

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelabuhan menjadi salah satu unsur penentu terhadap aktivitas perdagangan. Pelabuhan yang dikelola secara baik dan efisien akan mendorong kemajuan perdagangan, bahkan industri di daerah akan maju dengan sendirinya. Dan dari sinilah pelabuhan sangat berperan penting, apabila kita melihat sejarah jaman dahulu beberapa kota metropolitan di Negara kepulauan seperti Indonesia, pelabuhan turut membesarkan kota kota tersebut. Pelabuhan menjadi jembatan penghubung pembangunan jalan raya, jaringan rel kereta api, dan pergudangan tempat distribusi. Yang tidak kalah pentingnya peran pelabuhan adalah sebagai *focal point* bagi perekonomian maupun perdagangan dan menjadi kumpulan badan usaha seperti pelayaran dan keagenan, pergudangan, *freight forwarding*, dan lain sebagainya (Hasoloan, 2017).

Pulau Lombok adalah sebuah kepulauan di Nusa Tenggara Barat yang terpisahkan oleh selat Lombok dari Bali di sebelah barat dan selat alas di sebelah timur dari Sumbawa. Selain itu Pulau Lombok dan Bali terdapat banyak tempat wisata, karena itu pulau ini banyak dikunjungi oleh wisatawan dari berbagai daerah dan mancanegara. Untuk mengunjungi pulau ini transportasi yang digunakan adalah transportasi laut dan udara, namun dalam menempuh jarak antara pulau bali dan lombok lebih banyak menggunakan transportasi laut dikarenakan banyaknya muatan yang akan dibawa serta murah biaya menggunakan transportasi laut. Tetapi untuk menggunakan jasa transportasi tersebut harus mengantri untuk pembelian tiket karena pembelian hanya bisa dilakukan di loket pelabuhan itu saja (Muhammad Zaenudin Kotbi, 2018).

PT. Damai Lautan Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak di dalam bidang transportasi laut, dan juga merupakan jasa transportasi yang menjadi naungan atas kapal yang bernama Kmp Dln Oasis, dengan jurusan Lombok- surabaya dan Lombok-banyuwangi dan sebaliknya, kapal ini merupakan kapal baru yang mengambil jurusan keberangkatan dari Lombok yang sebelumnya sudah di lakukan terlebih dahulu oleh kapal yang bernama Kmp Legundi. Akan tetapi dalam pelayanannya masih bersifat manual seperti pemesanan tiket, dan informasi jadwal keberangkatan dimana calon pembeli harus datang ke kantor dari PT.Damai Lautan Nusantara, loket pelabuhan yang sudah disediakan atau melalui telepon untuk informasi pemesanan maupun menanyakan harga tiket, yang dimana proses tersebut menyebabkan penumpukan antrian pembelian tiket di loket, yang mana hal ini kurang efisien dalam proses pelayanan terhadap *customer*.

Aplikasi yang dibuat menggunakan framework Flutter sangat menguntungkan guna memperluas pangsa pasar di karenakan framework Flutter ini mendukung untuk digunakan di berbagai platform sistem operasi pada smartphone, Tidak hanya Android namun juga iOS, web, dan juga desktop. Tidak hanya itu Flutter yang dipadukan dengan teknologi autentikasi firebase akan memberikan kesan pelayanan dengan kecepatan akses yang unggul kepada pengguna jasa transportasi ini.

Untuk itu dalam skripsi ini akan membuat sistem berbasis Android dan iOS untuk menangani masalah pemesanan tiket kapal serta pembayaran. Sehingga data pemesanan dapat dilakukan secara terpusat dan mempermudah pengelola pemesanan melakukan pendataan. Disamping itu, pihak *customer* atau pelanggan akan cepat mendapatkan informasi dalam menggunakan pelayanan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana mengimplementasikan Framework Flutter pada aplikasi pemesanan tiket kapal laut berbasis mobile di PT. Damai Lautan Nusantara”.

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah diatas, peneliti memberikan ruang lingkup aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut :

1. Aplikasi pemesanan tiket kapal ini berbasis sisten operasi Android dan iOS menggunakan Framework Flutter.
2. Aplikasi ini menggunakan struktur Flutter BloC dan bahasa dart sebagai bahasa pemrogramannya.
3. Aplikasi pemensanan tiket kapal ini menggunakan firabase firestore sebagai database dan firebase *authentication* sebagai penyedia *login* pengguna.
4. Aplikasi ini hanya diakses secara online
5. Pembayaran dilakukan oleh customer yang telah melakukan pemesanan dengan melakukan transfer ke nomor rekening PT. Damai Lautan Nusantara sebelum waktu yang ditetapkan dengan harga penuh sesuai dengan harga dan jumlah pemesanan tiket yang dilakukan.
6. Customer yang telah mengirimkan bukti pembayaran dan telah dikonfirmasi oleh admin akan mendapatkan e-tiket yang akan di kirim ke nomer Whatsapp.
7. Membatasi pemesanan tiket online yang sudah ditentukan oleh PT. Damai Lautan Nusantara.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah memanfaatkan Framework Flutter untuk membuat aplikasi yang akan digunakan pada smartphone dengan sistem operasi Android dan iOS sebagai media pemesanan bagi PT. Damai Lautan Nusantara dan Firebase Database sebagai Databasenya.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memfasilitasi para penyedia layanan tiket dalam memberikan informasi tiket secara akurat, efisien dan tepat waktu.
2. Dapat dimanfaatkan oleh pengguna dalam mencari data informasi tiket yang lebih baik.
3. Memberikan kemudahan untuk mengelola data penjualan untuk penyedia jasa layanan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “APLIKASI PEMESANAN TIKET KAPAL BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Berisi latar belakang yang di hadapi PT. Damai Lautan Nusantara, menguraikan rumusan masalah dari PT. Damai Lautan Nusantara serta ruang lingkup yang akan memberikan batasan untuk aplikasi, menguraikan tujuan dari penelitian ini dibuat serta

manfaat yang akan diberikan penelitian ini, kemudian sistemika penulisan dibuat untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi tulisan.

BAB 2 TINJAU PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi proses pengujian yang mempermudah dalam melihat skema batasan aplikasi yang harus di uji serta pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi implementasi dan uji coba sistem yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada.

BAB 5 PENUTUP

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta saran yang dimasukan untuk membuat aplikasi ini lebih baik.