

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan Teknologi Informasi (TI) atau pada Era Industri 4.0 pada saat ini sangat pesat sekali. Perkembangan pengolahan data informasi merupakan satu contoh dari pengaruh teknologi informasi. Kecanggihan teknologi informasi yang ada pada saat ini, membuat manusia diwajibkan mampu bekerja secara efektif dan efisien dengan menggunakan sarana dan prasarana yang ada seperti komputer/ laptop, jaringan computer dan internet. Teknologi Informasi memberi manfaat di berbagai bidang seperti pendidikan sampai dunia bisnis/usaha. Persaingan bisnis dalam penjualan juga semakin tajam dan kompetitif, sehingga setiap perusahaan berlomba untuk mempromosikan program branding digital yang unggul dan menarik. Studi ini mengeksplorasi bagaimana pemanfaatan branding melalui jaringan digital multimedia untuk pengembangan pemasaran, agar menjadi efektif dan efisien.

Adventure Indonesia merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pemesanan tiket wahana permainan yang berada di Jalan Jl. Raya Setu Cipayung No. 1A, Jakarta 13840. Dari mulai wahana off-road, panahan, motor trail, air soft gun dan berkuda. Adventure Indonesia memiliki berbagai paket building yang menarik dengan harga minimalis atau terjangkau serta fasilitas yang baik. Yang pertama adalah paket building 1 akan mendapatkan fasilitas bermain motor trail, panahan, *All Terrain Vehicle ATIVI* statis dan untuk paket building 2 akan mendapatkan fasilitas off-road, air softgun dan pohonan. Blog telah dimanfaatkan oleh Adventure Indonesia guna mempromosikan paket building tetapi hanya bisa menampilkan informasi paket usahanya sedangkan di sisi lain untuk pemesanan, customer harus menghubungi perusahaan/datang langsung ke alamat tersebut. Hal ini terjadi karena pengelolaan datanya masih manual baik mulai dari mengisi data customer hingga pembayaran. Masalah yang

sering ditemui yaitu bilamana membutuhkan data customer selalu membutuhkan waktu yang lama, hal ini dikarenakan data tersebut belum tersimpan pada database tetapi masih berupa dokumen arsip sehingga dapat menghambat kinerja perusahaan. Selain itu, customer harus datang ke Adventure Indonesia untuk perihal pemesanan hingga transaksi pembayaran baik untuk customer yang dari dalam atau luar kota.

Berdasarkan uraian masalah di atas, akan dilakukan penelitian di perusahaan tersebut dengan judul “ Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Website (Studi Kasus: Adventure Indonesia)” . Dengan penerapan paket building permainan, sistem pemesanan tiket dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dan pihak Adventure Indonesia untuk berinteraksi melalui sistem virtual. Sedangkan bagi Adventure Indonesia yang memiliki beberapa permasalahan terkait proses pelayanan yang terjadi. Diharapkan dapat mempromosikan program branding produk secara digital, dengan sistem ini dapat melakukan metode transaksi secara digital / online dengan mudah dan cepat yang dapat membantu customer dengan mudah untuk melakukan pembayaran.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka identifikasi permasalahan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemasaran Adventure Indonesia saat ini hanya melalui atau klien mendatangi kantor Adventure Indonesia.
2. Bagaimana membuat sistem online yang dapat menghubungkan pelanggan untuk dapat berinteraksi dengan Adventure Indonesia dalam memenuhi kebutuhan perjalanan para pelanggan.
3. Bagaimana memberikan tingkat kepuasan pelanggan dalam melakukan interaksi dengan Adventure Indonesia.

### 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, maka tujuan penelitian ini, yaitu:

1. Untuk memperluas pemasaran dan penjualan tiket pemesanan wahana permainan di Adventure Indonesia secara online.
2. Mempermudah kilen Adventure Indonesia dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara online.
3. Mempermudah Adventure Indonesia dalam mencatat dan membuat laporan data penjualan secara otomatis.

### 1.4 Manfaat Tugas Akhir

1. Dengan adanya sistem informasi ini dapat meluaskan pemasaran dalam mempromosikan sebuah produk.
2. Mempermudah administrasi Adventure Indonesia dalam merekap data laporan penjualan untuk kebutuhan Perusahaan.
3. Perancangan dan pengembangan sistem ini mempermudah pemesanan dalam bertransaksi.

### 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka dapat dibatasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak membicarakan sistem pembayaran antar bank tapi membuat format pembayaran yang dapat diterima bank
2. Perancangan dan pengembangan sistem ditekankan pada proses pemesanan dan pendataan laporan pada perusahaan Adventure Indonesia.

### 1.6 Lingkup Tugas Akhir

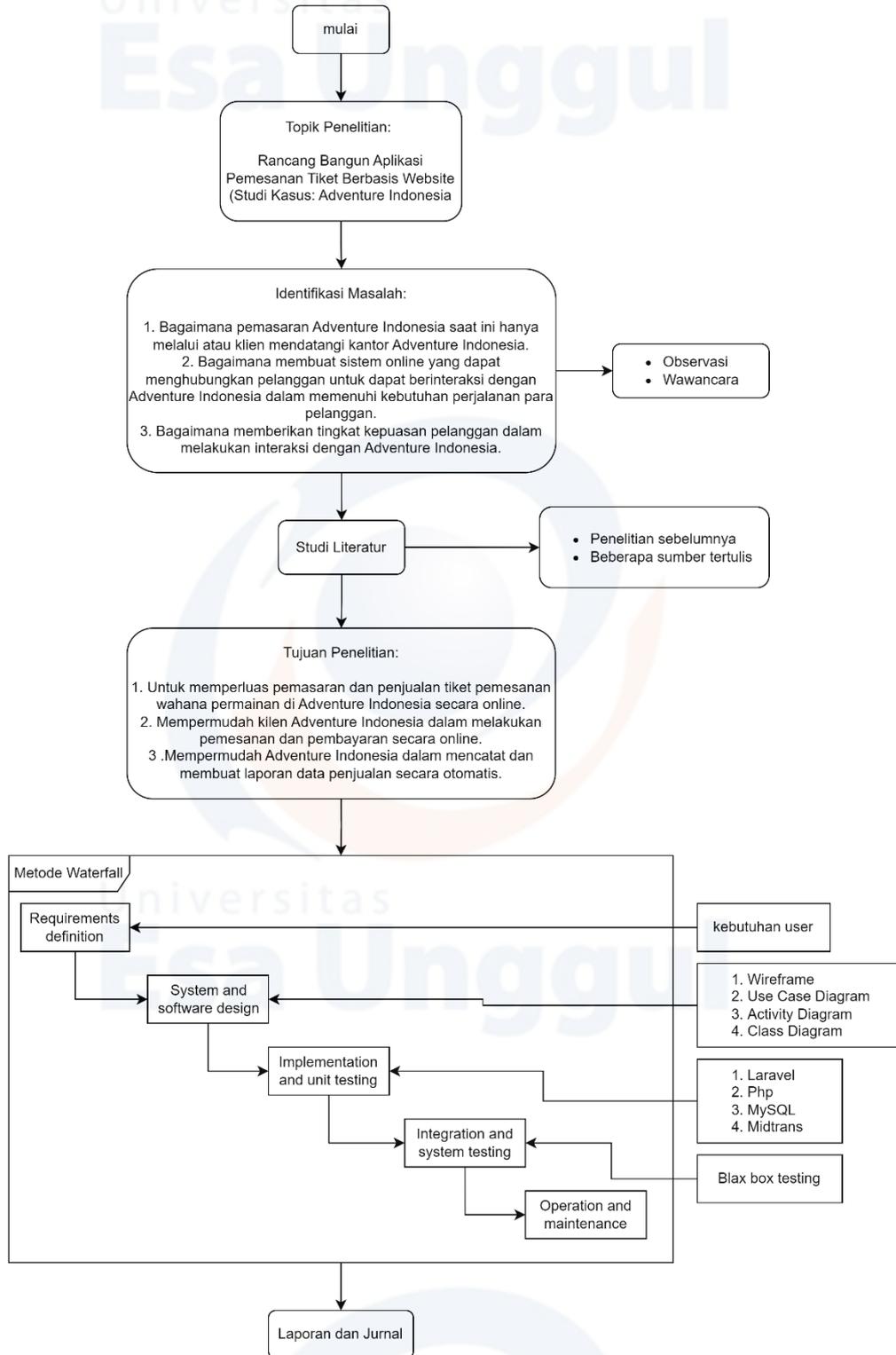
Ruang lingkup pembahasan diutamakan pada masalah-masalah dalam ruang lingkup penelitian ini, antara lain:

1. Sistem informasi pemesanan tiket ini dibangun berbasis website.

2. Perencanaan dan pengembangan sistem akan membantu klien dalam melakukan pemesanan dan pembayaran tiket secara jarak jauh.
3. Perencanaan dan pengembangan sistem akan membantu admin dalam merekap laporan data penjualan pada Adventure Indonesia.

### **1.7 Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir penelitian ini dimulai dari menentukan topik kemudian menentukan identifikasi masalah dengan melakukan observasi dan wawancara dilanjut dengan melakukan studi pustaka dengan penelitian sebelumnya dan beberapa sumber tertulis kemudian menentukan tujuan penelitian, metode pengembangan sistem menggunakan waterfall kemudian diakhiri dengan menulis laporan dan jurnal.



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## 1.8 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan dapat dibagi menjadi lima bagian, yaitu pendahuluan, landasan teori, metode penelitian, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran. Berikut adalah sistematika penulisannya:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam Bab ini dijelaskan mengenai hal – hal yang menjadi latar belakang untuk membahas Tugas Akhir ini. BAB ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, batasan masalah dan sistematika penulisan Tugas Akhir.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam Bab ini berisi tentang teori – teori yang berhubungan dengan Rancang- Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Website serta jurnal pembandingan yang diperlukan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam Bab ini berisi mengenai gambaran umum perusahaan yang menjadi objek penelitian, metode pengumpulan data dan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan serta rencana solusi yang akan dibangun.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini berisi usulan proses bisnis baru dan hasil dalam Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Website (Studi Kasus: Adventure Indonesia).

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dibuat serta saran terkait dengan pengembangan sistem kedepannya.