BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem dan teknologi informasi dewasa ini semakin meningkat. Dengan kemajuan teknologi informasi, pengaksesan terhadap data atau informasi yang tersedia dapat berlangsung dengan cepat, efisien serta akurat (Handoyo, dkk. 2008). Sistem informasi telah menjadi kebutuhan bagi setiap perusahaan yang berkembang. Hal ini ditandai dengan pengetahuan bahwa informasi merupakan sumber daya vital yang sangat dibutuhkan oleh semua perusahaan. Sistem informasi yang didukung oleh kemajuan teknologi informasi akan memberikan *competitive value* bagi perusahaan untuk dapat bersaing dengan kompetitor.

Melihat besarnya manfaat yang diperoleh dari pemanfaatan sistem informasi, maka hal ini menjadi tantangan bagi pihak manajemen objek wisata Mandara Wisata Wenara Wana Monkey Forest untuk menggunakan sistem informasi yang baik sehingga diharapkan mampu menunjang perkembangan objek wisata tersebut.

Mandara Wisata Wenara Wana adalah salah satu objek wisata yang dikelola oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar, Bali. Objek wisata ini terletak di Padangtegal, Desa Ubud, Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali. Area Monkey Forest ini memiliki tiga *check in counter*. Pada *check in counter* dilakukan transaksi penjualan tiket secara manual dengan print tiket untuk pengunjung. Hal ini sangat memungkinkan terjadinya penyalahgunaan peruntukan tiket secara cuma-cuma oleh

petugas *check in counter* terutama apabila pengunjung masih tergolong sanak saudara atau kerabat dekat petugas. Lalu timbul pertanyaan, bagaimana menyediakan aplikasi yang dapat menekan penyalahgunaan peruntukan tiket sehingga mampu menghasilkan data penjualan akurat dan strategis bagi perusahaan?

Pengelolaan objek wisata modern tidak dapat terlepas dari pengelolaan sistem penjualan tiket yang baik. Pengelolaan sistem tiket tidak hanya penting bagi pihak manajemen, namun juga akan bermanfaat bagi pengunjung baik dari segi pelayanan maupun kenyamanan selama mengunjungi suatu objek wisata. Sistem penjualan tiket biasanya harus memenuhi tiga kriteria, yakni Akuntabel, dimana sistem harus mampu menyajikan laporan yang transparan dan *real time* bagi manajemen untuk mempermudah pengawasan penjualan tiket dari berbagai kemungkinan penyalahgunaan. Efisien, yakni mengharuskan sistem untuk mampu meminimalisasi penggunaan sumber daya yang tidak perlu, baik sumber daya manusia, maupun materi agar aspek ekonomis manajemen objek wisata dapat tetap terjaga. Ramah lingkungan, dimana jika pencetakan tiket dilakukan dengan memanfaatkan kertas maka tentu tidak ramah lingkungan. Sehingga dalam hal ini sistem penjualan tiket dirancang menggunakan tiket yang *re-usable* (dapat digunakan kembali).

Atas dasar permasalahan tersebut, penulis berencana merancang sistem penjualan tiket yang terintegrasi serta dirancang untuk mudah dikembangkan di masa depan guna memenuhi kebutuhan pengelola objek wisata yang akan terus berubah dari waktu ke waktu. Aplikasi penjualan tiket untuk Monkey Forest Ubud

berbasis desktop tersebut akan dibuat dengan menggunakan teknologi .NET dengan bahasa pemrograman C#. Serta menggunakan SQL Server sebagai *database*.

I.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan tiket (*ticketing*) yang mampu mencegah penyalahgunaan peruntukan tiket?
2. Bagaimana membuat sistem informasi penjualan tiket yang memberi fasilitas bagi *user* untuk mencatat transaksi, baik yang dilakukan secara langsung di lokasi, melalui *email* maupun melalui *Agent*?
3. Bagaimana membuat laporan (*reporting*) terkait dengan transaksi penjualan tiket tersebut?

I.3 Batasan Masalah

Mengingat besarnya ruang lingkup sistem permasalahan maka akan diberikan batasan-batasan sebagai berikut:

1. Pembangunan sistem informasi penjualan tiket dilakukan dengan studi kasus di salah satu objek pariwisata milik Dinas Pariwisata Kabupaten Gianyar, Provinsi Bali, yakni Mandara Wisata Wenara Wana Monkey Forest.
2. Pembangunan sistem informasi penjualan tiket dibuat sebagai aplikasi desktop dengan integrasi langsung ke teknologi RFID yang diharapkan mampu mencegah penyalahgunaan peruntukan tiket.

3. Form transaksi melalui email berjalan pada aplikasi desktop, dimana *customer* tidak dapat menginputkan langsung datanya ke database, melainkan melalui petugas *counter*.
4. Data yang terdapat dalam database yang mencakup data inputan serta data untuk pelaporan tidak memiliki sumber nyata dengan kata lain hanyalah sebagai data contoh, bukan data sesungguhnya, untuk lebih memperlihatkan implementasi simulasi aplikasi penjualan tiket serta pelaporannya yang transparan dan *real time*.
5. RFID yang digunakan adalah sebagai *sample* RFID yang akan digunakan sesungguhnya. Hanya saja RFID sesungguhnya memiliki sensor antenna yang lebih tajam serta kapasitas penyimpanan dan catu daya yang lebih besar.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai adalah: membuat sistem informasi penjualan tiket (*ticketing*) yang mampu mencegah penyalahgunaan peruntukan tiket, membuat sistem informasi penjualan tiket yang memberi fasilitas bagi *user* untuk melakukan pencatatan transaksi baik secara langsung di lokasi, melalui *email* maupun melalui *Agent*, serta membuat laporan (*reporting*) terkait dengan transaksi penjualan tiket tersebut.

I.5 Metodologi

Penelitian ini dilakukan dengan studi literatur yang dilanjutkan dengan membangun perangkat lunak, yaitu:

1. Metode Observasi

Penulis melakukan kegiatan observasi dengan meninjau kondisi organisasi untuk melihat dan mulai merancang fungsi yang dibutuhkan untuk membangun sistem.

2. Metode Penelitian Kepustakaan

Penulis menggunakan metode ini untuk mencari literatur, buku atau brosur yang ada kaitannya dengan objek yang diteliti.

3. Membangun Aplikasi Perangkat Lunak

- a. Analisis

Bagian ini 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

Bagian ini berisi tentang rancangan 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

Bagian ini berisi tentang implementasi hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Bagian ini membahas mengenai uji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

I.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas mengenai uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau.

BAB III LANDASAN TEORI

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

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini menganalisis permasalahan yang akan diatasi dengan membangun model serta membahas perancangan perangkat lunak.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan ulasan hasil pengujian perangkat lunak.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang daftar pustaka yang dipergunakan dalam penulisan tugas akhir.