

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang meningkat dengan cepat, tentunya membuat semua hal yang berkaitan dengan kebutuhan manusia akan dibuat menjadi semudah mungkin dilakukan untuk menghasilkan informasi berupa solusi dalam menangani suatu permasalahan.

Manfaat berkembangnya teknologi ini sangat menguntungkan bagi banyak pihak terutama bagi suatu perusahaan, sehingga sekarang ini banyak perusahaan yang merubah aktivitas pelaksanaan kerja yang pada awalnya dilakukan secara manual dengan hanya menggunakan sumber daya manusia, sekarang lebih menggunakan teknologi guna untuk menunjang aktivitas kerja sehingga pekerjaan bisa lebih optimal.

Salah satu teknologi yang saat ini banyak dimanfaatkan adalah media informasi berbasis *web*, Karena *web* dapat menghasilkan aplikasi *multi platform* sehingga hampir semua perangkat komputer maupun *mobile* dapat mengaksesnya.

Sektor wisata saat ini menjadi salah satu sektor unggulan bagi pemerintah Indonesia untuk mendapatkan devisa negara, maka pelayanan serta manajemen proses perlu ditingkatkan melalui perancangan program-program yang diintegrasikan dengan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan ke Indonesia

Pemesanan tiket adalah salah satu proses yang sering dilakukan sebelum melaksanakan suatu tujuan, khususnya tiket untuk masuk ke tempat wisata yang sebelumnya hanya sebatas menggunakan aplikasi pengolah data dan

pembuatan laporan, belum semua menggunakan sistem yang secara khusus untuk fitur-fitur pengelolaan seperti cetak tiket, laporan penjualan tiket, cetak kartu anggota, dsb

Melihat hal tersebut mendorong kami untuk berusaha membuat suatu aplikasi yang tentunya lebih memudahkan para pegawai wisata untuk melaksanakan kerja. Aplikasi ini nantinya akan menjadi sebuah alternatif baru dalam mengelola usaha tempat wisata.

Melihat situasi ini, kami berusaha memberikan sebuah solusi bagi para pengguna aplikasi tiket masuk wisata yang sebelumnya masih menggunakan cara yang biasa, yaitu dengan membuat sebuah aplikasi tiket masuk tempat wisata berbasis *web*. Fitur-fitur aplikasi yang akan kami buat tentunya juga akan mengikuti perkembangan teknologi pada saat ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, kami dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi tiket masuk tempat wisata berbasis *web* menggunakan *scan qrcode*

## **C. Batasan Masalah**

1. Perangkat *scanner* yang digunakan bukan alat *scanner* murni, melainkan menggunakan kamera, sehingga proses *scan qrcode* terkadang agak lambat.
2. Maksimal anggota member adalah 5 orang.

3. Total biaya pendaftaran sebagai *member* dilakukan diluar aplikasi, sehingga aplikasi tidakakan melaporkan total dana yang sudah terkumpul dari pendaftaran *member*.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penulisan**

1. Tujuan penulisan
  - a. Menyediakan suatu aplikasi tiket masuk tempat wisata yang akan semakin memudahkan para pengelola tempat wisata dalam pengelolaanya.
  - b. Mencoba menggali inovasi-inovasi terbaru seiring semakin berkembangnya teknologi.
2. Manfaat penelitian
  - a. Secara khusus
    - 1) Menambah wawasan mahasiswa tentang sistem dunia kerja yang sesungguhnya.
    - 2) Untuk melatih mahasiswa dalam menerapkan semua hal-hal yang sudah dipelajari selama menempuh pendidikan perkuliahan di Politeknik NSC Surabaya.
    - 3) Menambah pengalaman mahasiswa dalam membuat sebuah aplikasi, supaya nantinya akan semakin terbiasa ketika mendapatkan tugas-tugas selanjutnya untuk membuat aplikasi
  - b. Secara umum
    - 1) Mempermudah para pengelola tempat wisata dalam manajemen tempat wisata mereka.
    - 2) Memberikan kepuasan pada pengunjung
    - 3) Untuk semakin memajukan sistem ticketing pada tempat wisata

- 4) Mengurangi biaya pemeliharaan atau perbaikan pada aplikasi apabila terjadi kerusakan.