

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengunjungi destinasi wisata adalah kegiatan pada setiap orang yang melakukan berpergian, berlibur, maupun berkunjung pada suatu tempat atau wilayah yang tujuannya perjalanan sebagai pengisi waktu luang. Dengan pengaruhnya berorientasi pasar (*market oriented*) menjadi daya tarik tersendiri terhadap kepuasan wisatawan dengan keindahan pembangunan, seni dan peninggalan budaya. Bagi perekonomian Indonesia khususnya pelaku usaha mendapati keuntungan, pada peran penting terhadap sumber daya dan modal sebagai penyelenggaraan peningkatan era perkembangan dan kebutuhan wisata, dengan pemenuhan kebutuhan jasa dan fasilitas umum.

Destinasi wisata terdapat di setiap daerah, yang mana wisata menjadi perhatian untuk berkunjung sebagai objek dan gaya hidup terhadap masyarakat. Sehingga memperoleh kesan suasana dan menyenangkan. sifat pengunjung dapat menilai dan pandangan pada setiap objek, *The Heritage Palace* mempunyai dekorasi unik dengan kebudayaan sejarah serta koleksi kendaraan mobil tua, memiliki bidang seni lukis bentuk *3D Trick Art* dan secara instagramable hingga menyuguhkan konsep bangunan tua menjadikan desain klasik bernuansa Eropa menarik dan wisata ini sebagai destinasi Hits bagi turis. Wisata ini dahulunya pada zaman Sultan Pakubowono X dibangun pada Tahun 1892, kemudian pada 9

Juni 2018, wisata ini sudah dibuka meskipun baru beroperasi. Letak Wisata ini Provinsi Jawa Tengah kecamatan Kartasura kabupaten Sukoharjo, dengan dikenal strategis jalan raya pertemuan Yogyakarta, Semarang dan Surakarta.

Pemesanan tiket wisata menjadi prediksinya para pengunjung sehingga menjadi dampak pengaruh antrian, dengan berdasarkan perkembangan era wisata supaya mengoptimalkan terjadinya penumpukkan serta ketidakberaturan uang kembalian yang terkadang tidak sama jumlah nominalnya, maka akan dibuat sistem yang berjalan untuk dapat memasuki wahana wisata keluarga dan menikmati hiburannya, faktor utama kendala menyebabkan para pengunjung harus menunggu antrian di loket serta sistem pembayaran belum secara komputerisasi, petugas memerlukan bukti pembayaran dari pengunjung. Supaya meminimalisir penggunaan tiket kertas maka dialihkan secara digital E-Tiket yang berbasis *Online*, selanjutnya pembayaran bisa masuk ke sistem sehingga petugas administrasi dapat melihat laporan dan terhubung otomatis ke sistem *websitenya*. pembayaran akan masuk di rekening perusahaan, *staff* administrasi bisa mengecek laporan dan merekap keuangan yang berdasarkan statistik pengunjung melalui *website*. Latar belakang ini mengangkat sebagai tema yang dikemukakan maka penulis tertarik , pada objek penelitian dan mengembangkan hasil dari penelitian. Untuk menjadi bahan penulisan sebagai syarat tugas akhir dengan berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN E-TIKET WISATA PADA PT. THE HERITAGE PALACE KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO BERBASIS *QR CODE* DENGAN MENGGUNAKAN METODE *MOVING AVERAGE*”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka uraian dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pembayaran bisa dilakukan tunai maupun *online*, hanya saja pembayaran bukti yang sudah dibayarkan tidak masuk langsung ke sistem. Maka selaku administrasi harus meminta foto ke konsumen.
2. Memerlukan pengelolaan laporan statistik pengunjung yang berdasarkan dari jumlah pembelian tiket.
3. Dengan melakukan pembayaran cashless maka selaku admin tidak perlu menyiapkan uang tunai dan kembalian dengan jumlah nominal kurang pas maupun lebih, meminimalisir penggunaan tiket yang masih menggunakan kertas dan beralih ke E-Tiket.
4. Pengelolaan transaksi pembayaran secara tepat dan efisien agar masuk sistem secara komputerisasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penyusunan penelitian ini sebagai berikut :

1. Dengan mempersingkat waktu dari antrian loket, maka para pengunjung tidak perlu harus membayar uang tunai, sebagai tanda pembayaran hanya cukup *scan QR Code* dan langsung masuk ke area wisata.

2. Hasil sistem tersebut dapat digunakan oleh selaku administrasi tanpa harus meminta foto ke konsumen sehingga dapat mengecek ke sistem dengan *username* dan *password*.
3. Mengurangi terjadinya resiko penumpukkan antrian di loket.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sistem, tiket manual serta pembayaran yang harus di loket kemudian dialihkan menjadi E-Tiket.
2. Dengan memudahkan para pengunjung wisata maka terhindar dari penumpukkan antrian.

1.5 Ruang Lingkup

Dalam Tugas Akhir ini penulis membuat sistem, Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan E-Tiket Wisata Pada The Heritage Palace Kartasura Kabupaten Sukoharjo Berbasis *QR Code* Dengan Menggunakan *Metode Moving Average*, petugas dapat memanfaatkan sistem dan fitur *scan QR Code* kepada pengunjung untuk akses masuk ke wisata tanpa harus menunggu di loket. Aplikasi ini, bisa menunjukkan statistik jumlah pengunjung, data pengunjung, riwayat pembayaran yang sudah diatur oleh sistem otomatis tersimpan dari berdasarkan tanggal.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan, penelitian ini merupakan garis besar penyusunan laporan yang memudahkan jalan pikiran dalam memahami secara keseluruhan isi penelitian ini. Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas latar belakang, permasalahan, tujuan, serta manfaat saya dalam melakukan penelitian ini. Dan bab ini juga terdapat berupa batasan masalah yang berguna untuk membatasi lingkup area permasalahan yang akan saya teliti.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini memuat tentang penjelasan teori-teori yang saya gunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini, seperti Pengertian Sistem (Karakteristik Sistem dan Ciri-ciri Sistem) , Informasi, Pemesanan, E-Tiket *QR Code*, dan *Metode Average*.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai tentang kerangka pemikiran, pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, waktu dan tempat sebagai penelitian serta alat dan bahan sebagai pendukung lainnya yang saya gunakan, untuk melakukan penelitian serta laporan penulisan skripsi ini.

BAB IV RANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas tentang sejarah berdirinya lokasi, struktur organisasi, analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan sistem usulan mula dari *Use Case*, *Activity Diagram*, skenario, serta desain aplikasi yang akan dibuat.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang hasil aplikasi yang sudah dibuat seperti tampilan aplikasi dan uji coba terhadap beberapa fitur dan tampilan menu aplikasi yang sudah dibuat apakah uji kelayakan dapat berfungsi secara baik atau tidak.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini memberikan kesimpulan dari tugas akhir yang telah disusun dan juga saran sebagai bentuk harapan dapat berguna bagi pihak-pihak yang berkepentingan.