BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di zaman sekarang ini manusia dituntut untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat. Hal ini tidak akan tercapai bila tidak didukung dengan adanya informasi yang memadai dan akurat, sebab informasi memegang peranan penting dalam keberhasilan suatu organisasi. Perkembangan informasi yang sangat pesat ini didukung oleh suatu teknologi pendukung sistem informasi, yaitu IT (*Information Technology*) atau diartikan sebagai teknologi informasi. Perkembangan teknologi ini mampu mendobrak batas ruang dan waktu, artinya informasi bisa didapat oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja, sehingga perubahan informasi dapat berlangsung dengan sangat pesat. Dunia komputer dan perangkat-perangkat lainnya sudah bukan lagi menjadi sesuatu yang asing dewasa ini. Sebut saja misalnya *laptop*, *notebook* dan *mobile device*. Hampir semua orang dari berbagai kalangan sudah mengenal istilah-istilah tersebut saat ini. Hingga akhirnya pihak pengembang pun semakin berlomba-lomba untuk mengembangkan teknologi yang sudah ada sehingga memungkinkan masyarakat untuk dapat memanfaatkan teknologi tersebut untuk mempermudah pekerjaannya, ataupun memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan *lifestyle* dan lainnya. Kemudahan dan efisiensi menjadi titik tumpu utama dalam pengembangan teknologi-teknologi tersebut.

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. Selain itu, perangkat *mobile* juga dapat digunakan untuk bertransaksi. Seperti melakukan transaksi pemesanan tiket travel melalui perangkat *mobile.*

Baraya Travel merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang transportasi darat. Semakin banyaknya perusahaan yang bergerak di bidang transportasi, Baraya Travel dituntut untuk lebih berperan aktif dalam memenuhi animo masyarakat, baik itu mengenai informasi jadwal keberangkatan, reservasi tiket, dan pembelian tiket.

Baraya Travel menjadi travel termurah dibandingkan dengan travel lainnya. Baraya Travel memiliki sifat sosial yang lebih mementingkan masyarakat kecil atau masyarakat kalangan bawah. Namun semakin berkembang dan semakin terkenalnya Baraya Travel, permintaan masyarakat semakin bertambah dan bukan hanya dari kalangan bawah saja tetapi juga dari kalangan atas. Dan tentunya ditahun-tahun yang akan datang permintaan konsumen akan terus meningkat dikarenakan kebutuhan masyarakat yang semakin bertambah dan murahnya harga tiket di Baraya Travel.

Berdasarkan hasil penelitian, dijelaskan bahwa peningkatan konsumen atau penumpang pada Baraya Travel meningkat tiap tahunnya, seperti pada tabel 1.1 dibawah ini :

Tabel 1.1 Data Peningkatan Konsumen Per Tahun Pada Baraya Travel

Tahun`	Armada	Konsumen
2005	2	58.000 Konsumen
2006	10	174.000 Konsumen
2007	20	290.000 Konsumen
2008	30	348.000 Konsumen
2009	39	696.000 Konsumen
2010	50	780.000 Konsumen

Sumber : Baraya Travel, 2010.

Berdasarkan tabel 1.1 diatas secara signifikan peningkatan konsumen mencapai 58.000 penumpang perbulan hingga 780.000 penumpang pertahun pada tahun 2010. Dengan adanya peningkatan penumpang yang terus bertambah dan penambahan armada tiap tahunnya, untuk itu Baraya Travel memerlukan suatu aplikasi yang dapat memberikan pelayanan kepada konsumen dalam reservasi tiket.

Dalam hal meningkatkan pelayanan terhadap konsumen khususnya dalam melakukan pemesanan tiket, diperlukan suatu aplikasi berbasis *mobile* sebagai alat untuk pemesanan tiket yang lebih praktis. *Mobile* dipilih karena media ini dapat memberikan kegunaan secara maksimal, bisa diakses tanpa mengenal jarak, tempat dan waktu, dan juga dapat diakses oleh banyak penguna dalam waktu

bersamaan. Dengan pengunaan aplikasi *mobile* ini, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pelayanan terhadap konsumen. Memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan, dapat memberikan informasi tentang jadwal travel dan mengefektifkan dalam mengelola manajemen pemesanan tiket travel.

Android merupakan salah satu sistem operasi *mobile device* yang sangat populer akhir-akhir ini. Android memiliki berbagai keunggulan sebagai *software* yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Selain itu, android juga memiliki banyak keunggulan lain dibandingkan dengan sistem operasi lain yang terdapat pada *handphone*. *Handphone* yang memiliki sistem operasi android, jauh lebih murah harganya dibandingkan dengan *handphone* dengan sistem operasi yang lain. Kemudian, sistem operasi android memiliki keunggulan dari segi perangkat keras dalam hal kecepatan *processor* dan kapasitas memori maksimal yang bisa ditampung.

Berkaitan dengan hal itu, penulis memiliki rasa ketertarikan merancang perangkat lunak untuk media pemesanan tiket travel berbasis *platform mobile* Android. Sehingga, penulis menetapkan judul "**APLIKASI MEDIA PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS *MOBILE* ANDROID PADA BARAYA TRAVEL".** Aplikasi ini dirancang untuk membantu dan memudahkan pelanggan Baraya Travel dalam memesan tiket secara tidak langsung. Sehingga tidak diperlukan lagi memesan tiket secara langsung ke tempat. Hanya dengan membuka aplikasi ini, pelanggan langsung dapat memesan tiket travel yang terdapat pada menu aplikasi ini. Dalam perancangannya, aplikasi *mobile* ini

mempertimbangkan aspek-aspek kriteria aplikasi dan persyaratan pengguna (*user requirement*) pembangunan suatu perangkat lunak agar menghasilkan aplikasi yang baik dan sesuai tujuan. Aplikasi ini juga dirancang untuk membantu pihak Baraya Travel dalam melayani pemesanan tiket dengan cepat.

Aplikasi berbasis *mobile* ini sangat diharapkan dapat banyak membantu pengguna. Baik dalam pihak pelanggan, maupun dari pihak Baraya Travel dalam pemesanan tiket travel.

1.2. Identifikasi Dan Rumusan Masalah

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai identifikasi masalah dan rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan penulis. Berikut adalah identifikasi masalah dan rumusan masalah yang lebih spesifik.

1.2.1. Identifikasi Masalah

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

1. Kurang mudah dalam pemesanan tiket travel kepada pelanggan.
2. Kurang dapat memberikan informasi tentang jadwal travel kepada pelanggan.
3. Kurang efektif dalam mengelola manajemen pemesanan tiket travel pada perusanaan travel.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pemesanan tiket travel yang sedang berjalan di Baraya Travel.
2. Bagaimana merancang dan membangun perangkat lunak untuk memesan tiket travel di Baraya Travel 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 Baraya Travel.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan maksud dan tujuan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu perangkat lunak yang dapat membantu dalam memesan tiket travel di Baraya Travel.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Tujuannya adalah:

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

1.4. Kegunaan Penelitian

Pada bagian ini akan dijelaskan kegunaan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis baik kegunaan praktis maupun kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis yang didapat dalam penelitian ini adalah :

1. Hasil penelitian dapat membantu pihak yang memerlukan aplikasi dalam pemesanan tiket travel.
2. Mempercepat pengguna dalam memesan tiket travel.
3. Aplikasi dapat digunakan diperangkat 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. Pada pemodelan perangkat lunak menggunakan pemodelan RUP.
5. Aplikasi ini hanya digunakan di Baraya Travel.
6. Aplikasi ini hanya dikhususkan untuk member Baraya Travel.
7. Pembuatan member harus mempunyai 4 tiket

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dilakukan penulis dalam melakukan penelitian adalah dengan melakukan observasi ke Baraya Travel yang pada kebutuhannya pihak pengelola masih membutuhkan aplikasi *mobile* pemesanan tiket travel dalam meningkatkan kualitas pelayanan di Baraya Travel.

Waktu yang dibutuhkan penulis untuk melakukan penelitian adalah selama kurang lebih 4 bulan dimulai dari bulan September 2012 sampai dengan bulan Desember 2012

Tabel 1.2 Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

Kegiatan	Waktu															
	September				Oktober				November				Desember			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Inception																
a. Pengumpulan Data																
Elaboration																
a. Analisis dan Desaiin																
Construction																
a. Pembuatan program (Koding)																
b. Pengujian (Testing)																
Transition																
a. Implementasi sistem																