

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Saat ini perkembangan teknologi semakin cepat, begitupun dengan teknologi informasi terus berkembang dan mengubah kebiasaan masyarakat menuju era digital, sehingga masyarakat sangat dipermudah dalam segala hal. Menurut data Badan Pusat Statistik (BPS) dari hasil pendataan Survei Susenas 2021. 62,10 persen populasi Indonesia telah mengakses internet di tahun 2021. Tingginya penggunaan internet ini mencerminkan iklim keterbukaan informasi dan penerimaan masyarakat terhadap perkembangan teknologi dan perubahan menuju masyarakat informasi. Tingginya jumlah pengguna internet di Indonesia tidak terlepas dari pesatnya perkembangan telepon seluler. Pada tahun 2021 tercatat 90,54 persen rumah tangga di Indonesia telah memiliki dan menguasai telepon Seluler. Angka ini meningkat jika dibandingkan dengan kondisi tahun 2018 yang mencapai 88,46 persen [1]. Yang dapat dilihat pada gambar berikut :



**Gambar 1.1 Penggunaan Mobile Indonesia**  
(Sumber : Badan Pusat Statistik)

Aplikasi android merupakan salah satu program yang banyak diminati oleh beberapa penggemar program yang berbasis mobile sehingga menarik perhatian banyak pencinta android maupun para pemula yang ingin membuat aplikasi berbasis android, android merupakan aplikasi *software* berbasis *Open Source* yang membuat semua orang dapat dengan bebas mengembangkan atau menciptakan berbagai aplikasi dalam bentuk Platform android [2]. Perangkat android membantu suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi yang membutuhkan peranan aplikasi dalam mendukung kegiatan operasional sehari-hari sehingga dapat membantu meningkatkan kinerja dalam memberikan pelayanan, salah satunya yaitu pemesanan tiket.

E-ticketing merupakan suatu proses dimana pelanggan dapat melakukan pemesanan dan pembelian tiket melalui internet. Konsep ini dapat diterapkan untuk segala jenis tiket, salah satunya yaitu pada tiket bus antar kota. Penerapan E-ticketing pada perusahaan bus antar kota dapat memudahkan calon penumpang dalam melakukan pemesanan dan pembayaran tiket [3]. Peranan teknologi dalam pemesanan tiket yaitu dapat mendukung proses bisnis yang terjadi pada perusahaan sehingga dapat membantu kegiatan pemesanan tiket dengan lebih cepat dan tepat karena memiliki informasi yang akurat, tepat waktu, relevan, dan lengkap. Dengan adanya teknologi dalam pemesanan tiket maka pelaku usaha dapat menghindari potensi masalah dan meminimalisasi kerugian yang mungkin terjadi khususnya perusahaan dibidang jasa travel.

Alisa Travel beralamat Jambi Jln. Pangeran Hidayat, merupakan sarana

layanan umum yang bergerak dalam bidang jasa travel. Pada sistem pemesanan tiket di Alisa Travel masih menggunakan cara mencatat ke dalam buku agenda dan tiket di berikan dalam bentuk selemba kertas, sehingga terdapat masalah-masalah yang dihadapi yaitu seringkali tiket calon penumpang hilang atau tertinggal menyebabkan penundaan atau pembatalan keberangkatan. Tidak efisiensi dana dan waktu, untuk memesan tiket mengharuskan calon penumpang datang ke kantor, meluangkan waktu, tenaga dan juga uang untuk biaya perjalanan ke lokasi loket. Kurang praktis karena kantor travel memiliki jam kerja yang terbatas tidak 24 jam dapat melayani calon penumpang.

Manfaat Aplikasi E-Ticketing Travel juga di rasakan penelitian sejenis yaitu Mempermudah calon penumpang untuk melakukan pemesanan dan pembayaran tiket travel antar kota yang dapat dilakukan melalui perangkat mobile dimana dan kapan saja tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu [3]. Peneliti lainnya juga menjelaskan tiket wisata berbasis online mempermudah mempromosikan tempat wisata. Sistem pemesanan berbasis online mempermudah customer dalam mencari dan melihat keterangan tempat terlebih dahulu tanpa harus pergi langsung ke tempat [4]. Sementara itu juga dapat dijelaskan bahwa dengan adanya aplikasi ini, calon penumpang bisa mendapatkan informasi yang akurat terkait travel mulai dari jadwal, rute, tarif hingga melakukan pemesanan dan pembayaran yang dapat dilakukan dalam gengaman kapan saja dan dimana saja [5].

Alasan aplikasi ini hadir, cocok digunakan oleh pihak Alisa Travel di bandingkan menggunakan Traveloka, tiket.com serta aplikasi sejenisnya karena Pada aplikasi ini harga tiket lebih murah, namun jika menggunakan aplikasi mitra maka harga tiket menjadi lebih mahal karena membayar komisi kepada mitra terkait, tampilan aplikasi ini bisa di sesuaikan dengan kebutuhan Alisa Travel namun jika menggunakan aplikasi mitra maka tampilan aplikasi tidak bisa dimodifikasi sesuai keinginan pimpinan perusahaan Alisa Travel, aplikasi ini bebas iklan sementara aplikasi mitra terlalu banyak iklan, ikon, video dan bahkan GIF sehingga menjadi kurang nyaman digunakan. Aplikasi ini bisa dioperasikan jika pelanggan ingin melakukan pembayaran langsung di loket sementara aplikasi mitra pembayaran hanya bisa dilakukan secara online, Aplikasi ini hanya menjual tiket Alisa Travel sementara aplikasi mitra memiliki persaingan yang sangat ketat karena dalam satu aplikasi terdapat banyak jasa yang juga menjual tiket, aplikasi ini mudah digunakan sementara aplikasi mitra langkah-langkah pembelian tiket terlalu ribet dan banyaknya form yang perlu diisi terlebih dahulu.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka, diperlukan suatu program aplikasi yang dapat mempermudah dalam melakukan reservasi tiket, maka dalam penulisan laporan ini penulis memberi judul “Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Berbasis Android Pada Pada Alisa Travel”.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan uraian diatas maka rumusan masalah dalam penelitian tugas akhir ini adalah : Bagaimana merancang aplikasi e-ticketing berbasis android pada pada Alisa Travel?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Untuk menghindari terjadinya pembahasan di luar dari topik maka penulis memberikan batasan permasalahan sebagai berikut :

1. Bentuk pengolahan data secara umum ditujukan pada : data admin, pelanggan dan E-Ticketing Travel
2. Menggunakan bahasa pemrograman JAVA dan database MySQL.
3. Permodelan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari *Usecase* diagram, *Activity* diagram dan *Class* diagram.
4. Pengembangan sistem menggunakan *Waterfall*.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Melakukan analisis terhadap sistem sedang berjalan pada Alisa Travel khususnya pemesanan tiket travel.
2. Merancang aplikasi E-Ticketing Travel berbasis android yang mampu memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi Alisa Travel khususnya pengolahan tiket travel dan pemesanan tiket travel.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Menemukan pokok permasalahan pada Alisa Travel, khususnya kegiatan pemesanan tiket travel yang sedang berjalan.
2. Menghasilkan aplikasi E-Ticketing Travel berbasis android yang dapat

memberi solusi atas permasalahan yang dihadapi Alisa Travel khususnya pengolahan tiket travel dan pemesanan tiket travel.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Penulisan ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai studi literatur yang bersumber dari buku-buku, jurnal maupun internet yang memuat konsep-konsep teoritis seperti definisi perancangan, sistem, informasi, aplikasi, pemesanan tiket, pengembangan sistem, android, *internet*, basis data, UML, Usecase diagram, *Activity Diagram*, *class diagram*, *flowchart document*, Android studio, *Java Database Connectivity* (JDBC), MySQL, Bahas pemograman JAVA dan penelitian sejenis untuk digunakan sebagai kerangka atau landasan untuk menjawab masalah penelitian serta membantu penulis supaya memiliki landasan teori penelitian yang dilakukan.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan membahas mengenai tahapan proses dilakukan selama mengerjakan penelitian

(mengembangkan perangkat lunak), Metode yang digunakan serta *Tools* (alat bantu) yang digunakan untuk mengembangkan perangkat.

#### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini penulis melakukan analisis terhadap gambaran umum objek penelitian, sistem yang sedang berjalan, kebutuhan system, *output*, *input*, kebutuhan data serta melakukan perancangan terhadap *output*, *input*, struktur data yang digunakan, struktur program.

#### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang dan uji coba terhadap aplikasi yang dirancang, cara menjalankanya, evaluasi hasil pengujian yang telah diimplementasikan, serta hasil yang dicapai.

#### **BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab ini dijelaskan tentang penutup yang berisi kesimpulan setelah program aplikasi selesai dibuat dan saran yang terkait dengan hasil penelitian ini.