BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang Penelitian

Pada zaman sekarang ini kemajuan teknologi di bidang informasi sangat mendukung untuk meningkatkan kinerja dalam penyajian informasi yang cepat dan tepat untuk mendapatkan hasil yang terbaik dan maksimal. Perlu kita ketahui bahwa di dalam dunia bisnis, industri sekarang ini sistem informasi sudah menjadi bagian yang sangat penting, karena kekuatan suatu organisasi atau perusahaan akan sangat tergantung kepada informasi dan pengetahuan yang dimilikinya. Sehingga dengan adanya perkembangan teknologi ini maka banyak sekali perusahaan-perusahaan dan industri-industri lainnya menjadikan sistem informasi sebagai pelengkap yang wajib di miliki untuk menunjang dan menjamin kelangsungan hidup suatu perusahaan maupun industri yang ada pada era globalisasi ini. Karena tingginya ilmu informasi yang semakin meningkat dalam semua bidang perusahaan dan industri lainnya. Pentingnya sistem informasi membuat suatu usaha menjadi berkembang, baik dalam pengemasan informasi, penyampaian informasi sampai menghasilkan informasi untuk meningkatkan perkembangan usaha-usaha di Indonesia. Dengan tersedianya sistem informasi mampu merangsang daya seseorang untuk menciptakan dunia usaha baru yang bisa meningkatkan pendapatan negara.

Contohnya salah satu usaha bisa berkembang adalah di bidang objek wisata, objek wisata banyak di sukai dan di minati oleh khalayak ramai. Objek

wisata sendiri mempunyai pengertian yaitu segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang kesuatu daerah tertentu. Objek wisata mampu memberikan kontribusi yang besar, sesuai dengan isi GBHN tahun 1993 kepariwisataan di Indonesia adalah untuk memperbesar penerimaan devisa. memperluas dan memeratakan kesempatan bekerja, dengan melestarikan kebudayaan nasional terutama bagi masing-masing budaya daerah serta mendorong pembangunan daerah sesuai dengan nilai-nilai perjuangan dan jiwa semangat 45.

Oleh karena itu meningkatnya kemajuan teknologi informasi mengakibatkan keberadaan pariwisata semakin populer dan menjadi kegiatan yang di lakukan di seluruh dunia.

Dengan berkembangnya wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri mendorong seorang pengusaha yang bernama Bapak Mulyadhi Royal mendirikan objek wisata berupa sarana rekreasi dan refresing bagi keluarga dengan konsep wisata alami yang memadukan wisata air, wisata edukasi flora dan fauna serta wahana permainan modern yang memadai di Kabupaten PANDEGLANG. Pengusaha ini menamakannya dengan CAS WATERPARK. Seiring dengan perkembangan objek wisata ini menjadi daya tarik bagi masyarakat PANDEGLANG dan luar PANDEGLANG. Itu di buktikan dengan selalu bertambahnya jumlah pengunjung yang datang ke CAS WATERPARK. Adapun datanya pada tahun 2008 sebagai berikut:

Tabel 1.1 Tabel Jumlah pengunjung dan pendapatan

Bulan	Jumlah pengunjung	Jumlah pendapatan
Januari	500 orang	Rp 50.000.000
Februari	516 orang	Rp 55.000.000
Maret	750 orang	Rp 76,500,000
April	800 orang	Rp 82.000.000
Mei	813 orang	Rp 85.000.000
Juni	845 orang	Rp 86.750.000
Agustus	880 orang	Rp 89.000.000
September	900 orang	Rp 92.000.000
Oktober	923 orang	Rp. 95.000.000
November	978 orang	Rp 99.780.000
Desember	1100 orang	Rp. 120.560.000

Berdasarkan data di atas yang jumlah pengunjung dan pendapatannya selalu meningkat menunjukkan bahwa pengolahan sistem informasi sangat di butuhkan, di awal tahun 2008 proses pencatatan data pengunjung dan tiket yang keluar di lakukan secara manual artinya masih di tulis tangan kedalam sebuah pembukuan beserta pendapatan yang di peroleh. Hal ini sangat membutuhkan proses yang sangat lama dan tingkat keakuratan data yang di hasilkan belum 100% valid ada beberapa data yang hilang, contohnya daya tahan sebuah buku tidak selalu bertahan lama ada data dengan tulisan yang kurang jelas untuk di baca. Sehingga dalam pencarian data dan perhitungan biaya yang di inginkan

dalam membuat laporan baik jumlah pengunjung dan pendapatan acap kali sering mengalami kesulitan.

Berdasarkan data di atas seharusnya CAS WATERPARK sudah memiliki sistem informasi tiketing yang terkomputerisasi yang memudahkan untuk pengolahan data baik data pengunjung,tiket yang keluar, penggunaan fasilitas maupun pembuatan laporan-laporan. Sehingga data yang di hasilkan pun menjadi akurat dengan data yang di peroleh setiap bulannya.

Dari pengangkatan masalah tersebut, pengolahan data yang ada di CAS WATERPARK PANDEGLANG masih di lakukan secara manual dan kurang efisien dan efektif terhadap waktu, agar pencarian yang di inginkan cepat dan tepat, maka penulis mengajukan judul dengan nama, yaitu: **“ PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TIKETING PADA CAS WATERPARK”.**

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Indentifikasi masalah

Berdasarkan data di atas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. pengolahan dan Penyimpanan data pengunjung, jumlah tiket keluar belum terkelola dengan baik masih melakukan pencatatan manual yang di tulis ke dalam pembukuan.
2. Penggunaan fasilitas-fasilitas yang sering kali terjadi kesalahan dalam perhitungan biaya-biayanya.

3. Sering kesulitan dalam menghitung total biaya tiket yang keluar dan fasilitas-fasilitas yang di gunakan.
4. Proses pencarian data yang membutuhkan waktu yang tidak sedikit.
5. Kesulitan dalam membuat laporan-laporan mulai dari data pengunjung, tiket yang keluar dan jumlah pendapatan.

1.2.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana system informasi pembelian tiket yg sedang berjalan sampai pembuatan laporannya.
2. Bagaimana perancangan system informasi pembelian tiket dalam memecahkan masalah untuk perhitungan biaya tiket yg keluar beserta fasilitas wahana yg di gunakan.
3. Bagaimana implementasi perancangan system informasi ke dalam bahasa pemograman sehingga menghasilkan program aplikasi database yang mampu melakukan proses pencarian data dalam membuat laporan-laporan keuangan setiap bulannya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian adalah untuk memberikan alternative kemudahan di dalam pengolahan data, penyimpanan data dan membuat laporan-laporan dengan memberikan suatu aplikasi yang praktis di dalam pengoperasiannya.

Adapun tujuan penelitiannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui system informasi pembelian tiket yang sedang berjalan dari pembelian tiket dan pembuatan laporannya sehingga dapat diketahui permasalahan yang terjadi dalam system tersebut.
2. Untuk membuat perancangan system informasi yg terkomputerisasi yang mempermudah dalam perhitungan total biaya tiket dan penggunaan fasilitas wahana di CAS WATER PARK.
3. Untuk mengimplementasikan perancangan system informasi pembelian tiket yang terkomputerisasi ke dalam bahasa pemograman sehingga menghasilkan program aplikasi database yang mampu mempermudah proses pencarian data dalam membuat laporan-laporan dari laporan data pengunjung, laporan tiket yang keluar, dan laporan pendapatan yang di peroleh setiap bulannya.

1.4. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah :

1.4.1. Kegunaan Praktis

1. Bagi Penulis

   Dengan di adakannya penelitian ini sangat berguna bagi penulis untuk mengembangkan wawasan berpikir serta untuk menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman yang berhubungan dengan teknologi informasi dengan melakukan pembuatan sistem informasi baru, sehingga

bisa membantu menyelesaikan masalah pada CAS WATERPARK, terutama mengenai sistem informasi tiketing.

2. Bagi User

   Untuk meningkatkan wawasan dengan di bangunnya sistem informasi tiketing dan dapat meningkatkan kinerja pemakaian sistem informasi.

3. Bagi Organisasi

   Kegunaan bagi organisasi itu sendiri dengan di adakannya penelitian ini dapat membantu kinerja karyawan CAS WATERPARK, supaya mendapatkan hasil yang maksimal, serta sebagai bahan masukan untuk mempermudah karyawan untuk mengetahui jumlah pengunjung dan tiket yang keluar serta pembuatan laporannya.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Dengan di buatnya sistem informasi tiketing pada CAS WATERPARK, dapat meningkatkan ilmu pengetahuan tentang sistem informasi khususnya tentang sistem informasi tiketing mulai dari pengolahan data pengujung, tiket yang keluar serta pembuatan laporan-laporan setiap bulannya.

1.5 Batasan Masalah

Untuk mengkaji suatu permasalahan di perlukan pembatasan agar penyajiannya lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah di tentukan sebelumnya.

Untuk itu penulis membatasi permasalahan yaitu :

a. Penggunaan aplikasi ini menggunakan Visual Basic 6.0 dengan menggunakan Database SQL server.
b. Pengolahan data terdiri dari data pengunjung, jumlah tiket yang keluar, penggunaan fasilitas serta pembuatan laporannya.
c. Pembuatan laporan terdiri dari laporan jumlah tiket yang keluar, jumlah biaya mulai dari tiket dan fasilitas yang di gunakan serta laporan pendapatan yang di peroleh.
d. Tidak melakukan perhitungan biaya denda jika ada kerusakan fasilitas-fasilitas yang di lakukan oleh pengunjung.
e. Perhitungan gaji karyawan tidak di proses oleh sistem informasi ticketing.
f. Sistem yang di bangun hanya dapat dijalankan di CAS WATERPARK PANDEGLANG.
g. Sistem yang dirancang tidak membahas diskon di karenakan keterbatasan waktu yang di miliki oleh penulis.

1.6 Lokasi dan waktu penelitan

1.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, peneliti mengambil tempat di CAS WATERPARK, yang beralamat di Jln. AMD Lintas Timur, Kp.Cikole Kel. Sukaratu Kec. Majasari Kab. PANDEGLANG-BANTEN Telp (0253-5207243)

1.6.2 Waktu Penelitian

Lamanya penelitian yang di lakukan oleh peneliti dapat di lihat pada jadwal penelitian terdapat pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Waktu Kegiatan	2011																			
		Maret				April				Mei				Juni				Juli			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan Kebutuhan																				
2	Membangun Prototyping																				
3	Evaluasi Prototyping																				
4	Pengkodean Sistem																				
5	Pengujian System																				
6	Evaluasi Sistem																				

Dari tabel di atas dapat di lihat tahapan-tahapan penelitian yang di lakukan oleh peneliti yaitu :

1. Pengumpulan Kebutuhan
    a. Observasi
    b. Wawancara
2. Membangun Prototyping

    Pada tahapan ini peneliti membuat perencanan awal sebagai desain awal yang di sajikan kepada pelanggan.Pembangun prototyping terdiri dari :

    a. Perancangan input
    b. Percancangan Output

3. Evaluasi Prototyping

   Evaluasi ini di lakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah di bangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan di ambil Pengujian.

4. Pengkodean Sistem

   Mengkodekan perancangan baik input maupun output ke dalam bahasa pemograman visual basic dan database server.

5. Pengujian Sistem

   Menguji sistem yang di buat mulai dari perancangan input, output dan pengkodean sistemnya menjadi sistem keseluruhan yang sudah berjalan dan bisa berfungsi dengan baik.

6. Evaluasi Sistem

   Sistem ini akan di ujikan kepada pelanggan. Pelanggan disini melingkupi bagian tiket tenang dan bagian tiket wahana.