

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pertumbuhan bisnis di dunia travel dan pariwisata baik dalam maupun luar negeri menunjukkan tingginya tingkat mobilitas dari suatu daerah ke daerah yang lain. belakangan ini pertumbuhan agen-agen travel kian pesat guna mempermudah pendistribusian tiket dari suatu maskapai penerbangan tertentu untuk mempermudah pelayanan bisnis kepada pelanggan. Dengan berkembangnya teknologi dan kebutuhan akan informasi menyebabkan bertambah kompleksnya informasi yang harus bisa diolah, sehingga kebutuhan pengguna akan jaringan komputer bersama-sama semakin dipelukan. Penggunaan jaringan secara bersama-sama ini bertumbuh membentuk jaringan komputer yang sangat besar tersebar diseluruh belahan muka bumi yang dikenal dengan nama Internet yang bisa diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Ada kelebihan yang dimiliki komputer dalam proses pengolahan data terlebih dalam pengelolaan data terhadap pelayanan resevasi tiket pesawat, ini merupakan penyebab mengapa komputer dijadikan sebagai alat pengolah data. Karena sistem komputerisasi bertujuan untuk mempercepat proses yang terjadi dalam suatu sistem khususnya dalam penjualan tiket pesawat terbang tersebut. Reservasi *online* merupakan suatu sarana untuk melakukan reservasi / booking tiket pesawat terbang secara online dan realtime darimana saja dan kapan saja dan anda dapat langsung melakukan reservasi ke sistem *airline*. Di samping itu

dengan memanfaatkan layanan, produk *customer* juga mendapatkan keuntungan diharapkan dalam bisnis ini bisa saling menguntungkan bagi pihak agent travel tiket dengan *customer* dan bisa menjadikan suatu lapangan pekerjaan bagi masyarakat. Disini penulis akan menjelaskan bagaimana membuat suatu sistem yang didalamnya terdapat proses dimana petugas dapat melayani pelanggan melalui sistem informasi dan bagaimana pelanggan yang telah menjadi member dapat melakukan booking secara langsung. Berbagai cara yang dilakukan para calon penumpang dalam melakukan pemesanan tiket, baik dengan cara memesan langsung ke maskapai penerbangan maupun kepada agen terdekat dengan lokasi calon penumpang. Namun kedua proses pemesanan tersebut kurang efektif, baik dalam segi waktu maupun biaya. Untuk itulah perlu adanya proses pemesanan untuk lebih mengefektifkan baik dalam segi waktu ataupun biaya itu sendiri serta lebih memudahkan, lebih praktis dan lebih cepat tentunya dalam melakukan pemesanan tiket. Adalah dengan menggunakan internet, karena dengan adanya fasilitas baru dengan menggunakan internet ini segala bentuk pemesanan dapat dilakukan kapan dan dimana saja sehingga lebih memudahkan masyarakat yang akan melakukan pemesanan tiket. Selain itu, dengan adanya pemesanan tiket secara *online* ini, setiap orang dapat mengakses untuk mendapatkan berbagai informasi baik itu informasi mengenai pesawatnya, jadwal penerbangan sampai harga yang di tawarkannya, semuanya dapat diakses dan didapatkan secara mudah.

Travel Wisata Dewa Tour Bandung, adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang biro perjalanan, yang menyediakan jasa terkait dengan

perjalanan domestik dan internasional seperti Menangani reservasi dan *ticketing* untuk penerbangan, Penanganan dokumen perjalanan, Menangani semua jenis wisata domestik di seluruh Indonesia, Menyediakan tour regular ke tempat yang menarik di seluruh dunia, Mengorganisir pemesanan hotel, serta penanganan khusus wisata insentif untuk perusahaan, kelompok dan individu, berdasarkan permintaan.

Dengan semua proses kerja diatas, Travel Wisata Dewa Tour Bandung memerlukan sebuah sistem informasi pemesanan tiket pesawat yang membantu mempermudah proses pemesanan dan pembelian tiket, menentukan tujuan penerbangan, harga tiket pesawat, tujuan travel wisata, semua berita tentang penerbangan. Maka atas dasar itulah, penulis merasa perlu untuk membuat suatu sistem informasi untuk memberikan kemudahan masyarakat yang akan melakukan pemesanan tiket tanpa ada batasan ruang dan waktu dalam melakukan pemesanan tiket. Maka berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian tugas akhir ini mengambil judul sistem informasi yang berjudul “ **Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat Online (Study Kasus Travel Wisata Dewa Tour Bandung)**”.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dengan mempelajari latar belakang diatas, maka dapat kita ketahui kegiatan bisnis di Travel Wisata Dewa Tour Bandung, adalah menyediakan kemampuan untuk membantu melakukan transaksi pemesanan tiket booking tiket dan pemesanan paket travel wisata. Maka dengan ini dapat disimpulkan, rumusan masalah yang dibahas adalah :

- a. Bagaimana merancang dan membuat suatu sistem informasi pemesanan tiket pesawat dan paket travel wisata secara *online*.
- b. Bagaimana memberikan konsep desain dari web yang mudah dimengerti dan memberikan informasi yang akan memudahkan dan mempercepat aktifitas booking pemesanan tiket pesawat, paket travel dan informasi jadwal keberangkatan pesawat secara *online*.
- c. Bagaimana membuat suatu sistem informasi pemesanan tiket dan paket wisata yang dapat membantu pemilik atau operator pada Travel Wisata Dewa *Tour* Bandung untuk meningkatkan kinerjanya dalam pengelolaan penjualan tiket pesawat terbang dan paket tour wisata.

### **1.3. Tujuan**

Tujuan dibuatnya tugas akhir (skripsi) ini adalah untuk merancang suatu perangkat lunak yang mampu membantu Membangun aplikasi dan informasi pelayanan dan pemesanan tiket pesawat pada suatu maskapai penerbangan agar mudah diakses oleh pelanggan dimanapun dan kapanpun. Dan membangun sistem informasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah – masalah yang terkait dengan :

- a. Memberikan informasi bagi masyarakat yang akan melakukan perjalanan menggunakan pesawat terbang, baik informasi mengenai pesawatnya, jadwal penerbangan sampai harga yang di tawarkannya.



- b. Mengefisienkan waktu dan biaya bagi masyarakat yang akan melakukan pemesanan tiket serta lebih memudahkan, lebih praktis dan lebih cepat dalam melakukan pemesanannya.
- c. Membantu mempromosikan dalam pemasaran tiket dan membantu operator pada Travel Wisata Dewa *Tour* Bandung untuk meningkatkan kinerjanya dalam pengelolaan penjualan tiket pesawat terbang dan paket *tour* wisata.

#### 1.4. Batasan Masalah

Supaya penelitian dalam tugas akhir (Skripsi) ini lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan maka perlu adanya batasan masalah, adapun batasan masalah dalam Skripsi ini adalah sebagai berikut:

- a. Perancangan sistem yang akan dibahas adalah sistem informasi yang akan menampilkan informasi yang berhubungan dengan Pemesanan Tiket Pesawat dan paket *tour* wisata khususnya *domestic* (dalam negeri).
- b. Jadwal penerbangan dan harga tiket hanya dapat dilihat untuk satu bulan kedepan.
- c. Dalam satu harinya terdapat sepuluh kali penerbangan dan sistem ini hanya menggunakan bahasa Indonesia.
- d. Sistem ini tidak menyediakan informasi mengenai posisi kursi sesuai yang diinginkan penumpang.
- e. Sistem ini tidak berhubungan langsung dengan pihak bank maka Pemeriksaan pembayaran dilakukan secara manual oleh admin dengan

menggunakan internet banking dan pelanggan akan mendapatkan konfirmasi dari pihak travel.

f. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan website ini adalah php dan mysql, sedangkan untuk desainnya menggunakan macromedia dreamwever serta WB8 (WYSIWYG Web Builder 8).

g. Tiket yang sudah dipesan tidak dapat dibatalkan, tetapi dapat di ubah jadwal keberangkatannya (di majukan atau dimundurkan dari jadwal sebelumnya) dan Satu tiket hanya dapat dipesan dalam satu kali proses pemesanan, jika ingin memesan tiket kembali maka harus melakukan proses pemesanan dari awal.

h. Perancangan *sistem* yang akan dibahas adalah aplikasi yang menampilkan informasi yang berhubungan dengan aplikasi pemesanan tiket pesawat dengan mencakup Home, Travel, Berita, Cara Pemesanan, Hubungi Kami, dan About. Serta pembangunan system untuk menentukan Tujuan Penerbangan, dan Jadwal Penerbangan, dan Paket Travel.

## 1.5. Metodologi penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian sebagai berikut:

### 1. Metode pengumpulan data

#### a. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

#### b. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan, jurnal, *paper* dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

#### c. Observasi

Pengumpulan data dengan cara meneliti tempat secara langsung dengan Observasi.

### 2. Metode pengembangan perangkat lunak

Dalam proses pengembangan perangkat lunak, metode yang digunakan adalah metode pengembangan *prototype*. Metode ini merupakan metode yang cepat dan cocok digunakan untuk aplikasi dengan *deadline* yang singkat. ( Roger S.Pressman,2002)

*Prototype* dimulai dengan pengumpulan kebutuhan. Pengembang dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan obyek keseluruhan dari perangkat lunak, mengidentifikasi segala kebutuhan yang diketahui dan area garis besar dimana definisi lebih jauh merupakan keharusan kemudian dilakukan “perancangan kilat”. Perancangan berfokus pada penyajian dari aspek-aspek perangkat lunak

tersebut yang akan nampak bagi pelanggan atau pemakai (contohnya pendekatan input dan format output). Perancangan kilat membawa kepada konstruksi sebuah *prototype*. *Prototype* tersebut dievaluasi oleh pelanggan atau pemakai dan dipakai untuk menyaring kebutuhan pengembangan perangkat lunak. Iterasi terjadi pada saat disetel untuk memenuhi kebutuhan pelanggan dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk secara lebih baik memahami apa yang harus dilakukan.

Berdasarkan uraian dari Pressman di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap-tahap dalam penggunaan metode *prototype* adalah:

a. Langkah pertama

Mendefinisikan kebutuhan dan garis besar aplikasi yang akan dirancang.

b. Langkah kedua

Membangun aplikasi yang bersifat sementara namun berdasarkan kebutuhan dan keinginan user.

c. Langkah ketiga

Mengizinkan *user* menggunakan aplikasi tersebut. *User* akan memerikan masukan berupa saran atau kritik. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah *prototype* sudah sesuai keinginan *user*.

d. Langkah keempat

Mengimplementasikan masukan dari *user*. Lalu kembali ke langkah ketiga hingga aplikasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan *user*.



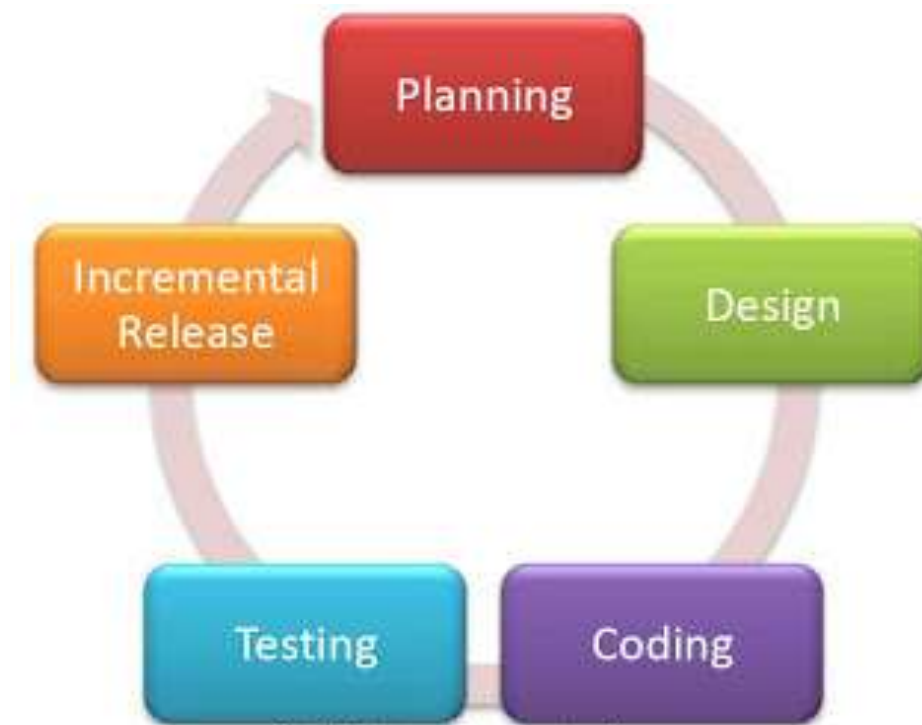


Fig. II. Extreme Programming Process

### Gambar 1.1 Metode Pengembangan Prototype

(Sumber : Pressman, 2005)

#### 1.6. Jadwal Penelitian

Waktu : Dimulai pada April 2012

Tempat : Travel Wisata Dewa Tour Bandung

Alamat : Jl. Wastu Kencana No. 44 Bandung Jawa Barat.

Jadwal yang akan dilakukan dalam penelitian ini tertera berdasarkan tabel berikut:

Tabel 1 Jadwal Penelitian

No	Deskripsi Penelitian	September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa dan Perencanaan Sistem	■	■														
2	Pengumpulan Data			■	■												
3	Pembuatan Sistem			■	■	■	■	■	■	■							
4	Pengujian Sistem							■	■	■							
5	Evaluasi <i>prototype</i>									■	■	■	■	■			
6	Perbaikan <i>prototype</i>													■	■	■	
7	Penyusunan laporan															■	■

## 1.7. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, Perumusan masalah yang dihadapi, tujuan penelitian, batasan masalah yang dihadapi, metodologi penelitian, teknik pengumpulan data serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang teori-teori yang digunakan dalam tugas akhir ini serta untuk menjelaskan dan menyelesaikan permasalahan yang akan dikaji.

### **BAB III TUJUAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini berisi sejarah, visi misi dan keadaan Travel Wisata Dewa Tour Bandung sekarang ini.

### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menjelaskan mengenai langkah-langkah pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat *online* secara lebih detail, dimulai dari analisis sistem, analisis masalah, analisis data, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*/ Diagram Alir Data, perancangan sistem, perancangan data, dan perancangan halaman *input* serta *output*.

### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Implementasi dan pengujian merupakan penerapan dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan menjadi suatu sistem informasi dengan menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

### **BAB VI PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari penulisan disertai dengan saran mengenai pembuatan Sistem Informasi pemesanan Tiket Pesawat *online*.