

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Teknologi informasi dan komunikasi pada masa sekarang ini telah mengalami perkembangan dengan pesat. Hal ini diikuti oleh banyaknya aktivitas-aktivitas kehidupan manusia yang mencapai standar baru. Kecepatan dan ketepatan menjadi syarat utama dari segala bentuk proses dan kebutuhan yang dilakukan oleh manusia, terlebih dalam hal kebutuhan informasi. Media yang paling banyak digunakan dalam memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi tersebut adalah komputer dan *smartphone* berbasis android yang semakin di sempurnakan dengan internet. Internet menjembatani perpindahan informasi dari berbagai tempat tanpa membatasi ruang dan waktu dalam waktu singkat.

Penggunaan *smartphone* berbasis android yang terkoneksi internet sangat membantu berbagai jenis kegiatan bisnis. Salah satunya, Administrasi pembayaran. Keuntungan yang paling penting dari penggunaan aplikasi administrasi adalah bisa menghemat banyak waktu dan tenaga daripada menggunakan pembukuan secara manual. Dengan administrasi yang terkomputerisasi, pencatatan dokumen bisnis pada bagian *front office* dan rekaman transaksi (*Financial history*) bisa dilakukan secara bersamaan sehingga sangat bermanfaat ketika menangani transaksi yang sangat banyak.

PT. Transprotasi Safa Marwa merupakan sebuah usaha bisnis yang

memberikan pelayanan pemesanan tiket perjalanan yang lancar dan nyaman  
bag

pelanggan mereka, dimana perusahaan PT. Safa Marwa sudah mendapatkan banyak pelanggan yang mempercayai pelayanan yang di berikan. Berdasarkan hasil observasi dan melakukan wawancara dengan bapak Salman sebagai dari pendiri ataupun pemilik dari PT. Safa Marwa dalam kegiatan yang berlangsung saat ini pada PT. Safa Marwa yaitu memberikan informasi berupa No Hp perusahaan dan Spanduk. Pengolahan data saat ini masih dilakukan secara manual dan belum menggunakan sistem computer pencatatan transaksi pembayaran masih menggunakan pencatatan manual menggunakan pencatatan dalam nota transaksi adapun permasalahan dengan pencatatan ke dalam buku dan nota yaitu, Menyebabkan data transaksi masih kurang terintegrasi dengan baik dan benar, sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses pencatatan dan Kurang tertatanya penyimpanan data transaksi yang dapat menimbulkan resiko kerusakan dan kehilangan Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pembuatan laporan transaksi pembayaran di karenakan harus merekap kembali semua catatan pemesanan.

Berdasarkan permasalahan pada PT.Safa Marwa tersebut menjadi dasar penelitian untuk membuat aplikasi berbasis android yang memperkenalkan jasa dan layanan yang tersedia serta menawarkan informasi mempermudah pelanggan dalam pemesanan tiket travel, sehingga mempermudah calon pelanggan yang tidak mempunyai waktu agar dapat mencari informasi mengenai pemesanan tiket travel yang ada di PT. Safa Marwa. Maka peneliti mengangkat topik tersebut menjadi tugas akhir yang berjudul **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Kerinci – Jambi Pada PT. Safa Marwa Berbasis Android”**.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, penulis merumuskann masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana menganalisis sistem pemesanan tiket yang menampilkan dan menyediakan informasi pemesanan tiket pada PT. Safa Marwa.
2. Bagaimana merancang sebuah aplikasi pemesanan tiket travel kerinci – jambi pada PT. Safa Marwa yang menampilkan dan menyediakan informasi pemesanan tiket. Dan menggunakan bahasa pemograman Block dan *Tiny\_DB*.

## 1.3 BATASAN MASALAH

Dalam peneltiaan ini akan dibatasi pda hal-hal berikut :

1. Aplikasi yang di buat adalah aplikasi yang dapat melakukan pemesanan tiket travel yang terdiri dari : data pemesanan, data transaksi, data pelanggan, laporan pemesanan serta menghasilkan informasi bagi calon pelanggan.
2. Output yang di hasilkan dari sistem informasi pemesanan berbasis android ini adalah laporan data pemesanan tiket travel. Laporan ini berisi data pemesanan yang diterima oleh PT. Safa Marwa yang akan direkap setiap bulannya.
3. Metode permodelan sistem yang dibuat menggunakan UML (*Unified Modeling Lenguage*) yaitu : *use case diagram, class diagram, activity diagram*. Pengembangan sistem menggunakan Metode Air Terjun (*Waterfall*).

4. Perangkat Lunak (*Software*) yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah *Kodular Creator* dan *website* menggunakan bahasa pemrograman Block dan database *Tiny\_DB*.

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis sistem yang sedang berjalan pada PT. Safa Marwa.
2. Untuk Merancang aplikasi pemesanan tiket travel pada PT. Safa Marwa dan menggunakan bahasa pemrograman Block dan *Tiny\_DB*.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Perancangan aplikasi pemesanan tiket berbasis android ini di harapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak :

1. Dengan adanya aplikasi ini mempermudah calon pemesan dalam melakukan pemesanan tiket melalui aplikasi.
2. Membantu pihak PT. Safa Marwa dan pelanggan dalam melakukan pengkalkulasian harga.
3. Mempermudah PT. Safa Marwa untuk menampilkan informasi detail tentang info dan tiket yang akan dapat di pesan.
4. Membantu dan mempermudah pihak PT. Safa Marwa dalam pengolahan data transaksi, data pemesanan.

## **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini merupakan bagian pengantar dari permasalahan yang akan dibahas. Bab ini bersifat tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

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

Pada bab ini berisikan tentang teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti dari pokok permasalahan yang diangkat, seperti teori perancangan, pengertian sistem, pengertian informasi, android, pengenalan internet, pengertian *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *flowcart*, dan sekilas tentang *Dreamweaver*.

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

Bab ini berisi tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang digunakan, dan *Tools*(alat bantu) yang digunakan dalam perancangan program aplikasi baik *hardware* maupun *software*.

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

Bab ini merupakan bagian pokok yang berisi uraian penjelasan mengenai analisa tentang rancangan aplikasi android yang akan dibangun, antara lain rancangan struktur menu, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, database yang digunakan, serta rancangan tampilan (*layout*).

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

Bab ini berisi tentang implementasi dan uji coba terhadap sistem yang di rancang, hal-hal di tonjolkan berupa kelebihan dan kekurangan dari sistem, cara menjalankan sistem, dan analisis yang di capai oleh sistem.

## **BAB VI: PENUTUP**

Bab ini merupakan penutup dari laporan yang telah di tulis dimana penulis membuat suatu kesimpulan dan saran atas hasil analisa yang berguna bagi pihak-pihak yang bersangkutan