

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat dan terus berkembang. Teknologi saat ini sangat berperan penting mengatasi permasalahan yang ada di dalam suatu perusahaan seiring dengan berkembangnya internet, internet merupakan media informasi yang sangat mudah untuk di akses oleh semua orang melalui berbagai jenis media komunikasi yang ada mulai dari komputer, handphone, dan smartpone. banyak dibangun sistem yang bersifat real-time dan online, yang memungkinkan seseorang dapat mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terupdate. Salah satu usaha yang membutuhkan bantuan dari teknologi informasi adalah usaha travel. Usaha ini membutuhkan mobilitas yang tinggi, distribusi informasi yang cepat, pelayanan konsumen yang cepat, serta komunikasi antar cabang atau kota yang real-time . Dengan adanya sistem informasi travel maka konsumen dapat melihat informasi ketersediaan waktu dan tiket melalu web dengan mengakses sisem informasi ini. Sistem informasi ini juga dapat ditambahkan fungsi lain seperti pemesanan tiket secara online. Dengan demikian pemesanan tiket dapat dilakukan dari berbagai tempat dan berbagai perangkat yang terhubung dengan jaringan internet[1].

Travel merupakan salah satu alat transportasi yang biasanya digunakan masyarakat untuk melakukan pemberangkatan dengan harga yang terjangkau sehingga banyak masyarakat berminat menggunakan jasa travel[2]. CV. Rebung Mas Wisata adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang transfortasi yang melayani pembelian tiket travel dengan berbagai banyak tujuan daerah dan tempat pemberangkatan. Saat ini CV. Rebung Mas Wisata dalam pemesanan tiket travel masih menggunakan sistem yang manual seperti untuk melihat jadwal travel dan melakukan pemesanan harus datang ke loket CV. Rebung Mas Wisata agar mendapat informasi

tersebut maka dari itu data pelanggan yang memesan di CV. Rebung Mas Wisata belum stabil karna cangkupan pemasaran CV. Rebung Mas Wisata belum tersebar luas di lingkungan masyarakat.

Berdasarkan permasalahan di atas maka penulis bermaksud membuat sistem informasi yang berhubungan dengan pemesanan tiket travel, maka penulis memberikan judul : Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang sudah dijabarkan sebelumnya maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu, “Bagaimana membangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak meluas dan lebih terfocus, maka peneliti membatasi masalah yaitu :

1. Pembangunan website pemesanan tiket travel yang di akses menggunakan komputer yang terkoneksi dengan internet.
2. Sistem informasi pemesanan tiket travel ini memiliki kemampuan login untuk administrator, sekaligus merupakan sarana admin untuk mengelola data informasi yang ada di dalam website, pengguna juga dapat mengakses informasi seperti jadwal pemberangkatan, pemesanan tiket travel di website.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Pada penelitian ini penulis memiliki tujuan seperti berikut:

1. Membuat sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web.
2. Membuat sarana informasi bagi calon penumpang untuk melakukan pemesanan tiket travel dan mengetahui jadwal, tarif, tempat duduk, dan travel yang akan di pesan.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat berikut:

- a. Bagi Peneliti  
Peneliti mendapatkan pengetahuan tentang pemrograman web khususnya pada pemesanan tiket travel online.
- b. Bagi Travel CV. Rebung Mas Wisata  
Dengan adanya website pemesanan tiket travel online dapat memudahkan karyawan CV. Rebung Mas Wisata untuk memantau mengetahui laporan secara update dan menyeluruh.
- c. Bagi Masyarakat  
Memper memudahkan masyarakat untuk melihat informasi keberangkatan, melakukan pemesanan, dan memilih jumlah kursi yang tersedia.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Waktu Penelitian**

Penelitian ini memerlukan waktu kurang lebih 5 (lima) bulan, dari bulan November 2019 s/d bulan Februari 2020.

### **1.5.2 Tempat Penelitian**

Tempat penelitian dilakukan di CV. Rebung Mas Wisata yang beralamat di Jl. MP. Mangku Negara Simpang 4 Patal.

### **1.5.3 Alat dan Bahan**

#### **1.5.3.1 Perangkat Keras (Hardware)**

Dalam mewujudkan tujuan tersebut dibutuhkan syarat-syarat dalam pembuatan sistem informasi pemesanan tiket online berbasis web ini yaitu meliputi hal-hal sebagai berikut ini alat yang digunakan dalam penelitian terdiri dari:

1. Perangkat komputer/ laptop, Hardisk Eksternal 1TB.
2. Smartphone Android sebagai untuk koneksi internet.

### 1.5.3.2 Perangkat Lunak (Software)

Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Windows 10 Pro 64-bit sebagai sistem operasinya.
2. *Microsoft Office 2016* digunakan untuk penulisan dokumentasi penelitian, membuat diagram aplikasi.
3. *Apache* dan *MySQL* sebagai server dan media database.
4. Astar UML digunakan untuk menggambarkan desain sistem seperti *usecase* dan *activity diagram*.
5. *Visual Studio Code* digunakan sebagai mengkode program.

### 1.5.4 Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian untuk mendapatkan data dan informasi, maka metode yang digunakan dalam proses pengumpulan data dilakukan sebagai berikut:

1. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pimpinan CV. Rebung Mas Wisata untuk mendapatkan gambaran mengenai proses pemesanan tiket travel di CV. Rebung Mas Wisata yang berupa profil CV. Rebung Mas Wisata, data pemesanan tiket, laporan penjualan tiket di CV. Rebung Mas Wisata.

2. Observasi

Metode yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap objek penelitian yaitu melakukan riset ke Travel CV. Rebung Mas Wisata.

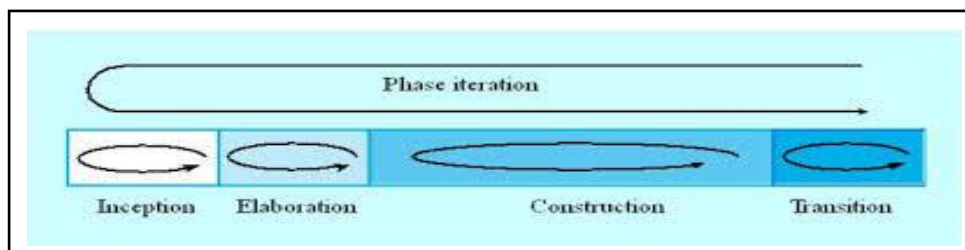
3. Studi Literature

Mengumpulkan data dengan cara mencari dan mempelajari data-data dari referensi dan buku yang berhubungan dengan laporan penelitian.

### 1.5.5 Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)*[3]. *Rational Unified Process (RUP)* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang diformulasikan oleh

*Rational Software Corporation* (sekarang menjadi salah satu divisi IBM), yang menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai bahasa pemodelan selama periode pengembangan dan *iterative incremental* sebagai model siklus pengembangan perangkat lunak. Model ini membagi suatu sistem aplikasi menjadi beberapa komponen sistem dan memungkinkan para pengembang aplikasi untuk menerapkan metode *iterative* (analisis, disain, implementasi dan pengujian) pada tiap komponen. Dengan menggunakan model ini, RUP membagi tahapan pengembangan perangkat lunaknya ke dalam 4 fase sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Proses Interatif RUP**

1. *Inception* (permulaan)
 

Pada tahap ini penulis mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan pengguna, melakukan perancangan awal perangkat lunak, pemodelan diagram UML (*use case diagram*), dan pembuatan dokumentasi.
2. *Elaboration* (perluasan/perancangan)
 

Tahap untuk melakukan desain secara lengkap berdasarkan hasil analisis ditahap *inception* mencakup pembuatan desain arsitektur subsistem (*architecture pattern*), desain komponen sistem, desain format data (protokol komunikasi), desain antarmuka/tampilan, desain peta aliran tampilan, penentuan *design pattern* yang digunakan, pemodelan diagram UML (diagram *activity*, *class*) dan pembuatan dokumentasi.
3. *Construction* (konstruksi)
 

Tahap untuk mengimplementasikan hasil dan melakukan pengujian hasil implementasi. Pada tahap awal *construction*, dilakukan pemeriksaan ulang hasil analisis dan desain, apabila desain yang dibuat

telah sesuai dengan analisis sistem, maka implementasi dengan bahasa pemrograman java dapat dilakukan. pendataan kebutuhan implementasi lengkap (berpedoman pada identifikasi kebutuhan di tahap analisis), penentuan *coding pattern* yang digunakan, pembuatan program, pengujian, optimasi program.

4. *Transition* (transisi)

Tahap untuk menyerahkan sistem ke konsumen (roll-out), yang umumnya mencakup pelaksanaan pelatihan kepada pengguna dan testing beta aplikasi terhadap ekspektasi pengguna.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil yang didapat dari tahap pengembangan *system* penelitian, perancangan tabel, perancangan sistem dan pembahasan.

### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.