BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Di masa seperti sekarang ini, keseharian manusia sudah tidak bisa dipisahkan dari *gadget* atau *mobile phone*.dengan ukuran yang relatif kecil dan *portable* sehingga mudah untuk dibawa kemana saja atau untuk menemani kesibukan sehari-hari penggunanya.

Selain karena ukurannya yang relative kecil, *smartphone* juga memiliki kemampuan tingkat tinggi, bahkan kadang bisa disejajarkan dengan perangkat komputer atau laptop.

Mengutip dari perkataan David Wood, Wakil Presiden Eksekutif PT *Symbian OS*, "Telepon pintar dapat dibedakan dengan telepon genggam biasa dengan dua cara fundamental: bagaimana mereka dibuat dan apa yang mereka bisa lakukan."

Dari kalimat tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa *smartphone* adalah perangkat komputer dengan ukuran kecil dan *portable* yang memiliki kemampuan tinggi dalam artian memiliki fitur yang tidak hanya untuk melakukan panggilan dan mengirim atau menerima pesan tetapi juga lebih memanjakan penggunanya dengan beragam aplikasi-aplikasi yang bisa membantu aktifitas penggunanya, seperti kemudahan dalam mengakses internet.

Perangkat *smartphone* mengalami perkembangan yang sangat pesat yang diikuti dengan perkembangan dari sistem operasi dari *smartphone* itu sendiri.

Contohnya seperti Android, Symbian, Blackberry, iOS dan Windows. Namun yang saat ini sangat menarik perhatian para pengguna *smartphone* yakni *smartphone* yang didalamnya memiliki sistem operasi Android. Dimana didalamnya terdapat fitur canggih yang memanjakan para penggunanya. Android sendiri dikembangkan oleh Google. Salah satu kelebihan android yang tidak dimiliki sistem operasi lain yakni *open source* (sumber terbuka). Sehingga dapat dikembangkan oleh siapapun bahkan banyak *vendor* dari *smartphone* yang turut mengembangkan dan menggunakan sistem operasinya berbasis Android.

PT Persib Bandung Bermartabat merupakan badan hukum yang mengawasi segala hal baik dalam administrasi dan teknis yang berkaitan dengan Persib Bandung. Pelaksanaan pertandingan serta penjualan tiket pertandingan Persib tidak luput dari pengawasan PT. PBB, karena panitia pelaksana sebelumnya melibatkan *outsourcing* yang meninggalkan sejumlah persoalan dengan beberapa pihak.

Pemesanan tiket pertandingan oleh pembeli hanya dapat dilakukan dengan datang langsung ke agen resmi penjualan tiket pertandingan yang telah ditentukan oleh panitia pelaksana (panpel) pertandingan persib yang tersebar di beberapa daerah kota Bandung. Antrian dan berdesakan saat pemesanan tiket pertandingan hampir tidak dapat dihindari oleh pembeli. Terlebih bila pertandingan besar diadakan, akan terjadi antrian dan kepadatan pada agen dan loket penjualan tiket pertandingan. Keterbatasan tempat dan waktu juga seringkali menjadi kendala yang dialami oleh pembeli dalam melakukan pemesanan dan penukaran tiket. Keterlibatan pihak ilegal dalam penjualan tiket pun mengakibatkan kerugian baik

untuk pihak PT.PBB sendiri atau untuk pembeli. Hal tersebut mengakibatkan kurangnya tingkat efisien dan efektif dalam melakukan pemesanan tiket. Selain itu saat melakukan pemesanan tiket, pembeli tidak langsung memperoleh tiket, namun mereka mendapatkan bukti pemesanan dan pembayaran tiket yang nantinya dilakukan penukaran tiket dengan datang kembali ke tempat mereka melakukan pemesanan tiket pada hari pertandingan berlangsung.

Berdasarkan latar belakang di atas, proses pemesanan tiket terbilang merepotkan, namun seiring berkembangnya teknologi yang mempengaruhi pola dan gaya hidup masyrakat, kini hal tersebut dapat dilakukan secara *mobile* dengan salah satunya memanfaatkan *smartphone* yang memiliki sistem operasi Android, dimana didalamnya terdapat aktifitas telekomunikasi, komputerisasi dan internet. Sehingga tidak lagi terbatas oleh tempat dan waktu. Dengan menggunakan *smartphone* yang berbasis sistem operasi Android yang dimana memiliki kemampuan *open source* (sumber terbuka) sehingga dapat menginstal aplikasi – aplikasi yang mendukung kebutuhan dari pengguna *smartphone* yang semakin beragam.

Melihat permasalahan diatas, maka dibutuhkan sebuah aplikasi *mobile* berbasis sistem operasi Android yang dapat digunakan dalam pemesanan tiket pertandingan Persib yang tentunya dapat mempermudah dan praktis. Dengan aplikasi tersebut, pengguna dapat memesan tiket pertandingan persib dan melihat jadwal pertandingan persib yang dapat kita lihat langsung melalui *smartphone* berbasis sistem operasi Android. Aplikasi ini terbilang efisien, karena selain bermanfaat juga memudahkan para pembeli dalam hal pemesanan tiket

pertandingan persib dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang langsung ke agen/loket tempat penjualan tiket pertandingan persib sehingga lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mempunyai gagasan untuk mengangkat permasalahan tersebut dalam penelitian yang berjudul **"APLIKASI PEMESANAN TIKET PERTANDINGAN PERSIB BERBASIS *MOBILE* ANDROID DI PT.PBB".**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Sebagai hasil kajian terhadap latar belakang munculnya permasalahan di atas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan menjadi beberapa pertanyaan untuk dijawab dengan harapan dapat memperoleh solusi dari permasalahan yang terjadi. Adapun identifikasi dan rumusan masalahnya sebagai berikut:

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasikan permasalah sebagai berikut :

1. Perlu adanya media alternatif dalam proses pembelian tiket untuk pertandingan Persib.
2. Perlu adanya pembatasan jumlah pemesanan tiket pertandingan Persib, sehingga dapat mengurangi keterlibatan pihak ilegal dalam penjualan tiket.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sebuah media alternatif dalam penyampaian informasi jadwal pertandingan Persib serta pemesanan tiket pertandingan Persib.
2. Bagaimana merancang aplikasi ini agar mudah untuk digunakan pada handphone berbasis Android yang dapat memberikan kemudahan dalam pemesanan tiket, pengecekan jadwal pertandingan dan informasi lain mengenai Persib.

3. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi ini agar dapat mengurangi keterlibatan pihak ilegal dalam penjualan tiket.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membantu dan mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan tiket pertandingan Persib dan untuk mengetahui jadwal pertandingan. Sekaligus merancang Aplikasi Pemesanan Tiket Pertandingan Persib Berbasis *Mobile* Android agar mempermudah pembeli dalam melakukan kegiatan tersebut. Adapun tujuan yang ingin dicapai dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut.

1.3.2. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang sebuah media alternatif lain dalam penyediaan informasi jadwal pertandingan Persib dan pemesanan tiket pertandingan Persib.
2. Untuk membuat suatu aplikasi mobile agar memudahkan para pengguna dalam melakukan pemesanan tiket travel kapan saja, dan dimanapun mereka berada sehingga lebih praktis.
3. Untuk memberi alternatif proses pemesanan tiket yang dapat mengurangi adanya keterlibatan pihak ilegal dalam penjualan tiket.

1.4. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, penulis mengharapkan nantinya akan berguna baik dari sisi kegunaan praktis maupun dari kegunaan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Dengan adanya aplikasi ini penulis mengharapkan dapat mempermudah pembeli dalam melakukan pemesanan tiket pertandingan Persib sehingga kepuasan dan kenyamanan pembeli terpenuhi yang akan memberikan keuntungan bagi pihak PT. PBB sekaligus meningkatkan citra perusahaan.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Berikut adalah kegunaan akademis dari peneletian yang dilakukan :

1. Bagi Penulis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam pengambilan keputusan dari permasalahan yang ada dalam kinerja di perusahaan.

2. Bagi Peneliti Lain

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian dengan kajian atau tema yang sama sehingga dapat menjadi pembanding dan informasi yang interaktif bagi penggunanya.

3. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi perbandingan antara ilmu sistem informasi (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga akan lebih memajukan ilmu yang sudah ada khususnya mengenai pemesanan tiket pertandingan.

1.5. Batasan Masalah

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

1. Aplikasi yang dibuat hanya meliputi pemesanan tiket pada pertandingan kandang Persib.
2. Proses penukaran tiket masih mengacu pada proses yang berjalan.
3. Adanya pembatasan hak akses pengguna member dan non member.
4. Pengguna yang melakukan pemesanan tiket pada aplikasi *mobile* ini harus menjadi member aplikasi, yang pendaftaran membernya dilakukan dengan datang langsung ke PT.PBB dan juga menggunakan *handphone platform* Android.
5. Adanya pembatasan jumlah pemesanan tiket oleh member dalam satu pertandingan yaitu 4 buah tiket.
6. Biaya pemesanan dikurangi langsung dari saldo yang telah diberikan oleh pembeli member saat pendaftaran member maupun pengisian ulang saldo.
7. Pemesanan tiket yang telah dilakukan pada aplikasi *mobile* tersebut tidak dapat dibatalkan dan dirubah lagi setelah pemesanan.
8. Informasi mengenai tribun pertandingan masih bersifat statis.
9. Aplikasi *mobile* pemesanan tiket ini dapat berjalan pada sistem operasi Android versi 2.2 (Froyo) ke atas.
10. Aplikasi *mobile* pemesanan tiket ini hanya dapat dilakukan apabila handphone pembeli terkoneksi dengan jaringan internet.

11. Pemodelan sistem pada aplikasi ini menggunakan *Object Oriented Programming* dengan *Unified Modeling Language*.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

Tabel 1.1. Tabel Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013															
		Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Identifikasi Kebutuhan Pemakai																
	a. Observasi	■	■														
	b. Wawancara		■	■													
	c. Studi Pustaka			■													
2.	Membuat *Prototype*																
	a. Mempelajari Data			■	■												
	b. Merancang Interface				■	■	■										
	c. *Coding* Aplikasi						■	■	■	■	■						
	d. Menerapkan Aplikasi									■	■	■					
3.	Pengujian *Prototype*																
	a. Pengujian Desain Oleh User											■	■				
	b. Uji Coba Aplikasi												■				
	c. Pengujian Sistem Oleh User												■	■			
4.	Memperbaiki *prototype*																
	a. Evaluasi Sistem													■	■		
5.	Mengembangkan versi produk														■	■	■