

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Keinginan masyarakat untuk memperoleh kemudahan dalam melakukan berbagai macam kegiatan telah mendorong pesatnya kemajuan teknologi. Terutama pada teknologi komputer dan telekomunikasi seperti internet dan mobile device yang mana keduanya sudah tidak dapat lagi dipisahkan dengan kehidupan masyarakat saat ini. Keduanya telah mengubah pola pikir dan cara hidup masyarakat kebanyakan. Hal ini selaras dengan banyaknya pemanfaatan teknologi ini untuk berbagai bidang misalnya dalam kegiatan bisnis.

Salah satu penerapan teknologi ini dalam kegiatan bisnis yaitu *E-Commerce*. *E-Commerce* sendiri sebenarnya memiliki banyak jenis dalam penerapannya. Salah satu penerapan dari *E-Commerce* itu sendiri adalah *E-Ticketing*.

Ng-Kruelle dan Swatman (2006) menjelaskan bahwa *Electronic Ticketing* adalah “salah satu cara untuk mendokumentasikan proses penjualan dari aktivitas perjalanan pelanggan tanpa harus mengeluarkan dokumen berharga secara fisik atau *paper ticket*”. Sedangkan menurut Bienz (2008), definisi dari *E-Ticketing* adalah “suatu proses pembelian, penjualan dan pemasaran tiket bukan secara kontak fisik, tapi melalui sistem elektronik dan internet” [1].

Berdasarkan kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa *E-Ticketing* merupakan suatu proses pendokumentasian tiket yang dilakukan secara digital melalui perangkat elektronik dan internet sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

Dewasa ini *E-Ticketing* dianggap jauh lebih efektif dan praktis dalam membantu pihak penyedia jasa untuk melayani permintaan pelanggan. Dengan adanya *E-Ticketing*, pelanggan akan diberikan hak penuh untuk dapat mengakses berbagai jenis informasi dan transaksi dengan bebas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu

Konsep *E-Ticketing* ini juga dapat diterapkan untuk segala jenis tiket, salah satunya yaitu pada tiket *travel* antar kota. Dengan diterapkannya *E-Ticketing* pada perusahaan *travel* antar kota, calon penumpang dapat lebih mudah dalam melakukan pemesanan dan pembayaran tiket tanpa harus mendatangi loket yang bersangkutan. Selain itu *E-Ticketing* ini juga akan membagikan informasi terkait ketersediaan tiket mulai dari jadwal keberangkatan, rute perjalanan, hingga biaya yang diperlukan untuk membeli tiket itu sendiri.

Untuk itu nantinya *E-Ticketing* ini akan dikemas dalam bentuk *mobile app* sehingga para pengguna lebih fleksibel dalam mengakses layanan ini. *Mobile app* yang akan dibangun nantinya akan menggunakan platform Android. Pemilihan platform Android ini dasari oleh sebuah survey yang pernah dilakukan pada bulan April-Mei 2013, bahwa “Android merupakan platform paling populer bagi para pengembang, dimana digunakan oleh 71% pengembang aplikasi bergerak” [2]. Hal ini dikarenakan Android merupakan suatu sistem operasi yang bersifat open source. Sehingga para pengembang aplikasi dapat membuat ataupun menambahkan proyek baru didalamnya.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul “***Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android.***”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang aplikasi *E-Ticketing Travel* Antar Kota berbasis Android ?
2. Bagaimana cara membuat sistem *E-Ticketing Travel* Antar Kota berbasis Android ?

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang ada agar tidak meluas

ke hal lain maka diperlukan adanya batasan masalah yaitu dalam penulisan Tugas Akhir ini penulis hanya akan memfokuskan pada proses perancangan aplikasi *e-ticketing travel* antar kota berbasis *android* dengan menggunakan pemodelan *waterfall*.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Proposal Tugas Akhir ini adalah :

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan informasi secara *real time system* terkait dengan ketersediaan tiket.
2. Membangun sebuah sistem *E-Ticketing Travel* Antar Kota yang berbasis *Android*.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan Proposal Tugas Akhir ini yaitu :

1. Menambah khasanah universitas dalam rangka mewujudkan visinya sebagai lembaga pendidikan vokasi yang unggul dan terkemuka.
2. Sebagai alat bantu yang mempermudah masyarakat dalam mendapatkan Tiket Travel Antar Kota.
3. Membantu pihak penyedia jasa travel dalam melayani permintaan pelanggan.
4. Sebagai referensi ilmu pendidikan yang dapat memperkaya dan menambah pengetahuan di bidang telekomunikasi.

1.6. Metodologi Penulisan

Adapun metode – metode penelitian yang penulis gunakan dalam pembuatan Proposal Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Literatur

Metode Literatur yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan referensi melalui sumber tertulis, baik berupa buku, arsip, majalah, artikel, jurnal maupun dari sumber lainnya yang berhubungan dengan Pembuatan Proposal Tugas Akhir ini.

2. Metode Wawancara

Metode Wawancara yaitu metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara terhadap narasumber yang dalam hal ini yaitu pihak-pihak agen travel antar kota.

3. Metode Diskusi

Metode Diskusi yaitu metode pengumpulan data dilakukan melalui diskusi atau konsultasi dengan dosen pembimbing dan orang yang ahli dalam bidang terkait tugas akhir penulis.

4. Metode Perencanaan

Yaitu metode yang dilakukan dengan cara membuat perencanaan terhadap proyek akhir penulis.