

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Diera moderen ini dimana hampir semua orang menggunakan sesuatu yang mudah dan cepat, maka hampir semua aspek kegiatan manusia diatur menggunakan sistem yang otomatis, termasuk dalam kebutuhan transportasi semua orang menggunakannya, baik transportasi darat udara dan laut.

Pada saat ini melakukan pembelian tiket kapal laut didaerah Maluku Tengah masih dengan cara manual, dan pengantrian yang panjang belum tentu pembeli bisa mendapatkan tiket, adapun yang dapat tiket namun tidak dapatnya tempat duduk dengan penyimpanan data masih menggunakan metode pengarsipan tidak menggunakan penyimpan secara elektronik menggunakan komputer. Selain itu pembelian tiket kapal sering dimanfaatkan oleh calo-calo, seseorang yang telah membeli banyak tiket dan menjualnya lagi dengan harga yang jauh lebih mahal ketimbang dengan harga aslinya hal ini merugikan pembeli tiket.

Aplikasi yang akan dibangun merupakan aplikasi pembelian tiket yang membantu bagi para pengguna *device android* yang terkoneksi internet, maka diharapkan pembeli mampu untuk membuat alternatif pembelian tiket berbasis *android* yang efektif dan efisien. Dari aplikasi ini memungkinkan pembelian tiket dapat dilakukan dengan cepat dan aplikasi ini menggunakan teknologi *Web Service* untuk menampilkan data pembeli pada *smartphone* yang dilakukan oleh admin.

## 1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun aplikasi pembelian tiket kapal berbasis *android* untuk membantu orang yang membeli tiket melalui *smartphone android* yang telah terkoneksi internet tanpa melakukan antrian.
- b. Bagaimana membuat media pembelia tiket yang mudah dan efisien dalam proses pembelian dapat digunakan kapanpun dan dimanapun pada *android*.

## 1.3 RUANG LINGKUP

Lingkup untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi ini diperuntuhkan bagi pembeli dan admin tiket kapal laut.
- b. *Update* data pembeli terjadi setiap ada transaksi.
- c. Metode pembayaran dengan transaksi transfer.
- d. Pembeli mencetak tiket lewat email.
- e. Batas pemesanan 1 hari sebelum keberangkatan.
- f. Batas pembayaran 6 jam setelah pemesanan.

## 1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian Aplikasi Pembelian Tiket *Online* adalah membuat aplikasi yang dapat digunakan oleh pembeli tiket kapal laut dengan melakukan pembelian secara *online*, melalui aplikasi *smartphone android*.

## 1.5 MANFAAT PENELITIAN

- a. Aplikasi ini dapat membantu pembeli tiket kapal laut agar tidak perlu antri pada saat pembelian tiket dan mengefisienkan waktu dalam pembelian tiket.

- b. Pembeli dapat menunjukan *barcode* ke petugas pencetakan tiket sebelum naik kapal.
- c. Pembeli dapat mencetak tiket melalui *email* setelah melakukan pembelian tiket kapal.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Penulisan ini disusun dalam beberapa bab, yaitu :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bagian ini berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI**

Bagian ini merupakan garis besar tentang teori dasar yang berkaitan secara langsung dengan masalah yang diteliti dan perbandingan sistem yang dibuat dengan sistem yang sudah ada sebelumnya.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bagian ini menjelaskan secara lengkap rancangan dari setiap bagian dari sistem dalam penelitian yang meliputi dari analisis sistem, diagram - diagram rancangan sistem, struktur dan relasi tabel, beserta rancangan inputan dari sistem.

### **BABA IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Pada bab ini menjelaskan implementasi dan pembahasan sistem yang digunakan.

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran pada pembahasan.