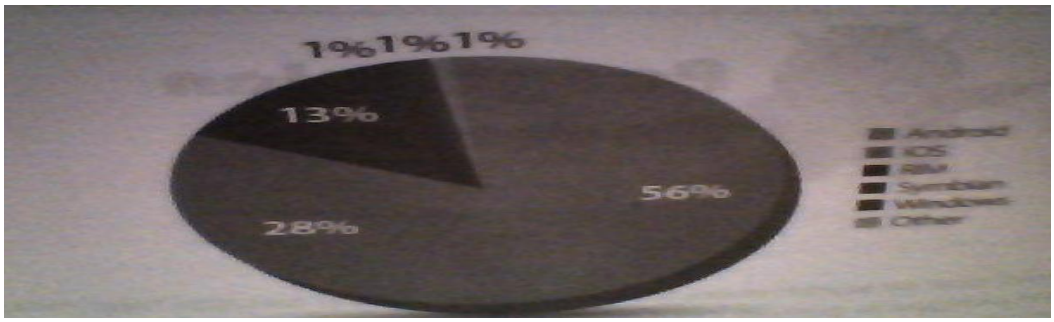
BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Didunia telekomunikasi perkembangan teknologi yang paling ramai diperbincangkan dilingkungan masyarakat saat ini adalah penggunaan *handphone* atau yang lebih canggih disebut *smartphone*, hal ini ditandai dengan banyaknya produk-produk *smartphone* yang beredar dipasaran dengan berbagai merk, *type,* harga dan juga sistem operasi yang berbeda-beda. Perkembangan *smartphone* tentu saja diikuti dengan perkembangan perangkat lunak atau *software* yang terdapat pada *smartphone* tersebut. *Smartphone* juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan dalam beberapa tahun terakhir dengan munculnya sistem operasi untuk *mobile device* seperti *SymbianOS, iOS, NokiaOS, WindowsPhone, Blackberry dan Android.* Salah satu perusahaan media, Millennial Media, menyebutkan tentang penggunaan platform *mobile* bahwa pada akhir 2011, Android diketahui sebagai sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan, seperti terlihat pada gambar statistik dibawah ini.



Gambar 1.1 Statistik pengguna *platform mobile*

Sumber : (Millennial Media dalam buku Eko Priyo Utomo 2012:2)

Terlihat peringkat pertama Android selanjutnya adalah *IOS*, kemudian *Blackberry*, *Symbian*, *Windows* dan sistem operasi *mobile* lainnya, karena terdapat banyak sistem operasi *mobile* ini merupakan suatu peluang untuk membuat aplikasi berbasis *mobile* dimana salah system operasi Android yang banyak diperbincangkan. Ada beberapa keuntungan apabila kita mempelajari android diantaranya yaitu kemudahan apabila akan membuat aplikasi android karena tidak memerlukan sertifikasi untuk menjadi pengembang android, adanya android *market/google play* untuk tempat pendistribusian aplikasi yang kita buat, serta *open platform* artinya tidak tergantung pada satu manufaktur/vendor tertentu saja sehingga dapat digunakan diberbagai vendor. (Sumber : Eko Priyo Utomo 2012:7)

Begitu juga dengan sebuah perusahaan yang mengikuti perkembangan teknologi, karena banyaknya pesaing yang bermunculan sesuai dengan bidangnya maka suatu perusahaan harus melakukan sebuah perubahan yaitu dengan berinovasi agar dapat bersaing dengan perusahaan lain. PT Anagata Parahita atau yang dikenal dengan Anagata Travel bergerak dibidang jasa transportasi yang melayani *Tour and Travel*, diantaranya di bidang domestik bahkan internasional, perusahaan ini tidak ingin ketinggalan dalam hal perkembangan teknologi dengan membuat suatu perubahan menggunakan pelayanan sistem berbasis *mobile,* yang ingin memudahkan para pelanggan untuk melakukan pemesanan tiket travel.

Dari data yang didapat dengan melakukan penelitian dan observasi ke kantor Anagata Travel Bogor dengan Manajer Operasional yaitu Ibu Milla Marlianti sebagai narasumber pada hari jumat dan sabtu 15-16 Maret 2013 bertempat di kantor Anagata Travel Bogor, adapun permasalahan yang sering muncul adalah

pada saat pelanggan akan mencari info tentang tujuan travel, paket travel, ketersediaan travel, harga dan kebutuhan lainnya harus menghubungi atau mendatangi kantor anagata travel yang dinilai kurang efektif, karena apabila pelanggan hanya ingin mengetahui info atau sekedar ingin mengecek jadwal keberangkatan, harga serta paket travel harus datang langsung ke kantor anagata sehingga kurang mempermudah pelanggan dalam pencarian info, kemudian pemesanan tiket *tour* domestik serta internasional menggunakan jasa anagata travel ini harus langsung mendatangi kantor Anagata Travel tidak bisa dilakukan via telepon karena kemungkinan besar apabila via telepon jaringan sibuk atau telepon sedang dipakai karena hanya terdapat satu telepon dikantor Anagata Travel ini.

Harapan dibuatnya aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android ini untuk mempermudah para pelanggan yang ingin pergi berwisata dalam negri maupun luar negri menggunakan paket *tour and travel* di travel anagata ini, bisa mengeceknya melalui *smartphone* berbasis android. Oleh, karena itu dalam skripsi ini penulis mengambil judul yaitu **"APLIKASI *MOBILE* RESERVASI TIKET *TOUR AND TRAVEL* PADA PT ANAGATA PARAHITA (ANAGATA TRAVEL) BOGOR BERBASIS ANDROID".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Identifikasi masalah adalah upaya untuk melakukan pencarian dan pendataan masalah-masalah yang akan dibahas.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis *android* ini adalah :

1. Pelanggan kesulitan dalam hal pencarian info tentang tujuan travel, paket travel, ketersediaan travel, dan harga karena pelanggan harus datang langsung ke kantor anagata sehingga kurang mempermudah pelanggan dalam pencarian info.
2. Pemesanan tiket *tour* domestik serta internasional menggunakan jasa anagata travel ini harus langsung mendatangi kantor Anagata Travel tidak bisa dilakukan via telepon karena kemungkinan besar jaringan sibuk dan hanya terdapat satu telepon dikantor Anagata Travel ini.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka penulis dapat merumuskan masalah-masalah yang teridentifikasi, diantaranya :

1. Bagaimana sistem reservasi tiket *tour and travel* yang sedang berjalan di Anagata Travel.
2. Bagaimana rancangan aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android di Anagata Travel.
3. Bagaimana pengujian aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android di Anagata Travel.

4. Bagaimana implementasi aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android di Anagata Travel.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android sehingga dapat membantu dan mempermudah para pelanggan dalam melakukan reservasi tiket dengan hanya mengakses lewat ponsel berbasis android.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui sistem reservasi tiket *tour and travel* yang sedang berjalan.
2. Untuk membuat rancangan atau usulan aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android.
3. Untuk dapat menguji aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android.
4. Untuk dapat mengimplementasikan aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk menjelaskan manfaat dan kontribusi yang akan didapat dari hasil penelitian dan siapa saja yang mendapat manfaat tersebut.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu diharapkan dapat membantu sistem reservasi tiket *tour and travel* menjadi lebih

mudah, sehingga berdampak pada peningkatan pelanggan untuk lebih memilih anagata travel apabila ingin berpergian menggunakan jasa paket travel.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi pengembang ilmu sistem informasi terkait dengan sistem informasi reservasi tiket *tour and travel* ini diharapkan dapat memberikan suatu sistem informasi baru yang mungkin bisa lebih dikembangkan lagi oleh para ahli pengembang ilmu sistem informasi yang memiliki kemampuan lebih pada sistem informasi berbasis android.

Sedangkan bagi peneliti lain dalam bidang sistem informasi juga bisa lebih mencakup luas dan mengembangkan sistem informasi reservasi tiket *tour and travel* dengan lebih baik lagi, dan mengurangi kesalahan yang terdapat pada sistem informasi yang baru dan sudah ada.

1.5. Batasan Masalah

Dari penelitian yang telah dilakukan untuk itu penulis membatasi permasalahan yang ada sehingga dalam pembuatan aplikasi ini lebih terfokus, adapun batasan masalah tersebut adalah :

1. Hanya membahas aplikasi reservasi tiket *tour and travel* berbasis android di Anagata Travel Bogor pada paket *tour* saja, seperti menampilkan info tujuan, info travel, syarat pembayaran, reservasi tiket, petunjuk aplikasi dan konfirmasi transfer.
2. Pelanggan dapat melakukan reservasi tiket *tour and travel* di aplikasi travel anagata ini, tetapi harus membuat akun baru terlebih dahulu.

3. Pemesanan tiket travel yang dilakukan di aplikasi reservasi berbasis android ini tidak bisa dibatalkan kecuali dilakukan oleh admin karena tidak melakukan pembayaran.
4. Pembatalan yang dikarenakan tidak melakukan pembayaran hanya bisa dilakukan oleh admin.
5. Pembayaran disini diasumsikan dengan melakukan transfer dan pelanggan melakukan konfirmasi setelah transfer.
6. Penentuan transfer berhasil, batal atau belum transfer dilakukan dan dicek oleh admin.
7. Aplikasi ini hanya bisa diakses menggunakan Android OS 2.2 (Froyo) untuk OS dibawahnya tidak direkomendasikan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi dan waktu pelaksanaan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1.6.1. Lokasi

Lokasi penelitian ini dilakukan di Anagata Travel, Villa Nusa Indah 5 Blok SB 1 no 8 Ciangsana, Bogor

1.6.2. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian terdapat dalam tabel 1.1 dibawah ini:

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

No	Waktu Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survei Objek Penelitian	■															
2	Pengumpulan data		■	■													
3	Identifikasi kebutuhan				■	■											
4	Mengembangkan *protoptype*						■	■									
5	Membuat *software*								■	■	■	■	■	■	■		
6	Menguji *software*															■	
7	Implementasi																■