

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tiket menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, merupakan secarik kertas khusus atau karcis sebagai tanda bahwa telah dilakukannya pembayaran. Selain itu tiket juga bisa dikatakan sebagai secarik slip yang biasa digunakan pada suatu lokasi atau event. Pengertian lain, tiket merupakan suatu voucher yang ditujukan kepada petugas bioskop, teater, taman wisata, kebun binatang, museum, konser dan sebagainya yang menyatakan bahwa seseorang sudah melakukan pembayaran atas tiket tersebut. Pemesanan tiket biasanya dilakukan di loket pada suatu lokasi. Loket merupakan suatu tempat atau ruangan penjualan tiket untuk masuk kedalam lokasi tersebut.

Dengan seiring berjalannya waktu, keinginan dan kebutuhan untuk menemukan cara baru dalam memberikan informasi mengenai pemesanan tiket, maka diadakan yang namanya *E-ticketing*. *E-Ticketing* merupakan kepanjangan dari *Electronic Ticketing* merupakan sebuah tiket elektronik yang bisa digunakan sebagai bukti pembayaran atas jasa atau barang yang telah dipesan melalui digital. Semua informasi pemesanan tiket disimpan baik oleh perusahaan melalui digital. Tentunya didalamnya berisikan kode pemesanan, nama pemesan, Invoice atau tanda bukti pembayaran dan lain-lain. Beberapa pebisnis telah menerapkan sistem teknologi informasi berbasis web untuk memberikan informasi lebih cepat serta tanggap salah satunya ialah pemesanan tiket kolam renang. Pada pemesanan tiket kolam renang, saat ini masih berjalan secara manual. Pemakaian kertas secara berlebih pada tiket, voucher dan promo serta pemesanan tiket kolam renang hanya dilakukan di loket saja, yang mengakibatkan terjadinya antrean yang cukup panjang, biasanya kerumunan itu terjadi di hari *weekend* dan hari libur nasional. Dimana tercatat sportclub memiliki data pengunjung tertinggi yaitu pada perayaan hari raya idul fitri mencapai 1.000 pengunjung.

Berdasarkan pernyataan diatas yang telah dideskripsikan, dengan adanya sistem pemesanan tiket kolam renang ini diharapkan dapat membantu pengunjung agar mendapatkan pelayanan yang lebih baik, serta membantu perusahaan dalam mengatasi penggunaan kertas berlebih dan terjadinya antrean yang panjang. Namun saat ini sportclub sedang mengalami penurunan omset dikarenakan harga yang melonjak dan tidak tersampainya voucher discount ke tangan pengunjung. Oleh karena itu, *Website* ini hadir guna mempermudah dan meningkatkan komunikasi antara pengunjung dengan pihak kolam renang yang dimana didalam *Website*

tersebut dapat kami berikan beberapa informasi mengenai promo-promo yang dapat menggiurkan para pengunjung untuk bermain wahana di Sportclub Anwa Residence Puri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pemesanan tiket kolam renang pada Sport Club Anwa Residence berjalan saat ini dan apa masalah yang dihadapi dengan sistem pemesanan tiket manual?
2. Apa saja kendala dan hambatan yang dialami oleh pengunjung dalam mendapatkan informasi terupdate mengenai kolam renang di Sport Club Anwa Residence?
3. Bagaimana penggunaan kertas yang berlebih dalam sistem pemesanan tiket, pembayaran, kupon discount, dan bukti pembayaran dapat diminimalisir dengan adopsi sistem informasi berbasis web?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penyusunan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Membantu pengunjung dalam memesan tiket kolam renang.
2. Memberikan solusi atas mekanisme pemesanan tiket dari manual menjadi digital.
3. Mampu memberikan solusi pada pengurangan *cost* Perusahaan.
4. Membantu perusahaan dalam memberikan informasi kepada pengunjung.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat dari penyusunan Proposal Tugas Akhir ini diharapkan sebagai berikut.

a. Bagi Penulis

1. Untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sastra satu Fakultas Ilmu Komputer pada Jurusan Teknik Informatika Universitas Esa Unggul.
2. Menambah wawasan penulis tentang teknologi informasi, khususnya dalam ruang lingkup sistem pemesanan tiket kolam renang berbasis web serta sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh studi.

b. Bagi Akademik

Proposal Tugas Akhir ini dapat dijadikan sebagai sarana tambahan referensi di Perpustakaan Universitas Esa Unggul mengenai permasalahan yang terkait pada penulisan Tugas Akhir ini.

c. Bagi Mitra

Dengan hasil penyusunan Tugas Akhir ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi pihak Sportclub Anwa Residence dalam melakukan transaksi dengan menggunakan sistem pemesanan tiket kolam renang berbasis web ini, sehingga dapat memperoleh keuntungan serta memaksimalkan waktu, tenaga, serta budget menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Pembaca

Semoga dengan adanya penyusunan Proposal Tugas Akhir ini, maka dapat dimanfaatkan atau dijadikan sebagai tambahan wawasan atau referensi dalam pengembangan ilmu komputer khususnya di bidang perancangan sistem berbasis web.

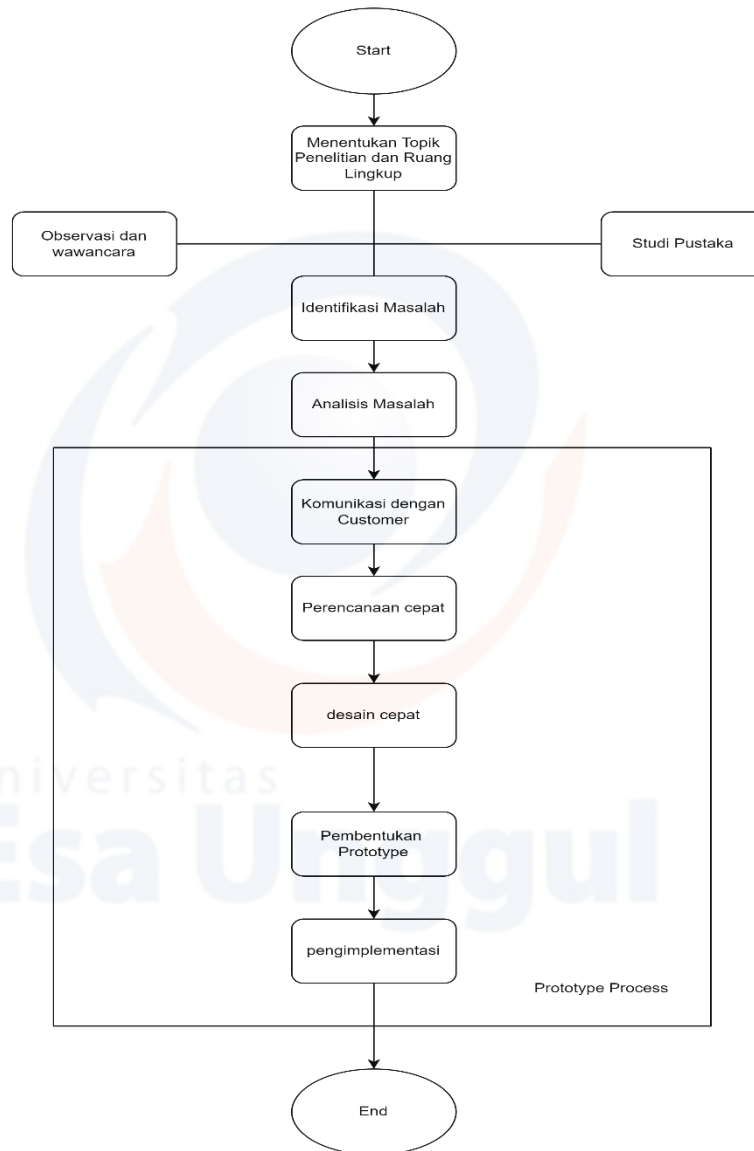
1.5 Ruang Lingkup Tugas Akhir

Dalam penulisan tugas akhir ini penulis ingin memberikan beberapa batasan masalah dengan tujuan menghindari terjadinya perluasan bahasan mengenai perancangan sistem berbasis *Website*. Maka, penulis membatasi ruang lingkup perancangan *Website* ini hanya berlaku pada pemesanan tiket kolam renang pada Sportclub Anwa Residence baik secara regular maupun membership. Adapun ruang lingkup tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Aplikasi ini hanya menampilkan beberapa informasi mengenai fasilitas yang ditawarkan oleh Sportclub Anwa Residence Puri dan pemesanan fasilitas selain kolam renang dilakukan dengan menghubungi Admin.
2. Aplikasi ini dibangun khusus untuk melakukan pemesanan tiket kolam renang yang dikhususkan untuk pengunjung umum atau publik.
3. Aplikasi ini dibangun dengan dua tipe *user*, yaitu: admin atau kasir dan pengunjung.
4. Aplikasi yang dibangun hanya membahas pemesanan tiket kolam renang secara online dan pembayaran menggunakan payment gateway.

1.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir secara garis besar merupakan suatu rancangan dalam melakukan proses penelitian. Kerangka berpikir merupakan suatu dasar pemikiran yang mencakup penggabungan antara teori, fakta, observasi, serta kajian pustaka, yang dapat menjelaskan objek permasalahan serta membantu penelitian dalam memilih metode yang cocok dalam pembangunan sistem pemesanan tiket kolam renang.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

Dari bagan diatas telah digambarkan kerangka berpikir dalam penyusunan penelitian yang berisikan beberapa tahapan proses perancangan Website. Jika dilihat dari kerangka berpikir yang telah ditentukan, metode

yang akan dipakai ialah menggunakan metode *Prototype* secara terstruktur dari tahap awal hingga akhir.

1.7 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan pada tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab, sistematika penulisan ini berguna untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan untuk memudahkan penulis ataupun pembaca dalam memahami penelitian tersebut. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan secara umum mengenai beberapa usulan penelitian dalam penulisan tugas akhir. Didalamnya terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi dan rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, metodologi pengerjaan tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi definisi-definisi, teori-teori, serta beberapa konsep yang diperlukan dalam menganalisa situasi pada penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Kolam Renang pada Sportclub Anwa Residence Puri Berbasis *Website*”. Teori dasar yang akan penulis gunakan pada penyusunan proposal tugas akhir ini, antara lain: konsep dasar sistem, pengertian sistem informasi, konsep dasar pemesanan e-ticketing, serta teori pendukung lainnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi kerangka gambaran umum mengenai metode pengembangan sistem yang dipakai dalam meneliti tugas akhir ini. Selain kerangka gambaran umum, bab ini juga berisi tentang rancangan penelitian, analisis masalah dan manfaat tugas akhir, kerangka pemikiran teoritis, analisis penggunaan konsep, dan profil perusahaan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi rencana hasil penelitian serta pemaparan hasil perancangan aplikasi pemesanan tiket kolam renang Sportclub Anwa Residence Puri berdasarkan kebutuhan aplikasi yang telah dipaparkan. Hasil dan pembahasan ini akan dilanjutkan sesuai dengan metode penelitian dari penjabaran bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini menyatakan bahwa proposal Tugas Akhir sudah selesai dan berisi kesimpulan yang dapat diambil dari inti pembahasan pada bab-bab sebelumnya. Didalamnya terdapat pula saran-saran maupun kritik yang membangun untuk pengembangan penelitian lebih lanjut sebagai Tugas Akhir Skripsi.