BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu teknologi informasi pada era modern ini berkembang dengan pesat, penyajian informasi yang cepat, tepat dan akurat sangat dibutuhkan oleh perusahaan atau organisasi. Dengan adanya teknologi informasi maka informasi yang di hasilkan jauh lebih berkualitas, *Operating system* dari teknologi informasi antara lain *windows*, Mac Os , Android dan masih banyak lainnya. Dari ketiga OS tersebut maka android merupakan satu dari semua yang dapat memberikan kontribusi besar bagi teknologi. Maka suatu perusahaan atau organisasi dituntut untuk dapat saling meningkatkan mutu dan kualitas sistem informasi agar bisa bersaing dalam era globalisasi sekarang ini.

Pada bidang bisnis khususnya pelayanan jasa, aplikasi tersebut merupakan media penunjang bagi pelaksanaan proses bisnis, sehingga proses bisnis lebih mudah, efektif dan efisien baik bagi kostumer dalam menggunakan layanan jasa maupun bagi perusahaan jasa dalam memberikan pelayanan jasanya. Dimana dengan adanya aplikasi pelayanan jasa tersebut, kostumer dimudahkan dalam mengakses informasi jasa melakukukan pemesanan tiket antara kostumer dengan

perusahaan jasa tersebut dilakukan secara online tanpa mengenal waktu dan jarak. Sistem pelayanan jasa tersebutlah yang diharapkan dapat mengembangkan perusahaan jasa dalam kegiatan pelayanannya menjadi lebih maju.

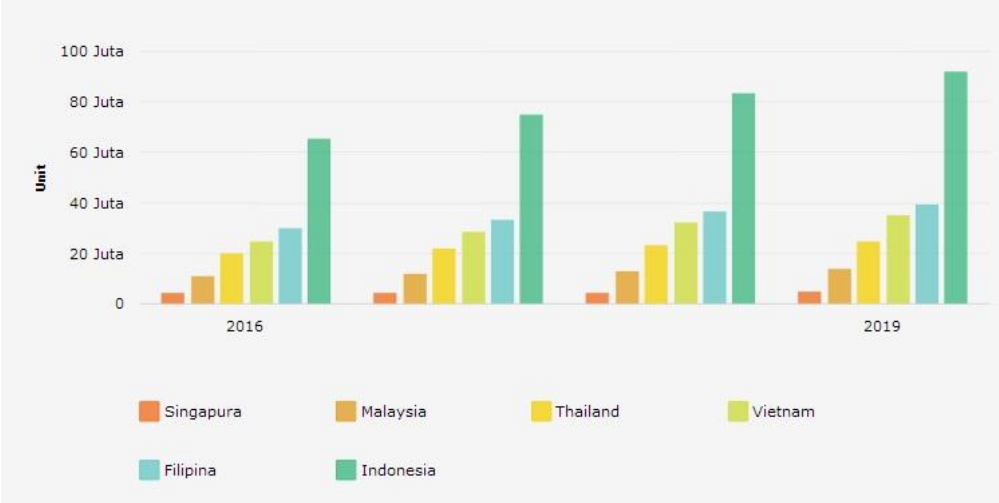
AYA TRAVEL merupakan Salah satu Perusahaan Travel yang ada di Bandung yang menyediakan jasa transportasi perjalanan. Pelayanan yang diterapkan sekarang bisa dilakukan dengan kostumer langsung datang ke AYA Travel dan melakukan pemesanan tiket dan bisa dilakukan dengan melakukan telpon atau sms dalam melakukan pemesanan. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan , maka dibuatlah aplikasi pelayanan yang diterapkan dalam suatu media komunikasi yang sedang berkembang dan banyak diminati dan dimiliki oleh masyarakat, sehingga masyarakat dapat lebih mudah dalam mengaksesnya dan melakukan pemesanan. Dari pemikiran tersebut, maka dipilihlah perangkat mobile sebagai medianya, hal tersebut karena *mobile* adalah perangkat komunikasi yang saat ini hampir 70% masyarakat memilikinya. Dimana *mobile* yang digunakan adalah mobile yang terkoneksi internet yang biasa dikenal dengan nama *smartphone*.

Pengguna aplikasi banyak yang menginginkan pemberitahuan peristiwa atau info penting seperti *e-mail* dan pesan masuk. Dan *smartphone* adalah *platform* terbaik untuk pemberitahuan, karena

smartphone dekat dengan pengguna hampir sepanjang waktu. Selain pemberitahuan seperti *e-mail* atau pesan masuk, layanan apa pun juga dapat dikirimkan sebagai pemberitahuan kepada pengguna smartphone. Lain halnya bagi pengguna aplikasi web, pengguna harus selalu *login* ke sebuah aplikasi web untuk menyelesaikan alur kerja yang melibatkan dia, Pengguna *smartphone* ingin menggunakan aplikasi di mana saja, mendapatkan produktivitas maksimum dengan tenaga sedikit, sedangkan pengguna web mungkin akan menghabiskan lebih banyak waktu dengan menggunakan aplikasi web. Pada perbedaan tersebut, fitur yang paling produktif atau paling sering digunakan dan disorot adalah pada smartphone. Aplikasi *mobile* menyediakan semua fitur dari aplikasi tersebut. Beberapa bagian fitur dari aplikasi *mobile* akan menjadi keunggulan dibandingkan dengan aplikasi web.

Mengingat OS Android merupakan *open source*, melihat di pasar aplikasi Android atau sekarang Google *Play Store*, setiap hari banyak aplikasi baru bermunculan membuat banyak pihak dapat turut serta membangun aplikasi. Alasan AYA TRAVEL memilih OS ini dikarenakan kemudahan dalam menggunakan aplikasi dibandingkan dengan aplikasi web yang harus membuka aplikasi web terlebih dahulu. Dan hampir aplikasi yang beredar di Google *Play Store* adalah aplikasi gratis. Dan

juga dapat men*download* aplikasi Android tersebut di berbagai sumber tidak hanya di pasar resmi.



Gambar 1.1 Proyeksi Pengguna *Smartphone* di Asia Tenggara 2016-2019

(Sumber : http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2016)

Seringkali Perusahaan membutuhkan suatu penyajian informasi yang akurat dan cepat di dalam menjalankan aktivitas kerjanya agar teratur, terarah, dan terintegrasi, oleh karena itu dengan adanya perancangan sistem informasi pelayanan jasa berbasis android dengan tujuan meningkatkan promosi diharapkan dapat membantu setiap instansi tersebut untuk mendapatkan suatu hasil yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang direncanakan.

Bersamaan dengan munculnya aplikasi-aplikasi yang mendukung penggunanya, maka dengan banyak sistem informasi berbasis android yang didalamnya menawarkan berbagai pelengkap kebutuhan sehari-hari

terutama saat ini sedang pesatnya aplikasi penjualan barang atau pelayanan jasa untuk ditawarkan kepada kostumer sesuai kebutuhannya. Yaitu sebuah aplikasi yang memberikan informasi lengkap mengenai produk dan jasa yang ditawarkan dan aplikasi ini akan memudahkan untuk kostumer yang dapat mengakses layanan dan informasi penjualan dan pelayanan dimana saja.

Dalam aplikasi yang diterapkan pada AYA TRAVEL inipun, metode pembayaran dalam aplikasi tersebut masih manual dan peneliti hanya berfokus pada sistem informasi pemesanan tiket travel, dikarenakan dalam aplikasi tersebut untuk melakukan metode pembayaran *online* melalui BANK, diharuskan memiliki kerjasama dengan BANK tersebut. Dan dari pihak AYA TRAVEL sendiri masih memilih menggunakan metode pembayaran secara manual dikarenakan menggunakan metode pembayaran secara online dikarenakan membutuhkan biaya yang besardan pihak AYA TRAVEL belum mengambil langkah tersebut karna masih pertama kali menggunakan aplikasi berbasis android dan belum mengambil langkah tersebut. Dikarenakan masih tahap uji coba dalam penggunaan aplikasi ini dan membutuhkan modal yang cukup besar untuk menggunakan metode pembayaran *online*. Maka dalam penelitian ini, peneliti lebih fokus pada sistem informasi pemesanan tiket travel AYA TRAVEL berbasis android untuk meningkatkan kualitas pelayananan pada

AYA TRAVEL. Dan dikarenakan metode pembayarannya masih manual, maka sistem ini belum menggunakan sistem pembayaran *online*, maka kostumer melakukan pembayaran di tempat setelah melakukan pemesanan tiket pada sistem informasi pemesanan.

Disamping itu banyak para programmer yang menawarkan jasanya dalam pembuatan aplikasi berbasis android pada sebuah instansi atau perusahaan. Dan dengan bantuan *programmer* itulah dalam pembuatan aplikasi-aplikasi berbasis android bisa tercipta dan terlaksanana yang disesuaikan dengan kebutuhan instansi tersebut. Sehingga keinginan instansi dalam mengembangkan bisnisnya dengan dengan menerapkan sistem informasi berbasis android sebagai penunjang dalam melakukan proses bisnis. Dengan banyaknya instansi atau perusahaan yang membutuhkan *programmer* sebagai jasa dalam pembuatan aplikasi, terutama dalam sistem informasi berbasis android. maka sebagai salah satu tujuan diadakannya penelitian ini adalah sebagai pembelajaran dan mengetahui dalam pembuatan aplikasi berbasis android tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian "**MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS ANDROID DI AYA TRAVEL BANDUNG**".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar Belakang penelitian, maka identifikasi masalahnya adalah :

1. Proses pemesanan dan pembelian tiket travel hanya dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke tempat atau melalui telepon dan sms.
2. Belum ada aplikasi yang mendukung dalam pemberian informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL kepada kostumer .

1.3 Batasan dan Rumusan Masalah

1.3.1 Batasan Masalah

1. Dalam aplikasi yang diterapkan pada AYA TRAVEL ini, peneliti hanya berfokus pada Sistem pemesanan.
2. Dalam aplikasi yang diterapkan pada AYA TRAVEL, metode pembayarannya tidak secara online dan dalam aplikasi tersebut metode pembayarannya masih manual.
3. Dalam aplikasi yang diterapkan pada AYA TRAVEL ini, karena metode pembayarannya masih manual, maka kostumer melakukan

pembayaran di tempat setelah melakukan pemesanan tiket pada sistem informasi pemesanan.

1.3.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem pemesanan tiket travel yang sedang berjalan di AYA TRAVEL.
2. Bagaimana merancang sistem informasi pemesanan tiket travel yang di usulkan di AYA TRAVEL.
3. Bagaimana menguji sistem informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi jasa berbasis android di AYA TRAVEL Bandung untuk membantu para kostumer dapat melakukan reservasi dan transaksi jasa AYA TRAVEL dimana saja melalui telepon genggam yang memiliki *system* OS android dan sebagai peneliti sebagai pembelajaran dan mengetahui dalam pembuatan aplikasi berbasis android tersebut.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui sistem pemesanan tiket yang berjalan di AYA TRAVEL.
2. Untuk merancang sistem informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL.
3. Untuk melakukan pengujian sistem informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi pemesanan tiket travel di AYA TRAVEL.

1.5 Kegunaan Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi penulis, dan pihak AYA TRAVEL serta pihak lain yang membutuhkan. Adapun manfaat yang diperoleh yaitu :

1.4.1 Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu adalah bisa mengimplementasikan pengetahuan yang didapat dalam bidang IT dengan kenyataan sesungguhnya dilapangan yang berguna dalam mendukung promosi jasa di AYA TRAVEL Bandung.

b. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah peneliti dapat mengembangkan ilmu dan kemampuannya di bidang IT dan meningkatkan kualitas kerjanya sebagai peneliti dalam melakukan penelitian.

c. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah bisa dijadikan acuan untuk peneliti lain yang memiliki minat yang sama untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

1.4.2 Kegunaan Praktis

a. Bagi AYA TRAVEL Bandung

Kegunaan praktis penelitian ini bagi pihak AYA TRAVEL Bandung adalah untuk meningkatkan promosi dan meningkatkan kualitas pelayanan di AYA TRAVEL Bandung, dan juga untuk meningkatkan kualitas daya saing dalam pelayanan jasa untuk bisa bersaing dimana perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang dan maju. Dan kegiatan kerja pada sistem pemesanan tiket yang sedang diusulkan nantinya dapat berjalan dengan baik sebagaimana mestinya.

b. Bagi Kostumer AYA TRAVEL Bandung

Untuk memudahkan kostumer dalam mencari informasi produk dan melakukan transaksi jasa di AYA TRAVEL Bandung dimana saja melalui telepon genggam yang memiliki *system* OS android dengan mudah dan praktis.

1.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi objek pada penelitian ini adalah di AYA TRAVEL Bandung , Jalan Taman Sari No. 25C Bandung, Jawa Barat.

1.5.2 Waktu Penelitian

KEGIATAN	2017																			
	MARET				APRIL				MEI				JUNI				JULI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan pemakai yang paling mendasar	■	■	■																	
1. Observasi				■	■	■														
2. Wawancara							■	■												
Membangun Prototype									■	■	■									
1. merancang sistem usulan											■	■	■							
2. merancang database													■	■						
3. merancang interface program														■	■					
Menguji prototype																■	■			
Memperbaiki prototype																	■	■		
Mengembangkan Versi Produksi																		■	■	■

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membuat sistematika penulisan skripsi ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III : OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan gambaran dari objek penelitian antara lain seperti sejarah, struktur organisasi, tugas dan wewenang, analisis proses yang berjalan di tempat penelitian, metode pengembangan sistem, alat bantu dan metode pengujian *software*.

Menganalisis sistem yang berjalan di suatu perusahaan/lembaga dari analisis dokumen sampai prosedur dengan manghasilkan evaluasi sistem yang berjalan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang Perancangan sistem menjelaskan analisa sistem usulan, perancangan basis data, perancangan antar muka dan arsitektur jaringan.

Implementasi sistem meliputi tatacara atau aturan penggunaan perangkat pendukung sistem yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Pengujian sistem dipakai untuk menguji kelayakan sistem dengan metode

pengujian tertentu untuk mengetahui tercapai atau tidaknya tujuan dari dibuatnya aplikasi ini.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.