

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi digital yang berkembang pesat telah mengubah cara orang memesan tiket dan paket perjalanan. Sekarang, banyak orang lebih suka menggunakan *Platform Online* untuk merencanakan perjalanan mereka. Di era digital ini, industri pariwisata mengalami *Transformasi* signifikan, terutama dalam cara konsumen mencari, memilih, dan memesan layanan perjalanan. Sebagian besar wisatawan saat ini lebih memilih *Platform Online* untuk melakukan pemesanan tiket perjalanan, akomodasi, dan paket wisata lainnya. Hal ini mendorong penyedia layanan *Travel* seperti CV Nusa Mulya untuk memanfaatkan teknologi dalam menyediakan akses yang lebih mudah, cepat, dan aman bagi pelanggan. Sebagai perusahaan *Travel* lokal, CV Nusa Mulya menghadapi tantangan untuk memenuhi harapan konsumen yang semakin bergantung pada teknologi. Dengan meningkatnya jumlah wisatawan dan berkembangnya kebutuhan perjalanan, CV Nusa Mulya perlu beradaptasi dengan perubahan perilaku konsumen dengan menyediakan aplikasi *Booking Travel* berbasis *Android*. Aplikasi ini diharapkan mampu menjangkau lebih banyak pelanggan, membuat proses pemesanan lebih cepat, dan memberikan layanan yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna, mulai dari pemesanan tiket. Dengan adanya metode pembayaran digital seperti *Online/ E-payment*, transaksi juga akan lebih mudah dan aman bagi pengguna.

Pemesanan tiket *travel* merupakan proses yang sering dilakukan orang sebelum melaksanakan suatu keberangkatan ataupun suatu perjalanan. Menurut data pada tahun 2022, sekitar 734 juta orang di Indonesia melakukan perjalanan menggunakan jasa *Travel* untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai data perjalanan di Indonesia, Anda bisa mengunjungi situs resmi Badan Pusat Statistik (BPS) di *bps.go.id*. Di sana, Bisa dapat menemukan berbagai laporan dan statistik mengenai transportasi, termasuk data perjalanan menggunakan jasa *Travel*. Ini menunjukkan betapa banyaknya orang yang memanfaatkan layanan tersebut. Cara yang umum dilakukan sebelum melakukan pemesanan tiket adalah dengan cara mengunjungi langsung ke tempat *Travel* seperti pada CV Nusa Mulya, sehingga proses tersebut kurang efisien baik dari segi waktu, biaya dan tenaga. Untuk itulah perlu adanya proses *Booking* tiket berbasis *Android* untuk lebih efisien baik dari segi waktu, tenaga, biaya. Dengan adanya fasilitas ini, pelanggan dapat melakukan pemesanan travel secara lebih mudah dan efisien. segala bentuk pemesanan tiket dapat dilakukan di mana saja sehingga lebih memudahkan masyarakat yang akan melakukan *Booking* tiket.

Selain itu dengan adanya pemesanan tiket berbasis *Android* ini setiap orang dapat mengakses beberapa fitur seperti Pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan mengisi data diri kemudian memilih jadwal, rute keberangkatan, memilih tempat duduk untuk kenyamanan pelanggan melalui *Smartphone*. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "**Perancangan Aplikasi Booking Travel CV Nusa Mulya Berbasis Android**"

1.2 Perumusan Masalah

berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi *Booking Travel* pada perusahaan CV Nusa Mulya *Travel* berbasis *Android* ?
2. Bagaimana mengintegrasikan aplikasi dalam melakukan pembayaran *Online / E-payment*.
3. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi Booking Travel berbasis Android untuk CV Nusa Mulya Travel dengan menggunakan *visual studio code*, serta MySQL sebagai basis data dalam melakukan pemesanan tiket secara praktis dan efisien melalui perangkat Android?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya berbasis *Android* dan ditujukan khusus untuk layanan pemesanan tiket travel CV Nusa Mulya.
2. Fitur yang disediakan mencakup registrasi pengguna, pemesanan tiket (jadwal, rute, dan kursi).
3. Penelitian difokuskan pada perancangan dan fungsionalitas aplikasi, tanpa membahas integrasi sistem secara menyeluruh ke operasional internal perusahaan.

1.4 Hipotesis

Dalam penelitian ini perlu dibuat suatu hipotesis atau kesimpulan sementara yang akan diuji kebenarannya di akhir penelitian ini. Adapun hipotesis yang telah penulis buat sebagai Berikut :

1. Jika antarmuka aplikasi *Booking Travel* pada CV Nusa Mulya dirancang secara intuitif, pengguna akan lebih cenderung untuk menggunakannya secara aktif.
2. Dengan menyediakan informasi perjalanan yang akurat dan terkini, diasumsikan minat pengguna untuk melakukan *Booking* akan meningkat.
3. Integrasi dengan sistem pembayaran yang populer dan aman diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada pengguna dalam proses transaksi pembayaran.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini dilakukan adalah :

1. Merancang suatu Aplikasi *Booking Travel* pada perusahaan *Travel* berbasis *Android* yang mempermudah dan membantu calon penumpang dalam memesan tiket *Travel* secara *Online* menggunakan *Smartphone* khususnya *Android*.
2. Untuk membantu penumpang calon *Travel* yang akan melakukan perjalanan supaya lebih hemat waktu, biaya dan tenaga.
3. Membantu calon penumpang dalam melakukan transaksi *Booking* tiket.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Penelitian ini menawarkan sistem aplikasi berbasis *Android* sehingga para calon penumpang tidak perlu lagi memesan tiket secara langsung ke tempat CV Nusa Mulya.
2. Sistem aplikasi ini dapat membantu calon penumpang untuk mengetahui harga tiket serta memilih kursi *Travel* secara *Online* dan dapat dengan mudah melakukan *Refund* tanpa ke tempat secara langsung ke tempat CV Nusa Mulya.
3. Sistem aplikasi ini dapat mempermudah proses transaksi dan pemesanan tiket bagi perusahaan kepada para calon penumpang.