

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Komputer sebagai salah satu teknologi yang berperan besar dalam berbagai bidang, memberikan kemudahan dan beragam fasilitas yang menarik. Komputer mengalami kemajuan teknologi, dimana komputer yang semula hanya digunakan sebagai sebuah *personal computer*, lambat laun mulai berkembang dan dihubungkan menjadi satu jaringan. Jaringan komputer tersebut akhirnya menjadi jaringan komputer global yang dikenal dengan nama Internet.

Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling berhubungan dengan jaringan komputer lainnya yang tersebar diseluruh dunia. Hal ini menyebabkan informasi dan arus data semakin meluas dan memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara cepat dan akurat. Berbagai macam informasi mulai dari bisnis, ekonomi, hiburan, ilmu pengetahuan, dan teknologi dapat ditemukan disini.

Reservasi adalah sebuah proses perjanjian berupa pemesanan sebuah produk baik barang maupun jasa dimana pada saat itu telah terdapat kesepakatan antara konsumen dengan produsen mengenai produk tersebut namun belum ditutup oleh sebuah transaksi jual beli. Pada saat reservasi berlangsung biasanya ditandai dengan adanya proses tukar menukar informasi

antara konsumen dan produsen agar kesepahaman mengenai produk dapat terwujud.

Karena jaman yang semakin modern dan maju oleh sebab itu dengan adanya kemajuan teknologi saat ini saya mencoba untuk memanfaatkan kecanggihannya dengan cara memasarkan reservasi tiket melalui media komputerisasi yaitu internet. Melalui media komputerisasi Museum Batik Yogyakarta diharapkan dapat memenuhi kepelayanan masyarakat dan konsumen.

Museum Batik Yogyakarta memiliki konsumen yang cukup beragam. Selain itu, Museum Batik Yogyakarta juga memiliki tempat yang strategis serta nyaman untuk para konsumen. Dengan ditambahkan system reservasi tiket online pada Museum Batik Yogyakarta berbasis web, maka konsumen dapat mengetahui banyak informasi. pelayanan tiket online ini melalui website itu akan mempermudah konsumen mengetahui info tentang cara bagaimana memesan tiket pada Museum Batik Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang dibahas adalah bagaimana membuat Sistem Informasi reservasi ticket secara online pada Museum Batik Yogyakarta berbasis web yang dapat memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi pembelian ticket secara *online*?

### 1.3 Batasan Masalah

Pada skripsi ini penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibuat adalah sistem reservasi ticket online berbasis web pada museum batik Yogyakarta.
2. Sistem ini nantinya berisi halaman form identitas bagi user dan halaman slip online.
3. Dalam sistem ini user mengisi form identitas setelah form diisikan user akan memperoleh id user dan slip online untuk bukti reservasi.
4. Software utama yang digunakan dalam sistem reservasi ini adalah notepad++, MySql

### 1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

Maksud penelitian ini adalah :

1. Ingin lebih mengenalkan tentang keberadaan Museum Batik Yogyakarta kepada masyarakat luas melalui website.
2. Ingin membangun sistem yang lebih baik dari sebelumnya.

Adapun tujuan penelitian ini untuk memenuhi kebutuhan Museum Batik Yogyakarta yaitu :

1. Untuk mengetahui informasi yang berjalan pada Museum Batik Yogyakarta.
2. Untuk membuat perancangan Sistem Reservasi Tiket Online Pada Museum Batik Yogyakarta Berbasis Web

### 1.5 Manfaat Penelitian

Dari pembuatan sistem informasi ini memberikan beberapa manfaat, baik bagi Museum Batik Yogyakarta maupun masyarakat untuk memperoleh kemudahan akses pada Museum Batik Yogyakarta melalui media online . Manfaat itu antara lain sebagai berikut :

#### 1. Bagi Museum Batik Yogyakarta

- a. Membantu Museum Batik Yogyakarta dalam kegiatan penjualan ticket.
- b. Mempermudah dalam pencatatan transaksi penjualan/pemesanan yang dilakukan.

#### 2. Bagi Masyarakat / Konsumen

Memudahkan masyarakat/konsumen dalam pemesanan ticket tanpa harus datang terlebih dahulu. Selain itu masyarakat/konsumen dimudahkan dalam proses pembayaran ticket.

### 1.6 Metode Penelitian

#### 1.6.1 Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk membuat dan implementasi sistem informasi tersebut adalah sebagai berikut:

##### 1. Wawancara / *Interview*

Informasi diperoleh dari terjun langsung ke lokasi dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan kepada pengelola Museum Batik Yogyakarta mengenai informasi pada Museum Batik Yogyakarta

## 2. Pengamatan / *Observasi*

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung pada objek yang akan diteliti untuk memperoleh informasi sebagai tambahan bahan-bahan penelitian

## 3. Pustaka

Yaitu metode atau teknik pengumpulan data menggunakan pustaka-pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau sebagai bahan pertimbangan. Hasil studi kepustakaan yang dilakukan dari berbagai sumber adalah mendapatkan informasi-informasi baru yang berguna bagi penelitian.

### 1.6.2 Metode Analisis

#### 1) Metode Analisis PIECES

Metode analisis situasi dengan mengidentifikasi berbagai faktor secara sistematis terhadap enam variabel yaitu *Performance* (Performa), *Information/Data* (Informasi), *Economic* (Ekonomi), *Control/Security* (Keamanan), *Efficiency* (Efisiensi) dan *Service* (Pelayanan).

#### 2) Analisis Fungsional

Analisis fungsional yaitu tugas atau fungsi pekerjaan apa yang dilakukan oleh software

#### 3) Analisis Nonfungsional

##### 1. Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemrosesan data dari suatu sistem.

##### 2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan sebagai sarana penunjang berupa seperangkat personal computer.

### 3. *Brainware*

Sebagai pelaksana personal dari suatu sistem.

#### 1.6.3 Metode Perancangan

##### 1) Flowchart

Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antar suatu proses ( perintah ) dengan proses lainnya dalam suatu program.

##### 2) DFD

DFD adalah suatu diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan sistem yang sedang berjalan.

##### 3) ERD

ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode Pengembangan disebut juga sebagai SDLC (*System Development Life Cycle*). Tujuannya sebagai panduan dalam pengembangan sistem, agar pengembangan sistem menjadi lebih baik ( efektif dan efisien). SDLC meliputi :

1. Identifikasi dan Seleksi Proyek
2. Inisiasi dan Perencanaan Proyek

3. Tahapan Analisis
4. Desain
  - a. Desain Logis
  - b. Desain Fisik
5. Implementasi
  - a. Testing
  - b. Instalasi
6. Pemeliharaan

#### 1.6.5 Metode Testing

Ada dua jenis pengujian sistem yang dapat dilakukan, yaitu :

##### 1. Black Box Testing

Pada black box testing, cara pengujian hanya dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati White Box Testing

##### 2. White Box Testing

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apa-ada kesalahan atau tidak. Jika ada modul yang menghasilkan output yang sesuai dengan proses bisnis yang dilakukan, maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit tersebut akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang

## 1.7 **Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang tinjauan pustakan dan teori-teori yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian yaitu gambaran umum sistem informasi, konsep pemodelan sistem, konsep arsitektur sistem, konsep analisis sistem, konsep basis data, serta software yang digunakan.

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

Bab ini membahas tentang gambaran umum tentang analisis sistem, dan perancangan sistem. Analisis sistem dimulai dari identifikasi masalah, analisis kebutuhan, analisis kelayakan dan perancangan sistem meliputi flowchart, perancangan basis data dan rancangan user interface

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

Bab ini membahas tentang hasil implementasi perancangan sistem, pembahasan sistem, uji coba program, dan hasil testing dan implementasinya.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan sistem informasi dan saran-saran.