

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan skripsi ini.

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi merupakan suatu sistem yang dirancang untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi, serta memiliki empat komponen penting yaitu teknologi, proses, struktur, dan manusia. Keempat komponen sistem informasi ini saling bergantung. Artinya, perubahan dalam satu komponen dapat mempengaruhi komponen lainnya. Alasan utama organisasi memperkenalkan sistem informasi baru yaitu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja organisasi tersebut (Watson, 2007).

PT. ASDP Indonesia Ferry Persero adalah perusahaan jasa angkutan penyeberangan dan pengelola pelabuhan penyeberangan untuk penumpang, kendaraan dan barang. PT. ASDP Indonesia Ferry Persero sampai saat ini telah memiliki 29 cabang yang tersebar di seluruh Indonesia. PT. ASDP Cabang Ketapang merupakan salah satu pintu gerbang masuk dari Pulau Jawa menuju ke Pulau Bali. Arus lalu lintas penumpang, kendaraan maupun barang di pelabuhan penyeberangan tersebut terus mengalami peningkatan setiap tahunnya. Pada saat kondisi puncak, sering terjadi antrian kendaraan yang panjang. Daya tampung pelabuhan terbatas, sehingga diperkirakan pada masa mendatang antrian yang terjadi akan semakin panjang.

PT. ASDP Indonesia Ferry Persero tidak dapat mengabaikan sistem informasi karena sistem informasi memainkan peran yang kritikal di dalam organisasi. Sistem informasi ini sangat mempengaruhi secara langsung bagaimana manajemen mengambil keputusan, membuat rencana, dan mengelola para pegawainya, serta meningkatkan sasaran kinerja yang hendak dicapai, yaitu bagaimana menetapkan ukuran atau bobot setiap tujuan/kegiatan, menetapkan standar pelayanan minimum, dan bagaimana menetapkan standar dan prosedur pelayanan baku kepada masyarakat.

Berdasarkan data dari PT. ASDP Cabang Ketapang tahun 2012, terdapat antrian kendaraan yang akan masuk pada saat menyeberang dari Pulau Jawa menuju ke Pulau Bali pada saat lebaran sepanjang 1 km dari pelabuhan ketapang. Antrian panjang tersebut disebabkan karena saat ini pencatatan kendaraan yang akan menyeberang masih dikelola secara manual atau ditulis tangan sehingga terdapat penumpukan kendaraan di lokasi pelabuhan penyeberangan. Kendaraan dan atau penumpang datang ke areal pintu masuk pelabuhan untuk membeli tiket. Saat pembelian tiket tersebut petugas mencatat manual nomor polisi kendaraan yang akan menyeberang serta data penumpang dalam form manifest. Penumpang membayar tiket serta langsung mengantri di dermaga. Petugas dermaga memeriksa form manifest penumpang yang akan memasuki dermaga untuk diberikan ke administrator untuk penerbitan SPB.

Permasalahan mengenai pengelolaan pelabuhan penyeberangan ketapang-gilimanuk dalam hal kecepatan dan ketepatan waktu pelayanan pengguna pengguna jasa angkutan penyeberangan ini dirasakan belum optimal. Melihat dari permasalahan tersebut, yaitu masih manual nya sistem pencatatan kendaraan dan

penumpang yang menyebabkan menambah waktu proses pelayanan sehingga menyulitkan petugas syahbandar dalam pengambilan keputusan dalam penerbitan Surat Persetujuan Berlayar (SPB). Pada saat situasi sepi kendaraan yang akan menyeberang, akan memudahkan untuk mencatat kendaraan dan penumpang yang pada saat ini dilakukan secara manual, yaitu mengisi kertas (form) manifest tentang jenis kendaraan dan nama penumpang yang dilakukan oleh petugas jaga.

Akan tetapi pada saat situasi kendaraan dan penumpang dalam kondisi agak ramai dan ramai sekali, maka petugas akan kesusahan dalam mengisi data manifest kendaraan dan penumpang. Sejalan dengan pentingnya permasalahan dalam hal kecepatan dan ketepatan waktu pelayanan angkutan penyeberangan, maka diperlukan adanya sistem informasi yang mampu mengelola pelayanan administrasi penyeberangan kendaraan di pelabuhan ketapang gilimanuk.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, dapat dirumuskan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Penyeberangan Kendaraan Di PT. ASDP Indonesia Ferry Persero Cabang Ketapang ?”

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu melebar dari topik yang sudah ditetapkan, maka dibuat batasan masalah sebagai berikut:

1. Perancangan sistem informasi ini akan dilakukan secara online dengan berbasis android dan website.
2. Pada sistem ini data input berupa data penumpang beserta data kendaraannya.

3. Untuk sistem berbasis android akan digunakan oleh penumpang atau dengan kendaraannya serta petugas lapangan, sedangkan sistem berbasis web digunakan oleh petugas/administrasi untuk memproses penerbitan Surat Persetujuan Berlayar (SPB).
4. Pada sistem ini tidak dapat melakukan pembayaran secara *online*.
5. Dalam membangun sistem informasi ini digunakan beberapa software aplikasi web server XAMPP, database NoSQL (Firebase), dan android studio.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem informasi pelayanan administrasi kendaraan di PT. ASDP Indonesia Ferry Persero Cabang Ketapang. Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah membantu mencatat kendaraan dan penumpang yang pada saat ini dilakukan secara manual menjadi lebih efektif dalam waktu pelayanan angkutan penyeberangan.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini akan membantu mengarahkan penyusunan laporan supaya tidak menyimpang dan sebagai acuan dalam mencapai tujuan penulisan laporan skripsi sesuai dengan apa yang diharapkan. Laporan skripsi ini terbagi menjadi 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang terkait permasalahan yang diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang dasar teori yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas, penelitian terdahulu, dan tools yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang tahapan pengerjaan menggunakan metode *extreme programming*. Tahapan dalam bab ini adalah *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), *coding*, dan *testing* (Pengujian).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil sistem yang telah dibuat, yang terdiri dari tiap-tiap halaman antarmuka beserta penjelasannya. Serta membahas uji coba aplikasi yang dibuat, untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian kedepan.