan teknologi internet.

BAB III. Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini akan menjelaskan sekilas tentang sejarah berdirinya, tujuan, visi dan misi, struktur pada PT. SEJAHTERA AO KENCANA SAKTI dan perancangan sistem.

BAB IV. Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan tentang konsep perancangan website, pembahasan diagram alur data, rancangan database, rancangan tampilan dan implementasi program.

BAB V. Penutup

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat konstruktif untuk mendapat hasil yang lebih baik di masa yang akan datang.

1.7. Jadwal Kegiatan

No	Kegiatan	November 2012				Desember 2012				Januari 2013			Februari 2013		
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II
1	<i>Identifikasi Masalah</i>														
2	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>														
3	<i>Pengumpulan Data</i>														
4	<i>Membuat Rancangan Sistem</i>														
5	<i>Rancangan Bangun</i>														
6	<i>Uji Coba (Testing)</i>														
7	<i>Revisi Konsep, Desain Rancangan</i>														
8	<i>Implementasi</i>														
9	<i>Dokumentasi</i>														

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Kegiatan