

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di jaman modern ini, dunia internet semakin berkembang dan semakin banyak hal-hal yang dapat dilakukan di dunia internet mulai dari mencari teman hingga bisnis jual beli. Persaingan bisnis yang memasuki dunia internet mengharuskan para produsen memiliki sebuah situs yang dapat membantu pelanggan-pelanggannya dalam melakukan interaksi dengan produsen.

Salah satu bisnis yang cukup berkembang di Indonesia belakangan ini adalah bisnis perjalanan membuat pengusaha membangun pool pada lokasi-lokasi yang dirasakan cukup menguntungkan tetapi pembangunan pool ini sendiri tidak selalu disertai publikasi kepada para pelanggan-pelanggan yang berada di daerah tersebut, maka dirasakan kebutuhan sebuah situs yang dapat mempublikasikan dan membantu pelanggan mencari pool terdekat dari tempat tinggal mereka. Pemakai jasa travel juga ingin menghemat waktu mereka dalam melakukan pencarian rute yang diinginkan. Penyedia jasa sendiri biasanya telah memiliki situs sendiri tetapi potensi situs tersebut belum dipakai secara optimal maka dengan melihat hal itu pembuatan fitur pemesanan tiket dan pemakai teknologi Silverlight dipakai untuk menarik dan mempermudah konsumen.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam pembuatan aplikasi *website* ini adalah:

1. Bagaimana cara mempermudah kustomer melakukan pencarian rute, pemesanan rute, dan menyampaikan informasi promosi?
2. Bagaimana cara mempermudah pihak travel dalam melakukan manajemen data?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi web ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat fitur pencarian rute, pemesanan tiket, dan SMS.
2. Membuat fitur manajemen data untuk mempermudah pihak travel dalam melakukan input, mengubah dan menghapus data.

1.4 Batasan Masalah

Sistem yang akan dikembangkan secara umum akan menangani hal-hal sebagai berikut:

1. Website hanya melayani pemesanan dari satu pool ke satu pool lainnya.
2. Website tidak menangani pencetakan tiket.
3. Biaya perjalanan di masukan manual oleh admin.
4. Teknologi yang dipakai berbasis web.
5. Website tidak membahas tentang kendaraan yang dipakai.
6. *Customer* tidak dapat memilih kursi tempat duduk.
7. Tujuan SMS hanya kepada *customer* yang telah terdaftar pada *database*.
8. Tidak membahas Setting untuk melakukan SMS..
9. Pemilihan *port Communication* untuk SMS dilakukan dengan manual.
10. Tidak membahas tentang sisi keamanan.
11. Tidak menyediakan fitur lupa *password*, jika pengguna lupa dengan *passwordnya*.

1.5 Sistematika Penyajian

Bab I. Pendahuluan.

Bagian digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, ruang lingkup kajian, dan sistematika penyajian pembuatan website pemesanan tiket.

Bab II. Dasar Teori.

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan sistem dan digunakan untuk mendukung pembangunan website pemesanan tiket.

Bab III. Analisis dan Pemodelan.

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, ERD, dan gambaran arsitektur website pemesanan tiket.

Bab IV. Perancangan dan Implementasi.

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan perencanaan tahap implementasi, proses perkembangan implementasi proyek, penjelasan mengenai

realisasi fungsionalitas dan implementasi *User Interface Design* pada website pemesanan tiket.

Bab V. Pengujian.

Bagian ini digunakan untuk menjelaskan rencana pengujian pada website sistem pemesanan tiket beserta testing.

Bab VI. Kesimpulan dan Saran.

Bagian ini digunakan untuk memberi kesimpulan dan jawaban dari website pemesanan tiket yang telah dibuat.