



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan yang beralamatkan di Jalan Kapten Ahmad Rivai Nomor 51 Palembang, mempunyai beberapa bidang kerja yaitu bidang Lalu Lintas Angkutan Jalan (LLAJ) dan Perkeretaapian yang meliputi Seksi Lalu Lintas dan Angkutan Jalan, Seksi Perkeretaapian, dan Seksi Pengendalian dan Operasional, Bidang Perhubungan Laut dan ASDP yang meliputi Seksi Angkutan Sungai, Danau dan Penyeberangan, Seksi Angkutan Laut, Seksi Sarana dan Prasarana, serta bidang-bidang yang lain. Dinas Perhubungan mempunyai bidang di bagian pelabuhan penyeberangan yaitu salah satunya pelabuhan penyeberangan tanjung api-api yang sangat memerlukan informasi tentang penjualan tiket.

Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api merupakan Pelabuhan Penyeberangan Lintas Provinsi dan termasuk kategori Pelabuhan Komersil. Sebelum Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api dibangun Pelabuhan Tangga Buntung yang terletak di 35 Ilir Palembang yang beroperasi pertama kali Tahun 1980, waktu itu pasangan Pelabuhan ini yakni Pelabuhan Kayu Arang di Bangka. Pelabuhan Tangga Buntung difungsikan cukup lama, hingga akhirnya dipindahkan ke Pelabuhan Tanjung Api-api yang terletak di Kabupaten Banyuasin mulai dibangun pada tahun 2004 dan diresmikan untuk operasional oleh Gubernur Sumatera Selatan H. Alex Noerdin pada tanggal 11 Desember 2013. Alasan perpindahan pelabuhan ini terkait jarak tempuh yang diefektifkan. Jika dahulu Penyeberangan dari Pelabuhan Tangga Buntung ke Pelabuhan Tanjung Kalian memakan waktu selama 8-12 jam, sedangkan dari Pelabuhan Tanjung Api-api ke Pelabuhan Tanjung Kalian hanya menempuh waktu kurang lebih 4 jam menggunakan kapal *Ferry*.

Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api Banyuasin merupakan jasa pelayanan penyeberangan dari Tanjung Api-api ke Tanjung Kalian (Muntok). Terdapat 4 operator yang bertugas sebagai penyalur jasa transportasi kapal ferry di



pelabuhan ini yaitu PT. Dharma Lautan Utama, PT. Atosim Lampung Pelayaran, PT. Angkutan Sungai Danau Penyeberangan dan PT. Jembatan Nusantara. Pelabuhan Penyeberangan ini dikelola oleh Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan sedangkan Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Kalian (muntok) dikelola oleh PT. ASDP Indonesia *Ferry* (Persero).

Penulis membangun aplikasi penjualan tiket kapal yang masih dilakukan secara manual, penumpang kesulitan mendapatkan informasi dan kurang efesienya dalam waktu dan biaya karena penumpang harus datang langsung ke loket pelabuhan untuk membeli tiket serta membayarnya secara tunai. Tidak jarang juga pelanggan/calon penumpang yang lama mengantri kecewa karena ternyata tiket telah habis terjual. Cara ini sering menyebabkan tidak bisa menyajikan informasi secara cepat dan akurat serta keterlambatan dalam pembuatan laporan penjualan, proses pendataan, transaksi, dan mengurangi antrian panjang saat penumpang membeli tiket secara langsung diloket serta kesulitan dalam penyimpanan data yang berakibat kurang amannya data atau informasi.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan pelayanan yang baik dan penyajian informasi penjualan tiket kapal yang efektif dan akurat. Metode *Moving Average* merupakan suatu metode untuk meramalkan jumlah penumpang kapal yang akan terjadi pada bulan yang akan datang, sehingga dapat terhindar dari masalah yang akan menyebabkan tiket habis yang dapat membuat penumpang kapal kecewa. Maka penulis bermaksud untuk membangun sistem informasi berbasis web dengan menggunakan Metode *Moving Average* yang dibangun untuk mendukung tercapainya tujuan perusahaan. Maka dari itu, penulis menyusun laporan Tugas Akhir ini dengan judul “**Aplikasi Pembelian Tiket Kapal Pada Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api Menggunakan Metode *Moving Average* (Studi Kasus: Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan)**”.



1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas penulis membuat beberapa rumusan masalah yang dihadapi oleh Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api seperti yang disebutkan dibawah ini.

1. Bagaimana transaksi dan informasi penjualan tiket yang dapat diakses secara *online*?
2. Bagaimana mengatasi agar tidak terjadi antrian panjang di loket pada saat calon penumpang membeli tiket kapal?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari agar pembahasan tidak menyimpang dari rumusan masalah, maka penulis membatasi penelitian ini pada:

1. Studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah Dinas Perhubungan Provinsi Sumatera Selatan dalam bidang Pelabuhan Penyeberangan Tanjung Api-api.
2. Aplikasi ini digunakan untuk memudahkan penumpang kapal dalam membeli tiket kapal.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulis

1.4.1 Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Membangun sistem penjualan yang dapat diakses secara *online*.
2. Membangun sistem berbasis website dengan menggunakan Metode *Moving Average*.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Dapat mempermudah penumpang kapal dalam membeli tiket karena dapat diakses secara *online*.
2. Dapat mempermudah pelabuhan dalam penjualan tiket kapal dan mempermudah penumpang kapal untuk membeli tiket kapal.



1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah mengetahui dan mengikuti pembahasan serta format penulisan skripsi ini, maka peneliti membagi tahapan atau sistematika yang merupakan kerangka dan pedoman dalam melakukan penulisan dan tahap - tahap kegiatan sesuai dengan ruang lingkup yang dijelaskan sebelumnya secara garis besar, yang dibagi menjadi beberapa bab yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi teori-teori keilmuan yang mendasari masalah yang diteliti, yang terdiri dari teori-teori dasar / umum dan teori-teori khusus.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan instansi penelitian, metode yang akan digunakan, teknik pengumpulan data serta menguraikan konsep perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan spesifikasi dan rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan mendeskripsikan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan beberapa simpulan dari pembahasan masalah pada bab-bab sebelumnya serta memberikan saran yang bisa bermanfaat bagi penyusun.