

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi yang hadir sudah semakin mempermudah manusia dalam beraktivitas. Kegiatan-kegiatan tradisional yang merepotkan perlahan semakin tergeser oleh kecanggihan teknologi. Semua bisa dilakukan lebih mudah dan cepat menggunakan internet, seolah dunia berada dalam genggaman tangan sendiri. Masyarakat pun mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Hal-hal seperti belanja, melakukan pemesanan tiket, mengecek saldo, melakukan transaksi pembayaran semakin mudah dilakukan dengan bantuan internet. Bila sebelumnya belanja harus mendatangi pusat-pusat perbelanjaan sekarang bisa dilakukan didalam kamar saja, menggunakan laptop. Demikian juga dengan melakukan pemesanan tiket. Bisa dilakukan dimana saja, tidak harus mendatangi loket-loket penjualan.

Smartphone yang semakin menjamur menjadi bukti besarnya minat masyarakat terhadap produk-produk berteknologi tinggi. Teknologi yang muncul semakin diperkuat oleh kehadiran android. Sistem operasi berbasis open source besutan google ini disambut hangat oleh pecinta teknologi dari berbagai lapisan. Perangkat mobile bersistem operasi android bermunculan, dan memunculkan minat yang besar bagi penulis untuk mengembangkan aplikasi berbasis android.

P.O sinar dempo merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi. Selama puluhan tahun perusahaan jasa ini telah melayani transportasi

darat lintas provinsi. Sebagai mitra yang bekerja melayani masyarakat, Sinar Dempo perlu mengikuti perkembangan teknologi agar konsumen semakin puas terhadap layanan yang diberikan. Salah satunya dengan menyediakan akses untuk pemesanan tiket secara lebih mudah dan cepat.

Selama ini untuk memesan tiket, pembeli masih harus mendatangi loket penjualan. Pengarsipan pemesanan juga masih mengandalkan sebuah buku. Penumpang juga ketika melakukan pemesanan tiket harus mendatangi loket penjualan, kemudian menunggu petugas memeriksa buku pemesanan yang berisi data penumpang dan bangku kosong yang masih tersedia. Hal ini tentu saja tidak praktis dan sedikit merepotkan. Penumpang akan menghabiskan banyak waktu untuk mendatangi loket, menunggu petugas mencatat pemesanan, dan memeriksa data pemesanan.

Aplikasi pemesanan tiket bis PO Sinar dempo berbasis android ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan sinar dempo dalam melakukan pemesanan tiket. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini pelanggan dapat melakukan pemesanan secara lebih cepat dan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, dapat diketahui masalah yang ditemukan adalah bagaimana caranya membuat aplikasi untuk melakukan pemesanan tiket pada bus sinar dempo secara lebih mudah dan cepat.

1.3 Batasan Masalah

Pembuatan aplikasi pemesanan tiket bus sinar dempo ini dibuat menggunakan software eclipse galileo. Dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Desain aplikasi terdiri dari dua interface, yaitu untuk user dan admin
2. Pada interface user, aplikasi ini berfungsi untuk melakukan pemesanan tiket, meliputi tujuan, tanggal pemberangkatan, dan jumlah kursi yang dipesan, nama, nomer telpon, dan informasi pembayaran. Aplikasi juga dapat digunakan untuk melakukan pembatalan tiket dan mengecek status pembayaran
3. Pada interface admin, aplikasi berfungsi untuk mengetahui jumlah kursi yang telah dipesan, dan status pembayaran
4. Lingkup penelitian dilakukan pada kantor perwakilan PO Sinar dempo di Yogyakarta

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian skripsi ini dibuat dengan tujuan :

1. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer di STMIK Amikom Yogyakarta
2. Mengetahui hal-hal yang dibutuhkan pelanggan PO Sinar Dempo
3. Merancang dan membuat aplikasi sebagai sarana pemesanan tiket pada PO Sinar dempo

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan manfaat dalam penelitian ini, antara lain :

1. Bagi penulis, skripsi ini bermanfaat untuk menerapkan ilmu yang telah didapat selama menempuh pendidikan di STMIK Amikom
2. Bagi PO Sinar dempo, untuk membantu pendataan pemesanan tiket secara lebih mudah
3. Bagi pelanggan PO Sinar dempo, untuk mempermudah pemesanan tiket
4. Untuk masyarakat pada umumnya, untuk lebih mengetahui pembuatan aplikasi berbasis android

1.6 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan perwakilan sinar dempo yang ada di Yogyakarta untuk mengetahui permasalahan yang ada

2. Metode Observasi

Melakukan pengamatan terhadap bagian penjualan tiket, bagaimana proses penjualannya, dan apa saja yang dilakukan ketika terjadi transaksi pemesanan tiket.

3. Metode Kepustakaan

Mengumpulkan sumber-sumber pendukung dari berbagai buku, dan internet, mengenai seluk beluk pemrograman android dan pemrograman java

4. Siklus hidup sistem (*System Life cycle*)

Siklus hidup sistem adalah proses revolusioner yang diikuti dalam menerapkan sistem atau subsistem informasi berbasis komputer.

Tahapan dalam siklus hidup sistem meliputi :

- Tahap perencanaan
- Tahap analisis
- Tahap rancangan
- Tahap penerapan
- Tahap penggunaan

Empat tahap pertama disebut dengan siklus hidup pengembangan sistem (*System development life cycle*)

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terbagi atas 5 bab dengan rancangan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan perangkat lunak yang digunakan seperti *Eclipse*, *Database Server MySQL*, *Java*, *ADK*, *JDK*. Juga memberikan penjelasan mengenai Android

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, perancangan database, dan perancangan interface

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dan evaluasi yang dibuat. Dalam bab ini juga akan dibahas mekanisme pemesanan tiket sebagai hasil akhir pembuatan aplikasi

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang ada, juga saran untuk pengembangan aplikasi yang telah dibuat

