

APLIKASI PEMESANAN TRANSPORTASI *TRAVEL* DI *TRC EQUAL* LAMPUNG BERBASIS ANDROID

Ega Liyando¹⁾, Ajeng Savitri Puspaningrum²⁾, Sigit Doni Ramdan³⁾

¹Informatika

²Informatika

²Informatika

*) sigitpapazola@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini memang canggih, teknologi informasi sangat membantu dan memudahkan masyarakat didalam kehidupan sehari-hari secara maksimal. *TRC EQUAL* lampung dalam proses pelayanan seperti pemesanan *travel*, informasi keberangkatan, dan transaksi pembayaran masih bersifat manual dimana pembeli melakukannya melalui telepon atau datang ke *outlet* hanya untuk mendapatkan informasi *booking* maupun menanyakan harga tiket. Model aplikasi ini menggunakan metode pengembangan sistem *GRAPPLE (Guidelines for Rapid Application Engineering)* sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi dan pemesanan transportasi *travel* dikarenakan tingkat efektivitas dan efisiensi fungsi dari aplikasi itu sendiri.

Kata Kunci: *Travel*, Pemesanan Tiket, Android.

PENDAHULUAN

(Yolanda & Neneng, 2021), (Alakel et al., 2019), (Darwis, Wahyuni, et al., 2020) Perkembangan informasi dan ekonomi yang pesat seperti saat ini telah banyak memaksa individu menggunakan sebagian besar waktunya untuk bekerja, terutama di lampung. Tidak hanya waktu bersama keluarga yang tersita, bahkan waktu untuk beristirahat pun tersita akibat tuntutan pekerjaan. Apalagi hanya untuk sekedar memesan transportasi *travel* untuk bepergian jauh membutuhkan waktu lebih untuk mengunjungi agen *travel*.

TRC Equal Lampung merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pemesanan transportasi *travel* yang beralamatkan di Jl. Abdul Muis Kel. Gedung meneng, Rajabasa, Bandarlampung. Dalam pelayanan seperti pemesanan *travel*, informasi keberangkatan, dan transaksi pembayaran masih bersifat manual dimana pembeli melakukannya melalui telepon atau datang ke *outlet* hanya untuk mendapatkan informasi *booking* maupun menanyakan harga tiket (Riswanda & Priandika, 2021), (Irvansyah et al., 2020), (Juniansyah et al., 2020).

(Rulyana & Borman, 2014), (Styawati & Ariany, 2021), (Puspaningrum et al., 2020) Salah satu teknologi yang bisa untuk menjawab semua masalah ini adalah teknologi *mobile* yang identik dengan piranti berukuran kecil, *portable*, *wireless*, serta mendukung komunikasi. Android seolah menjawab keterbatasan yang ada selama ini, android adalah platform *open source* yang komprehensif dan dirancang untuk *mobile devices*.

KAJIAN PUSTAKA

Sub-bagian I

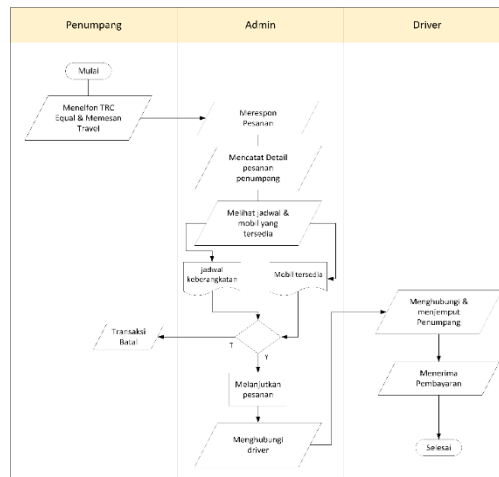
(Mulyanto et al., 2017), (Darwis et al., 2017), (Alita & Isnain, 2020) Secara umum reservasi dapat diartikan sebagai penyediaan seat, yang meliputi keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventori, pendistribusian produk dan pencatatan keseluruhan produk, dan pencatatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat untuk mencapai *revenue* yang optimal.

(Riskiono, 2018), (Arpiansah et al., 2021), (Alakel et al., 2019) Metodologi GRAPPLE merupakan penyederhanaan kerangka metode pengembangan sistem RAD (*Rapid Application Development*), sehingga sistem informasi manajemen dapat dirancang secara cepat. metodologi GRAPPLE merupakan metodologi pengembangan sistem yang setiap tahapannya terdiri dari beberapa tindakan, dan setiap tindakannya menghasilkan produk berupa diagram UML [3]. Model GRAPPLE (*Guidelines for Rapid APplication Engineering*).

(Rahmanto et al., 2021), (Darwis, Octaviansyah, et al., 2020), (Juliyanto & Parjito, 2021) Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang diajukan untuk melakukan tugas khusus. Program seperti ini biasa dikelompokkan menjadi dua, yaitu program aplikasi serbaguna dan program aplikasi spesifik. Aplikasi android ditulis dalam bahasa pemrograman java. Kode java dikompilasi bersama dengan data file resource yang dibutuhkan oleh aplikasi, dimana prosesnya di package oleh tools yang dinamakan apt tools kedalam paket android sehingga menghasilkan file dengan ekstensi .apk. File apk itulah yang disebut dengan aplikasi, dan nantinya dapat di install diperangkat mobile.

METODE

(Anderha & Maskar, 2020), (Damayanti et al., 2021), (Wahyudi et al., 2014) Analisis sistem bertujuan untuk mengetahui apa saja kebutuhna dan kekurangan yang dimiliki pada sistem yang ada, sehingga dapat dibangun sistem baru dengan mengidentifikasi sistem lama yang sedang berjalan saat ini. Adapun proses dari sistem lama yang sedang berjalan saat ini adapun proses dari sistem pemesanan transportasi *travel* yang sedang berjalan pada TRC *Equal*.



Gambar 1

(Harahap et al., 2020), (Alfian & Phelia, 2021), (Ade & Novri, 2019) Analisis kebutuhan non fungsional merupakan analisis yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem. Spesifikasi ini juga meliputi elemen ataupun komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan sistem yang akan dibangun sampai sistem tersebut diimplementasikan. Analisis kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang dibutuhkan sistem. Pada analisis kebutuhan sistem non-fungsional ini dijelaskan mengenai analisis perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan pengguna (*user*).

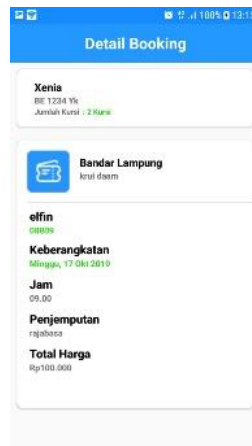
HASIL DAN PEMBAHASAN

(Mandasari, 2017), (Aguss, 2021), (Suprayogi & Pranoto, 2020) Menjelaskan tentang alur aplikasi yang dibuat berupa *form Activity* dan *Fragment* pada aplikasi. Berikut adalah *form Activity* dan *Fragment* aplikasi TRC Travel.

(Mulyanto et al., 2019), (Mulyanto et al., 2020), (Zulkarnais et al., 2018) *Activity* ini telah berhasil berfungsi sesuai dengan yang diharapkan, yaitu melakukan validasi *login* ketika mengisi *username* dan *password* pada *driver*.



Gambar 2



Gambar 3

(Abidin, 2017) Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan, dilakukan pengujian sistem secara fungsional menggunakan *Blackbox Testing*, berikut adalah hasil pengujian *blackbox* yang dirancang pada penelitian ini, pengujian ini dilakukan oleh 5 *user* (penumpang) & 3 *user* (*driver*) untuk mewakili keseluruhan pengujian. Setelah dilakukan pengujian maka dilakukan sebuah perhitungan.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dari bab-bab yang telah dijelaskan, penulis menarik kesimpulan dari beberapa masalah yaitu:

Pengembangan aplikasi TRC Travel menggunakan metode pengembangan sistem GRAPPLE (*Guidelines for Rapid Application Engineering*) dapat menghasilkan solusi yang efektif dan efisien bagi pihak TRC Equal dalam menangani pemesanan *Travel* antar kabupaten di wilayah lampung yang bersifat manual.

Pihak TRC Equal dapat melihat rekap transaksi yang telah berjalan pada sistem ini.

Penumpang lebih mudah dalam pemesanan dan melakukan transaksi transportasi travel antar kabupaten di daerah lampung menggunakan aplikasi TRC *Travel*.

Setelah dilakukan pengujian maka penulis memberikan kesimpulan bahwa aplikasi TRC Travel sangat layak untuk digunakan di TRC Equal.

REFERENSI

- Abidin, Z. (2017). Penerapan Neural Machine Translation untuk Eksperimen Penerjemahan secara Otomatis pada Bahasa Lampung–Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Metode Kuantitatif*, 1.
- Ade, A. P., & Novri, N. H. (2019). APLIKASI SIMPAN PINJAM PADA KOPERASI PT. TELKOM PALEMBANG (KOPEGTEL) MENGGUNAKAN Andrian, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Proyek Berbasis Web. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2(1), . *Jurnal Informanika*, 5(2).
- Aguss, R. M. (2021). ANALYSIS OF PHYSICAL ACTIVITY CHILDREN AGED 7-8 YEARS IN THE TIME OF ADAPTATION TO NEW HABITS. *The 1st International Conference on Language Linguistic Literature and Education (ICLLE)*.
- Alakel, W., Ahmad, I., & Santoso, E. B. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Obat Metode First In First Out (Studi Kasus: Rumah Sakit Bhayangkara Poldo Lampung). *Jurnal Tekno Kompak*.
- Alfian, R., & Phelia, A. (2021). EVALUASI EFEKTIFITAS SISTEM PENGANGKUTAN DAN PENGELOLAAN SAMPAH DI TPA SARIMUKTI KOTA BANDUNG. *JICE (Journal of Infrastructural in Civil Engineering)*, 2(01), 16–22.
- Alita, D., & Isnain, A. R. (2020). Pendeteksian Sarkasme pada Proses Analisis Sentimen Menggunakan Random Forest Classifier. *Jurnal Komputasi*, 8(2), 50–58.
- Anderha, R. R., & Maskar, S. (2020). ANALISIS KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI EKSPONENSIAL. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 1–7.
- Arpiansah, R., Fernando, Y., & Fakhrurozi, J. (2021). GAME EDUKASI VR PENGENALAN DAN PENCEGAHAN VIRUS COVID-19 MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK ANAK USIA DINI. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2), 88–93.
- Damayanti, D., Sulistiani, H., & Umpu, E. (2021). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Pengelolaan Tabungan Siswa pada SD Ar-Raudah Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 11(1), 40–50.
- Darwis, D., Octaviansyah, A. F., Sulistiani, H., & Putra, Y. R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Geografis Pencarian Puskesmas Di Kabupaten Lampung Timur. *Jurnal Komputer Dan Informatika*, 15(1), 159–170.
- Darwis, D., Wahyuni, D., & Dartono, D. (2020). Sistem Informasi Akuntansi Pengolahan Dana Kas Kecil Menggunakan Metode Imprest Pada Pt Sinar Sosro Bandarlampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 15–21.
- Darwis, D., Wamiliana, W., & Junaidi, A. (2017). Proses Pengamanan Data Menggunakan Kombinasi Metode Kriptografi Data Encryption Standard dan Steganografi End Of File. *Prosiding Seminar Nasional METODE KUANTITATIF 2017*, 1(1), 228–240.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (Ar) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25.
- Irvansyah, F., Setiawansyah, S., & Muhaqiqin, M. (2020). Aplikasi Pemesanan Jasa Cukur Rambut Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 26–32.
- Juliyanto, F., & Parjito, P. (2021). REKAYASA APLIKASI MANAJEMEN E-FILLING DOKUMEN SURAT PADA PT ALP (ATOSIM LAMPUNG PELAYARAN). *Jurnal*

- Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 43–49.
- Juniansyah, B. D., Susanto, E. R., & Wahyudi, A. D. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. *Jurnal Tekno Kompak*, 14(1), 41–46.
- Mandasari, B. (2017). *Role Playing Activity in English for Business Class for Non-English Study Program*.
- Mulyanto, A., Borman, R. I., Prasetyawan, P., Jatmiko, W., & Mursanto, P. (2019). Real-time human detection and tracking using two sequential frames for advanced driver assistance system. *2019 3rd International Conference on Informatics and Computational Sciences (ICICoS)*, 1–5.
- Mulyanto, A., Borman, R. I., Prasetyawan, P., Jatmiko, W., Mursanto, P., & Sinaga, A. (2020). Indonesian Traffic Sign Recognition For Advanced Driver Assistant (ADAS) Using YOLOv4. *2020 3rd International Seminar on Research of Information Technology and Intelligent Systems (ISRITI)*, 520–524.
- Mulyanto, A., Nurhuda, Y. A., & Wiyanto, N. (2017). Penyelesaian Kata Ambigu Pada Proses POS Tagging Menggunakan Algoritma Hidden Markov Model (HMM). *Prosiding Seminar Nasional Metode Kuantitatif*, 1.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Rahmanto, Y., Alfian, J., Damayanti, D., & Borman, R. I. (2021). *Penerapan Algoritma Sequential Search pada Aplikasi Kamus Bahasa Ilmiah Tumbuhan*.
- Riskiono, S. D. (2018). Implementasi Metode Load Balancing Dalam Mendukung Sistem Kluster Server. *SEMNAS RISTEK*, 455–460.
- Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 2(1), 94–101.
- Rulyana, D., & Borman, R. I. (2014). Aplikasi Simulasi Tes Potensi Akademik Berbasis Mobile Platform Android. *Seminar Nasional FMIPA-Universitas Terbuka*. DKI Jakarta.
- Styawati, S., & Ariany, F. (2021). Sistem Monitoring Tumbuh Kembang Balita/Batita di Tengah Covid-19 Berbasis Mobile. *J. Inform. Univ. Pamulang*, 5(4), 490.
- Suprayogi, S., & Pranoto, B. E. (2020). Students' Perspectives Toward News Voiceover Activity in Pronunciation Class. *Proceedings of the Twelfth Conference on Applied Linguistics (CONAPLIN 2019)*, 430, 203–206.
- Wahyudi, A., Budi, A. S., & Purwanto, E. (2014). ANALISIS KAPASITAS JEMBATAN RANGKA BAJA AUSTRIA TIPE DENGAN MENGGUNAKAN SOFTWARE MIDAS CIVIL (Studi Kasus Jembatan Pintu Air Sepuluh). *Matriks Teknik Sipil*, 2(2), 155–163.
- Yolanda, S., & Neneng, N. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi untuk Perhitungan Biaya Sewa Kontainer Pada PT Java Sarana Mitra Sejati. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1), 24–34.
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 96–102.