

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

E-tiket banyak digunakan di acara-acara besar karena akses dan untuk mendapatkannya mudah karena pengunjung atau pembeli tidak datang langsung ke lokasi untuk melakukan pembelian tiket dan cukup hanya memesan lewat media internet dan membayar sesuai kesepakatan harga e-tiket tersebut dan menghasilkan produk yang efektif dan efisien (Sukmawati, 2019).

Kota Medan mempunyai potensi wisata kekayaan alam yang menjadi obyek pariwisata seperti obyek Central Park Zoo, kolam renang, banding resort dan wahana lainnya. Potensi tersebut memiliki daya tarik tersendiri untuk diminati para wisatawan baik dalam maupun wisatawan luar negeri. Salah satu objek wisata yang terdapat di daerah Medan yang setiap tahunnya selalu ramai pengunjung dari berbagai daerah, objek wisata yang ada di Medan yang sudah berdiri cukup lama ini menjadi tempat wisata favorit, tempat ini menawarkan keindahan dan wahana yang mempesona dan berbagai wahana, terdapat pula fasilitas dan penginapan untuk para wisatawan yang ingin menginap beberapa hari dan merasakan indahnya pagi di daerah tersebut.

Permasalahan yang dihadapi selama ini adalah para masyarakat dan wisatawan melakukan proses pemesanan tiket masuk pada Central Park Zoo Medan dilakukan secara manual yaitu pelanggan harus datang langsung pada lokasi untuk melakukan pemesanan tiket masuk serta pelanggan kurang mengetahui informasi

tarif pada hari biasa ataupun *weekend* dengan demikian membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pemesanan tiket masuk, serta tarif tiket di ketahui oleh pelanggan disaat proses pemesanan tiket masuk terjadi dan Central Park Zoo Medan belum memiliki aplikasi online dalam pemesanan tiket masuk.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut di atas dibutuhkan sebuah sistem yang baru dalam pemesanan tiket masuk dengan sistem *QR Code* pada sistem aplikasi yang di rancang. Sistem aplikasi pemesanan tiket masuk berbasis *android* sangat tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Karena mayoritas wisatawan telah mempunyai dan mampu mengoperasikan *Android*, sehingga proses pemesanan tiket masuk dapat dilakukan dengan cepat dan dimana pun berada.

Dengan demikian e-tiket cocok untuk dunia pariwisata demi memudahkan wisatawan mendapatkan tiket masuk yaitu menggunakan media internet yang berbasis *web mobile* dimana bisa diakses melalui *mobile* maupun *smartphone* yang biasa digunakan. Dalam perkembangannya *web* merupakan suatu tampilan yang biasa yang dapat dijalankan diberbagai perangkat yang bersifat *online*.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang tersebut maka peneliti menyimpulkan sebuah judul penelitian ini yaitu **“Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Central Park Zoo Medan Berbasis Android”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Sehubungan dengan permasalahan yang ada maka penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah adalah :

1. Wisatawan kesulitan dalam melakukan proses pemesanan tiket wisata karena sistem pemesanan masih bersifat manual.
2. Ramainya pengunjung mengakibatkan proses pemesanan tiket yang dapat memakan waktu yang lama.
3. Proses pembayaran pemesanan tiket masuk masih dilakukan secara manual pada Central Park Zoo Medan.
4. Wisatawan kesulitan mengetahui informasi harga tiket masuk khususnya pada hari libur dan *weekend*.

I.2.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana merancang sistem pemesanan tiket masuk pada Central Park Zoo Medan dengan perangkat *android*?
2. Bagaimana cara mengatasi pemesanan yang padat khususnya pada hari weekend di Central Park Zoo Medan?
3. Bagaimana mempermudah proses pembayaran tiket masuk pada Central Park Zoo Medan?
4. Bagaimana membantu wisatawan dalam mengetahui tarif harga tiket masuk khususnya pada hari libur dan *weekend*?

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Penulis hanya membahas tentang pemesanan tiket wisata saja.
2. Data *input* meliputi data tiket, pengaturan, data galeri, data pemesanan dan data pembayaran.
3. Data *output* adalah laporan tiket.
4. Pada proses pemesanan tiket wisata berdasarkan permintaan dari konsumen.
5. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
6. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu Java
7. Pemodelan sistem dilakukan dengan UML 2.0.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang sebuah aplikasi pemesanan tiket masuk pada Central Park Zoo Medan.
2. Membuat aplikasi yang dapat melakukan pemesanan tiket di manapun dan kapanpun berbasis *android*.
3. Pihak Central Park Zoo Medan dapat menerima pemesanan dan pembayaran tiket masuk secara *android*.
4. Aplikasi yang di rancang dapat menampilkan jenis harga tiket masuk untuk hari biasa, libur dan *weekend*.

I.3.2. Manfaat

Manfaat yang dihasilkan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk Mempermudah wisatawan dalam memesan tiket masuk pada Central Park Zoo Medan
2. Aplikasi yang di rancang dapat mempermudah pihak Central Park Zoo Medan dalam menerima pemesanan dan pembayaran tiket masuk.
3. Wisatawan dapat mengetahui informasi harga tiket masuk untuk hari biasa, libur dan weekend dengan menggunakan *android*.

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari teori dasar yang mendukung penelitian, pencarian dan pengumpulan data-data yang dibutuhkan. Untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, maka penulis menggunakan beberapa teknik.

I.4.1.1. Penelitian kelapangan (*Field Research*)

1. Pengamatan langsung (*Observation*)

Penelitian melakukan pengamatan langsung pada objek wisata Central Park Zoo untuk mendapat data yang berkaitan dengan penelitian.

2. Wawancara (*Interview*)

Peneliti secara langsung bertatap muka dengan pengelola untuk mendapatkan data-data yang lebih lengkap dan jelas melalui wawancara yaitu pengenalan objek wisata.

3. *Sampling*

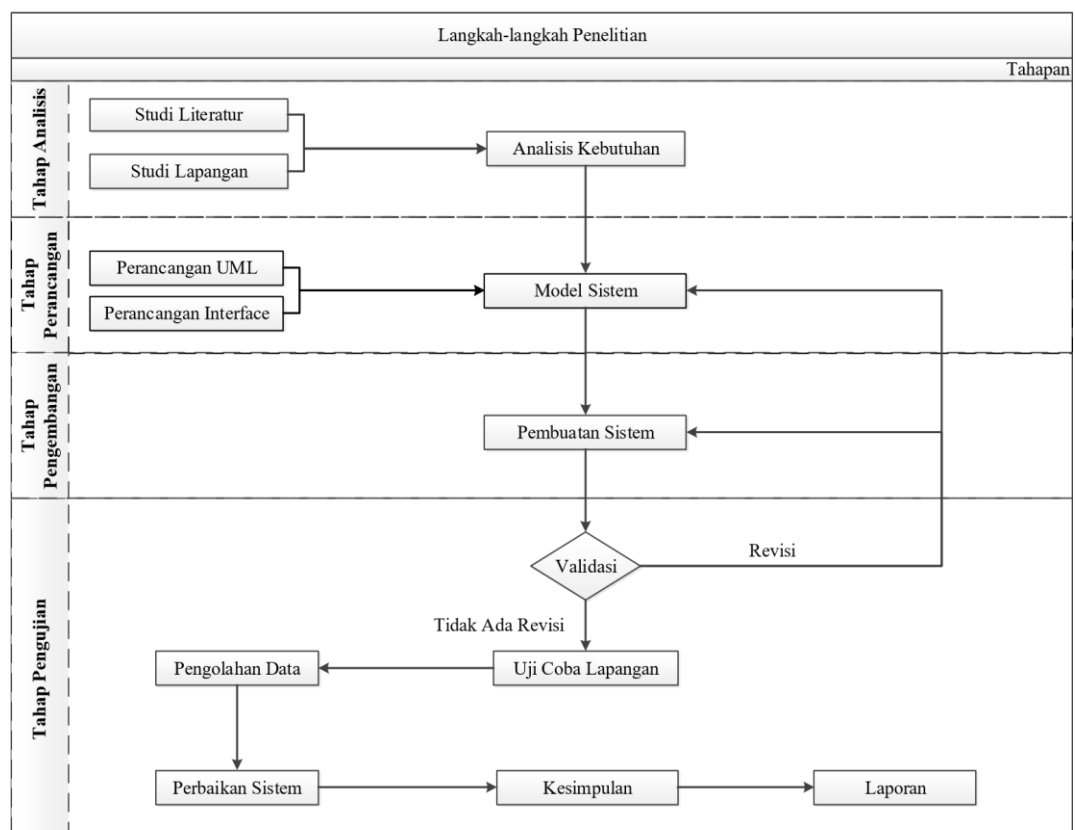
Peneliti memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan penelitian yaitu aplikasi penelitian terdahulu dan skripsi penelitian terdahulu untuk dijadikan sampel pada penelitian ini.

I.4.1.2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Pada metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan skripsi yang dikutip dari buku dan jurnal karya ilmiah.

I.4.2. Metodologi Penelitian

Bagian alur dari penelitian ini dapat dilihat seperti gambar I.1 berikut ini :



Gambar I.1. Bagan alur penelitian

Keterangan :

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan proses analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dirancang dan dibangun agar dapat dipahami oleh perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user berdasarkan studi literature dan studi lapangan. Pada tahap ini juga di analisa kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras dari sistem yang akan dirancang. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak dan perangkat keras pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan. Suatu *Software Requirements Specification* harus mencantumkan tentang *deskripsi* dengan lingkungannya. Adapun spesifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

a. Spesifikasi perangkat keras yang dibutuhkan adalah:

- 1) *Laptop/PC*
- 2) *Ram 4GB*
- 3) *Hardisk 500 GB*
- 4) *Lolipop 5.0*
- 5) *Dual Core*
- 6) *RAM 1G (Android)*

b. Spesifikasi perangkat Lunak yang dibutuhkan adalah

- 1) Sistem operasi *Windows 8.1*
- 2) Web Server *XAMPP-PHP-MySQL*
- 3) *Android Studio*
- 4) *Procesor Core I3*

2. Tahap Perancangan

Tahap perancangan merupakan tahap permodelan dari sistem yang akan dibangun. Pemodelan Sistem merupakan suatu bentuk penyederhanaan dari sebuah elemen dan komponen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan. Tahap perancangan ini terdiri atas :

a. Perancangan UML

Pada tahap ini dilakukan perancangan dari modelan sistem yang akan dibangun menggunakan model UML yang terdiri dari *Usecase diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Setelah dirancang model sistem yang akan dibangun selanjutnya dilakukan perancangan *interface* dari sistem yang akan dibangun .

b. Perancangan *Interface*

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan *interface* yakni dengan merancang bentuk tampilan dari sistem yang menggunakan aplikasi Java dalam pembuatan aplikasi *Android Studio* dan PHP Untuk aplikasi web. *Design interface* terdiri dari menu pelanggan, menu pemesanan, menu pembayaran dan menu verifikasi pembayaran.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan sistem yakni dengan mengimplementasikan hasil perancangan sistem pada tahap sebelumnya. Pembuatan sistem menggunakan bahasa pemrograman *Android Studio*, PHP dan MySQL.

4. Tahap Pengujian (*Validasi*)

Validasi merupakan proses untuk menunjukkan seberapa besar nilai keakuratan program terhadap kondisi-kondisi saat pemakaian sebenarnya. Proses ini menjalankan skenario berdasarkan data dan lingkungan yang merepresentasikan dunia nyata dengan menggunakan mesin percobaan. Pada tahap ini akan terjadi beberapa perbaikan, baik itu dari segi perancangan sistem maupun pengembangan sistem sampai didapat sistem yang sesuai dan laporan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan atau perlu dilakukan perbaikan. Sistem pemesanan objek wisata berbasis *Android* yang telah melewati tahap *validasi* sudah siap untuk digunakan.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun Kontribusi penelitian ini adalah :

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Rizky Putra Fhonna (2021) dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat Via Online Berbasis Web Pada Bandara Malikussaleh”. Suatu maskapai penerbangan sangat luas dan juga memudahkan calon penumpang sehingga tidak perlu datang langsung ke kantor cabang, tetapi cukup menggunakan internet dimanapun berada untuk melakukan pemesanan tiket pesawat. Proses pengolahan informasi pada sistem pemesanan pesawat dengan memanfaatkan teknologi web menyebabkan web menjadi media informasi yang dinamis yang dapat memudahkan calon penumpang dalam pemesanan tiket pesawat terbang di Bandar Udara Malikussaleh Aceh Utara.

Sedangkan penelitian yang dilakukan penulis ingin mengembangkan sistem yang berjalan dalam pemesanan tiket wisata dengan menggunakan perangkat

Android sehingga mempermudah wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket wisata. Aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis dengan menerapkan aplikasi berbasis android. Dengan demikian wisatawan bisa memesan tiket wisata dengan menggunakan android dan dapat memperoleh informasi serta mempermudah pemilik dalam memperoleh pemesanan.

I.6. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan tentang teori-teori dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi yaitu berupa pembahasan mengenai sistem wireless, UML dan normalisasi.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa sistem yang sedang berjalan, evaluasi sistem yang berjalan dan desain sistem secara detail.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menerangkan hasil dan pembahasan program yang dirancang serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai perbaikan di masa yang akan datang untuk sistem.