

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi merupakan salah satu alat yang memberikan nuansa baru bagi pola hidup masyarakat, berpadunya teknologi komputer dengan telekomunikasi yang diwujudkan dengan hadirnya jaringan internet mampu memberikan dengan era informasi yang baru dan cepat dalam berbagai aspek kehidupan. Jaringan *internet* sendiri hadir sebagai solusi mudah dan murah untuk penyebaran informasi yang mampu menutupi kelemahan komunikasi lain yang sudah ada, seperti keterbatasan ruang dan waktu dalam menyampaikan informasi kepada publik. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk halaman yang saling terintegrasi.

Sampai saat ini perkembangan *website* diseluruh dunia semakin bertambah canggih apalagi saat ini orang sudah menggunakan *mobile* mulai dari penyampaian berita atau informasi yang mudah, promosi secara *online*, akan sangat membantu para pelaku bisnis dalam aspek waktu, tenaga dan biaya terutama di bidang transportasi, dalam kaitanya dengan kehidupan manusia, transportasi memiliki peranan penting dalam hal social, ekonomi, dan lingkungan. Dalam aspek perekonomian, transportasi mempunyai pengaruh yang besar dan pentingnya transportasi tentunya diimbangi dengan keterlibatan atau partisipasi aktif dari pihak-pihak yang terkait di dalamnya yaitu konsumen. PT. Langsung Prima Raya merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa penyewaan bus pariwisata.

Dalam PT. Langsung Prima Raya sendiri belum menggunakan website sebagai media untuk memperkenalkan busnya dan proses penyewaan busnya oleh calon penumpang dimana sistem yang berjalan saat ini masih dapat dikatakan semi komputerisasi atau dilakukan secara manual dan masih menggunakan lis daftar penyewaan bus didalam buku rekapan. Hal ini tentunya menimbulkan masalah diantaranya ketika calon penumpang datang langsung ke tempat bus tersebut tanpa melalui perantara sehingga bagian administrasi sering salah dalam penulisan,

proses penyewaan yang kurang efektif bagi konsumen yang keterbatasan waktu, rekap laporan yang belum terkomputerisasi sehinggannya memperlambat laporan penghasilan.

Oleh karena itu diperlukan sebuah sistem penyewaan bus yang praktis untuk calon penumpang. Pembuatan *website* penyewaan bus ini dapat membuat kemudahan-kemudahan, diantaranya dalam hal mengelola data jenis Bus, spesifikasi Bus, stok Bus dan biaya sewa Bus. Para pelanggan/penyewa bus tidak harus datang ke lokasi penyewaan karena dapat dilakukan tanpa datang ke tempat penyewaan bus tersebut. Biaya operasional pun dapat ditekan dengan adanya sistem informasi tersebut. Dengan demikian, adanya sistem informasi tersebut akan dapat menguntungkan kedua belah pihak, baik bagi perusahaan maupun bagi pelanggan/penyewa bus. Perusahaan dapat memberikan kemudahan bagi penyewa bus dan dengan layanan yang paripurna pelanggan dapat terlayani dengan baik sehingga memungkinkan terjadinya penyewaan bus pada waktu yang berikutnya. Sementara penyewa bus akan merasa dimudahkan karena tidak perlu datang ke lokasi penyewaan bus, sehingga dapat menekan biaya operasional dan juga dapat menghemat waktu.

Berdasarkan paparan di atas, penulis merasa tertarik membuat sistem penyewaan bus yang memanfaatkan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini yaitu *internet*, maka dengan ini penulis mengangkat judul yaitu “Sistem Informasi Penyewaan Bus Pariwisata Pada Grup PT. Langsung Prima Raya Berbasis Web Responsive Menggunakan Nontifikasi Whatsapp”

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis menjabarkan permasalahan seperti berikut:

1. Penyewa yang menyewa bus masih dicatat di buku, transaksi yang dilakukan masih dengan cara manual, sehingga dalam hal pencatatan rawan terjadinya kesalahan penulisan.
2. Pelaporan data penyewa, masih dilakukan secara manual, hal ini

menimbulkan resiko kehilangan data para penyewa.

3. Belum optimalnya promosi karena belum adanya website perusahaan.
4. Pembuatan kwitansi transaksi penyewaan masih ditulis dikertas

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya batasan masalah agar permasalahan tidak melebar maka penulis melakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Data yang akan diolah yaitu jenis Bus, spesifikasi Bus, stok Bus, dan biaya sewa Bus.
2. Proses sistem yang antara lain adalah manajemen penyewaan bus, perhitungan pendapatan perusahaan, manajemen spesifikasi armada bus dan laporan penyewaan.
3. Informasi yang akan dihasilkan adalah total pendapatan, sisa bus dan Jadwal pemberangkatan bus.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah untuk menghasilkan sebuah program yang dapat membantu manajemen penyewaan bus, agar memudahkan proses transaksi secara cepat, serta menyebar luaskan penjualan.

1.5. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penulisan skripsi adalah:

1.5.1. Bagi Individu

- a. Dapat mengaplikasikan ilmu di kuliah di dunia kerja.
- b. Mendapat kepercayaan dari perusahaan tersebut.
- c. Menambah pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.

1.5.2. Bagi Akademis

Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah diberikan.

- a. Mengetahui kesiapan mahasiswa bagaimana saat masuk kerja nantinya.

- b. Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

1.5.3 Bagi Instansi

- a. Meningkatkan hubungan kerjasama di Program Studi Sistem Informasi dengan pihak lain.
- b. Memudahkan manajemen produksi usahanya agar lebih baik kinerjanya.
- c. Media promosi perusahaan karena diangkat menjadi penelitian skripsi.

1.6. Metodologi

1.6.1. Objek Penelitian

- Nama : PT. Langsung Prima Raya
- Alamat : Jl. Getas Pejaten Kecamatan Jati, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59343
- No Telp : 083325029127

1.6.2. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang relevan, akurat, *reliable*, dan akurat, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

1. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitian. Sumber data primer meliputi :

a. Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung/observasi ini adalah bahwa sistem analis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang digunakan serta sangat membantu untuk

melihat proses bisnis beserta kendala-kendalanya. Adapun teknik observasi yang digunakan dalam proses pengumpulan data dibagi menjadi 2 macam, yaitu sebagai berikut :

a.1. Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data yang spesifik, di mana mana hasil observasi ini akan di analisa kemudian dicatat kedalam fungsi-fungsi yang telah ditentukan.

a.2. Observasi Semi terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana nantinya hasil pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut selesai.

Pada saat melakukan observasi, sistem analis juga dapat mengumpulkan sampel-sampel data. Oleh karena itu observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perancangan yang matang maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

b. Wawancara

Teknik wawancara adalah suatu teknik yang paling singkat untuk mendapatkan data, namun sangat tergantung pada kemampuan pribadi sistem analisis untuk dapat memanfaatkannya. Tidak jarang dengan teknik ini sistem analis malah akan sulit sekali mendapatkan data yang nyata, karena ketidakmampuan dirinya dalam menggunakan teknik wawancara tersebut. Oleh karena itu, sistem analisis harus dapat bertindak dan bersikap fleksibel, siap menghadapi berbagai tipe manusia dan situasi. Dengan demikian teknik wawancara ini sangat tergantung pada bagaimana sistem analis dapat memanfaatkan kesempatan yang ada.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang didapatkan secara tidak langsung dari objek penelitian. Data sekunder tersebut bisa diperoleh dari literatur ataupun buku. Sumber data sekunder meliputi :

A. Studi Dokumentasi

Studi yang dilakukan untuk dokumentasi berasal dari pengumpulan-pengumpulan data yang mendukung sistem ini.

B. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dikumpulkan dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan penelitian.

Adapun data yang didapat penulis dari metode pengumpulan data diatas pada PT. Langsung Primaraya mengenai data data yang diperlukan sebagai berikut:

1. Mengenai DP / uang muka

untuk penyewaan bus pariwisata yaitu jika penyewa bus ingin melakukan penyewaan maka diwajibkan untuk melakukan DP/uang muka 50% dari total tagihan penyewa, sebagaimana hal tersebut dijadikan sebagai tanda jadi menyewa bus PT. Langsung Primaraya. Apabila penyewa membatalkan penyewaan maka dikenakan potongan 10% dari jumlah uang DP yang telah dibayarkan oleh penyewa. Atau uang DP tersebut akan hilang jika dibatalkan.

2. DATA BUS PARIWISATA GRUP PT. LANGSUNG PRIMARAYA

NO	NOPOL	JENIS BUS	JINIS MESIN -TAHUN PEMBUATAN	KAPASITAS	SUPIR	KERNET -1	KERNET -2	KONDISI BUS
1	K 34488 DS	BIG BUS	MERCYDES BENZ 16 26 OH (2010)	50-60	GIONO	HANDOKO	SULIS	ADA
2	K 5884 KK	BIG BUS	HINO RK (2009)	50-60	HARNO	SUBANDI	RIDHO	ADA
3	H 6544 AD	BIG BUS	MERCYDES BENZ 15-26 OH (2011)	50-60	BAGIO	ASHADI	TONI	ADA
4	K 5891 RQ	BIG BUS	MERCYDES BENZ 16-26 OH (2010)	50-60	ANDI	AHMAD	DENI	ADA
5	K 7723 KR	BIG BUS	HINO RN (2010)	50-60	SLAMET	DANUAR	SAFI'I	ADA
6	H 3901 DS	BIG BUS	HINO RK (2011)	50-60	SUSANTO	SAIFUL	ROHMANN	ADA
7	H 7920KT	BIG BUS	HINO RK (2012)	50-60	AGUS	YUDI	ZAMRONI	ADA
8	H 8118 BT	BIG BUS	HINO RK (2009)	50-60	HARNO	SETIAWAN	DEDI	SEDANG PERBAIKAN
9	K 6127 QT	BIG BUS	HINO RN (2010)	50-60	DODIK	CANDRA	AHAMADI	ADA
10	K 4986 KB	BIG BUS	HINO RK (2010)	50-60	SUBADI	ZUFIAN TO	BADRI	SEDANG PERBAIKAN

1.6.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Rosa (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode *waterfall* antara lain :

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan

mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6.4. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. (Rosa dan Shalahudin, 2018).

Berikut ini jenis-jenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

2. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas - kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

3. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima

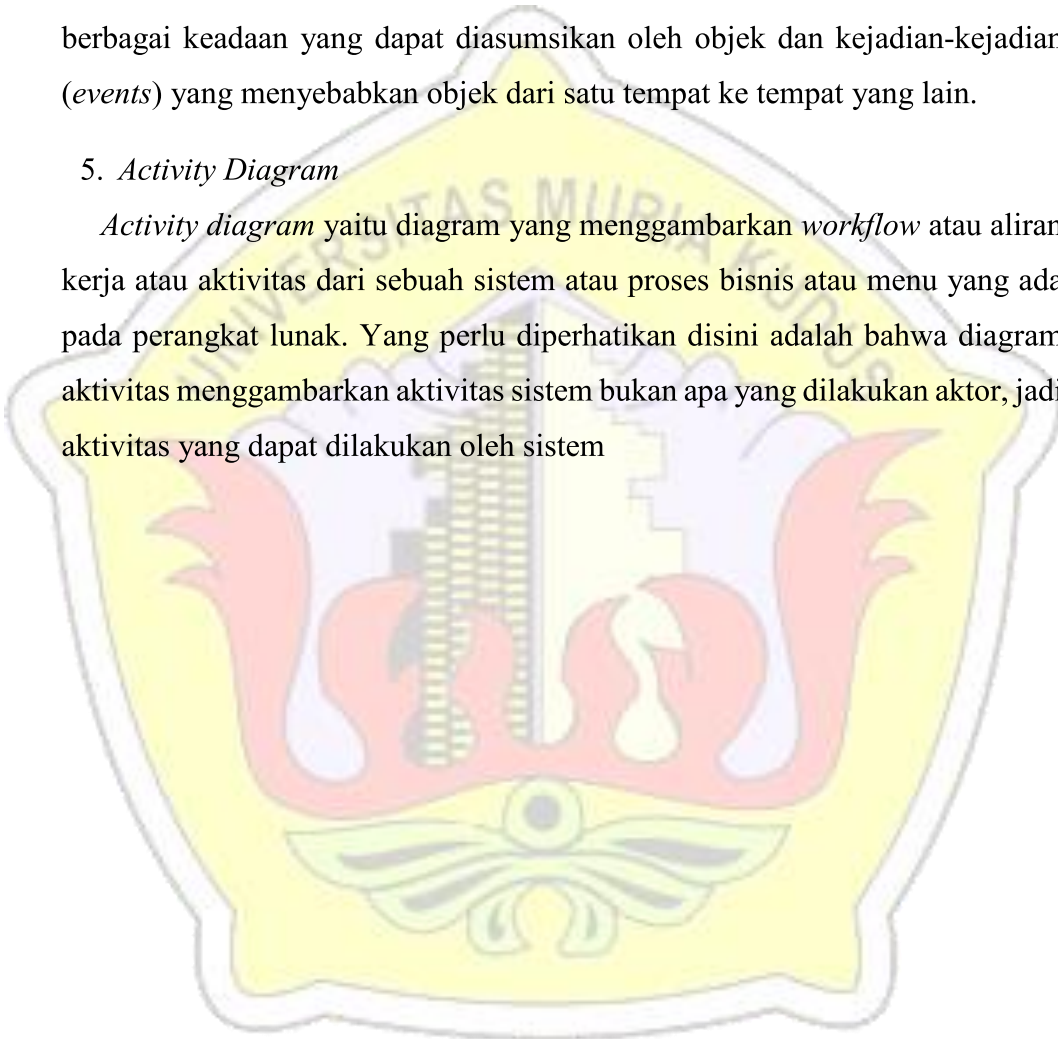
antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah *use case* atau operasi.

4. *Statechart Diagram*

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (*events*) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

5. *Activity Diagram*

Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan *workflow* atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem



1.7. KERANGKA PEMIKIRAN

