

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Andi's Travel merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa transportasi terutama shuttle dan travel. Perusahaan jasa ini telah melayani transportasi darat lintas provinsi di Indonesia. Sebagai mitra yang bekerja melayani masyarakat, Andi's Travel perlu mengikuti perkembangan teknologi agar konsumen semakin puas terhadap layanan yang diberikan. Salah satunya dengan menyediakan akses untuk pemesanan tiket secara lebih mudah dan cepat.

Selama ini untuk memesan tiket, pembeli masih harus mendatangi loket penjualan. Pengarsipan pemesanan juga masih mengandalkan sebuah buku. Penumpang juga ketika melakukan pemesanan tiket harus mendatangi loket penjualan, kemudian menunggu petugas memeriksa buku pemesanan yang berisi data penumpang dan bangku kosong yang masih tersedia. Hal ini tentu saja tidak praktis dan sedikit merepotkan. Penumpang akan menghabiskan banyak waktu untuk mendatangi loket, menunggu petugas mencatat pemesanan, dan memeriksa data pemesanan.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dalam proyek akhir ini dirancang suatu aplikasi sistem pemesanan tiket berbasis android yang memudahkan konsumen Andi's Travel dalam melakukan pemesanan tiket. Aplikasi ini dibuat untuk *smartphone* yang menggunakan sistem operasi android. Android dipilih karena sistem operasi ini berbasis open source sehingga mempermudah kita membuat aplikasi untuk android. Selain itu, android dipilih karena saat ini cukup banyak pengguna *smartphone* dengan android sebagai sistem operasinya. Bahkan masyarakat kita sudah sangat akrab dengan teknologi ini dan seperti sudah menjadi kebutuhan yang tak bisa lepas dari aktivitas sehari-hari.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan konsumen dapat memesan tiket lebih cepat dan mudah. Kemudahan dalam pemesanan tiket ini diharapkan juga

dapat menambah tingkat kepuasan konsumen. Sehingga konsumen akan tetap setia untuk terus memakai pelayanan jasa transportasi Andi's Travel.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dibahas pada proyek akhir ini adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi sistem pemesanan tiket pada *smartphone* yang berbasis android.
2. Bagaimana menampilkan sistem pemesanan tiket dan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen Andi's Travel mengenai informasi layanan yang disediakan agar pengguna atau konsumen dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan proyek akhir ini adalah :

1. Merancang aplikasi sistem pemesanan tiket pada *smartphone* yang berbasis android sehingga pengguna atau konsumen dapat melakukan pemesanan tiket melalui *smartphone* dan dapat mengetahui informasi layanan yang disediakan.
2. Mengetahui cara menampilkan sistem pemesanan tiket dan informasi yang dibutuhkan oleh konsumen Andi's Travel mengenai informasi layanan yang disediakan agar pengguna atau konsumen dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini.

1.4 Batasan Masalah

Batasan Masalah pada proyek akhir ini meliputi :

1. Aplikasi bersifat *mobile* based.
2. Aplikasi dibuat menggunakan bahasa pemrograman *Java* dengan bantuan *Android Software Development Kit (SDK)*.
3. Aplikasi ini hanya digunakan untuk *user* atau konsumen Andi's Travel.
4. Aplikasi ini hanya dapat memesan satu tiket dalam satu kali sesi pemesanan.
5. Aplikasi ini hanya dapat diinstall pada *smartphone* berbasis Android.
6. Aplikasi ini di design minimal untuk Android versi 2.3 (*Gingerbread*).
7. Tidak membahas sistem keamanan.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penyelesaian masalah yang digunakan meliputi :

1. Studi Literatur

a. Pencarian referensi

Mengumpulkan bahan-bahan dan data-data untuk mendapatkan dasar teori yang kuat tentang pembuatan aplikasi berbasis Android serta hal-hal yang berkaitan dengan judul tugas akhir ini.

2. Pengumpulan Data

Bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai hal-hal yang diperlukan dalam pemesanan tiket.

3. Desain dan Implementasi sistem

Merupakan tahap yang terdiri dari proses desain dan pembuatan sistem pemesanan tiket yang telah direncanakan sebelumnya.

4. Pengujian

Tahap ini akan dilakukan pengujian sistem pemesanan tiket yang dibuat apakah sudah berjalan dengan baik atau tidak.

5. Mengambil Kesimpulan

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan proposal proyek akhir.

BAB II Landasan Teori

Menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan proyek akhir ini.

BAB III Perancangan Sistem

Menjelaskan tentang perancangan sistem yang akan dibuat serta untuk mendefinisikan kebutuhan dalam pembuatan proyek akhir.

BAB IV Implementasi dan Pengujian

Bab ini membahas mengenai implementasi dan pengujian aplikasi pada *gadget* berbasis Android dan melakukan analisa.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisikan kesimpulan akhir mengenai hasil perancangan dan analisa yang diperoleh serta saran dan harapan untuk pengembangan lebih lanjut.