

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini manusia sudah mulai mengutamakan mobilitas yang cepat dalam melakukan setiap aktivitasnya, baik dalam urusan pekerjaan ataupun urusan bepergian untuk berwisata, mengunjungi keluarga, teman dan kerabat. Karena kebutuhan mobilitas yang tinggi tersebut, maka diperlukan jenis transportasi, penyedia transportasi dan fasilitas yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan manusia saat ini. Transportasi yang cocok untuk kebutuhan tersebut adalah pesawat terbang karena hemat waktu dalam memindahkan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Karena banyak pengguna pesawat terbang maka harus diperhatikan pula mengenai bandar udara sebagai fasilitas pesawat terbang dan fasilitas penunjang lainnya.

Bandara sebagai suatu simpul dari suatu sistem transportasi udara dewasa ini memiliki peran yang sangat penting sebagai salah satu pintu gerbang negara dari negara lain. Selain itu juga bandara merupakan salah satu infrastruktur transportasi yang wajib ada dalam setiap negara ini sangat berperan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi karena setiap waktu terjadi pergerakan lalu-lintas pesawat yang datang dan pergi atau dari bandar udara baik dari dalam maupun luar negeri.

Dengan memperhatikan pengelolaan bandara, pengembangan bandar udara juga penting dilakukan untuk merespon masyarakat yang semakin banyak menggunakan jasa bandar udara. Pengembangan bandar udara harus memiliki perencanaan yang matang dengan memperhatikan berbagai aspek agar segala yang direncanakan dalam pengembangan tersebut benar dapat memberikan keuntungan baik untuk kepuasan masyarakat dalam menggunakan jasa bandara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka rumusan masalah pada Aplikasi info bandara adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah cara agar pengguna dapat melihat info bandara?
2. Bagaimanakah cara agar pengguna dapat melihat jadwal pesawat?
3. Bagaimanakah cara agar pengguna dapat melihat info wisata, info hotel, info kendaraan, dan lain-lain?
4. Bagaimanakah cara agar aplikasi mudah diakses oleh pengguna?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun Aplikasi info bandara yang memiliki fitur sebagai berikut:

1. Pengguna dapat melihat info bandara dengan mudah.
2. Pengguna dapat melihat jadwal pesawat.
3. Pengguna dapat melihat info wisata, info hotel, info kendaraan, dan lain-lain.
4. Pengguna dapat dengan mudah mengakses aplikasi saat akan melihat jadwal pesawat.

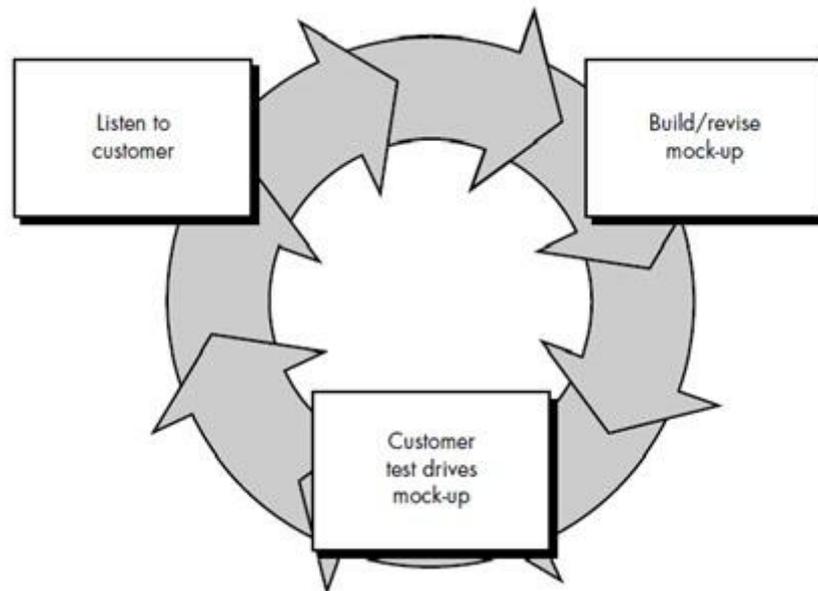
1.4 Batasan Masalah

Dalam pengembangan aplikasi terdapat batasan-batasan masalah yang ditemukan. Berikut adalah batasan-batasan masalah dari aplikasi yang dibangun:

1. memudahkan user melihat info yang ada di bandara
2. memudahkan user melihat jadwal pesawat
3. Memberikan solusi sehingga user dapat mengakses aplikasi dengan mudah

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan dalam pembuatan proyek akhir ini menggunakan prototype Model :



Gambar 1.1 Prototyping Model menurut Roger S. Pressman, Ph.D. [11]

Dalam pengembangan aplikasi menggunakan metode pengerjaan dengan model pengembangan liner sequential model atau model prototype. Alasan menggunakan model prototype yaitu karena jarak yang jauh sehingga membutuhkan beban anggaran jauh lebih besar, pihak client itu sendiri pun susah untuk ditemui hanya dapat ditemui pada saat awal pengerjaan. Berikut ini tahapan-tahapan model prototype:

1. Listen to costumer (Mendengarkan Pelanggan)

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengarkan keluhan pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai dengan kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana cara sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi.

2. Build/ revise mock-up (Pembuatan/revisi market)

Pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan prototype sistem. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pelanggan atau pengguna.

3. customer test drive mock-up (pelanggan mengendalikan market)

pada tahap ini, *prototype* dari sistem di uji coba oleh pelanggan atau pengguna, kemudian dilakukan evaluasi, kekurangan-kekurangan dari kebutuhan pelanggan. Pengembangan kemudian mendengarkan kembali keluhan pelanggan untuk memperbaiki prototype yang ada.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Adapun Jadwal Pengerjaan proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Pengerjaan

Kegiatan	Waktu Pengerjaan															
	Februari 2019				Maret 2019				April 2019				Mei 2019			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■												
Analisis					■	■										
Desain					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengkodean					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengujian									■	■	■	■	■	■	■	■
Implementasi									■	■	■	■	■	■	■	■
Pembuatan Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■