

ABSTRAK

Perkembang informasi dan ekonomi yang pesat seperti sekarang telah banyak memaksa individu menggunakan sebagian besar waktunya untuk bekerja, terutama dikota-kota besar. Tidak hanya waktu bersama keluarga yang tersita, bahkan waktu untuk beristirahat turut tersita akibat tuntutan pekerjaan, apalagi sekedar untuk memesan tiket mobil di agen travel untuk bepergian keluar kota yang *notabene* membutuhkan waktu lebih untuk mengunjungi agen travel.

Pada skripsi ini telah dibuat aplikasi pemesanan tiket mobil berbasis android yang dapat melakukan pemesanan tiket mobil secara *mobile*, dimana *user* terlebih dahulu mendaftarkan sebagai *member* diperusahaan agen travel dan mendepositkan sejumlah uang untuk memiliki saldo pada aplikasi. Metodologi yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan sistem aplikasi ini adalah metode pengembangan perangkat lunak GRAPPLE (*Guidelines for Rappid Application Engineering*) dan bahasa pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Metode GRAPPLE mempunyai lima tahap yaitu pengumpulan kebutuhan (*Requirement Gathering*), analisis (*Analysis*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*) dan penyebaran (*Deployment*). Perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan aplikasi adalah IDE *Eclipse Juno*, *Bluefish* 2.2.4, MySQL 5.5.22, bahasa pemrograman *Java* dan *PHP*.

Aplikasi ini terdiri dari *client* dan *server*, pada sisi *client* dalam hal ini *member* dapat melakukan reservasi tiket mobil dan memilih tempat duduk yang diinginkan secara *mobile* dengan menginputkan kota tujuan dan kursi pesan lalu mengirimkan pesanan tersebut kesisi *server*. Pada sisi *server* dalam hal ini terbagi menjadi admin dan operator dapat melakukan pengolahan data saldo, olah data mobil, olah data trayek, olah data transaksi, olah data operator dan olah data pelanggan.