

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi merupakan salah satu hal yang di butuhkan dalam sebuah perusahaan saat ini. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi menuntut perusahaan agar dapat bersaing dalam bidang teknologi, salah satu contohnya adalah perusahaan mampu menerapkan teknologi di bidang komputer yang di dukung dengan *hardware* dan *software* yang memadai agar mampu memudahkan bisnis perusahaan dan meningkatkan daya saing perusahaan.

Sistem informasi sangat dibutuhkan dalam perkembangan teknologi saat ini. Sistem informasi dibuat sebagai alat untuk mempermudah kerja manusia dalam mengolah data dan dapat di gunakan sebagai media promosi maupun penjualan dalam perusahaan. Sebuah sistem informasi dapat di buat berdasarkan kebutuhan perusahaan, karena manfaat yang dihasilkan akan sangat terasa apabila kebutuhan yang dibutuhkan sudah berada dalam bentuk perangkat lunak.

PO Safari Dharma Raya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang transportasi. PO Safari Dharma Raya berfokus dalam jasa transportasi travel dengan trayek Temanggung – Surabaya – Malang PP melalui Semarang (pantura) dan Yogyakarta (lintas selatan), Jakarta – Denpasar PP dan masih banyak lagi. Transportasi yang di sediakan oleh PO Safari Dharma Raya adalah bus yang terdiri dari berbagai macam kelas seperti eksekutif dan super eksekutif.

Dalam menjalankan bisnisnya PO Safari Dharma Raya mengalami banyak kendala seperti dalam transaksi pembelian tiket masih di lakukan secara manual

yaitu dengan mendatangi agen-agen bus PO Safari Dharma Raya untuk membeli tiket, dan dalam proses pembayarannya juga masih harus bayar di tempat belum bisa membayar tiket melalui transfer antar bank, pemesanan tiket menggunakan telepon masih memiliki kekurangan dalam memberikan informasi yang di butuhkan oleh pelanggan seperti jam keberangkatan bus dll.

Dari berbagai macam kendala yang di hadapi PO Safari Dharma Raya dalam bidang usaha travel, penulis tertarik dan ingin melakukan suatu penelitian untuk mengatasi masalah yang di hadapi PO Safari Dharma Raya. Oleh sebab itu penulis berkeinginan untuk merancang sebuah sistem informasi yang akan di bahas di penelitian ini dengan judul "Pembuatan Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Web Pada Bus Safari Dharma Raya".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat sebuah sistem informasi pemesanan tiket pada PO Safari Dharma Raya supaya dapat memberikan pelayanan yang memudahkan bagi pelanggan?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pemesanan tiket pada PO Safari Dharma Raya yang bisa melakukan pembayaran non tunai agar dapat mempermudah pembelian tiket pelangganya?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini fokus dalam kelanjutannya penulis membuat batasan masalah sebagai berikut

1. Aplikasi menyediakan informasi sebagai berikut :
 - Pemesanan tiket bus PO Safari Dharma Raya dari dalam jogja ke luar jogja
 - Metode pembayaran secara langsung dan transfer antar bank
2. Laporan yang dihasilkan dalam olahan data sistem informasi ini berupa laporan Jadwal Keberangkatan, Data Penumpang, dan data penjualan tiket.
3. Sistem informasi ini di bangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.
4. Penelitian yang di tampilkan hanya sampai tahap pengujian sistem yang di bangun berdasarkan hasil analisis yang di lakukan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain :

1. Meningkatkan kinerja PO Safari Dharma Raya dalam memproses transaksi pemesanan tiket agar lebih mudah dan cepat.
2. Dapat meningkatkan layanan yang diberikan ke pada pelanggan dan mempersingkat penyampaian informasi jasa yang ditawarkan perusahaan.
3. Mempermudah pelanggan dalam memesan tiket dimana saja dan kapan saja.

1.5 Metode Penelitian

Agar penulis dapat mengerjakan skripsi ini dengan baik maka akan dilakukan

metode pengumpulan data, sub bab ini akan membahas tentang metode yang di lakukan untuk pengumpulan data.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, ada beberapa metode yang di gunakan oleh penulis untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Metode dengan cara ini harus langsung mengamati pada objek dan permasalahan yang akan di teliti untuk mendapatkan informasi yang di inginkan.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode dengan cara ini harus melalui Tanya jawab langsung kepada pihak dari perusahaan yang bersangkutan tentang masalah yang akan di teliti.

3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode ini merupakan teknik pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian dengan cara membaca buku-buku dan hasil penelitian yang berhubungan dengan objek penelitian sebagai bahan pembandingan.

1.5.2 Metode Analisis

1. Analisis PIECES

Penulis menggunakan analisis PIECES. Yaitu analisis yang di gunakan untuk mengidentifikasi permasalahan terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis ini untuk mengetahui spesifikasi hardware dan software yang di butuhkan untuk dapat menjalankan sistem yang baru.

3. Analisis Kelayakan

Pada Tahap ini untuk menguji dan mengetahui apakah sistem yang baru layak untuk di jalankan dan di gunakan atau tidak.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan aplikasi ini menggunakan analisis kebutuhan, yang digunakan untuk membuat perancangan sistem yang baru. Perancangan model dalam sistem ini menggunakan gambaran umum tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam pebuatannya. Di dalam tahapan ini dilakukan perancangan terhadap proses, *database* dan juga *interface*. Rancangan yang akan di pakai adalah *Flowchart*, DFD dan normalisasi.

1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang di gunakan untuk mengembangkan sistem informasi pemesanan tiket PO Safari Dharma Raya menggunakan *System Development Life Cycle (SDLC)*.

1.5.5 Metode *Testing*

1. *Black Box*

Percobaan menggunakan *black box* lebih fokus terhadap spesifikasi perangkat lunak yang akan di gunakan. Percobaan menggunakan *black box* dapat melibatkan pengguna secara langsung untuk ikut dalam pengujian.

2. *White Box*

White box adalah metode untuk menguji aplikasi di *level source code*, yang menggunakan struktur kontrol dengan prosedural untuk memperoleh *test case*.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibuat secara sistematis agar mudah di mengerti dan lebih terstruktur, dan di buatlah sistematika penulisan berdasarkan pembahasannya di bawah ini:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan penjelasan terhadap masalah-masalah yang di bahas yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian mengenai pembuatan skripsi ini.

BAB II: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menggunakan teori-teori dasar dan pengertian secara umum yang akan membantu dalam proses pembuatan skripsi penulis. Diantaranya mengenai software-software yang akan di gunakan dalam proses pembuatan sistem ini.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan objek, perancangan sistem yang akan diajukan, berupa perancangan *Flowchart*, perancangan *Database*, perancangan *DFD (Data flow Diagram)*, Normalisasi, analisis kelayakan sistem dan perancangan sistem.

BAB IV: IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai implementasi dari rancangan sistem yang di buat, hasil yang di peroleh saat proses berjalan dan hasil akhir dari proses yang di jalankan.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang di peroleh selama pembuatan skripsi dan juga saran ke depannya untuk mengembangkan aplikasi serupa kedepanya.

DAFTAR PUSTAKA