

## **BAB I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dalam era yang semakin terhubung digital seperti sekarang ini, teknologi telah mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk cara kita melakukan perjalanan. Industri perjalanan telah mengalami transformasi yang luar biasa berkat perkembangan aplikasi *mobile* yang inovatif. Aplikasi travel telah menjadi sahabat setia para wisatawan modern, memberikan kemudahan, kenyamanan, dan pengalaman yang tak terlupakan dalam merencanakan dan menjalani perjalanan mereka.

Aplikasi travel telah memberikan dampak signifikan pada bisnis perjalanan, dengan memberikan kemudahan dan kenyamanan yang sebelumnya sulit diakses oleh pelanggan. Melalui aplikasi, bisnis perjalanan dapat menawarkan berbagai layanan dan produk mereka dengan lebih mudah dijangkau oleh pelanggan potensial. Hal ini membantu memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan visibilitas bisnis.

Selain itu, aplikasi travel juga memberikan peluang baru bagi bisnis perjalanan untuk meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Melalui fitur-fitur seperti notifikasi, diskon khusus, dan program loyalitas, bisnis dapat terhubung secara langsung dengan pelanggan mereka dan mendorong keterlibatan yang lebih tinggi. Hal ini membantu memperkuat hubungan bisnis pelanggan, memperoleh pelanggan setia, dan meningkatkan pendapatan.

PETTA Express Tour And Travel Banyuwangi adalah sebuah perusahaan perjalanan yang berbasis di Banyuwangi. Perusahaan ini telah menjadi salah satu pelopor dan pemimpin dalam industri perjalanan di daerah tersebut. PETTA Express Tour And Travel Banyuwangi menyediakan berbagai layanan perjalanan yang meliputi pengaturan tur, penyewaan kendaraan, akomodasi, dan berbagai kebutuhan perjalanan lainnya.

PETTA Express Tour And Travel Banyuwangi mengalami kesulitan dalam menjaga efisiensi dan kecepatan proses penjemputan pelanggan. Kendala-kendala yang dihadapi antara lain pengaturan logistik penjemputan yang tidak efisien dan

rute perjalanan yang tidak optimal. Hal ini menyebabkan pelanggan harus menunggu lebih lama dari yang diharapkan sebelum mereka dapat berangkat, mengakibatkan ketidaknyamanan dan keterlambatan.

Metode pemesanan tiket yang masih konvensional, seperti datang langsung ke loket atau menghubungi agen perjalanan secara langsung, dapat menyulitkan bagi pelanggan yang berada di lokasi yang jauh atau tidak memiliki akses yang mudah. Ini bisa menjadi kendala bagi mereka yang tinggal di daerah terpencil atau pelanggan yang memiliki mobilitas terbatas.

Pelanggan mungkin hanya memiliki akses terbatas terhadap informasi tentang pilihan perjalanan yang tersedia. Mereka harus mengandalkan informasi yang diberikan oleh agen perjalanan atau brosur fisik yang disediakan. Ini dapat mengurangi kemampuan pelanggan untuk membandingkan harga, jadwal, dan opsi lainnya dengan cepat dan efisien.

Ketersediaan fitur pemesanan tiket *online* yang memungkinkan pelanggan untuk memilih tujuan, tanggal keberangkatan, jumlah penumpang, dan opsi lainnya dengan mudah. Informasi yang lengkap tentang jadwal perjalanan, dan harga tiket. Pelanggan dapat melakukan pembayaran secara *online* melalui metode pembayaran yang beragam, seperti transfer bank, atau dompet digital yang akan memudahkan dalam proses pemesanan layanan travel.

Selain itu, ketersediaan sistem penjemputan terintegrasi yang memungkinkan pelanggan untuk memasukkan lokasi penjemputan mereka secara jelas. Dengan menggunakan teknologi pemetaan dan navigasi, kendaraan penjemputan dapat mengakses informasi ini secara langsung dan mengoptimalkan rute penjemputan untuk meningkatkan efisiensi.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini akan mengambil judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Android”. Aplikasi ini nantinya akan memberikan keuntungan bagi pelanggan dalam hal kemudahan dan kenyamanan dalam proses pemesanan tiket travel, serta memberikan keuntungan bagi perusahaan dalam hal efisiensi dan efektivitas pengelolaan pemesanan travel. Aplikasi ini juga dapat membantu perusahaan dalam melakukan promosi bisnis Travel-nya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah dalam laporan ini yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk penjualan tiket bagi perusahaan travel berbasis *android*?
2. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang dapat membantu menentukan jarak terdekat dan waktu tercepat dalam proses penjemputan?
3. Bagaimana mengintegrasikan aplikasi dalam melakukan proses pembayaran *online* melalui Transfer Bank dan *Virtual Account*?

## 1.3 Batasan Masalah

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

1. Perusahaan travel yang menjadi sampel adalah PETTA Express Tour And Travel yang berada di Kabupaten Banyuwangi
2. Arsitektur yang digunakan untuk membangun aplikasi adalah *client server*.
3. Perancangan rute maps menggunakan OSRM.
4. Algoritma yang digunakan adalah algoritma dijkstra untuk menentukan jarak terdekat suatu lokasi tertentu
5. Sistem pemesanan dan pembayaran tiket semua dilakukan secara *online*.

## 1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari tugas akhir ini, yaitu sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun aplikasi untuk penjualan tiket bagi perusahaan travel berbasis android.
2. Merancang dan membangun aplikasi yang dapat membantu menentukan jarak terdekat dan waktu tercepat dalam proses penjemputan
3. Mengintegrasikan aplikasi dalam melakukan proses pembayaran online melalui Transfer Bank dan *Virtual Account*.

## 1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penyusunan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan pelanggan untuk memesan tiket dengan menggunakan aplikasi yang dijangkau secara *online*.
2. Dapat membantu admin dalam mengelola data pemesanan tiket travel.
3. Dapat memudahkan supir dalam menentukan rute terdekat dengan menggunakan algoritma dijkstra pada saat penjemputan penumpang.