

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi semakin modern dan berpengaruh dalam sendi kehidupan sehari-hari, termasuk dalam menyelesaikan berbagai masalah dengan waktu yang lebih efektif. Pekerjaan yang seharusnya membutuhkan waktu yang lama kini dapat diselesaikan dengan waktu yang singkat. Tentu hal ini sangat berpengaruh terhadap kehidupan manusia, khususnya di era modern. Semakin cepat pekerjaan terselesaikan semakin banyak pula hasil yang dapat dicapai.

Pemanfaatan perkembangan teknologi informasi banyak dilakukan oleh perusahaan, dari perusahaan kecil hingga perusahaan besar, salah satunya dengan mengaplikasikan sistem informasi. Kegiatan reservasi tiket dan penjualan dengan menggunakan sistem informasi mempunyai beberapa manfaat, seperti meningkatkan citra perusahaan, mengurangi biaya alat tulis kantor dan meningkatkan kepuasan pelanggan.

Namun pada saat ini, Six Water Game Weleri Kendal, sebuah perusahaan yang bergerak dibidang jasa penyedia wahana bermain air dan penjualan (*Restaurant*), dalam melayani transaksi reservasi tiket dan penjualan, petugas harus mencatat bukti reservasi tiket dan penjualan kedalam kwitansi sebagai bukti pembayaran, mencatat setiap transaksi kedalam buku rekapan dan menginputkan data pada buku rekapan kedalam *microsoft excel*, sehingga memperlambat informasi pelaporan bulanan dan riskan terjadi kesalahan.

Sistem Informasi Reservasi Tiket dan Penjualan merupakan sistem informasi yang diprogram untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses reservasi tiket dan penjualan. Fasilitas yang ditawarkan berupa pengelolaan data penjualan, reservasi tiket, persediaan dan laporan. Kelebihan sistem ini adalah dapat menampilkan laporan tiket dan penjualan secara rinci, cepat, tepat dan akurat, oleh karena itulah Sistem Informasi Reservasi Tiket dan Penjualan ini kelak akan memperbaiki dan membantu penyampaian informasi pada Six Water Game.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang Sistem Informasi Reservasi Tiket dan Penjualan untuk memudahkan Six Water Games Weleri Kendal dalam proses mengolah dan menyusun laporan tiket dan penjualan ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mencapai tujuan dari penelitian ini, diperlukan batasan masalah agar penelitian lebih terarah. Beberapa batasan yang digunakan adalah :

1. Sistem ini berbasis dekstop.
2. Sistem ini dibuat dengan bahasa pemrograman
3. Pencatatan dan pengolahan data dalam sistem ini meliputi : data reservasi tiket, data penjualan dan data persediaan Six Water Game Weleri Kendal.
4. Sistem ini dibuat bersifat *offline*.
5. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dengan menggunakan perangkat lunak NetBeans IDE 7.4 untuk pembuatan program dan MySQL sebagai database-nya.

6. Implementasi sistem ini menggunakan NetBeans IDE 7.4 dengan database MySQL.
7. Analisis kelayakan ekonomi tidak dilakukan dalam sistem ini.
8. Sistem ini tidak membahas masalah keamanan secara *detail* hanya sebatas *username* dan *password*.
9. Tipe pengguna Admin dapat mengakses seluruh fitur dari sistem
10. Tipe pengguna operator hanya dapat mengolah transaksi reservasi tiket, persediaan dan penjualan sesuai dengan bagiannya.

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu Six Water Games Weleri Kendal dalam mencatat transaksi reservasi tiket dan penjualan.
2. Membantu Six Water Games Weleri Kendal dalam penyusunan laporan tiket dan penjualan tiap periode.
3. Membuat sistem informasi yang informatif, relevan dan akurat untuk Six Water Games Weleri Kendal.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam proses pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

##### **1.5.1 Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah :

### 1. Studi Literatur

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku referensi, artikel dari internet dan jurnal yang berkaitan dengan tema penelitian yang diambil.

### 2. Konsultasi

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing mengenai topik dan permasalahan yang terdapat dalam penelitian.

### 3. Wawancara

Melakukan wawancara dengan Pemilik Six Water Games Weleri Kendal mengenai sistem yang diinginkan.

#### 1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan adalah analisis PIECES, dimana Six Water Games Weleri Kendal sudah mempunyai sistem pencatatan laporan dengan *Microsoft Excel* dan ingin membuat sistem yang lebih efektif dan efisien.

#### 1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan sistem ini meliputi perancangan database, pemodelan sistem, *user interface* dan program Sistem Informasi Reservasi Tiket dan Penjualan.

#### 1.5.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan *System Development Life Cycle (SDLC)* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model – model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya. Metode *SDLC* yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *SDLC waterfall*.

### 1.5.5 Metode *Testing*

Metode *testing* dilakukan dengan *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

### 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan dipergunakan dalam penulisan skripsi ini agar lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dikehendaki adalah sebagai berikut:

#### **BAB I** Pendahuluan

Bab pendahuluan menguraikan gambaran keseluruhan berupa latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

#### **BAB II** Landasan Teori

Bab landasan teori menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan masalah yang diteliti.

#### **BAB III** Analisis dan Perancangan Sistem

Bab analisis dan perancangan sistem menguraikan tentang gambaran objek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, untuk diselesaikan melalui penelitian. Bab ini juga melaporkan secara detail perancangan yang dilakukan, baik perancangan yang dibangun secara umum maupun yang dibangun secara spesifik.

#### **BAB IV** Implementasi dan Pembahasan

Bab implementasi dan pembahasan ini memaparkan implementasi dan hasil-hasil uji coba dalam bentuk laporan pembahasan dari fungsi aplikasi yang dibuat.



## **BAB V Penutup**

Bab penutup berisi kesimpulan dari pembahasan secara menyeluruh dan saran yang ditujukan kepada pihak terkait.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi tentang sumber-sumber referensi yang telah menjadi masukan bagi penulis dalam mengerjakan skripsi.

