

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat sekarang ini, hampir semua orang sudah memiliki *smartphone* dan menggunakan berbagai macam aplikasi *mobile* yang ada di dalamnya. Mulai dari aplikasi *games* sebagai hiburan, aplikasi untuk membantu kerja manusia, dan aplikasi untuk memenuhi kebutuhan manusia. Sebagai alat untuk memenuhi kebutuhan manusia, terdapat banyak aplikasi *mobile* yang diciptakan agar kebutuhan itu dapat dipenuhi dengan cepat seperti aplikasi *booking online* (Chumairoh, Budiman, & Satyareni, 2014). Aplikasi *booking online* memungkinkan seseorang untuk menyewa sesuatu secara *online* tanpa harus mendatangi penyedia secara langsung. Kemudahan yang diberikan aplikasi *booking online* sangat tepat dalam menghemat waktu baik dari segi ketersediaan informasi dan juga proses penyewaan. Aplikasi ini sangat tepat jika digunakan dalam menyewakan wisma dan gedung milik PT Kereta Api Indonesia yang dapat disewakan secara umum (Ariyanto, 2013).

PT Kereta Api Indonesia (Persero) merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang menyediakan, mengatur, dan mengurus jasa angkutan kereta api di Indonesia. (PT Kereta Api Indonesia). PT KAI memiliki beberapa wilayah operasi, salah satunya Divisi Regional II Sumatra Barat yang mengoperasikan kereta api di seluruh wilayah provinsi Sumatra Barat. PT KAI Divisi Regional II Sumatra Barat memiliki wisma sebagai bisnis usaha penunjang yang dapat di sewa secara umum selain sebagai tempat penginapan pegawainya. Divisi Regional II Sumatra Barat mengelola wisma yang berlokasi di kota Padang dan Padang Panjang. Selain wisma, PT KAI Divisi Regional II Sumatra Barat juga menyewakan gedung aulanya secara umum yang berlokasi di kantor PT KAI Divisi Regional II Sumatra Barat, Padang. Namun, tidak banyak orang yang mengetahui dapat disewakannya dan tidak adanya informasi ketersediaan ruangan wisma dan gedung aula secara umum. Berdasarkan hasil wawancara, kendala yang dihadapi dalam penyewaan

wisma dan gedung aula adalah cara penyewaannya yang masih manual dan belum sistematis. Penyewaan hanya dapat dilakukan dengan menghubungi nomor *handphone* pegawai atau datang langsung ke lokasi yang tentu saja tidak ada kepastian pencatatan secara langsung. Pelanggan yang menanyakan informasi mengenai ketersediaan wisma dan gedung aula baik dengan cara didatangi langsung atau dengan menghubungi melalui nomor *handphone* tertentu tentu tidaklah efisien.

Untuk sistematis penyewaan wisma dan gedung aula yang lebih baik, PT KAI dapat membuat suatu aplikasi *web* ataupun *mobile* sehingga pengunjung dapat lebih mudah mendapat informasi terkait ketersediaan ruangan dan melakukan *booking* secara *online*. Cara *booking online* dengan *website* bisa saja ditambah pada *website* resmi milik PT KAI. Namun, melihat kondisi masyarakat sekarang yang pada umumnya sudah memakai *smartphone*, melakukan *booking online* dari aplikasi *mobile* adalah cara yang lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan cara mengaksesnya pada *website*. Hal ini didukung dengan beberapa penelitian terkait tentang *booking online* yang sudah dilakukan sebelumnya.

Menurut penelitian yang berjudul Rancang Bangun Aplikasi *Mobile*-Resto Reservation Pada *Multiplatform*, dengan menerapkan teknologi baru dalam pemesanan dapat menciptakan citra khusus bagi pelanggan (Ahmad, 2013). Selain itu pada penelitian dengan judul Aplikasi Pemesanan Kamar Serta Pengelolaan Data Kamar Secara *Mobile* pada Hotel Le Beringin, dengan adanya aplikasi pemesanan kamar via *mobile* pihak hotel dapat menganalisa hasil transaksi dan pemesanan kamar serta kelebihan dan kekurangan hotel berdasarkan *feedback* yang diberikan pelanggan (Christianti & Handoko, 2010). Pada penelitian lainnya yang berjudul Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Berbasis *Mobile*, dimana aplikasi terkait seharusnya bisa lebih dikembangkan dengan penambahan fitur ketika ada kenaikan harga yang biasa terjadi pada hari libur admin dapat mengubah harga tiket (Witono & Susanto, 2012). Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut ditarik kesimpulan bahwa aplikasi *booking* secara *online* dapat memudahkan pihak penyedia dalam mengelola usahanya dan menganalisanya berdasarkan tanggapan yang diberikan pelanggan.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berjudul Rancang Bangun Aplikasi *Booking Online* Penyewaan Wisma dan Gedung Aula PT Kereta Api Indonesia Divisi Regional II Sumatra Barat Berbasis *Web* dan *Mobile*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pembangunan aplikasi *booking online* penyewaan wisma dan gedung aula PT Kereta Api Indonesia Divisi Regional II Sumatra Barat berbasis *web* dan *mobile*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibangun untuk melakukan *booking* secara *online* dan menyewa kamar wisma dan gedung aula milik PT Kereta Api Indonesia yang ada di wilayah Sumatra Barat.
2. Aplikasi dibangun tanpa sistem pembayaran di dalamnya.
3. Aplikasi *web* dibangun dengan *framework* Laravel.
4. Aplikasi *mobile* dibangun dengan sistem operasi Android.
5. Aplikasi *booking online* penyewaan wisma dan gedung aula ini dibangun hingga tahap implementasi dan pengujian.
6. Tahap implementasi aplikasi mencakup pembangunan aplikasi yang dapat dikelola oleh admin dan diakses oleh pelanggan.
7. Terdapat laporan penyewaan dalam aplikasi yang dikelola oleh admin.
8. Tahap pengujian dilakukan dengan memeriksa ketersediaan fungsional dan kesesuaian dengan rancangan aplikasi pada tahap desain.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis dan merancang aplikasi *booking online* penyewaan wisma dan gedung aula berbasis *web* dan *mobile*.
2. Membangun dan menguji aplikasi *booking online* penyewaan wisma dan gedung aula berbasis *web* dan *mobile*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini terdiri dari enam bab yaitu:

1. BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi menjelaskan latar belakang masalah yang ada, rumusan masalah berdasarkan latar belakang, batasan masalah yang akan dibahas, tujuan, dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori pendukung yang akan digunakan dalam penelitian ini.

3. BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, dan metode pembangunan sistem yang digunakan.

4. BAB IV : ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pemodelan analisis sistem menggunakan *tools* seperti, *Business Process Model Notation (BPMN)*, *use case diagram*, *use case scenario*, *sequence diagram*, *class analysis*, perancangan *database*, struktur dan tabel *database*, *class diagram*, arsitektur aplikasi dan perancangan antarmuka.

5. BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang pengimplementasian aplikasi ke dalam bahasa pemrograman berdasarkan hasil analisis dan perancangan, serta pengujian terhadap hasil implementasi sistem.

6. BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan terhadap hasil penelitian dan saran untuk pengembangan sistem kedepannya.