

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan akan informasi merupakan faktor utama yang mendorong perkembangan teknologi telekomunikasi, khususnya telekomunikasi seluler. Orientasi penggunaan ponsel kini telah berkembang mulai dari sekedar alat untuk berbicara dengan orang lain, hingga menjadi sarana untuk mencari berita, mengirim surat, dan bahkan berbelanja. Dewasa ini banyak pengembang yang mengembangkan sebuah sistem informasi berbasis mobile (aplikasi mobile). Mulai dari aplikasi yang menyediakan informasi, aplikasi yang memungkinkan pengiriman pesan, dan bahkan aplikasi yang memungkinkan terjadinya transaksi seperti jual-beli, booking, dan perbankan.

Aplikasi mobile diciptakan untuk mempermudah dan memberikan akses cepat dalam mendapatkan informasi yang akurat bagi pengguna mobile, kapan saja dan dimana saja selama akses untuk menjalankan aplikasi tersebut tersedia.

Aplikasi *mobile ticket tracking* merupakan jenis aplikasi mobile yang belum banyak dikembangkan. Biasanya pengembang membuat aplikasi mobile pencarian harga tiket pesawat hanya untuk satu maskapai penerbangan saja atau hanya bisa dijalankan pada satu *mobile platform* saja. Hal ini sangat tidak efisien bagi pengguna mobile. Oleh karena itu aplikasi ini dibuat untuk dapat bekerja di hampir semua *mobile platform* dalam bentuk *native application* maupun *mobile*

*web*, dikembangkan karena semakin pesatnya perkembangan *mobile device* dan tingkat mobilitas masyarakat yang menuntut kemudahan dalam mendapatkan informasi yang cepat dan akurat khususnya dalam hal *flight ticketing*.

Berdasarkan hal diatas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dan membuat sebuah aplikasi mobile pengecekan harga tiket pesawat yang dapat dijalankan di berbagai *mobile platform*, yang disusun dalam bentuk Skripsi dengan judul “ **APLIKASI MOBILE TICKET TRACKING 'GO FLIGHT'** “ .

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

Bagaimana merancang sebuah program aplikasi mobile untuk keperluan mobilitas pengecekan harga tiket pesawat dari semua maskapai penerbangan, yang dapat bekerja di hampir semua *mobile platform* sehingga memberi kemudahan dan akses cepat bagi pengguna mobile ?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat hanya untuk keperluan mobilitas pengecekan harga tiket pesawat berdasarkan waktu penerbangan dan harga termurah dari semua maskapai penerbangan.
2. Aplikasi ini dibuat tidak untuk melakukan *booking* tiket pesawat.
3. Aplikasi ini menampilkan harga tiket pesawat dari maskapai penerbangan yang telah terdaftar pada database tiket.com.
4. Dalam pembuatan aplikasi ini digunakan beberapa perangkat lunak pendukung, yaitu:
  - HTML5 untuk bahasa pemrograman
  - PHP untuk bahasa pemrograman
  - Apache untuk web server
  - jQuery Mobile untuk *framework mobile applications*
5. Batasan user, hanya dapat melihat informasi penerbangan berdasarkan pencarian yang dilakukan.
6. Batasan admin, dapat *me-manage* data yang diminta sesuai *request* dari user.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulis melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah program aplikasi mobile yang memberi kemudahan bagi pengguna mobile dalam mendapatkan informasi yang cepat dan akurat khususnya dalam hal *flight ticketing*.
2. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh antara lain:

1. Bagi pengguna mobile, diharapkan dapat mempermudah dalam pengecekan harga tiket pesawat sehingga lebih mengefisiensi waktu dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan.
2. Bagi penulis, diharapkan menambah pengetahuan dan pengalaman terutama dalam membuat aplikasi berbasis mobile.

#### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengumpulan Data
  - a. Metode Kepustakaan

Penulis membaca dari buku-buku sebagai pedoman penelitian skripsi dan beberapa buku yang terkait dengan landasan teori untuk penelitian

skripsi ini. Selain itu peneliti juga membaca beberapa skripsi kakak tingkatan di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA sebagai referensi dalam penelitian skripsi agar lebih baik.

b. Metode Browsing Internet

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengambil data dari internet yang berhubungan dengan permasalahan.

2. Analisis

Melakukan analisis terhadap data yang didapat untuk menemukan atau mengidentifikasi masalah yang mungkin terjadi dan kebutuhan-kebutuhan aplikasi yang dikembangkan.

3. Perancangan Perangkat Lunak

Tahap ini merupakan desain perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan mengacu pada proses bisnis dan data yang telah diperoleh dan dianalisa pada tahapan sebelumnya.

4. Implementasi

Pada tahap ini akan dilakukan proses pembuatan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

5. Uji Coba dan Evaluasi

Melakukan uji coba dan evaluasi perangkat lunak untuk mencari masalah yang mungkin timbul, mengevaluasi jalannya program, dan mengadakan perbaikan jika ada kekurangan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami laporan skripsi dikemukakan sistematika agar tulisan menjadi satu kesatuan yang utuh. Secara garis besar skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yaitu:

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian secara mendetail, berupa definisi yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menguraikan tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari penerapan konsep ke dalam desain antarmuka dan hasil pengujian dari tahap penelitian dan analisis.

### BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.