BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini perangkat teknologi sudah sangat berkembang begitu pesat. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dan berkembang pada saat ini, maka manusia pun dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Kehadiran perangkat teknologi informasi ini pun yang semakin berkembang sangat cepeta dari waktu ke waktu.

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat maka manusia di tuntut untuk mengikuti perkembangan dunia itu sendiri, kadang manusia pun tidak memandang waktu dakam melakukan aktivitas sehari-hari, mereka membutuhkan sesuatu yang sederhana, salah satunya adalah aplikasi pemesanan tiket.

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu manusia dalam melakukan aktivitas pemesanan tiket,dimana dalam aplikasi ini manusia tidak perlu datang langsung ke Loket untuk memesan tiket, pelanggan tinggal maengakses layanan ini. Setelah itu, pelanggan cukup membuka aplikasi ini.

Arnes Shuttle adalah perusahaan yang bergerak dalam bisnis Travel dan juga pengantaran barang, saat ini biaya untuk jasa travel perseatnya,untuk tujuan Bandung – Jatinangor adalah Rp. 18.000,- Purwakarta – Jakarta adalah Rp. 40.000,-

dan tujuan Bandung – Purwakarta adalah Rp. 33.000,- Untuk keberangkatan di dimulai dari pukul 5.00 hingga 21.00 dengan rentang 1 jam keberangkatan. Untuk pengiriman paket dikenakan biaya sesuai dengan berapa banyak tempat duduk yang diambil, saat ini sistem pelayanan pemesanan tiket pada Arnes Shuttle masih berjalan secara manual atau masih belum menerapkan sistem komputerisasi yang bisa mengatur proses Pelayanan pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pemesanan, dan juga pembuatan laporan. Hal tersebut menimbulkan beberapa masalah seperti keamanan dalam penyimpanan data sangat kurang karena data disimpan dalam arsip-arsip yang mudah rusak dan rawan hilang seperti kertas. Sehingga terkadang menyulitkan saat pencarian data ataupun saat pembuatan dan penyerahan laporan bulanan/mingguan, penulisan data yang terkadang tidak akurat.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk merancang suatu aplikasi Android – Web yang digunakan pada jaringan Internet untuk pemesanan tiket travel secara online sehingga dapat menarik pelanggan lebih banyak dan mempercepat proses pemesanan tiket. Judul yang akan diambil peneliti adalah:

“**SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BERBASIS ANDROID – WEB PADA ARNES SHUTTLE”**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Pelayanan pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pemesanan masih dilakukan secara manual.
2. Belum adanya media alternatif dalam Penyediaan Informasi jadwal keberangkatan serta pemesanan tiket di Arnes Shuttle yang saat ini hanya dapat dilakukan melalui Telepon atau datang langsung ke Loket.

1.2.2. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan masalah dalam pembuatan aplikasi Pemesanan tiket pada Arnes Shuttle adalah :

1. Bagaimana menggambarkan proses pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan yang sedang berjalan pada Arnes Shuttle.
2. Bagaimana membuat Sistem Informasi pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan yang diusulkan pada Arnes Shuttle.

3. Bagaimana pengujian sistem informasi Pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pada Arnes Shuttle.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan ke dalam bahasa pemrograman yang terintegrasi dengan *database* sehingga menjadi aplikasi yang siap pakai pada Arnes Shuttle.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi Pemesanan Tiket pada Arnes Shuttle berbasis Android – Web. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menggambarkan sistem informasi pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pada Arnes Shuttle.
2. Untuk membuat sistem informasi pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pada Arnes Shuttle.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pada Arnes Shuttle berbasis Android – Web.

4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemesanan meliputi pemesanan tiket, pengecekan jadwal, pengecekan ketersediaan kursi, pengecekan harga, pengecekan pemberitahuan pada Arnes Shuttle berbasis Android – Web.

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 Pemesanan tiket travel.
2. Mempercepat pengguna dalam memesan tiket travel.
3. Aplikasi dapat digunakan diperangkat Android masing-masing.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Peneliti berharap penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan di bidang sistem informasi, khususnya dalam hal pemesanan tiket untuk dapat menghasilkan informasi sehingga akan lebih memajukan dan memperluas ilmu yang sudah ada. Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti sendiri khususnya dalam menambah wawasan baik teori maupun praktek, belajar bagaimana cara membangun sistem informasi khususnya sistem informasi pemesanan berbasis Android – Web.

b. Bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademisi yang akan mengambil skripsi atau tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi didalam penulisan.

c. Bagi Penulis

Berguna dalam memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, disini penulis belajar menganalisa atas permasalahan yang ada didalam perusahaan.

1.5. Batasan Masalah

Batasan masalah bertujuan untuk membatasi masalah-masalah agar lebih terarah. Adapun batasan-batasan masalah tersebut diantaranya :

1. Penelitian ini hanya dilakukan di Arnes Shuttle cabang Bandung Loket Balubur, Ruang lingkup penelitian hanya meliputi dibagian pelayanan pemesanan tiket (Penjadwalan,Pemesanan,Pelaporan).
2. Pembayaran pemesanan tiket secara online dilakukan melalui transfer.
3. Tidak menyertakan informasi keterlambatan jadwal keberangkatan karena adanya gangguan perjalanan.
4. Konfirmasi Pembayaran dilakukan paling lambat 30 Menit Sebelum Keberangkatan.

1.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1. Lokasi Penelitian

Lokasi Penelitian dilakukan di Arnes Shuttle Jl. Taman Sari Blok Dasar O, No.02 Bandung. Tlp. 081572220786 – 081313779636.

1.6.2. Waktu Penelitian

Dalam kegiatan penelitian diperlukan waktu yang cukup lama. Agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif maka diperluakan jadwal penelitian. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menetapkan perencanaan untuk jadwal penelitian yaitu sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

KEGIATAN	WAKTU															
	Oktober 2014				November 2014				Desember 2014				Januari 2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.Identifikasi Kebutuhan																
a.Observasi																
b.Wawancara																
c.Pengumpulan data																
d.Analisis Dokumen																
2. Membuat Prototype																
a.Perancangan prototype																
b.Perancangan basis data																
c.Pembentukan program																
3.Menguji prototype																
4.Memperbaiki Prototype																
5.Mengembangakan Versi Produk																

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, diantaranya:

1. **Bab I Pendahuluan**

Dalam bab ini terdapat latar belakang penelitian, identifkasi dan rumusan masalah, kegunaan penelitian, batasan masalah, waktu penelitian dan sistematka penulisan

2. **Bab II Landasan Teori**

Bab ini penulis mengemukakan mengenai berbagai referensi atau tinjauan pustaka yang dapat mendukung kajian atau analisa yang akan penulis sampaikan.

3. **BAB III Objek dan Metode Penelitian**

Meliputi objek penelitian, metode penelitian, pendekatan dan pengembangan sistem, alat bantu analisis dan perancangan.

4. **BAB IV Hasil Dan Pembahasan**

Bab ini menganalisis masalah dari model penelitian untuk memperlihatkan keterkaitan antara variabel yang diteliti serta model matematis untuk analisisnya dan menjelaskan tentang website pembelajaran yang akan dibangun perancangan meliputi perancangan sistem, perancangan antarmuka, implementasi, dan pengujian

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran yang berisikan hal-hal terpenting yang dibahas dan kemudian dibuat kesimpulan. Bab ini juga berisi saran-saran yang diberikan dan mungkin dapat menambah pengetahuan untuk pengembangan perangkat lunak yang telah dibuat