

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat perkembangannya kian hari kian meningkat dan persaingan pun kian ketat pula. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan komponen atau alat lainnya. Komputer juga dapat memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Komputer juga dapat mengurangi potensi terjadinya kesalahan pengolahan data dibanding pengolahan data secara manual, tapi tentunya semua tergantung dari kualitas sumber daya manusia yang mengoperasikan komputer. Hanya saja penggunaan komputer ini dalam beberapa bidang, pengolahan datanya terkadang masih menggunakan aplikasi yang sederhana dan kurang kompleks sehingga dapat menyebabkan data yang dihasilkan kurang akurat dan efisien.

Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman merupakan agen tiket yang bergerak di bidang penjualan tiket transportasi yang sedang berkembang dan belum memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana pengembangan pelayanan kepada customer. Semua kegiatan transaksional masih dilakukan secara manual. Hal ini seiring menjadi permasalahan karena customer tidak dapat melihat

jadwal dan jumlah tiket penjualan sisa secara langsung dan perusahaan tidak dapat menginformasikan secara langsung kepada customer. Penulis mencoba untuk mencari informasi tentang Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman melalui internet, namun penulis tidak mendapatkan website milik Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman, karena tidak adanya informasi meyulitkan penulis untuk mencari informasi tentang Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman. Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik untuk merancang bangun sistem informasi berbasis web guna untuk memudahkan dalam hal untuk mengakses informasi yang berhubungan dengan Agen Tiket Mbak Lastri Sleman, baik profil maupun layanan melalui teknologi internet sehingga dapat menciptakan efektifitas dan efisiensi dalam hal pemesanan dan pelayanan perusahaan khususnya Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan inilah penulis mencoba mengembangkan sistem informasi yang telah ada dan dari penelitian ini penulis mengangkat judul **“Sistem Pemesanan Tiket Berbasis Web Pada Agen Travel Mbak Lastri Sleman”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan Latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka perlu melakukan perumusan masalah mengenai :

“Bagaimana membangun system informasi pemesanan tiket berbasis web pada Agen Tiket Mbak Lastri Sleman”

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada perancangan situs website sistem informasi pemesanan penjualan tiket berbasis web pada Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang dibangun adalah sistem pemesanan tiket secara berbasis web yang bias diakses menggunakan komputer dengan koneksi internet.
2. Kemampuan yang dimiliki sistem pemesanan tiket adalah login untuk administratornya, dan merupakan sarana yang digunakan khusus admin sebagai pengolah data dan informasi yang ada dalam website. Pengguna dapat mengakses informasi jadwal keberangkatan, pemesanan tiket dan pembatalan tiket melalui menu pemesanan tiket. Dalam menu pemesanan tiket disediakan panduan bagaimana cara untuk melakukan pemesanan tiket.
3. Dalam membangun aplikasi ini digunakan beberapa software aplikasi *web server XAMPP, database MySQL, Notepad ++ dan Sublime.*
4. *Website* dengan konten menu utama Home, Pesan Tiket, Komentar.
5. Pemesanan diutamakan untuk semua umum pemesanan penjualan tiket.

### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Membangun sistem informasi pemesanan tiket berbasis web pada Agen Tiket Travel Mbak Lastri Sleman.
2. Memanfaatkan teknologi web di dalam pembuatan sistem informasi pemesanan tiket

3. Meningkatkan penjualan dan jangkauan pemasaran tiket pada Agen Tiket Travel Mbak Latri Sleman.

## 1.5 Metode Penelitian

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode sebagai berikut :

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berdasarkan data – data yang dikumpulkan yang berkaitan dengan masalah tersebut. Data – data tersebut dapat dikelompokkan beberapa metode yaitu : secara sistematis dan berdasarkan pada tujuan pembahasan, wawancara yang dilakukan langsung pada bagian – bagian yang terkait untuk memperoleh penjelasan sistem yang sedang berjalan.

### 1.5.2 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan metode perancangan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk menggambarkan proses sistem yang akan berjalan berupa diagram alur.

### 1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem dimana metode tersebut bersifat sistematis dan berurutan (Pressman 2010). Tahap-tahap yang terdapat pada metode *waterfall* adalah:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan bagian dari proses kebutuhan perangkat lunak yang berperan menjembatani jurang yang sering terjadi antara level rekayasa kebutuhan dan perancangan perangkat lunak. Analisis kebutuhan dibagi menjadi 2 (dua) yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional.

## 2. Analisis Sistem

Analisis sistem yang peneliti gunakan adalah model analisis *SWOT* untuk menemukan kekuatan, kelemahan, peluang dan ancaman yang ada pada sistem.

## 3. Desain Sistem

Tahapan desain sistem adalah tahapan sebelum *coding* dilakukan. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran komponen apa yang seharusnya ada pada sistem, apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilannya.

## 4. Implementasi

Pemrograman atau *coding* dilakukan pada tahap ini. Pembuatan software dapat dipisah menjadi beberapa bagian yang nantinya akan digabungkan. Selain itu, dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan apakah fungsi yang dibuat sudah berjalan sesuai keinginan atau belum.

## 5. Pengujian

Setelah sistem menjadi sebuah perangkat lunak yang siap pakai, dilakukan tahap pengujian agar dapat mengetahui apakah software yang dibuat telah sesuai. Pengujian bisa menggunakan metode *black-box testing*.

## 6. Pengoperasian dan Pemeliharaan

Pada tahap ini perangkat lunak sudah siap untuk digunakan. Selain itu, ada tahap pemeliharaan yang dapat dilakukan untuk menjaga sistem agar tetap berjalan dengan baik.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mengetahui kerangka keseluruhan penulisan tugas akhir ini, penulis mejabarkan sistematika penulisan sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Agar gambaran pembahasan penelitian lebih mudah di mengerti, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan dibagi sebagai berikut.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis menyajikan beberapa uraian teori yang ada hubungannya dengan pokok permasalahan yang akan dipilih, yang akan dijadikan landasan yang dikutip dari berbagai pustaka.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini memuat identifikasi masalah tentang objek penelitian, tahapan pengembangan sistem, solusi yang ditawarkan, analisis sistem dan perancangan arsitektur sistem.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tahapan yang peneliti lakukan dalam mengembangkan sistem, tampilan sistem dan pengujian.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dan saran -saran yang diharapkan oleh penyusun supaya agar biasa bermanfaat ke depannya khususnya buat pihak pada Agen Tiket Mbak Lastri Sleman dan dari pihak para pembeli tiket tersebut.

