# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Di tahun 2012 ini, perkembangan teknologi sangat pesat dan akan terus semakin berkembang dari hari ke hari, terutama teknologi komunikasi dan teknologi informasi. Dan hampir semua orang sekarang ini membutuhkan semua hal yang bersifat cepat, praktis, efektif dan ekonomis untuk penyajian informasi. Dengan berkembanganya teknologi semua telah merubah pola dalam beroganisasi, bisnis dan menjalankan aktivitas lainnya.

*Mobile* telah mengambil peranan yang sangat penting dalam berbagai bidang kehidupan manusia, salah satunya handphone yang sudah menjadi tren yang tidak bisa dipungkiri lagi saat ini, dapat menjawab akan kebutuhan itu. Saat ini handphone sudah bukan termasuk barang mewah lagi. Bahkan bisa jadi handphone sudah menjadi kebutuhan primer yang digunakan untuk saling berkomunikasi dan bertukar informasi.

Perkembangan perangkat *mobile* saat ini berjalan sangat cepat. Perkembangan tersebut diikuti oleh kehadiran berbagai macam sistem operasi dengan fitur yang canggih, diantaranya Symbian, BlackBerry, Apple, dan Windows Mobile. Pada bulan November 2007 lahirlah sistem operasi Android yang dikembangkan oleh Google. Android berkembang cukup tinggi jika dibandingkan dengan sistem operasi lain. Salah satu kelebihan sistem operasi Android yang tidak ada pada

sistem operasi lain adalah *open source* (sumber terbuka). Sehingga bisa dikembangkan oleh siapapun. Hal tersebut menyebabkan banyak *vendor smartphone* yang ikut mengembangkan dan menggunakan teknologi Android.

Dalam sebuah perusahaan keinginan untuk terus berkembang serta menggapai kesuksesan merupakan visi utama yang ingin dicapai, dengan perkembangan dunia usaha saat ini disertai bermunculannya para pesaing mau tidak mau membuat suatu perusahaan harus terus berinovasi untuk dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen.

Priangan Inter City adalah suatu perusahaan jasa transportasi travel, telah memberikan pelayanan yang dapat mengantarkan para penumpangnya pulang pergi dari Bandung ke Jakarta dan sebaliknya dari Jakarta ke Bandung. Untuk kegiatan pemesanan tiket serta pencarian jadwal keberangkatan seorang calon pelanggan hanya dapat melakukanya melalui Outlet/Loket dan Via Telepon saja. Untuk pemesanan tiket melalui telepon sering kali pelanggan mengalami kesulitan menghubungi Priangan Inter City Travel, dikarenakan jalur telepon yang terpakai sibuk yang disebabkan banyaknya telepon yang masuk ke Priangan Inter City Travel hal ini menyebabkan kekecewaan para pelanggan.

Berdasarkan latar belakang di atas cara tersebut lumayan merepotkan, akan tetapi sejalan dengan perkembangan teknologi yang makin berkembang, gaya hidup masyarakat pun mulai mengalami penggeseran, bila dulu aktifitas komputerisasi, internet dan telekomunikasi terbatas oleh tempat atau lokasi *(fixed location)*, kini hal-hal tersebut telah dapat dilakukan secara mobile, termasuk dengan memanfaatkan *smartphone* dengan sistem operasi Android.

Dengan melengkapi sebuah handphone dengan sistem operasi layaknya sebuah komputer, praktis kemampuan-kemampuan handphone yang lazim disebut smartphone tersebut sudah hampir menyamai sebuah komputer, terutama kemampuannya untuk dapat menginstal berbagai aplikasi-aplikasi guna menunjang kebutuhan penggunanya, dari sini dapat kita lihat bahwa terdapat suatu pasar, kebutuhan, dan tantangan terhadap sistem operasi maupun aplikasi yang guna memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan pengguna *smartphone* yang semakin beragam tersebut.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi mobile yang dapat digunakan untuk Pemesanan Tiket Travel Priangan Inter City agar lebih mempermudah dan lebih praktis. Dengan adanya perancangan aplikasi mobile yang akan di buat tersebut disana pengguna dapat memesan tiket travel, melihat jadwal keberangkatan, dan memilih ketersediaan kursi yang dapat kita lihat langsung hanya memalui *smartphone* Android.

Cara tersebut dapat digunakan oleh pengguna secara praktis dan sangat mempermudah juga tidak merepotkan. Dan dengan aplikasi ini pengguna dapat melakukan proses pemesanan tiket travel, melihat jadwal keberangkatan travel, melihat alamat tempat keberangkatan travel, melihat tarif serta promo yang disediakan oleh pihak travel. Aplikasi ini lebih efisien karena bermanfaat untuk memudahkan para pengguna untuk melakukan pemesanan travel kapan saja, dan dimanapun mereka berada tanpa harus datang langsung ke outlet/loketnya dan tanpa harus menelpon dengan menunggu jalur telepon yang sibuk sehingga lebih hemat waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul "**APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL PRIANGAN INTER CITY BERBASIS MOBILE ANDROID** ".

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka dapat di identifikasikan permasalahan sebagai berikut :

Untuk kegiatan pemesanan tiket serta pencarian jadwal keberangkatan seorang calon pelanggan hanya dapat melakukanya melalui Outlet/Loket dan Via Telepon saja. Untuk pemesanan tiket melalui telepon sering kali pelanggan mengalami kesulitan menghubungi Priangan Inter City Travel, dikarenakan jalur telepon yang terpakai sibuk yang disebabkan banyaknya telepon yang masuk ke Priangan Inter City Travel hal ini menyebabkan kekecewaan para pelanggan.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana menyediakan sebuah media alternatif dalam penyampaian informasi jadwal keberangkatan serta pemesanan tiket.
2. Bagaimana merancang aplikasi ini agar mudah digunakan (User Friendly) pada handphone berbasis Android yang dapat memberikan kemudahaan dalam pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi.

### 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis bermaksud untuk merancang dan membuat Aplikasi Mobile Pemesanan Tiket Travel Priangan Inter City Berbasis Mobile Android, sehingga konsumen bisa mengetahui jadwal keberangkatan dan pemesanan tiket travel.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk merancang sebuah media alternatif lain dalam penyediaan informasi jadwal keberangkatan dan pemesanan tiket di Priangan Inter City.
2. Untuk membuat suatu aplikasi mobile agar memudahkan para pengguna dalam melakukan pemesanan tiket travel kapan saja, dan dimanapun mereka berada sehingga lebih praktis.
3. Untuk dapat menggantikan layanan pemesanan tiket dengan mendatangi outlet/loket juga layanan telepon sehingga bisa lebih menghemat tenaga, waktu dan biaya.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan penulis diharapkan nantinya dapat berguna baik dari kegunaan Praktis maupun dari kegunaan Akademis.

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dan memberikan keuntungan pada Priangan Inter City dalam hal pemuasan konsumen dan peningkatan citra perusahaan.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Berikut ini adalah kegunaan Akademis dari penelitian:

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat menguntungkan bagi berbagai pihak.

2. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan ilmu pengetahuan kepada peneliti lain yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai refrensi didalam penulisan.

3. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar

menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada.

## 1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada pada aplikasi ini adalah :

1. Aplikasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan tiket pada Priangan Inter City Travel.
2. Layanan Pemesanan tiket pada aplikasi mobile ini sementara hanya bisa untuk pemesanan dari Bandung ke Jakarta saja belum dengan pemesanan dari Jakarta ke Bandung.
3. Pelanggan yang memesan tiket di pemesanan tiket pada aplikasi mobile ini harus menjadi member Priangan Inter City yang pendaftaran membernya hanya bisa dilakukan dengan datang langsung di loket Priangan Inter City dan juga menggunakan handphone platform Android.
4. Biaya pemesanan hanya dapat dilakukan atau di bayar di loket pada saat keberangkatan.
5. Pemesanan tiket yang telah dilakukan pada aplikasi mobile tersebut tidak dapat dibatalkan dan dirubah lagi setelah pemesanan.
6. Aplikasi mobile pemesanan tiket travel ini menggunakan android versi 2.2 Froyo (Frozen Yogurt).

## 1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan Penelitian di Priangan Inter City yang terletak di Jln. Aceh No. 66 Bandung, Priangan Inter City mempunyai tempat yang strategis yang dapat mudah dikenal oleh masyarakat.

Adapun jadwal penelitian selama penyusunan Skripsi ini adalah :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

| No | Kegiatan | Tahun 2012 | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Maret | | | | April | | | | Mei | | | | Juni | | | |
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1. | Pengumpulan Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Observasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Wawancara | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | c. Studi Pustaka | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2. | Membangun Prototyping | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Mempelajari Data | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Membangun Interface | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3. | Evaluasi Prototyping | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Uji Desain Oleh User | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4. | Coding / Mengkodekan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Menetapkan Coding | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Menerapkan Aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5. | Menguji Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Uji Coba Aplikasi | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | b. Uji Coba Design | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 6. | Evaluasi Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |
| | a. Uji Sistem oleh User | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 7. | Menggunakan Sistem | | | | | | | | | | | | | | | | |