

BAB 1

PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini akan di jelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian.

1.1. Latar Belakang

Pesawat merupakan alat transportasi tercepat untuk saat ini yang paling banyak digunakan manusia dalam perjalanan antar kota, provinsi, negara maupun antar benua. Disamping itu pesawat juga sangat membantu dalam proses perkembangan ekonomi bisnis, kunjungan dinas, perjalanan wisata, pendidikan, pengiriman barang dan kegiatan lainnya. Harga tiket yang disediakan oleh maskapai penerbangan sangat beragam yaitu mulai dari class ekonomi promo, ekonomi, bisnis promo dan binis.

Saat ini, harga tiket pesawat memang terbilang cukup mahal jika dibanding dengan harga tiket transportasi lain. Namun, calon penumpang lebih memilih untuk memakai pesawat terbang sebagai alat transportasi karena lebih cepat sampai ketujuan walaupun terbilang lebih mahal. Meskipun begitu, tidak mudah bagi calon penumpang untuk mendapatkan informasi mengenai tiket pesawat secara *realtime*.

Sebagian dari banyak calon penumpang masih kewalahan untuk mendapatkan harga tiket termurah. Jika diakses melalui *internet*, sebagian dari calon penumpang banyak yang belum mengetahui atau tidak menghafal situs-situs yang sudah disediakan oleh maskapai

penerbangan. Jika ingin membeli/memesan langsung ke travel atau kantor maskapai penerbangan, perlu membutuhkan banyak waktu untuk mencari alamat dan sampai ke tujuan disamping harga tiket yang berubah setiap waktu.

Oleh karena itu, untuk mengetahui harga tiket yang disediakan oleh beberapa maskapai penerbangan biasanya calon penumpang lebih memilih untuk membeli/memesan tiket di travel. Pada umumnya travel agent dapat menggunakan Sistem Informasi yang diberikan oleh pihak maskapai penerbangan untuk melakukan pencarian harga dan reservasi tiket. Namun, kurang efisien jika menggunakan satu persatu Sistem Informasi tersebut, hal itu dikarenakan travel agent yang terlebih dahulu harus melakukan login untuk dapat masuk ke dalam sistem, input *schedule* penerbangan, rute penerbangan, dan tanggal penerbangan. Selang waktu yang digunakan travel tersebut menjadikan harga tiket termurah kemungkinan besar sudah berubah menjadi lebih mahal karena sudah dipesan oleh pihak lain.

Penulis akan membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu calon penumpang dengan mudah mendapatkan tiket termurah dimana dan kapan pun.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana merekomendasikan harga tiket termurah dari beberapa maskapai penerbangan?

- b. Bagaimana pemesanan dan pembelian tiket yang ada dapat berlangsung cepat, efisien dan akurat?
- c. Bagaimana mengimplementasikan system ini pada telepon selular?

1.3. Batasan Masalah

Dalam pembuatan pembangunan aplikasi *mobile* pencarian tiket pesawat termurah menggunakan J2ME, ruang lingkup permasalahan hanya akan dibatasi pada:

- a. Menghubungkan aplikasi ini ke situs-situs maskapai penerbangan menggunakan *Web Service*.
- b. Aplikasi ini hanya melakukan pemesanan tiket, namun belum dapat melakukan perubahan reservasi jika penumpang melakukan perubahan jadwal keberangkatan.
- c. Perangkat *mobile* yang digunakan adalah perangkat *mobile* yang mendukung jalannya aplikasi berteknologi *java (J2ME)*.

1.4. Tujuan

Dari rumusan masalah diatas, tujuan yang akan dicapai yaitu:

- a. Memberikan kemudahan bagi calon penumpang pesawat untuk mencari tiket termurah.
- b. Memberikan kemudahan kepada penumpang untuk pemesanan dan pembelian tiket.
- c. Meningkatkan penjualan tiket pesawat agar lebih efektif dan efisien.

1.5. Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Observasi, yaitu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan khususnya data jadwal penerbangan dari beberapa maskapai penerbangan.
2. Metode Penelitian Kepustakaan, yaitu dengan mempelajari literatur, buku, atau brosur yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti. Kegunaan metode ini diharapkan dapat mempertegas teori serta keperluan analisis dan mendapatkan data yang sesungguhnya.
3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak, yaitu melakukan implementasi dan desain sistem yang akan dibuat, dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Analisis
Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).
 - b. Perancangan
Merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).
 - c. Pengkodean

Merupakan proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1.BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan.

2.BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini dijelaskan uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam tugas akhir ini.

3.BAB III LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

4.BAB IV ANALISIS DAN DESAIN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan uraian analisis dan desain perangkat lunak yang akan dibuat.

5.BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini dijelaskan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

6.BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Demikianlah penjelasan mengenai pendahuluan yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal penelitian. Pendahuluan ini merupakan awal dari pembuatan laporan yang menjadi acuan untuk penulisan selanjutnya.