BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Pada penulisan penelitian ini penulis melakukan penelitian di PT Pahala Kencana Bandung yang beralamat di JL. R.E. Martadinata No.146 Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PT. Pahala Kencana didirikan di Kudus, sebuah kota kecil di Jawa Tengah pada tahun 1976. Bergerak di bidang usaha Bus Antar Kota Antar Provinsi dengan melayani rute Kudus-Jakarta PP dan Solo-Jakarta PP. Situasi pergerakan bisnis yang dinamis memacu Pahala Kencana untuk terus mengembangkan wilayah operasi pemasarannya hingga menjangkau beberapa kota besar dan kecil di pulau Sumatra, Jawa, Madura, Bali, dan Lombok.

Pada tahun 2000 terbukanya kesempatan pengembangan bisnis di bidang usaha transportasi angkutan darat memaksa manajemen kantor pusat PT Pahala Kencana yang pada saat itu berada di Kudus pindah ke Jakarta. Selain itu, PT Pahala Kencana juga membuka kantor Cabang utama di Bandung, Kudus, Malang, dan Denpasar serta Kantor cabang di Semarang dan Surabaya.

Pada tahun 1993, PT Pahala Kencana mengembangkan usaha Jasa Titipan Pahala Kencana yang pada awal usahanya pengiriman barang. Jasa Titipan Pahala

Kencana hanya melayani tujuan-tujuan sesuai rute operasi bus, mengandalkan sis ruang bagasi penumpang dan mengoperasikan sedikit kendaraan kecil sebagai moda antar kiriman barang. Saat ini Jasa Titipan Pahala Kencana yang telah berubah nama menjadi Pahala Express melayani pengiriman ke lebih dari 200 kota besar dan kecil di seluruh Indonesia dan lebih dari 200 negara tujuan dengan mengandalkan lebih dari 100 unit armada pengiriman barang.

Pada tahun yang sama PT Pahala Kencana mendirikan Biro Perjalanan Wisata PT BPW Pahala Kencana yang lebih dikenal dengan nama PT Pahala Tours & Travel. Melayani penyelenggaraan wisata, domestik & international ticketing, dan MICE.

Pada tahun 1997, PT Pahala Kencana memasuki bidang usaha transportasi dalam kota dengan mengoperasikan sejumlah armada bus kota yang melayani beberapa rute padat di wilayah Jakarta.

Pada tahun 1998, PT Pahala Kencana mengembangkan bidang usaha transportasi ke pelayanan bus Antar Kota Antar Propinsi yang melayani rute jarak dekat antar kota dalam propinsi.

Pada tahun 2000, PT Pahala Kencana mulai merambah bidang usaha transportasi Angkutan Pariwisata yang meliputi penyediaan bus dan kendaraan sewa.

Pada tahun 2004, kebijakan Gubernur tentang penataan ulang sistem transportasi dalam kota Jakarta berdampak pada keikutsertaan Pahala Kencana dalam program busway.

Pada tahun 2005, dampak tariff murah pada bisnis penerbangan di Indonesia menjadikan tantangan baru PT Pahala Kencana mengembangkan usaha penjualan tiket pesawat udara yang berkonsentrasi pada penjualan tiket penerbangan dengan tarif murah dengan mendirikan PT Nata Tours.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

PT Pahala Kencana merupakan unit usaha yang bergerak di bidang transportasi darat memiliki visi dan misi demi tercapainya suatu kepuasan dari pihak konsumen.

3.1.2.1 Visi

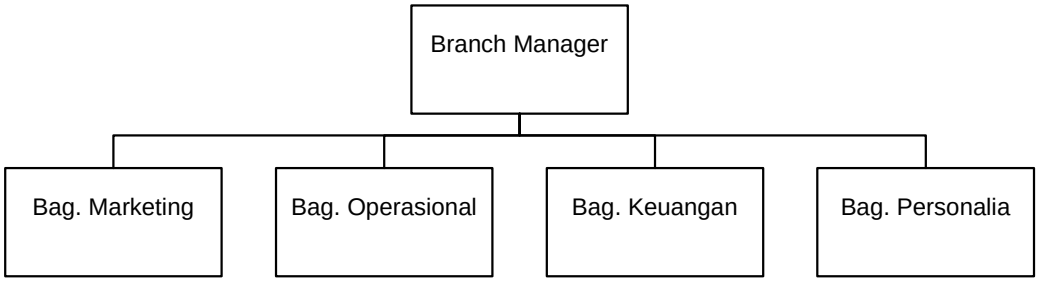
Menjadi perusahaan terbaik dan terkemuka dalam bidang pelayanan transportasi dan pariwisata di Indonesia.

3.1.2.2 Misi

a. Mengembangkan produk, jasa dan sumber daya manusia yang berkualitas, bersaing dan terpercaya.
b. Mengembangkan jaringan pelayanan terpadu secara nasional.
c. Memperbesar pangsa pasar.
d. Memberikan kepuasan bagi para pelanggan, mitra usaha, karyawan dan pemegang saham.
e. Menjadi acuan dalam pola manajemen yang professional dan dinamis.

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi adalah susunan komponen-komponen atau unit-unit kerja dalam organisasi. Struktur organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan (koordinasi). Selain itu, struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan. Berikut ini adalah gambar struktur organisasi yang ada pada PT Pahala Kencana Bandung :



Gambar 3.1. Struktur Organisasi PT Pahala Kencana Bandung

(Sumber : PT Pahala Kencana Bandung)

3.1.4. Deskripsi Tugas

Adapun deskripsi atau *job description* yang terkait dengan struktur organisasi PT Pahala Kencana Bandung adalah sebagai berikut :

1. **Branch Manager**

   Tugas dari Branch Manager adalah sebagai berikut :

a. Bertanggung jawab terhadap kelancaran aktifitas PT Pahala Kencana Bandung.
b. Mengawasi dan mengontrol aktifitas sehari-hari.
c. Mengkoordinasi bagian-bagian yang berada di PT Pahala Kencana Bandung.
d. Menerima laporan transaksi.

2. Bagian Operasional

Tugas dari Bagian operasional adalah sebagai berikut :

a. Bertanggung jawab terhadap kegiatan operasional dalam perusahaan.
b. Bertanggung jawab terhadap kegiatan transaksi penjualan.

3. Bagian Marketing

Tugas dari Bagian Marketing adalah untuk melakukan pemasaran atau promosi baik internal maupun eksternal.

4. Bagian Keuangan

Tugas dari bagian keuangan adalah sebagai berikut :

a. Melakukan pembukuan terhadap aktifitas akuntansi
b. Membuat laporan keuangan
c. Mengurus administrasi keuangan.

5. Bagian Personalia

Tugas dari bagian personalia adalah sebagai berikut :

a. Bertanggung jawab terhadap pengelolaan sumber daya manusia dalam perusahaan.

b. Melakukan kegiatan penggajian kepada karyawan.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu mekanisme, teknik, atau cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun karya ilmiah atau penelitian dengan prosedur yang didasarkan pada suatu struktur logis yang terdiri dari beberapa tahapan kerja dan kemudian menganalisa faktor-faktor yang berhubungan dengan pokok-pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

Dalam perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Bus Pahala Kencana berbasis Android ini, penulis menggunakan metodologi pendekatan Deskriptif dan *Action* (Tindakan). Pendekatan Metodologi Deskriptif adalah dimulai dari mengumpulkan data, memaparkan analisis tersebut serta mengimplementasikan hasil analisis tersebut sedangkan pendekatan metodologi *Action* (Tindakan) adalah proses penindaklanjutan dari hasil analisis tersebut diimplementasikan dalam merancang sebuah aplikasi yang baik.

Pada metode penelitian ini akan dijelaskan mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengumpulan sistem dan pengujian software.

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian diperlukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, sistematis serta efektif. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Dari uraian di atas maka dapat dikatakan bahwa desain penelitian merupakan semua proses penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melaksanakan penelitian mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada waktu tertentu.

Untuk melakukan suatu penelitian, perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian alat pengumpulan data sangatlah mempengaruhi kualitas data yang akan didapatkan sekaligus menentukan kualitas dari penelitian. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Dalam metode pengumpulan data penulis menggunakan teknik observasi dan wawancara.

3.2.2.1. Sumber Data Primer

Jenis pengumpulan data primer merupakan penelitian yang mengumpulkan data langsung dari lapangan penelitian atau tempat penelitian untuk mengetahui keadaan penelitian yang akan dijalankan. Adapun metode yang dipakai dibagi beberapa cara yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

   Menurut Riduwan (2004:104), Observasi merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Adapun observasi dilakukan di PT Pahala Kencana Bandung, kemudian hasil dari pengamatan tersebut dicatat dan dianalisis lebih lanjut.

2. Wawancara

   Menurut Sugiyono (2010:194), Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hail-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Penulis melakukan wawancara di PT Pahala Kencana Bandunng di bagian yang terkait tentang pemesanan dan penjualan tiket bus Pahala Kencana sebagai kajian dalam pembuatan sistem informasi berbasis Android, kemudian akan diajukan sebagai sistem yang baru.

3.2.2.2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain seperti buku-buku, literature internet, atau artikel-artikel ilmiah yang dapat dikaji sebagai bahan rujukan dan landasan teoritis dalam pemecahan masalah.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan data sekunder adalah metode dokumentasi, yaitu dengan mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dari sumber-sumber yang ada. Berikut dokumen yang diamati dalam tahap analisis sistem, yaitu :

a. Sejarah berdirinya PT Pahala Kencana, visi dan misi, struktur organisasi, dan prosedur kerja (*job description*).
b. Dokumen jadwal keberangkatan dan harga tiket bus Pahala Kencana.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sub bab ini akan dijelaskan mengenai metode pendekatan sistem, metode pengembangan sistem dan alat bantu analisis pengembangan sistem.

3.2.3.1. Metode Pendekatan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (*object-Oriented*).

3.2.3.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan adalah model *Rational Unified Process* (RUP) merupakan suatu metode rekayasa perangkat lunak yang dikembangkan dengan mengumpulkan berbagai *best practices* yang terdapat dalam industru pengembangan perangkat lunak. Ciri utama metode ini adalah menggunakan *use-case driven* dan pendekatan iteratif untuk siklus pengembangan perangkat lunak.

RUP menggunakan konsep *object oriented*, dengan aktifitas yang berfokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Languange* (UML). Dari dimensi berikut dapat dilihat bahwa RUP memiliki :

1. Dimensi pertama

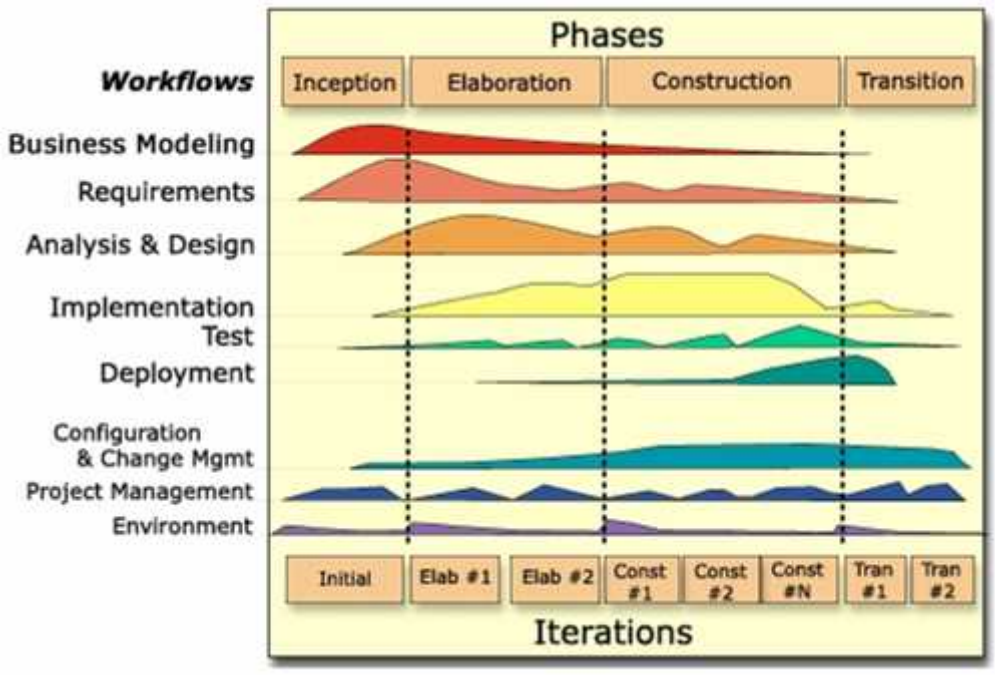
   Digambarkan secara horizontal, dimensi ini mewakili aspek-aspek dinamsi dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dari awal dari fase selanjutnya. Setiap fase dapat berdiri dari satu atau beberapa iterasi. Dimensi ini terdiri atas *Inception, Elaboration, Construction,* dan *Transition*.

2. Dimensi kedua

   Digambarkan secara vertical. Dimensi ini mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokkan ke dalam beberapa disiplin. Proses pengembangan perangkat lunak yang dijelaskan ke dalam empat elemen penting, yakni *who, what, how* dan

when. Dimensi ini terdiri atas *Business Modelling, Requirement, Analysis and Design, Implementation, Test, Deployment, Configuration* dan *Change Management, Project Management, Environtment*.

Secara umum tahapan pada model *Rational Unified Process* (RUP) dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.2. Arsitektur *Rational Unified Process*
(Sumber : http://era.nih.gov/docs/rup_fundamentals.htm)

Pada penggunaan kedua dimensi tersebut diatas yang berorientasi objek memiliki manfaat yakni :

1. *Improve productivity*

   Standar ini dapat memanfaatkan kembali komponen-komponen yang telah tersedia/dibuat sehingga dapat meningkatkan produktifitas.

2. *Deliver high quality system*

   Kualitas sistem informasi dapat ditingkatkan sebagai sistem yang dibuat pada komponen-komponen yang telah teruji (*well-tested* dan *well-proven*) sehingga dapat mempercepat pengiriman sistem informasi yang dibuat dengan kualitas yang tinggi.

3. *Lower maintenance cost*

   Standar ini dapat membantu untuk meyakinkan dampak perubahan yang terlokalisasi dan masalah dapat dengan mudah terdeteksi sehingga hasilnya biaya pemeliharaan dapat dioptimalkan atau lebih rendah dengan pengembangan informasi tanpa standar yang jelas.

4. *Facilitate reuse*

   Standar ini memiliki kemampuan yang mengembangkan komponen-komponen yang dapat digunakan kembali untuk pengembangan aplikasi yang lainnya.

5. *Manage complexity*

   Standar ini mudah untuk mengatur dan memonitor semua proses dari semua tahapan yang ada sehingga suatu pengembangan sistem informasi yang amat kompleks dapat dilakukan dengan aman dan sesuai dengan harapan semua manajer proyek IT/IS yakni *deliver good quality software within cost and schedule time and the users accepted*.

Metodologi *Rational Unified Process* (RUP) merupakan metode pengembangan kegiatan yang berorientasi pada proses. Dalam metode ini terdapat empat tahap pengembangan perangkat lunak, yaitu ;

a. *Inception*

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiata, melakukan analisis kebutuhan user, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*). Pada akhir fase ini, prototype perangkat lunak versi *Alpha* harus sudah dirilis.

b. *Elaboration*

Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat lunak mulai dari menspesifikasikan fitur perangkat lunak hingga perilisan prototype versi *Beta* dari perangkat lunak.

c. *Construction*

Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Pada akhir tahap ini, perangkat lunak versi akhir yang sudah disetujui administrator dirilis beserta dokumentasi perangkat lunak.

d. *Transition*

Instalasi, *deployment* dan sosialisasi perangkat lunak dilakukan pada tahap ini.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Adapun beberapa alat bantu yang dapat digunakan dalam analisis dan perancangan sistem dalam metode pendekatan berorientasi objek diantaranya adalah :

1. *Use Case Diagram*

   Use Case mendeskripsikan interaksti tipikal antara pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberik sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan aktor mana yang menggunakan *use case*, mana yang memasukkan *use case* lain dan hubungan antara aktor dan *use case*.

2. *Activity Diagram*

   Menggambarkan rangkaian aliran dari aktifitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

3. *Sequence Diagram*

   Menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

4. *Deployment Diagram*

   Menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

5. *Class Diagram*

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. Class diagram juga menunjukkan properti dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

3.2.4. Pengujian Software

Pentingnya pengujian perangkat lunak dan implikasinya yang mengacu pada kualitas perangkat lunak tidak dapat terlalu ditekan karena melibatkan sederetan aktivitas produksi di mana peluang terjadinya kesalahan manusia sangat besar dan karena ketidakmampuan manusia untuk melakukan dan berkomunikasi dengan sempurna maka pengembangan perangkat lunak diiringi dengan aktivitas jaminan kualitas.

Adapun metode pengujian yang digunakan oleh penulis adalah *black-box testing. Black-box testing* digunakan untuk menguji fungsi-fungsi dari perangkat lunak yang dirancang. Pengujian *black-box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black-box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapat serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk semua program. Pengujian *black-box* merupakan pendekatan komplementer yang kemungkinan besar mampu mengungkap kelas kesalahan.

Pengujian *black-box* berusaha menemukan kesalahan dalam kategori sebagai berikut :

1. Fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan antar muka.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja
5. Inisialisasi kesalahan terminasi.

Dengan mengaplikasikan uji coba Black Box, diharapkan dapat menghasilkan sekumpulan kasus uji yang memenuhi kriteria berikut:

a. Kasus uji yang berkurang, jika jumlahnya lebih dari 1, maka jumlah dari uji kasus tambahan harus didesain untuk mencapai uji coba yang cukup beralasan.
b. Kasus uji yang memberitahukan sesuatu tentang keberadaan ataupun tidaknya suatu jenis kesalahan, daripada kesalahan yang terhubung hanya dengan suatu uji coba yang spesifik.

3.3. Analisis Sistem Yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yang mempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimakudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen

ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

3.3.1. Analisis Prosedur yang berjalan

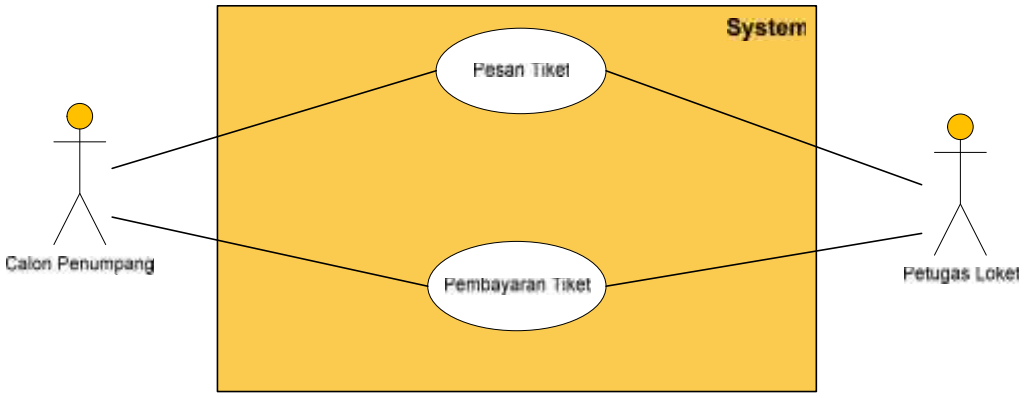
Pada analisis prosedur ini, hendaknya harus diketahui prosedur yang sedang berjalan untuk perancangan sistem yang akan diusulkan dan harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pelanggan sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas. Adapun prosedur pemesanan tiket yang sedang berjalan di PT Pahala Kencana adalah sebagai berikut :

1. Calon penumpang menghubungi tempat penjualan tiket/agen bus Pahala Kencana.
2. Calon penumpang menanyakan jurusan dan jadwal keberangkatan yang diinginkan kepada petugas loket.
3. Petugas loket mengkonfirmasikan jurusan dan jadwal keberangkatan lalu diberitahukan kepada pelanggan.
4. Calon penumpang melakukan pemesanan tiket dengan menyebutkan biodata, jurusan, dan jadwal keberangkatan yang diinginkan.
5. Petugas loket mencatat data pemesanan tiket.
6. Calon penumpang mendatangi loket untuk melakukan pembayaran tiket.
7. Petugas loket lalu menyebutkan biaya untuk jurusan dan jadwal yang diinginkan oleh calon penumpang.
8. Calon penumpang lalu melakukan pembayaran dan diserahkan kepada petugas loket.

9. Petugas loket menerima pembayaran lalu mencetak tiket.
10. Pelanggan menerima tiket dari petugas loket.

3.3.1.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi (proses) yang terlibat dalam transformasi pada sistem tersebut. Berikut *use case diagram* yang berjalan pada PT Pahala Kencana Bandung yaitu :



Gambar 3.3. *Use Case Diagram* Sistem Yang Berjalan

3.3.1.2. Skenario *Use Case*

Peran skenario *use case* yaitu guna memudahkan dalam menganalisa skenario yang akan digunakan pada fase selanjutnya dengan melakukan penilaian terhadap skenario tersebut. Adapun tahapan skenario *use case* yang sedang berjalan pada sistem Pemesanan Tiket ini adalah sebagai berikut :

1. Nama *Use Case* : Pemesanan Tiket

Aktor : Calon penumpang

Tujuan : Melakukan pemesanan tiket

Tabel 3.1 Skenario *Use Case* Pemesanan Tiket

Calon Penumpang	Petugas Loket
1. Calon penumpang menghubungi tempat penjualan tiket bus Pahala Kencana	
2. Calon penumpang menanyakan jurusan dan jadwal keberangkatan yang diinginkan	
	3. Petugas loket mengecek jadwal dan waktu keberangkatan yang tersedia.
	4. Petugas loket menginformasikan kepada calon penumpang jurusan dan jadwal keberangkatan yang tersedia.
5. Calon penumpang melakukan pemesanan tiket dengan menyebutkan biodata dan jadwal keberangkatan yang diinginkan	
	6. Petugas loket mencatat data pemesanan tiket

2. Nama *Use Case* : Pembayaran Tiket

   Aktor : Calon penumpang

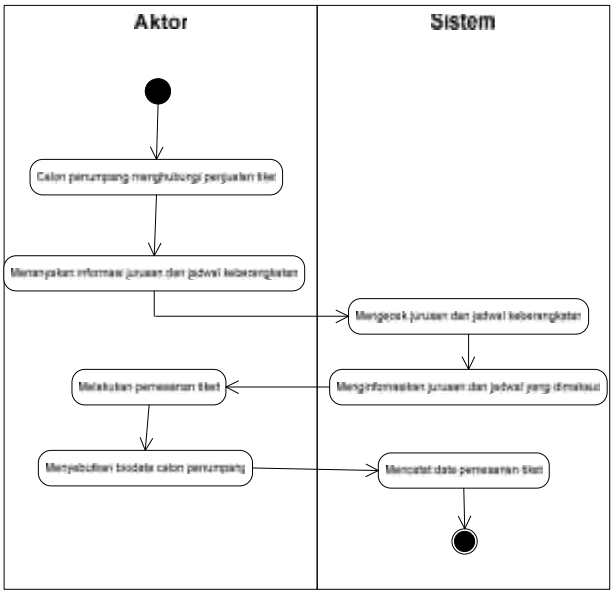
   Tujuan : Melakukan pembayaran tiket secara langsung ke loket penjualan tiket Bus Pahala Kencana.

Tabel 3.2 Skenario *Use Case* Pembayaran Tiket

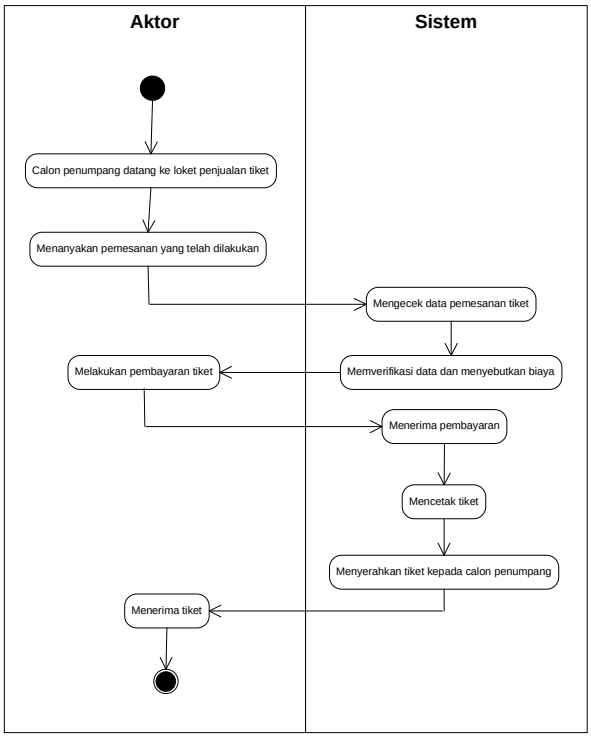
Calon Penumpang	Petugas Loket
1. Calon penumpang mendatangi tempat penjualan tiket bus Pahala Kencana	
2. Calon penumpang menanyakan pemesanan yang telah dilakukan	
	3. Petugas loket mengecek data pemesanan.
	4. Petugas loket memverifikasi data pemesanan tiket dan menyebutkan biaya tiket.
5. Calon penumpang melakukan pembayaran tiket .	
	6. Petugas loket menerima pembayaran dari calon penumpang.
	7. Petugas loket kemudian mencetak tiket.
	8. Petugas loket menyerahkan tiket yang sudah dicetak kepada Calon penumpang
9. Calon penumpang menerima tiket	

3.3.1.3. *Activity Diagram*

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan kegiatan-kegiatan yang ada di dalam suati sistem. Agar dapat lebih memahami tentang sistem yang akan dibuat, maka perlu dibuatkan *activity diagram* tentang sistem yang sedang berjalan, adapun *activity diagram* pemesanan tiket yang berjalan di PT Pahala Kencana Bandung adalah sebagai berikut :



Gambar 3.4 *Activity Diagram* Pemesanan Tiket yang berjalan



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Pembayaran Tiket yang berjalan

3.3.2. Evaluasi Sistem yang sedang berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan dimaksudkan guna memperoleh solusi terbaik terhadap perubahan sistem yang lebih baik, dan evaluasi ini dilakukan setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang penulis temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Sehingga dapat berdampak terhadap kinerja sistem yang ada dan bila masalah-masalah itu ditinjau lebih jauh lagi akan berpengaruh terhadap pengembangan sistem nantinya. Berikut adalah evaluasi sistem yang berjalan pada PT Pahala Kencana Bandung saat ini terdapat beberapa kelemahan di antaranya adalah :

1. Pemesanan tiket dan pencarian jadwal masih menggunakan cara manual yaitu calon penumpang harus mendatangi langsung loket atau agen penjualan tiket bus Pahala Kencana.
2. Pemesanan tiket menjadi sulit bagi calon penumpang yang tempat tinggalnya jauh dari tempat loket atau agen bus Pahala Kencana.
3. Pemesanan tiket melalui telepon sering kali calon penumpang mengalami kesulitan menghubungi tempat penjualan tiket dan sering terjadi kesalahan pencatatan data.