

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berkembang pesatnya teknologi sekarang memberikan dampak yang sangat signifikan dan sangatlah luas penggunaanya untuk kebutuhan masyarakat Indonesia seperti pada sektor industri, kesehatan, maupun transportasi. Saat ini juga perkembangan teknologi sudah banyak dikembangkan untuk mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan. Seperti contohnya yaitu pada e-commerce, e-money, e-ktp, dan juga *e-ticketing*, contoh-contoh tersebut akan berkembang jika teknologi yang di rancang secara baik dan juga di gunakan secara tepat. ETicket atau tiket elektronik ini dapat diterapkan untuk penerbangan, bus, perkeretaapian, hotel, bioskop, dan pada tempat pariwisata[1].

Jawa Tengah merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan destinasi wisata alam yaitu pegunungan. Beberapa gunung yang terkenal di wilayah ini ada Gunung Slamet, Sumbing, Sindoro, Merbabu, Prau. Gunung-Gunung tersebut tidak hanya menawarkan keindahan alam saja, tetapi juga memberikan berbagai rintangan yang berbeda-beda pada setiap jalur pendakiannya. Setiap gunung memiliki karakteristik yang berbeda-beda, sebagai contoh ada Gunung Slamet dengan Kawahnya yang begitu megah, Sumbing dengan Sabana di area puncaknya, Prau dengan pemandangan matahari pagi harinya yang begitu memukau.

Meskipun wisata gunung di Jawa Tengah semakin berkembang dan semakin ramai diminati, namun disisi lain pendataan yang dilakukan masih secara manual, dengan menggunakan media kertas. Proses ini membuat para petugas dan para pendaki harus menulis identitas dan data diri mereka secara langsung ditempat. Saat kondisi libur panjang ,sistem yang seperti ini membuat kemacetan dan antri yang mengharuskan para pendaki harus memakan waktu yang lebih lama saat pendataan.

Pemesanan tiket dengan menggunakan android akan sangat membantu pembeli dalam pembelian tiket. Selain itu pemesanan tiket menggunakan android, admin dapat membatasi kuota pendakian secara mudah

setiap harinya[2]. Metode yang digunakan dalam pengembangan *website* ini adalah metode agile. Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan keterlibatan aktif antara tim pengembang dan pengguna dalam seluruh proses pengembangan. Dengan demikian, pengembangan perangkat lunak yang didasarkan pada prinsip-prinsip pengembangan sistem jangka pendek yang memerlukan adaptasi cepat dari pengembang terhadap perubahan dalam bentuk apapun[3].

Dengan adanya permasalahan diatas, maka penulis mengusulkan adanya pembuatan *website ticketing online*. Maka dari itu penulis memilih judul “Pengembangan Sistem *Ticketing online* Menggunakan Metode Agile pada Wisata Gunung di Jawa Tengah”, yang diharapkan dapat menjadi satu penyelesaian masalah dikalangan pendaki, agar lebih tertata dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang sistem *ticketing online* berbasis web untuk mempermudah proses pembelian tiket pada wisata gunung jawa tengah?
2. Apa saja fitur-fitur yang diperlukan dalam sistem *ticketing online* Untuk menangani permasalahan penyediaan kuota pendakian ?
3. Bagaimana penerapan metode Agile dapat membantu dalam pengembangan sistem *ticketing online* berbasis web yang memenuhi kebutuhan pengguna dan meningkatkan kualitas layanan kepada pengguna?

1.3 Batasan Masalah

1. Pengembangan sistem *ticketing* ini dirancang hanya untuk wisata gunung di jawa tengah, bukan untuk semua gunung yang ada di Indonesia.
2. Sistem *ticketing online* yang dikembangkan hanya mencakup fitur utama yaitu pemesanan tiket dan penyediaan kuota pendakian.
3. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode agile
4. Pengguna sistem ini dibagi dua, yaitu admin dan user. Admin bertanggung jawab dalam mengelola data dan penyediaan kuota pendakian, sedangkan user dapat melihat kuota pendakian yang tersedia dan melakukan pemesanan tiket.

5. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah simulasi atau data ujicoba untuk menguji kerja sistem, tanpa melibatkan data nyata dari pihak wisata gunung di Jawa Tengah.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan sistem *ticketing online* berbasis web yang dapat mempermudah proses pemesanan tiket.
2. Menyediakan kuota pendakian guna meminimalisir *overbooking* dan antrian panjang di loket pendakian.
3. Mengembangkan sistem *ticketing online* dengan menggunakan metode agile.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi penulis

- a. Penelitian ini memberikan referensi mengenai penerapan sistem *ticketing online* berbasis website guna mempermudah pemesanan tiket.
- b. Penelitian ini juga dapat menjadi panduan untuk pengembang selanjutnya yang ingin merancang sistem serupa untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan data.
- c. Sebagai syarat kelulusan studi strata I program studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom).

2. Manfaat bagi User atau Pengguna

- a. Mempermudah pengguna untuk melakukan pemesanan tiket pada gunung di Jawa Tengah.
- b. Mempermudah pihak basecamp pendakian untuk pengelolaan data dan penyediaan kuota pendakian.
- c. Memberikan kemudahan untuk pengguna dalam melakukan pemesanan tiket tanpa harus melewati antrian panjang di tempat.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar mengenai topik penelitian yang akan dibahas. Di dalamnya terdapat:

- a. Latar Belakang: Menjelaskan pentingnya penelitian ini dilakukan serta permasalahan yang dihadapi dalam pengelolaan data dan penyediaan kuota pendakian.
- b. Rumusan Masalah: Merangkum pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab dalam skripsi.
- c. Batasan Masalah: Menjelaskan ruang lingkup penelitian dan hal-hal yang tidak termasuk dalam penelitian ini.
- d. Tujuan Penelitian: Menguraikan apa yang ingin dicapai melalui penelitian ini.
- e. Manfaat Penelitian: Menjelaskan kontribusi penelitian bagi pengguna dan pengembangan ilmu pengetahuan.
- f. Sistematika Penulisan: Memberikan gambaran umum mengenai struktur dan isi dari skripsi ini.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menyajikan berbagai referensi dan kajian teori yang relevan dengan topik penelitian. Di dalamnya terdapat:

- a. Studi Literatur: Membahas penelitian-penelitian sebelumnya terkait sistem informasi *ticketing online* dalam pariwisata alam gunung.
- b. Dasar Teori: Menguraikan teori-teori yang digunakan dalam penelitian, termasuk konsep sistem informasi, metode Agile, dan aspek-aspek penting dalam pengelolaan data serta penyediaan kuota pendaki.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian. Di dalamnya terdapat:

- a. Objek Penelitian: Menggambarkan konteks dan latar belakang sistem informasi yang akan dikembangkan.

- b. Alur Penelitian: Menjelaskan langkah-langkah yang diambil dalam proses penelitian, mulai dari analisis masalah hingga pengembangan solusi.
- c. Alat dan Bahan: Menguraikan perangkat lunak, perangkat keras, dan sumber daya lain yang digunakan dalam pengembangan sistem.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini merupakan tahapan di mana peneliti menyajikan hasil dari pengembangan sistem informasi. Di dalamnya terdapat deskripsi mengenai:

- a. Proses pengembangan aplikasi, termasuk desain antarmuka dan implementasi fitur-fitur utama.
- b. Hasil pengujian sistem untuk memastikan fungsionalitas dan keandalan aplikasi.
- c. Pembahasan terhadap hasil uji coba sistem serta analisis berdasarkan umpan balik dari pengguna.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini berisi:

- a. Kesimpulan: Merangkum temuan-temuan penting selama proses penelitian serta menjawab rumusan masalah yang telah diajukan.
- b. Saran: Memberikan rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dari sistem informasi *ticketing online* serta saran bagi pengembang atau pengguna terkait implementasi sistem yang telah dikembangkan.

Dengan sistematika penulisan ini, diharapkan skripsi dapat disusun secara terstruktur dan jelas, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami isi dan tujuan dari penelitian yang dilakukan.