APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS MOBILE ANDROID PADA BIMO TRANS

Bimo Fantri Setiarko

Jurusan Sistem Informasi

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Abstrak

Penggunaan perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat, salah satu perkembangan teknologi itu adalah internet. Kemudian yang didapatkan dengan menggunakan internet pun ikut di manfaatkan oleh bidang pemesanan tiket yaitu dengan adanya aplikasi pemesanan tiket travel berbasis mobile android. Sehingga dengan mengunakan smartphone, pengguna sistem dapat memesan tiket. Hal ini tentu dapat menjadi alat bantu didalam masyarakat khususnya dalam pemesanan tiket.

Layaknya pada komputer, smartphone pun dapat diinstall berbagai macam perangkat lunak yang diinginkan. Selain itu, perangkat mobile juga dapat digunakan untuk bertransaksi. Seperti melakukan transaksi pemesanan tiket travel melalui perangkat mobile.

Tahapan yang penulis lakukan untuk melakukan proses pembangunan aplikasi tersebut meliputi tahapan alisis permasalahan dan kebutuhan, perancangan aplikasi dan desain antar muka aplikasi, sehingga aplikasi yang terbentuk menjadi mudah untuk di gunakan.

Kata Kunci: Smartphone, Aplikasi, Pemesanan, Tiket, Android

PENDAHULUAN

Pemesanan tiket adalah salah satu proses yang sering banyak orang lakukan sebelum melaksanakan suatu perjalanan ataupun suatu keberangkatan. Cara yang sering dilakukan para calon penumpang dalam melakukan pemesanan tiket adalah dengan cara memesan langsung ke perusahaan travel, namun proses pemesanan tersebut kurang efektif baik dari segi waktu dan biaya. Untuk itulah perlu adanya proses pemesanan untuk lebih mengefektifkan baik dari segi waktu maupun biaya itu sendiri serta lebih memudahkan, lebih praktis dan lebih cepat tentunya dalam melakukan pemesanan tiket. Adalah dengan menggunakan smartphone dan internet, karena dengan fasilitas ini segala bentuk pemesanan dapat dilakukan kapan dan dimana saja sehingga lebih memudahkan

masyarakat yang akan melakukan pemesanan tiket. Selain itu dengan adanya pemesanan tiket berbasis android ini setiap orang dapat mengakses untuk mendapatkan berbagai informasi baik itu informasi mengenai kendaraan, jadwal keberangkatan sampai harga yang ditawarkan, semuanya dapat diakses dan didapatkan dengan mudah.

Seiring dengan tingkat mobilitas yang tinggi, beberapa tahun terakhir tengah marak perangkat bergerak atau *mobile device*. Salah satu perangkat mobile yang paling pesat adalah handphone dimana rata-rata orang memilikinya. Handphone yang sedianya hanya sebagai alat komunikasi, saat ini sudah lebih dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fitur telah ditanamkan. Hal ini tak lepas dari penggunaan sistem operasi pada handphone. Layaknya pada komputer, handphone pun dapat diinstall berbagai macam perangkat lunak yang diinginkan. Selain itu, perangkat mobile juga dapat digunakan untuk bertransaksi. Seperti melakukan transaksi pemesanan tiket travel melalui perangkat mobile.

Bimo Trans adalah penyedia layanan transportasi darat yang mempunyai rute perjalanan dari Bandung-Jakarta. Sistem pemesanan tiket yang sekarang digunakan adalah pembelian tiket dengan datang langsung ke loket Bimo Trans, calon penumpang harus meluangkan waktu khusus untuk membeli tiket ke lokasi, hal ini dirasa kurang efektif dikarenakan hal ini justru membuang-buang waktu dan tenaga khususnya kepada calon penumpang yang bertempat tinggal jauh dari agen travel tersebut, juga pada calon penumpang yang memiliki aktivitas yang sibuk, melakukan pembelian tiket pada hari H. Resiko bagi calon penumpang yaitu kehabisan tiket, sedangkan bagi perusahaan travel hal ini justru dapat beresiko kehilangan pelanggannya. Sedangkan dengan cara menghubungi via Telepon juga kurang efektif karena rawan kesalahan pencatatan data dan tidak bisa diakses selama 24 jam apalagi media saat ini yang dipakai hanya berupa website yang hanya menyediakan informasi dan promosi tentang Bimo Trans. Selain itu dengan banyaknya orang yang sudah memakai smartphone akan sangat rugi bagi Bimo Trans bila tidak memanfaatkan peluang ini.

Walaupun usaha Bimo Trans berjalan dengan baik, tetapi masih ada satu permasalahan yaitu kurangnya penggunaan teknologi khususnya penggunaan aplikasi mobile seperti android. Dan sampai saat ini Bimo Trans belum menyediakan media untuk sistem pembatalan tiket yang sudah dipesan. Calon penumpang jika ingin membatalkan pemesanan tiket harus mendatangi kantor seperti proses memesan tiket, ini tentunya sangat tidak efektif untuk sebuah perusahaan travel seperti Bimo Trans. Untuk memecahkan masalah tersebut maka perlu dibuat sistem reservasi tiket yang

memudahkan calon penumpang untuk pemesanan dan pembatalan tiket. Setelah melakuan analisis terhadap kebutuhan sistem reservasi BimoTrans dan perancangan aplikasi, maka dibuatlah suatu aplikasi yang kemudian ditanamkan pada perangkat berbasis Android. Aplikasi yang dibangun menangani pemesanan, pembatalan dan pembayaran tiket di Bimo Trans. Pengguna aplikasi dapat memilih tujuan dan waktu keberangkatan.

IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah adalah sebagai berikut:

1. Pemesanan tiket pada Bimo Trans masih dilakukan dengan cara datang langsung ke tempat travel.
2. Pemesanan tiket pada Bimo Trans tidak bisa dilakukan selama 24 jam karena di atas jam 22.00 WIB kantor tutup.

RUMUSAN MASALAH

Setelah indentifikasi masalah telah diketahui penulis dapat merumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemesanan tiket travel yang sedang berjalan di Bimo Trans.
2. Bagaimana merancang dan membangun perangkat lunak untuk memesan tiket di BimoTrans pada platform Android.
3. Bagaimana pemesanan dapat dilakukan 24 jam sehari.

MAKSUD DAN TUJUAN PENELIRIAN

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan sebelumnya maka penulis bermaksud untuk merancang dan membuat aplikasi pemesanan tiket travel berbasis mobile android pada Bimo Trans, sehingga konsumen bisa mengetahui jadwal

keberangkatan dan pemesanan tiket travel. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan tiket yang berjalan di Bimo Trans.
2. Untuk merancang dan membangun sistem pemesanan tiket menggunakan aplikasi android pada Bimo Trans.
3. Untuk membangun sistem yang dapat diakses selama 24 jam sehari.

KEGUNAAN PENELITIAN

a. Bagi Pengembangan Ilmu

   Penelitian ini diharapkan berguna bagi pengembangan bidang keilmuan khususnya bidang keilmuan Sistem Informatika tentang sistem pemesanan ticket menggunakan aplikasi android.Diharapkan temuan – temuan yang diperoleh dapat menjadi bahan – bahan pengkajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informatika.

b. Bagi Peneliti Lain

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi bagi peneliti lain atau para akademis yang akan mengkaji sistem yang sama sebagai referensi di dalam penulisan.

c. 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.

BATASAN MASALAH

Agar tujuan penelitian ini tercapai dengan optimal dan terarah, dibutuhkan beberapa pembatasan. Berikut ini batasan masalah yang telah ditetapkan :

1. Aplikasi mobile pemesanan tiket travel ini hanya bisa digunakan pada *Android Kitkat* ke atas.
2. Aplikasi ini hanya digunakan pada travel Bimo Trans.
3. Fokus penelitian ini pada aplikasi android bukan pada backend.
4. Program aplikasi ini hanya menyangkut penumpang yang memesan lewat smartphone android dan tidak temasuk penumpang yang datang langsung ke tempat travel serta penumpang yang naik di jalan.
5. Pembayaran pada aplikasi ini hanya bisa dilakukan lewat transfer melalui ATM banking.
6. Kurang lebihnya pembayaran diselesaikan dengan mengunjungi bagian keuangan travel.
7. Jika penumpang melakukan cancel maka tiket tidak bisa diuangkan.
8. Batas pembayaran maksimal 6 jam sebelum keberangkatan.

KAJIAN PUSTAKA

1. Pengertian Aplikasi

Perangkat lunak aplikasi (*software application*) adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna.Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau suite aplikasi (*application suite*).Contohnya adalah Microsoft Office dan OpenOffice.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar

kerja, serta beberapa aplikasi lainnya.Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah.

2. Pengertian Aplikasi Mobile

Aplikasi Mobile adalah aplikasi yang secara khusus ditujukan untuk platform mobile tertentu dan menggunakan bahasa pemrograman serta perangkat lunak pengembangan sesuai platform tersebut. Dengan menggunakan aplikasi mobile, Anda dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, berjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, browsing dan lain sebagainya. Pemanfaatan aplikasi mobile untuk hiburan paling banyak digemari oleh hampir 70% pengguna telepon seluler, karena dengan memanfaatkan adanya fitur game, music player, sampai video player membuat kita menjadi semakin mudah menikmati hiburan kapan saja dan dimanapun.

Sistem Aplikasi Mobile merupakan aplikasi yang dapat digunakan walaupun pengguna berpindah dengan mudah dari satu tempat ketempat laintanpa terjadipemutusan atau terputusnya komunikasi.karakteristik perangkat mobile :

1. Ukuran yang kecil

   Perangkat mobile memiliki ukuran yang kecil.Konsumen menginginkan perangkat yang terkecil untuk kenyamanan dan mobilitas mereka.
2. Memory yang terbatas

   Perangkat mobile juga memiliki memory yang kecil, yaitu primary (RAM) dan *secondary* (disk).
3. Daya proses yang terbatas

   Sistem mobile tidaklah setangguh rekan mereka yaitu desktop.
4. Mengkonsumsi daya yang rendah

   Perangkat mobile menghabiskan sedikit daya dibandingkan dengan mesin desktop.

5. Kuat dan dapat diandalkan

   Karena perangkat mobile selalu dibawa kemana saja, mereka harus cukup kuat untuk menghadapi benturan-benturan, gerakan, dan sesekali tetesan-tetesan air.
6. Konektivitas yang terbatas

   Perangkat mobile memiliki bandwith rendah, beberapa dari mereka bahkan tidaktersambung.
7. Masa hidup yang pendek

   Perangkat-perangkat konsumen ini menyala dalam hitungan detik kebanyakan dari mereka selalu menyala.

3. Pengertian Transportasi

Transportasi adalah perpindahan manusia atau barang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan menggunakan sebuah kendaraan yang digerakkan oleh manusia atau mesin.Transportasi digunakan untuk memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari.Di negara maju, mereka biasanya menggunakan kereta bawah tanah (subway) dan taksi. Penduduk di sana jarang yang mempunyai kendaraan pribadi karena mereka sebagian besar menggunakan angkutan umum sebagai transportasi mereka. Transportasi sendiri dibagi 3 yaitu, transportasi darat, laut, dan udara.Transportasi udara merupakan transportasi yang membutuhkan banyak uang untuk memakainya.Selain karena memiliki teknologi yang lebih canggih, transportasi udara merupakan alat transportasi tercepat dibandingkan dengan alat transportasi lainnya.

Di dalam transportasi, terdapat unsur-unsur yang terkait erat dalam berjalannya konsep transportasi itu sendiri. Unsur-unsur tersebut adalah sebagai berikut:

a. Manusia yang membutuhkan
b. Barang yang dibutuhkan
c. Kendaraan sebagai alat / sarana
d. Jalan dan terminal sebagai prasarana transportasi
e. Organisasi (Pengelola Transportasi)

4. UML *(Unified Modeling Language)*

UML adalah himpunan struktur dan teknik untuk pemodelan desain program berorientasi objek (OOP) serta aplikasinya. UML adalah metodologi untuk mengembangkan sistem OOP dan sekelompok perangkat tool untuk mendukung pengembangan sistem tersebut. UML mulai diperkenalkan oleh Object Management Group, sebuah organisasi yang telah mengembangkan model, teknologi, dan standar OOP sejak tahun 1980-an. Sekarang UML sudah mulai banyak digunakan oleh para praktisi OOP. UML merupakan dasar bagi perangkat (tool) desain berorientasi objek dari IBM. UML adalah suatu bahasa yang digunakan untuk menentukan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan suatu sistem informasi.UML dikembangkan sebagai suatu alat untuk analisis dan desain berorientasi objek oleh Grady Booch, Jim Rumbaugh, dan Ivar Jacobson. Namun demikian UML dapat digunakan untuk memahami dan mendokumentasikan setiap sistem informasi. Penggunaan UML dalam industri terus meningkat. Ini merupakan standar terbuka yang menjadikannya sebagai bahasa pemodelan yang umum dalam industri peranti lunak dan pengembangan sistem.

Sampai era tahun 1990 puluhan metodologi pemodelan berorientasi objek telah bermunculan di dunia. Diantaranya adalah: metodologi booch, metodologi coad, metodologi OOSE, metodologi OMT, metodologi shlaer-mellor, metodologi wirfs-brock, dsb.Masa itu terkenal dengan masa perang metodologi (method war) dalam pendesainan berorientasi objek. Masing-masing metodologi membawa notasi sendiri-sendiri, yang mengakibatkan timbul masalah baru apabila kita bekerjasama dengan kelompok/perusahaan lain yang menggunakan metodologi yang berlainan. Dimulai pada bulan Oktober 1994 Booch, Rumbaugh dan Jacobson, yang merupakan tiga tokoh yang boleh dikata metodologinya banyak digunakan mempelopori usaha untuk penyatuan metodologi pendesainan berorientasi objek. Pada tahun 1995 direlease draft pertama dari UML (versi 0.8). Sejak tahun 1996 pengembangan tersebut dikoordinasikan oleh *Object Management Group* (OMG).

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah kegiatan yang dilakukan unutk memperoleh fakta-fakta dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat, dan menganalisa data

yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan. Dalam Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Travel pada Mobile Android ini menggunakan metodologi pendekatan Deskriptif dan Action (Tindakan). Pendekatan Metodologi Deskriptif adalah dimulai dari mengumpulkan data, memaparkan analisis tersebut serta mengimplementasikan hasil analisis tersebut sedangkan pendekatan metodologi Action (tindakan) adalah proses penindaklanjutan dari hasil analisis tersebut diimplementasikan dalam merancang sebuah aplikasi yang baik. Pada metode penelitian ini akan dijelaskan mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengumpulan sistem dan pengujian software.

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, sistematis serta efektif. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dari uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu. Untuk melakukan suatu penelitian, perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah model *Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industri pengembangan perangkat lunak. UML adalah bahasa grafis untuk mendokumentasi, menspesifikasikan, dan membangun system perangkat lunak.[5] Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak.RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada *Unified Model Language* (UML). Keunggulan metodologi bekerja berorientasi obyek dibandingkan dengan metodologi prosedural yang banyak dipakai di era jadul (jaman dahulu) adalah setiap kegiatan yang termasuk di dalamnya dapat dilakukan secara paralel, sehingga dapat mempersingkat waktu dan menghemat sumber daya yang ada dibandingkan dengan metodologi berorientasi prosedural yang menuntut diselesaikannya dengan baik dari setiap tahapan kegiatan. Jika kemudian terdapat kekurangan/kesalahan di fase sebelumnya maka kemungkinan besar

harus diulang dari awal dalam proses pekerjaannya. RUP sendiri adalah *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model yang menggunakan UML.

3.1 Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data merupakan salah satu aspek yang berperan dalam kelancaran dan keberhasilan dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari unit pengamatan (instansi) atau responden penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data primer dengan menggunakan teknik :

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

   Observation merupakan suatu cara pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan oleh pengumpul data terhadap gejala atau peristiwa yang diselidiki pada obyek penelitian secara langsung tetapi tidak ada interaksi dengan objek yang diteliti dan tanpa sepengetahuan objek yang sedang diteliti tersebut dengan cara melakukan tinjauan langsung ke lapangan. Penulis melakukan tinjauan langsung ke lapangan untuk mencari data-data yang diperlukan terhadap objek yang diteliti di bagian pemesanan tiket travel pada Bimo Trans.
2. Wawancara (*Interview*)

   Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan mengajukan berbagai pertanyaan kepada pihak yang ikut terlibat langsung yaitu diantaranya ke manager juga bagian keuangan pada Bimo Trans.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data primer yang sudah diolah lebih lanjut dan disajikan oleh pihak pengumpul data primer atau pihak lain misalnya dalam bentuk tabel-tabel atau

diagram-diagram. Data ini digunakan untuk mendukung infomasi primer yang diperoleh baik dari dokumen, maupun dari observasi langsung ke lapangan. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku dan internet

   Buku-buku dan data yang berasal dari internet sangat berguna untuk menunjang penelitian, yakni sebagai tinjauan pustaka untuk menganalisis penelitian yang dilakukan.Selain itu, juga terdapat standart dan peraturan yang terkait dengan penelitian untuk mengevaluasi keadaan yang ada.
2. Dokumen

   Mengumpulkan data sekunder dari Bimo Trans melalui dokumen-dokumen serta hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Perancangan Sistem

Perancangan system berfokus pada pembuatan keputusan-keputusan tingkat tinggi berkaitan dengan struktur system. Perencanaan sistem adalah proses dimana sebuah sistem dirancang dan nantinya untuk dilakukan pengembangan sistem. Perencanaan sistem ini menyangkut dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem serta untuk mendukung operasinya setelah diterapkan. Tahapan ini dapat digambarkan sebagai tahap perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.Sistem yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi suatu komponen. Hal ynag penting adalah mempertimbangkan struktur elemen-elemen perangkat lunak dari system, disebut arsitektur perangkat lunak.

Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dilakukan setelah tahap analisis sistem berjalan dikerjakan, dalam perancangan dilakukan penyesuaian terhadap model analisis dengan bahasa

pemograman yang digunakan dalam penggunaan perangkat lunak. Pada dasarnya tahap perancangan ini bertujuan untuk :

a. Untuk mempermudah pelanggan memesan tiket pada BIMO TRANS.
b. Untuk memberikan informasi tata peraturan yang berlaku pada BIMO TRANS.
c. Untuk memudahkan pelanggan dalam mengetahui jadwal keberangkatan dan proses transaksi pemesanan tiket.
d. Untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pembatalan pemesanan.
e. Konsumen dapat berinteraksi secara langsung dengan sistem informasi pemesanan dimana dan kapan saja dengan menggunakan aplikasi android.

Gambaran Sistem Yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan untuk pemesanan tiket di BIMO TRANS dilakukan secara *online*, dimana para *user* dapat mengaksesnya langsung tanpa harus hadir ke lokasi. Sistem yang diusulkan pada *web server* bertindak sebagai *administrator* sedangkan *user* adalah para pelanggan yang dapat mengakses melalui aplikasi mobile. Sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dari sistem yang sedang berjalan, yang merupakan usulan pemecahan masalah yang dapat membantu dan mempersempit permasalahan yang timbul dari sistem yang dianalisis.

Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Prosedur kerja aplikasi yang saya usulkan adalah sebagai berikut:

1. User membuka aplikasi pemesanan tiket.
2. User melakukan registrasi dan melakukan login untuk membuka halaman menu utama.
3. User memilih menu Pesan Tiket dan mengisi form pemesanan tiket yang terdiri dari tujuan keberangkatan, jam keberangkatan, dan tanggal keberangkatan.

4. User melakukan konfirmasi pemesanan tiket.
5. User menyimpan ID pemesanan untuk bukti pemesanan dan pembayaran di loket.

Pengujian Sistem

Dalam tahap pengujian Aplikasi Pemesanan Tiket Travel, metode pengujian yang digunakan adalah metode pengujian Black Box. Pengujian Black Box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pada metode ini data uji diinputkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Implementasi

Setelah system dirancang dan didesain secara rinci, maka selanjutnya menuju tahap implementasi. Implementasi system merupakan tahap meletakkan system sehingga siap untuk diopersikan. Implementasi bertujuan untuk menjelaskan tentang manual modul kepada semua user yang akan menggunakan system. Sehingga user tersebut dapat merespon apa yang ditampilkan di system dan memberikan masukkan kepada pembuat system untuk dilakukan perbaikan agar system dapat dibuat lebih baik lagi.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian Skripsi yang berjudul "APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS MOBILE ANDROID PADA BIMO TRANS" adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket ini, dapat memangkas waktu dan biaya pemesanan tiket, karena aplikasi pemesanan tiket ini dapat digunakan tanpa biaya dan dapat dilakukan kapan saja tanpa harus mendatangi tempat agen travel.
2. Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket ini, pemesanan tiket dapat dilakukan selama 24 jam penuh.

Saran

Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Mobile Android ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak memiliki kekurangan. Untuk itu perlu dilakukan pengembangan dan penyempurnaan lebih lanjut. Adapun saran agar aplikasi ini dapat berjalan dengan optimal dan lebih menarik yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun mempunyai fitur *call center*.
2. Diharapkan aplikasi ini kedepannya mempunyai fasilitas untuk melayani penumpang yang naik di jalan.
3. Aplikasi yang dibangun mempunyai layanan untuk melakukan pembayaran menggunakan kartu kredit.

Demikian saran yang dapat diberikan, semoga saran tersebut bisa dijadikan sebagai bahan masukan yang dapat bermanfaat untuk pengembangan aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Dwi Prasetya. Didik, "*Membuat Aplikasi Smartphone Multiplatform*", 1st ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2013

[2] Safaat. Nazruddin H, "*Android Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*", 2nd ed, Bandung: Informatika, 2013

[3] Akbarul Huda. Arif, "*Live Coding! 9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*", 1st ed, Yogyakarta: Andi, 2013

[4] Nugroho. Adi, "*Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Dengan Metodologi Berorientasi Objek"*, Bandung: Informatika, 2005

[5] Hariyanto. Bambang, "*Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*", 1st ed, Bandung: Informatika, 2004

[6] Yano. Muhamad, "*Simulasi Test Of English As a Foreign Language (Toefl) Berbasis Android*". S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2015.

[7] Nugroho. Dandy, "*Aplikasi media pemesanan tiket travel berbasis mobile android pada Baraya Travel*",S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2013.

[8] Gilang. Muhamad, "*Membangun Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Pahala Kencana Berbasis Android*", S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2014.

[9] Fiqri Rinjayanti. Elsa, "*Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Priangan Inter City Berbasis Mobile Android*", S.Kom., Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2013.