

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi informasi berkembang sangat pesat dan sudah merambah ke berbagai bidang, terbukti dengan banyaknya perusahaan jasa transportasi yang menggunakan teknologi untuk meningkatkan keamanan serta kenyamanan dalam segi pelayanan. Pelayanan yang disediakan oleh perusahaan diantaranya adalah layanan reservasi. Reservasi merupakan suatu layanan pemesanan yang mempermudah customer dalam mendapatkan fasilitas yang diinginkan.

PT.Primajasa Perdanaraya Utama Cabang Tasikmalaya merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa transportasi. Perusahaan ini sudah berdiri sejak tahun 1991 dan berkomitmen untuk selalu memberikan rasa aman dan nyaman di setiap perjalanan terhadap para penumpangnya. Secara rutin dilakukan evaluasi dari kinerja perusahaan terhadap kepuasan penumpang. Dalam menjaga kepercayaan dan minat para penumpangnya, perusahaan ini selalu meningkatkan pelayanan, kenyamanan serta keamanan penumpangnya. Namun tidak sedikit pengaduan yang masuk ke bagian call center yang ditugaskan secara khusus untuk menangani permasalahan dan keluhan yang masuk dari penumpang. Tingginya tingkat pengaduan dari penumpang merupakan indikasi dari kurang baiknya suatu pelayanan.

Dalam pelaksanaannya, layanan reservasi dilakukan secara manual yaitu mengharuskan calon penumpang untuk datang ke pool bus dan data pemesanan tiket dicatat secara manual. Reservasi secara online dengan bantuan teknologi informasi berbasis mobile dapat mengatasi permasalahan tersebut karena penumpang tidak harus datang ke pool bus serta tidak membutuhkan ruangan yang luas untuk penyimpanan data. Aplikasi reservasi bus memudahkan penumpang dalam mendapatkan informasi terkait jadwal keberangkatan bus, dapat merencanakan perjalanan, dan membeli tiket dengan harga yang sesuai dengan tujuan.

Dari permasalahan di atas penulis tertarik melakukan penelitian dan pembuatan aplikasi dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Reservasi Bus Berbasis Android (Studi Kasus : PT.Primajasa Perdanaraya Utama Cabang Tasikmalaya) yang diharapkan dengan adanya aplikasi tersebut dapat memberikan pelayanan terbaik untuk penumpang.

1.2 Identifikasi masalah

Adapun identifikasi masalah dari latar belakang masalah di atas adalah:

1. Pemesanana tiket yang mengharuskan calon penumpang untuk datang ke pool bus,
2. Transaksi pemesanan tiket masih menggunakan pencatatan manual

1.3 Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah diatas, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun aplikasi reservasi tiket secara daring ?
2. Bagaimana merancang aplikasi reservasi yang dapat mengelola data reservasi secara daring ?

1.4 Tujuan penelitian

1. Untuk membangun aplikasi reservasi tiket secara daring.
2. Untuk merancang aplikasi reservasi yang dapat mengelola data pemesanan secara daring.

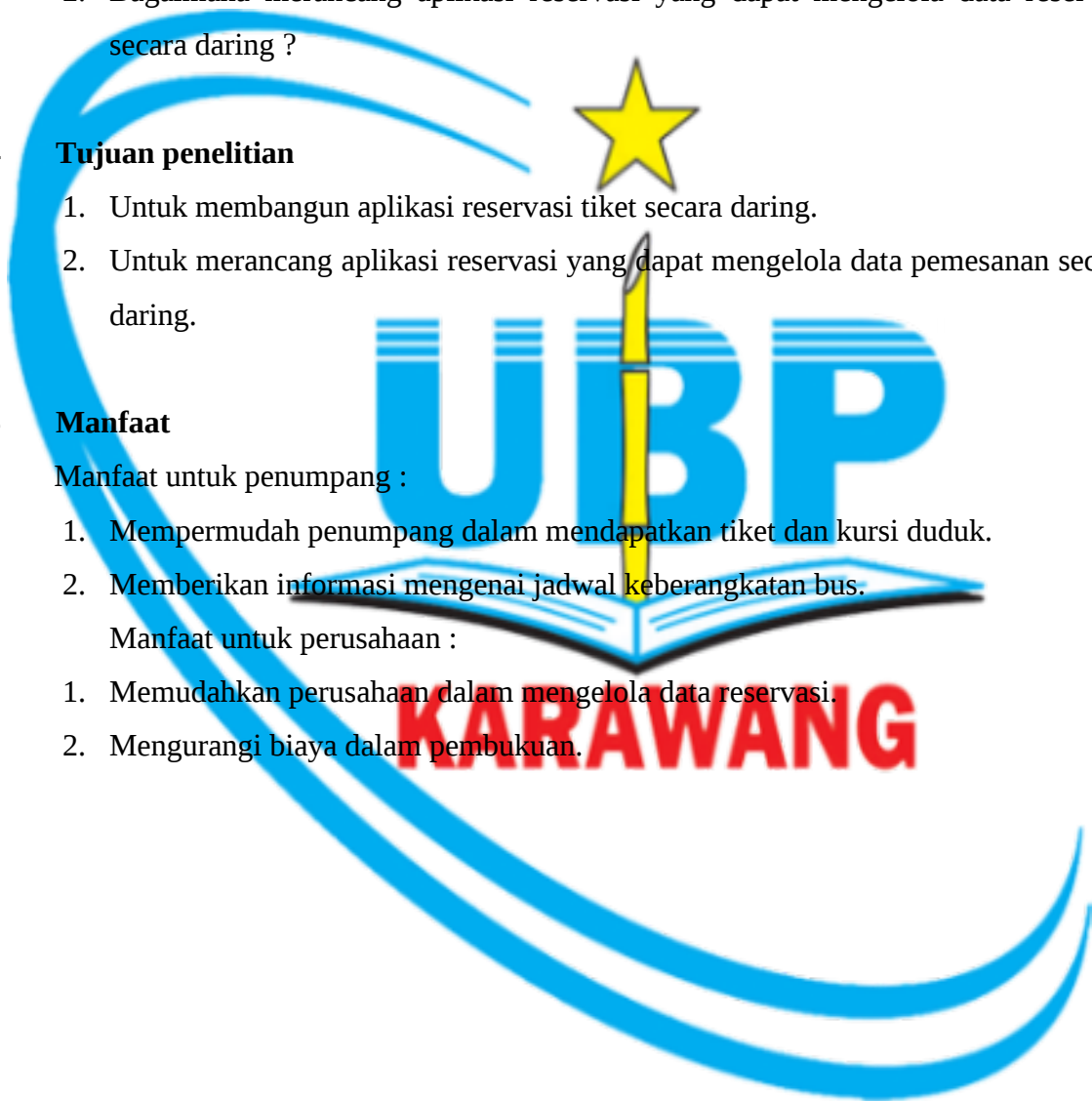
1.5 Manfaat

Manfaat untuk penumpang :

1. Mempermudah penumpang dalam mendapatkan tiket dan kursi duduk.
2. Memberikan informasi mengenai jadwal keberangkatan bus.

Manfaat untuk perusahaan :

1. Memudahkan perusahaan dalam mengelola data reservasi.
2. Mengurangi biaya dalam pembukuan.



1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas setiap tahapan yang ada pada Skripsi ini, maka dikelompokannya setiap materi ke dalam beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan penelitian.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisikan teori teori yang bersifat umum dan khusus yang berkaitan dengan judul laporan skripsi serta penelitian-penelitian terdahulu (*literature review*) sebagai tolak ukur dan pembelajaran dalam penelitian yang sedang dilakukan.

Bab III : Metodologi Penelitian

Dalam bab ini mendeskripsikan lokasi yang menjadi tempat penelitian, jenis penelitian yang digunakan dengan menggambarkan alur dari penelitian yang dilaksanakan, teknik pengumpulan data dengan metode wawancara dan observasi, metode yang digunakan dalam mengembangkan sebuah sistem dengan menggambarkan siklus pengembangan sistem *Waterfall*, analisis kebutuhan sistem dan jadwal kegiatan pengembangan sistem.

Bab IV : Hasil dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan tentang perancangan *database*, perancangan berorientasi objek (UML), perancangan tampilan antarmuka (*user interface*) dan hasil dari penerapan sebuah sistem berupa screenshot aplikasi yang dibuat serta pengujian aplikasi menggunakan *blackbox testing*.

Bab V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, dengan memberikan saran kepada para penulis dan peneliti selanjutnya.

1.7 Jadwal kegiatan penelitian

Di bawah ini merupakan jadwal kegiatan dari penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Jadwal kegiatan penelitian

[illegible]