

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara perlahan kini sistem informasi pemesanan tiket online sudah menempati peranan penting dalam dunia pemesanan tiket pada masa sekarang ini (Purba Windania, 2020). Proses pemesanan dan pembelian tiket secara fisik yaitu datang langsung ke tempat mulai tergeser oleh transaksi elektronik, karena transaksi elektronik dengan menggunakan internet dapat dilakukan secara efisien dan efektif (Septian, 2019).

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode pengembangan *software* yang disederhanakan dengan berbagai tahapan dalam proses pengembangannya sehingga menjadi lebih adaptif dan fleksibel. XP bukan hanya berpusat pada *coding* tetapi juga meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak termasuk dalam *Agile Software Development*. XP menggunakan pendekatan *object-oriented* dimunculkan untuk menangani perubahan-perubahan yang biasanya sering terjadi pada saat pengembangan berlangsung bahkan pada saat proses pengembangan sudah hampir berakhir. Selain itu XP juga dimunculkan untuk mengatasi berbagai *requirements* yang tidak jelas dari *user* (Ramadhani & Riyadi, 2019).

Berdasarkan hal ini kemudian dilahirkan konsep XP yang digagas oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada Maret 1996. Metode XP merupakan yang terpopuler dari beberapa metodologi pengembangan *software* yang dipakai untuk mengimplementasikan proyek pengembangan perangkat lunak (Taufik, 2020).

Waterboom Sukahaji merupakan salah satu produsen yang bergerak di bidang pariwisata yang berlokasi di Jalan Cihaurbeuti, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Dalam proses pemesanan tiket, *Waterboom* Sukahaji masih menggunakan sistem penjualan tiket secara konvensional, dimana para wisatawan harus datang secara langsung untuk melakukan pembelian tiket, adapun cara yang selanjutnya yaitu admin menerima *chat whatsapp* / telepon dari sekolah-sekolah ataupun individu, kemudian admin *Waterboom* akan mencatat jadwal tersebut pada *Whiteboard*. Sampai saat ini, cara penjualan tiket konvensional masih dapat berjalan dengan cukup baik. Namun demikian, masih banyak kendala yang dihadapi, diantaranya yaitu, data hilang atau terhapus, bentrohnya kunjungan dengan kelompok wisata yang lain, dan juga antrian yang panjang pada loket tiket.

Penelitian serupa yang dilakukan (Oktapiah & Hasti, 2020) yang berjudul Sistem Informasi Reservasi Paket Wisata Berbasis Web, dengan permasalahannya yaitu, Marga Tour memiliki sebuah website yang dapat memberikan informasi mengenai layanan yang disediakan. Akan tetapi, website yang dimiliki Marga Tour masih memiliki kekurangan dimana website tersebut hanya sebagai media promosi untuk memberikan informasi tanpa adanya fungsi yang dapat membantu dalam mempermudah melakukan proses reservasi melalui website khususnya reservasi paket

wisata. Kekurangan dalam penelitian yang dilakukan ini yaitu, web yang sudah ada belum tersedia sistem penjadwalan yang otomatis berubah tergantung dengan jadwal wisata.

Jika masalah tersebut dibiarkan dapat berakibat pada kesulitan dalam mengatur waktu berkunjungnya para wisatawan. Hal ini menjadi kendala karena ternyata pada prakteknya kurang efisien bagi karyawan *Waterboom* yang bertugas.

Kekurangan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka peneliti mencoba merancang dan membangun sebuah *Website* untuk memudahkan dalam pengolahan data yang dapat membantu pengarsipan data pemesanan tiket jadwal *Waterboom* yang dapat dioperasikan oleh admin. *Website Wahana Rekreasi Dan Edukasi Sebagai Media Informasi Dan Reservasi* ini dikembangkan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *Framework Laravel*, menggunakan *MySQL* sebagai *database*, penggunaan metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). Pengujian perangkat lunak dilakukan melalui pengujian *black-box testing* yaitu pengujian yang dilakukan dengan menguji perangkat lunak dari segi fungsionalitas. Dengan adanya layanan pemesanan tiket *online* ini diharapkan dapat membantu karyawan dan *customer* dalam memudahkan pemesanan tiket sesuai dengan jadwal yang diharapkan (Nawangsih & Ginanjar, 2019).

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka peneliti mengangkat judul penelitian **“IMPLEMENTASI METODE *EXTREME PROGRAMMING* (XP) PADA *WEBSITE* WAHANA REKREASI DAN EDUKASI SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN RESERVASI”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan dalam penelitian ini adalah :

- 1 Bagaimana merancang *Website* pemesanan jadwal rekreasi di *Waterboom* Sukahaji dengan menggunakan metode *Extreme Programming*?
- 2 Bagaimana penggunaan *website* dengan menerapkan pemesanan jadwal rekreasi di *waterboom* Sukahaji?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Merancang sebuah aplikasi berbasis *website* jadwal pemesanan tiket rekreasi untuk mendata juga menyampaikan informasi terkait data pengarsipan yang mudah di operasikan dengan menggunakan metode *extreme programming*.
2. Penggunaan *website* yang mampu menerapkan pemesanan jadwal rekreasi dan menyebarkan informasi terkait *waterboom* Sukahaji kepada masyarakat umum.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Menimalisir resiko terhadap terhapusnya atau kehilangan data informasi yang telah masuk ke *waterboom* Sukahaji.
2. Mengefisienkan pengguna media *handphone* maupun *whiteboard* dalam pendataan jadwal pemesanan tiket .

3. Membantu dan mempermudah admin maupun karyawan waterboom dalam pendataan jadwal yang masuk.
4. Membantu admin dan juga karyawan bagian tiket untuk memonitoring semua data pemesanan yang masuk.

1.5 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Pembuatan *Website* ini menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan *framework Laravel*.
2. Pengguna dalam *Website* ini adalah admin dan calon wisatawan (admin bertugas untuk mendistribusikan, mengelola data-data pemesanan dan memonitoring jadwal yang telah masuk)
3. Aplikasi tersebut hanya digunakan di lingkungan *Waterboom Sukahaji*.
4. Data yang digunakan merupakan data pemesanan kunjungan rekreasi di *Waterboom Sukahaji*.

1.6 Metodologi Penelitian

Pada metode penelitian ini penulis menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) untuk menyelesaikan penelitian ini yang dibagi menjadi 4 bagian yaitu *Planning, Design, Coding, Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun aturan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama berisi mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab kedua berisi tentang teori, metode dan landasan penelitian ini yang digunakan untuk mendukung penyusun skripsi.

BAB III METODOLOGI

Pada bab ketiga menjelaskan tahapan metode *Extreme Programming* untuk digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, design, hasil testing dan implementasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menguraikan simpulan dari keseluruhan penelitian beserta rekomendasi yang diberikan berdasarkan temuan hasil penelitian