

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) merupakan suatu kegiatan bepergian secara bersama-sama dengan tujuan untuk bersenang-senang, menambah pengetahuan, dan lain-lain. Selain itu juga dapat diartikan sebagai bertamasya atau piknik. Pariwisata adalah suatu kegiatan perjalanan yang dilakukan dengan tujuan liburan atau rekreasi. Pengertian tempat wisata adalah suatu tempat yang digunakan untuk melakukan kegiatan wisata. Tempat wisata dapat berupa tempat wisata alam dan bangunan. Tempat wisata alam dapat berupa pantai, gunung, dan lain-lain, sedangkan tempat wisata bangunan dapat berupa peninggalan sejarah, museum, dan lain-lain. Sedangkan Wisatawan adalah orang yang melakukan kegiatan wisata [1].

Seperti yang diketahui untuk mendapatkan akses masuk tempat wisata pengunjung biasanya membeli tiket masuk. Tiket, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, sering juga disebut dengan karcis. Tiket atau karcis ini bisa didefinisikan sebagai sebuah surat kecil (carik kertas khusus) sebagai tanda telah membayar ongkos dan sebagainya. Selain itu, tiket bisa juga diartikan sebagai suatu kartu atau kertas slip yang digunakan untuk memperoleh admisi dari suatu lokasi atau event. Pengertian lain, tiket adalah suatu voucher untuk menunjukkan bahwa orang telah membayar pintu masuk suatu teater, gedung bioskop, taman hiburan, kebun binatang, museum, konser, atau atraksi lain, dan juga izin untuk menumpang transportasi publik. Suatu tiket bisa dibeli pada loket tertentu atau counter, yang juga bisa disebut dengan tempat penjualan karcis. Pengecekan keabsahan tiket mungkin dilakukan di loket tersebut, atau bisa di tempat terpisah. Untuk melakukan verifikasi tiket, petugas yang berjaga di pintu masuk harus memastikan bahwa setiap orang yang masuk dapat menunjukkan tiket. Dengan membeli tiket masuk maka petugas biasanya akan menyobekkan sebagian dari tiket tersebut sebagai tanda bahwa tiket tersebut telah digunakan.

Berdasarkan data dari Dinas Pariwisata (Dispar) Kabupaten Belitung pada tahun 2017 tercatat sebanyak 380,941 kunjungan. Sedangkan pada tahun 2016 berjumlah 292,885, jumlah kunjungan wisatawan di tahun 2016 sampai tahun 2017 jumlah wisatawan mengalami peningkatan sebanyak 88,056 wisatawan.

Disamping itu, Kabupaten Belitung memiliki beberapa tempat wisata yang menggunakan sistem *ticketing* untuk mendapatkan akses masuk ke tempat wisata tersebut. Sistem tersebut masih berupa penjualan tiket masuk dengan menggunakan karcis/kertas yang di sobek untuk kemudian di berikan kepada pengunjung tempat wisata tersebut sebagai akses masuk. Tempat wisata di Kabupaten Belitung belum ada yang menerapkan sistem *ticketing online*. Semua tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Belitung masih menggunakan sistem karcis, yang sering menyebabkan antrian panjang. Penggunaan tiket dengan sistem karcis akan menggunakan banyak kertas yang terbuang, dengan banyaknya kertas yang terbuang maka akan banyak pohon yang ditebang untuk pembuatan kertas/tiket karcis tersebut.

Dengan kesederhanaan sistem tiket seperti ini, maka banyak disalahgunakan oleh oknum-oknum tertentu untuk mendapatkan akses masuk ke dalam suatu acara atau objek wisata tertentu secara cuma-cuma. Ada yang masuk dengan menggunakan potongan tiket dan berpura-pura telah masuk sebelumnya, bahkan ada yang sampai memalsukan tuket. Tidak adanya proses identifikasi dan validasi tiket dengan data yang dimiliki oleh pengelola membuat kecurangan tetap saja terjadi.

Selain itu, jika ingin menikmati suatu fasilitas atau wahana yang terdapat pada suatu objek wisata pada umumnya pengunjung harus membeli tiket masuk untuk mendapatkan akses di wahana/fasilitas tersebut. Oleh karena itu akan menyebabkan banyaknya waktu terbuang hanya untuk mengantri tiket akses suatu wahana/fasilitas.

Salah satu teknologi yang ada yaitu *one payment* atau yang lebih sering disebut pembayaran satu jalur, yang memudahkan manusia dalam hal transaksi pembayaran dengan menggunakan layanan internet.

Berdasarkan masalah tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana suatu *QR Code* dapat berfungsi sebagai tiket masuk. Maka dari itu penulis mengangkatnya mejadi sebuah topik penelitian yang berjudul **“PEMBANGUNAN SISTEM ONE PAYMENT UNTUK PEMBAYARAN TIKET WISATA DI BELITUNG”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka perumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah :

1. Sering terjadinya kecurangan dalam hal *ticketing* seperti pemalsuan tiket yang dapat merugikan pengelola wisata.
2. Banyaknya waktu pengunjung yang terbuang selama mengantri tiket untuk mendapatkan akses ke setiap fasilitas/wahana yang ada.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun aplikasi untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan pembelian tiket masuk objek wisata yang ada di Kabupaten Belitung.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Meminimalisir terjadinya kecurangan atau pemalsuan tiket yang akan merugikan pengelola tempat wisata.
2. Mengefisienkan waktu pengunjung yang terbuang selama mengantri tiket untuk mendapatkan akses ke setiap fasilitas/wahana yang ada.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembangunan perangkat lunak dalam pembangunan dan perancangan tugas akhir ini terdapat batasan yang membuat penelitian ini lebih fokus. Adapun batasan masalah dalam pembangunan ini adalah :

1. Penelitian hanya dilakukan untuk tempat wisata yang ada di Kabupaten Belitung.
2. Sistem yang dibuat hanya meliputi pemesanan dan pembayaran tiket masuk objek wisata secara online.
3. Aplikasi ini terdiri dari 2 sistem yaitu user (*frontend*) dan admin (*backend*).
4. Aplikasi ini dikhususkan untuk daerah Kabupaten Belitung.
5. Tools pemodelan yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*).
6. Proses verifikasi tiket menggunakan perangkat *Android* yang memiliki kamera dan harus terhubung dengan *server*.
7. Bahasa pembangun yang digunakan adalah PHP dan Java berbasis objek.
8. Pemindaian tiket diuji coba pada *QR Code* yang ada pada perangkat mobile (ponsel atau tablet), *QR Code* yang merupakan hasil foto dari perangkat mobile dan pada *QR Code* yang dicetak pada kertas.

1.5 Metodologi Penelitian

Berikut adalah metode pengumpulan data dalam perancangan dan pembangunan aplikasi ini :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Literatur

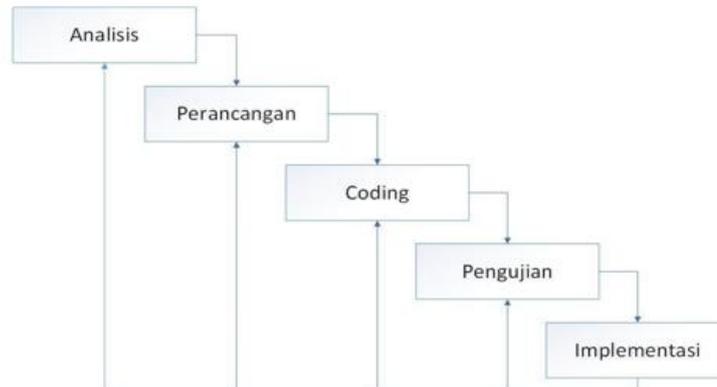
Pengumpulan data dilakukan di Dinas Pariwisata Kabupaten Belitung serta melakukan studi pustaka dengan mempelajari penelitian sebelumnya dari jurnal-jurnal yang terkait dengan penelitian ini.

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung pada tempat wisata yang ada di Kabupaten Belitung.

1.5.2 Model Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1 *Waterfall Model* berikut:



Gambar 1. 1 *Waterfall Model*.

1. Analisis

Tahapan awal dari pengerjaan suatu proyek. Tahap ini dilakukan analisa terhadap permasalahan dan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan sekalipun pengembangan perangkat lunak. Dimulai dari analisis masalah yang terjadi guna menentukan kebutuhan aplikasi, melakukan analisis pada proses pengkonversian secara manual dan mengubahnya ke dalam serangkaian algoritma, pemilihan model yang tepat untuk pemodelan aplikasi hingga pendefinisian tipe *class* dan tipe data.

2. Perancangan

Merupakan tahapan perancangan perangkat lunak dari gambaran perancangan alur data hingga perancangan antar muka. Perancangan diperlukan untuk tampilan perangkat lunak atau antarmuka sistem yang akan dibangun. Perancangan menetapkan arsitektur sistem secara menyeluruh. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi dari sistem beserta relasinya.

3. *Coding*

Pada tahap ini, desain dari perangkat lunak dibuat dalam program atau unit-unit dari program. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan.

4. Pengujian

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi dan terintegrasi satu sama lain. Setelah pengujian, sistem diberikan pada pengguna.

5. Implementasi

Merupakan tahapan akhir dari metode *waterfall* dimana perangkat lunak siap dirilis ke publik dan terbebas dari kesalahan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan dengan penyusunan laporan tugas akhir, yang meliputi latar belakang masalah yang terjadi di Kabupaten Belitung mengenai sistem *ticketing* tempat wisata, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian yang akan digunakan dalam penelitian di Kabupaten Belitung, dan sistematika penulisannya.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menerangkan berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan di kabupaten Belitung. Membahas pula mengenai gambaran umum tentang *ticketing* serta perangkat lunak yang melandasi pembangunan sistem dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang kebutuhan perangkat lunak yang digunakan, analisis sistem yang sedang berjalan, analisis fungsionalitas sistem, analisis prosedur, analisis non-fungsionalitas serta analisis basis data untuk mendefinisikan hal-hal yang diperlukan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain itu pada bab ini memaparkan perancangan sistem yang akan dibangun.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan implementasi dari perangkat lunak yang dibangun. Implementasi perangkat lunak dilakukan berdasarkan kebutuhan analisis dan perancangan perangkat lunak yang sudah dilakukan. Dari hasil implementasi kemudian dilakukan pengujian sistem berdasarkan pada analisis kebutuhan perangkat lunak yang menjelaskan apakah sudah benar-benar sesuai dengan analisis dan perancangan yang dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir yang berisi permasalahan utama dari masalah yang ada.

