BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dari tahun ke tahun pengetahuan dan teknologi semakin mengalami kemajuan yang sangat pesat. Seiring dengan berkembangnya teknologi tersebut, manusiapun terus berusaha untuk meningkatkan kreativitas dan aktivitasnya. Dengan mengunakan alat yang begitu canggih yang disebut dengan teknologi komputer. Dengan kecanggihan teknologi pada abad ini pekerjaan yang ingin diselesaikan oleh manusia dengan mudah dan semua bisa diatasi dengan bantuan komputer.

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 di *install* berbagai macam perangkat lunak yang diinginkan.

Xtrans adalah suatu perusahaan yang bergerak dibidang jasa antar jemput dimana menyediakan beberapa macam jurusan. Xtrans merupakan salah satu usaha dari sekian banyak usaha dari bidang jasa yang memberikan suatu layanan antar jemput bagi pelanggannya sesuai dengan tujuan yang pelanggan tuju dengan tepat waktu. Adapun layanan yang diberikan pihak perusahaan diantaranya

charter, layanan bandara, tour & travel, dan paket bandung Jakarta. Adapun fasilitas yang diberikan pihak perusahaan xtrans terhadap pelanggannya dengan menawarkan sebuah member terhadap pelanggan. Dalam sejatinya proses daripada pemesanannya sendiri masih terbilang manual dimana pelanggan masih harus datang ke xtrans untuk melakukan pemesanan tiket/booking. Dengan masih menggunakannya sistem manual, kinerja manajemen pemesanan tiket tidak begitu optimal dan tidak begitu efektif bagi si pelanggan. Kondisi tersebut akan sangat menyulitkan bagi pelanggan yang sejatinya orang tersebut tidak bisa meluangkan waktu untuk datang ke tempat pemesanan tiket yaitu ke xtrans sendiri.

Kendala yang sering terjadi dengan menggunakan sistem tersebut adalah waktu, dimana tidak setiap orang bisa meluangkan waktu untuk datang ke perusahaan xtrans utuk memesan tiket. Dikerenakan orang-orang mempunyai kesibukan tersendiri.

Dengan menitik beratkan pada masalah diatas perlu dilakukan suatu terobosan baru untuk membangun suatu aplikasi mobile tentang pemesanan tiket xtrans shuttle dan membuat suatu media pemesanan tiket berbasis mobile khususnya untuk pihak xtrans dan umumnya bagi pelanggan.

Berkaitan dengan hal itu semua, penulis memiliki rasa ketertarikan merancang perangkat lunak untuk media pemesanan tiket di xtrans shuttle berbasis *platform mobile* Android. Sehingga, penulis menetapkan judul "**PERANCANGAN APLIKASI MEDIA PEMESANAN TIKET DI XTRANS SHUTTLE BERBASIS PLATFORM MOBILE ANDROID (STUDI KASUS XTRANS - BANDUNG)".** Aplikasi ini dirancang untuk membantu dan

memudahkan khususnya bagi pelanggan setia xtrans shuttle dalam memesan tiket secara langsung menggunakan device mobile. Sehinnga tidak memerlukan lagi pelanggan untuk datang memesan tiket. Hanya dengan membuka aplikasi ini, pelanggan langsung dapat memesan tiket sesuai dengan tujuan yang terdapat pada menu aplikasi ini. Aplikasi ini juga dirancang untuk membantu pihak xtrans shuttle dalam melayani pemesanan tiket dengan cepat.

Aplikasi berbasis mobile ini sangat diharapkan dapat banyak membantu pengguna. Baik dalam pihak pelanggan, maupun dari pihak xtrans shuttle sendiri dalam pemesanan tiket.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Pelanggan yang ingin memesan tiket harus mendatangi langsung ke xtrans.
2. Pelanggan kesulitan untuk mendapatkan informasi daftar jadwal keberangkatan.
3. Pemesanan tiket yang masih menggunakan metode pencatatan di kertas membuat tidak efektifnya dalam mengelola manajemen pemesanan tiket.

1.2.2 Rumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pemesanan tiket yang sedang berjalan di xtrans shuttle.
2. Bagaimana merancang dan membangun perangkat lunak untuk memesan tiket di xtrans shuttle pada *platform* Android dengan cepat dan mudah.
3. Bagaimana proses pengujian yang dilakukan pada perangkat lunak yang akan dibangun.
4. Bagaimana implementasi yang dilakukan pada xtrans shuttle.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu perangkat lunak yang dapat membantu dalam memesan tiket di xtrans shuttle dengan cepat dan mudah.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuannya adalah:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan tiket di xtrans shuttle yang sedang berjalan.
2. Untuk merancang dan membangun perangkat lunak yang mampu membantu dalam memesan tiket di xtrans shuttle dengan cepat dan mudah.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang akan dibangun.
4. Untuk mengimplementasikan perangkat lunak pada xtrans shuttle.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat membantu pihak yang memerlukan aplikasi dalam memesan tiket xtrans shuttle.
2. Mempercepat pengguna dalam memesan tiket xtrans shuttle.
3. Aplikasi dapat digunakan di perangkat mobile masing-masing.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat menambah pengetahuan baru untuk penulis.
2. Peneliti dapat mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan.
3. Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lain yang mempunyai minat yang sama.

1.5 Batasan Masalah

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

1. Perangkat lunak akan dibangun dan diuji pada *emulator* Android dan pada perangkat *mobile* yang ber-*platform* Android.
2. Perangkat lunak ini dibangun pada sistem operasi Android versi 2.2 (Froyo).
3. Aplikasi dibuat dengan pemrograman java dan PHP.
4. Aplikasi ini hanya digunakan di xtrans.
5. Aplikasi ini hanya dapat di akses oleh member pelanggan setia xtrans.

6. Pendaftaran pelanggan setia di lakukan di xtrans shuttle secara manual.

7. Aplikasi ini hanya digunakan untuk pemesanan tiket bandung-jakarta.

8. Aplikasi ini hanya membahas pemesanan saja.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian adalah dengan melakukan observasi ke xtrans yang ada di jalan cihampelas bandung yang pada kebutuhannya pihak pengelola masih membutuhkan aplikasi mobile pemesanan tiket xtrans shuttle ini dalam meningkatkan kualitas pelayanan di pihak xtransnya.

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan penelitian adalah selama kurang lebih 3 bulan dimulai dari bulan september 2012 sampai dengan bulan Desember 2012.

Tabel 1.4 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Nama Kegiatan	2012															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Mendengarkan Kebutuhan User : a. Observasi b. Wawancara c. Pengambilan Dokumen																
2	Membagun Sistem : a. Desain Aplikasi b. Pengcodingan																
3	Pengujian Program																
4	Implementasi & Maentenance																