

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, teknologi informasi sangat berkembang pesat di kalangan masyarakat. Pertumbuhan pesat dari Internet berhasil mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek yang paling terasa dari revolusi teknologi adalah perubahan dalam pola komunikasi. Platform sosial, pesan instan, dan konferensi video telah merubah cara kita berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Perkembangan teknologi juga membentuk cara bekerja dan cara berpikir masyarakat yang cenderung menginginkan hal praktis dan efisien. Konsep bekerja dari jarak jauh (*remote work*) menjadi lebih dipertimbangkan oleh masyarakat, hal ini didorong oleh kemampuan koneksi internet saat ini.

Pelabuhan Kalianget, merupakan bagian dari PT. Pelabuhan Indonesia III (Persero) dan berlokasi di Surabaya, Jawa Timur, Indonesia. Pelabuhan Kalianget adalah satu-satunya pelabuhan yang menghubungkan Kecamatan Kalianget, Kabupaten Sumenep, dengan pulau-pulau sekitarnya seperti Pulau Kangean, Pulau Sapudi, Pulau Ra'as, dan Pulau lainnya. Terletak di ujung timur Kabupaten Sumenep, pelabuhan ini memiliki dampak besar terhadap pertumbuhan ekonomi lokal dan nasional. Seiring dengan pertumbuhan ekonomi yang pesat, keberlanjutan infrastruktur pelabuhan yang efisien dan handal menjadi sangat penting.

Masyarakat seringkali dihadapi dengan lambannya proses administrasi pembelian tiket kapal laut di Pelabuhan Kalianget. Saat ini operasional kerja kapal memiliki cukup banyak kendala seperti pemesanan tiket yang masih manual, banyak penumpang yang mengeluh karena tidak dapat tiket serta banyaknya antrian dalam pembelian tiket sehingga membutuhkan waktu yang lama [1]. Maka bersamaan dengan perkembangan zaman, media massa telah meluas seiring dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Sehingga

menumbuhkan kesadaran akan potensi teknologi aplikasi dalam meningkatkan sistem pemesanan tiket

User Centered Design merupakan sebuah proses desain antarmuka yang fokus terhadap tujuan kegunaan, karakteristik pengguna, lingkungan, tugas, dan alur kerja di dalam desainnya. User Centered Design adalah sebuah proses iterative (berulang-ulang), dimana desain dan evaluasi dibangun dari langkah awal hingga implementasi secara terus menerus [2]. User Centered Design memungkinkan perancang untuk terus meningkatkan desain seiring perkembangan pemahaman terhadap pengguna. Proses ini mencakup identifikasi kebutuhan, pembuatan prototipe, dan evaluasi terus-menerus untuk memastikan bahwa produk akhir tidak hanya memenuhi harapan pengguna tetapi juga memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan sebenarnya.

Internet berhasil menjadi sumber prioritas masyarakat saat ini dalam mendapatkan informasi. Perancangan aplikasi ini dapat menjangkau sejumlah besar pengguna dengan perangkat berbasis Android, sebagaimana aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile [3]. Adanya aplikasi ini terbilang sangat dibutuhkan, agar tidak ada kecurangan dari berbagai pihak. Serta memudahkan bagi penumpang dalam proses pembelian tiket, tanpa harus melakukan antrian panjang. Fenomena yang terjadi tentang kebijakan transportasi laut terhadap masyarakat Kepulauan Kangean adalah kurangnya ketertiban penumpang, misalnya kapal sudah melebihi muatan dan kapasitas tapi pihak dari petugas kapal kadang tetap saja menerima penumpang. Hal ini yang menyebabkan para penumpang merasa kurang nyaman dalam perjalanan rute Kangean-Kalianget. Setiap kali beroperasi tidak dapat dipungkiri lagi bahwa pembelian tiket kerap kali habis dari banyaknya masyarakat atau warga kangean yang berkepentingan diluar kangean itu sendiri [4].

Oleh karena itu, saya memilih judul **“Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Laut Berbasis Android Menggunakan Metode User Centered Design ”**. Keberhasilan implementasi desain UI dalam aplikasi pemesanan tiket pelabuhan tidak hanya diukur dari aspek pengguna, tetapi juga

dari dampaknya terhadap operasional pelabuhan secara keseluruhan. Penelitian ini akan membahas berbagai aspek, mulai dari analisis kebutuhan pengguna, perancangan desain UI yang optimal, hingga evaluasi implementasi aplikasi. Penggunaan teknologi ini diharapkan dapat mengurangi waktu antrian. Dengan adanya penelitian dan perancangan aplikasi ini, diharapkan dapat memperoleh wawasan langsung mengenai preferensi dan harapan masyarakat terkait pembelian tiket kapal laut. Dan juga data ini diharapkan dapat menjadi panduan untuk mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan dalam desain aplikasi, sehingga lebih dapat memenuhi ekspektasi penggunaan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan sistem pemesanan tiket pelabuhan yang lebih efisien dan ramah pengguna di Pelabuhan Kalianget.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, identifikasi permasalahan yang akan dikaji yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimana layanan pemesanan tiket kapal laut di pelabuhan Kalianget?
2. Bagaimana analisis penggunaan aplikasi pemesanan tiket kapal laut dengan metode User Centered Design ?
3. Bagaimana penilaian pengguna terhadap kinerja aplikasi, termasuk kecepatan respon dan kehandalan?

1.3 Cakupan Masalah

Penelitian ini menitik beratkan pada Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Laut Berbasis Android. Dengan keterbatasan sumber daya seperti waktu, biaya, dan tenaga, penelitian ini difokuskan pada penyelesaian masalah sebagai berikut:

1. Apakah dengan adanya rancang bangun aplikasi pemesanan tiket online dapat memudahkan pengguna?
2. Sejauh mana aplikasi memberikan informasi yang memadai tentang fasilitas kapal untuk membantu pengguna membuat keputusan?

3. Bagaimana merancang sistem informasi tiket yang efisien untuk mendukung proses pemesanan kapal laut?

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan identifikasi dan batasan masalah sebelumnya, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Dengan adanya aplikasi ini, apakah mampu mempersingkat waktu dalam pembelian tiket. Sehingga memudahkan pengguna dalam proses pembelian tiket?
2. Bagaimana aplikasi rancang bangun pemesanan tiket kapal laut yang berbasis User Centered Design dapat membantu masyarakat untuk memesan tiket?
3. Bagaimana meningkatkan estetika desain antarmuka pengguna (UI) dalam aplikasi pemesanan tiket kapal laut berbasis Android untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik dan memikat bagi pengguna?"

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Mempermudah dan meningkatkan efisiensi proses pemesanan tiket kapal laut di Pelabuhan Kalianget.
2. Mengintegrasikan aplikasi dengan sistem jadwal kapal, inventaris tempat duduk, dan sistem pembayaran untuk memastikan keakuratan informasi dan ketersediaan tiket.
3. Memberikan kontribusi positif dalam pengelolaan pelabuhan Kalianget melalui integrasi sistem pemesanan.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan asumsi awal yang diajukan untuk diuji kevalidannya dalam suatu penelitian ilmiah. Hipotesis yang akan diuji validitasnya dalam penelitian ini menggunakan metode User Centered Design dan diharapkan mampu mendapatkan nilai akurasi rata-rata 70%

1.7 Kegunaan Penelitian

Terdapat beberapa kegunaan penelitian ini dari berbagai konteks, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat meningkatkan efisiensi proses pemesanan tiket, meminimalkan antrian, dan mengoptimalkan penggunaan sumber daya di Pelabuhan Kalianget.
2. Memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik melalui antarmuka yang mudah digunakan, pemrosesan transaksi yang cepat, dan akses mudah ke informasi terkait perjalanan kapal laut.
3. Memberdayakan masyarakat lokal, termasuk para penumpang dan pelaku usaha di sekitar pelabuhan, untuk menggunakan teknologi dalam kegiatan sehari-hari mereka.
4. Menyumbangkan pengetahuan dan solusi inovatif untuk memajukan teknologi aplikasi pemesanan tiket kapal laut berbasis Android, memberikan kontribusi positif pada pengembangan di bidang ini.

