

SISTEM INFORMASI TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEBSITE PADA PT. AMADA DESTINASI NUSANTARA

Riza Ibrahim¹, Sari Susanti²

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
e-mail: rizaibrahim23@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
e-mail: sarisusanti@gmail.com

Abstrak

Pariwisata merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk terlepas dari pekerjaan dan rutinitas sehari-hari atau mencari suasana baru dengan berekreasi ke luar domisili. Untuk memenuhi kebutuhan wisata masyarakat, biro perjalanan wisata (travel) dapat melayani konsumen untuk memenuhi kebutuhan wisata. PT. Amada Destinasi Nusantara adalah salah satu travel yang mempunyai beberapa masalah, yaitu sulitnya penerimaan informasi karena penyebaran informasi produk yang kurang luas dan proses reservasi atau pemesanan yang masih manual. Maka dari itu, dibutuhkan sistem yang membantu menyelesaikan masalah tersebut. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode Waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam sistem ini adalah PHP, CSS dan juga JavaScript. Hasil dari penelitian ini berupa website yang dapat memuat informasi seperti menampilkan paket wisata beserta harganya, dan informasi perusahaan. Selain itu, melalui website ini dapat dilakukan proses reservasi dengan adanya form pemesanan. Diharapkan dengan adanya sistem informasi berbasis website ini dapat memperluas jangkauan penyebaran informasi mengenai produk yang ada dan juga dapat membantu memudahkan PT. Amada Destinasi Nusantara untuk melakukan reservasi dan pemesanan kedepannya.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Waterfall, Website, Travel, Pariwisata

Abstract

Tourism is an activity which is conducted by individuals or a group to break from work and daily activities or looking for a new a atmosphere by do some recreation outside the domicile. For fulfill tourism needs for the community, travel agency can serve consumers tourism needs. PT. Amada Destinasi Nusantara is one of travel agency that has several problems, which are the difficulties about receiving information because the deployment of product information that is less extensive and the reservation process which is still manual. Therefore, a helpfull system are needed to solve the problems. The method used in this system is Waterfall method. Programming language used in this system are PHP, CSS dan JavaScript. The result of this research are website that can contain information such as displaying tour packages with its prices and company profile. Other that that, through this website a reservation process can be made with the reservation form. Hopefully with the existence of this website-based information system could be expand the range of information deployment about the existing products and also can help make make PT. Amada Destinasi Nusantara easier to make reservations and bookings later on.

Keywords: A Travel Information System, Waterfall, Website, Tourism

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan kegiatan yang terjadi karena adanya suatu kesatuan dari elemen-elemen yang saling berhubungan meliputi wisatawan, daerah tujuan wisata, perjalanan, industri dan lain sebagainya. Sumber devisa yang menjadi andalan di Indonesia adalah Pariwisata sebab Indonesia adalah Negara terluas di Asia Tenggara yang membuat Indonesia memiliki beraneka ragam jenis pariwisata seperti wisata budaya, sosial maupun wisata alam yang masing-masing memiliki ciri khas disetiap daerahnya. Indonesia menjadi salah satu tujuan wisata karena banyaknya potensi yang dimiliki untuk memikat atensi para wisatawan dari berbagai daerah didalam maupun luar negeri. Keindahan dan pesona wisata alam Indonesia tidak dapat diragukan lagi. Selain wisata alam, wisata budaya Indonesia juga memiliki pesonanya sendiri dengan adanya keberagaman seni budaya dan adat masyarakat lokal juga dengan banyaknya bukti mengenai peninggalan-peninggalan sejarah. (Devy et al, 2017)

Pariwisata tidak akan berkembang pesat seperti sekarang tanpa adanya campur tangan penyedia jasa perjalanan wisata atau agen *tour travel*. Agen *tour travel* memiliki peran penting sebagai penyedia jasa pariwisata, salah satunya yaitu untuk merencanakan serta mengatur perjalanan liburan (Ginantra et al, 2019). Dengan adanya *tour travel* tentu membantu wisatawan untuk mendapatkan akses ke destinasi wisata yang dituju. Bisnis *tour travel* kini semakin menjamur di Indonesia, yang menyebabkan persaingan semakin ketat.

Perkembangan Teknologi Informasi berdasarkan hasil survei 2018 oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) penetrasi pengguna *internet* di Indonesia yaitu sekitar 64,8% atau sekitar 171,17 juta jiwa dari total penduduk Indonesia yang jumlahnya 264,16 juta jiwa. Jumlah ini meningkat dari tahun sebelumnya yang tercatat sekitar 143,26 juta dari 262 juta jiwa. Salah satu layanan *internet* yaitu *website*. *Website* merupakan media informasi dengan jangkauan yang luas, serta memungkinkan penyedia jasa dapat berinteraksi dengan konsumen secara mudah (Prayitno et al., 2019). Meningkatnya pengguna *internet* setiap tahunnya menjadi salah satu penyebab bermunculannya

penyedia jasa *travel* secara *online* seperti Traveloka, Trivago, Tiket, dan Pegi-peg. Traveloka menjadi salah satu penyedia jasa *online* terpopuler, pada tahun 2018 tercatat sekitar 2,3% pengguna *internet* mengakses Traveloka. Banyaknya penyedia jasa secara *online* menjadi dampak perusahaan konvensional kurang diminati karena kurang praktis dan efisien. Berkembangnya bisnis *tour travel* tidak lepas dari kemajuan teknologi informasi.

Salah satu perusahaan yang belum memiliki Sistem Informasi atau *website* yaitu PT Amada Destinasi Nusantara. PT Amada Destinasi Nusantara adalah penyedia jasa perjalanan di kota Bandung yang memberi layanan terpadu seperti kebutuhan *travel*, tiket pesawat, dan berbagai paket wisata. Amada Tour & Travel sudah berdiri dari tahun 2016, sehingga Amada sudah berpengalaman dalam bidang bisnis pariwisata. Namun masih kurang dalam pengembangan sistem nya. Belum adanya sistem informasi atau *website* menjadi kendala Amada dalam menyebarkan informasi tentang paket wisatanya. Informasi yang diberikan Amada seperti informasi pelayanan wisata hanya lewat brosur serta media sosial salah satunya *whatsapp*, dinilai belum optimal bagi masyarakat karena info yang di dapat terbatas. Serta instansi harus mengirim form reservasi secara manual lewat *whatsapp* jika ada konsumen yang akan reservasi paket wisata. Pembuatan *invoice* dan laporan reservasi bulanan pun masih manual.

Untuk meningkatkan pelayanan kepada pelanggan maka dibutuhkan sarana *Customer Relationship Management* seperti penerapan situs web (Halimah et al, 2013). Dari permasalahan yang sudah dipaparkan, maka penulis akan membangun "*SISTEM INFORMASI TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEBSITE PADA PT. AMADA DESTINASI NUSANTARA*" Diharapkan sistem informasi yang dibuat akan mempermudah pelanggan dalam mencari paket wisata dan dapat menyesuaikan biaya yang dikeluarkan. Serta mempermudah instansi tersebut dalam menyampaikan informasi, media promosi, mempermudah dalam bertransaksi dengan pelanggan secara cepat dan akurat, serta pembuatan reservasi bulanan secara otomatis.

1.2. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dari laporan ini adalah sebagai berikut:

1. Penyebaran informasi paket wisata kurang luas, sehingga informasi masih sulit diterima calon konsumen.
2. Proses reservasi paket wisata di PT Amada Destinasi Nusantara masih menggunakan formulir manual.

1.3. Tujuan Penelitian

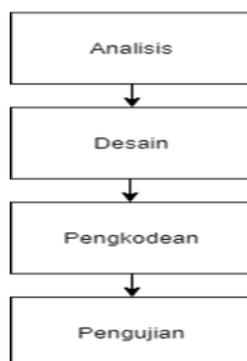
1. Membuat Sistem informasi agar penyebaran informasi lebih luas, dan informasi dapat lebih mudah diterima oleh calon konsumen.
2. Memudahkan proses reservasi paket wisata antara PT Amada Destinasi Nusantara agar formulir tidak manual.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Perusahaan
Diharapkan penelitian ini dapat menjadi solusi untuk permasalahan di PT. Amada Destinasi Nusantara yang berkaitan dengan sistem informasi, sehingga pekerjaan yang dilakukan perusahaan efisien dan akurat.
2. Bagi Penulis
Untuk mengimplemtasikan ilmu yang didapatkan selama perkuliahan, untuk membangun sebuah sistem informasi berbasis website

2. Metode Penelitian

Dalam pembuatan perangkat lunak ini digunakan Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Menurut Pressman, metode *waterfall* merupakan metode yang sifatnya terstruktur dan sistematis dengan model yang klasik dalam membuat *software*, struktur tersebut antara lain :



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap analisis ini, penguraian atas kebutuhan sistem yang dilakukan guna membantu menjelaskan dan menguraikan kebutuhan dari pengguna menjadi sebuah desain dari sistem yang nantinya akan diubah menjadi sebuah program aplikasi. *Administrator* memiliki hak akses untuk hal ini untuk masuk ke beranda *administrator*. Admin akan login terlebih dahulu pada halaman *administrator*, lalu admin akan menggarap dan mengatur keseluruhan data yang berada di halaman tersebut. Sementara pengguna (*user*) tidak memiliki akses untuk dapat masuk ke halaman *administrator*. Akses yang dimiliki oleh pengguna (*user*) hanya sebatas melihat produk apa saja yang ditawarkan serta bertransaksi.

2. Desain

Bagian desain ini akan menggunakan CSS (*Cascading Style Sheet*) yang berada didalam *Software Sublime Text*. Struktur navigasi campuran merupakan perancangan aplikasi yang akan diterapkan. Pada bagian perancangan basis data, ERD (*Entity Relationship Database*) akan digunakan sebagai alat atau media untuk mengatur dan mengonsep relasi antara tabel yang ada dalam database yang nantinya akan ditransformasikan dalam bentuk yang disebut sebagai LRS (*Logical Record Structure*).

3. Pembuatan Kode Program

Pada bagian perancangan kode program, bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP dan juga MySQL yang digunakan pada *software Sublime*

Text dengan penggunaan XAMPP sebagai *web server*.

4. Pengujian dan Pendukung (*Support*)

Pemrograman ini tentunya harus melewati tahap pengujian pada kode-kode yang ada dalam program itu sendiri untuk meyakinkan kebenaran dari program tersebut. Pengujian ini dilakukan guna mengetahui apakah ada kesalahan yang dihasilkan karena kesalahan penulisan ataupun kesalahan yang ada pada pemrograman.

Black Box Testing digunakan dalam pengujian yang menggunakan sistem *e-library*. *Black Box Testing* ini sangat penting untuk dilakukan supaya kesalahan (*error*) dapat diketahui dan meyakinkan agar keluaran dan apa yang dihasilkan sesuai dengan apa yang diperintahkan

3. Hasil dan Pembahasan

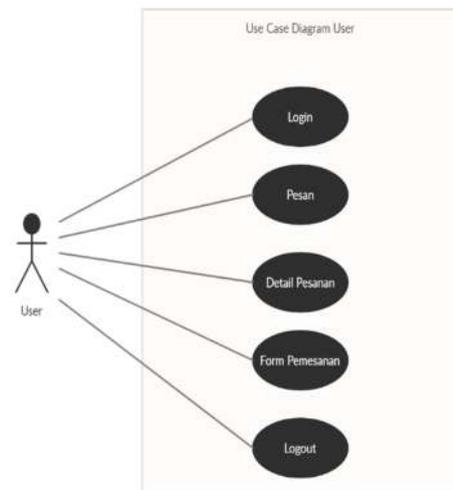
3.1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis ini dijadikan sebagai usulan dan juga petunjuk untuk menjadi referensi atau acuan dalam pembangunan sebuah *software*. Kebutuhan yang dimaksud adalah input dan output yang diperlukan dan *design user interface* yang mudah untuk dipahami juga digunakan oleh *user*.

Sistem Informasi berbasis web merupakan proses yang mana eksekutif marketing yang bertindak sebagai admin dan pemesan (*user*) memberikan data-data untuk diolah seperti transaksi pembayaran dan juga konfirmasi pembayaran. Di bawah ini adalah detail dari kebutuhan pemesanan berbasis *website* :

1. Use Case Diagram

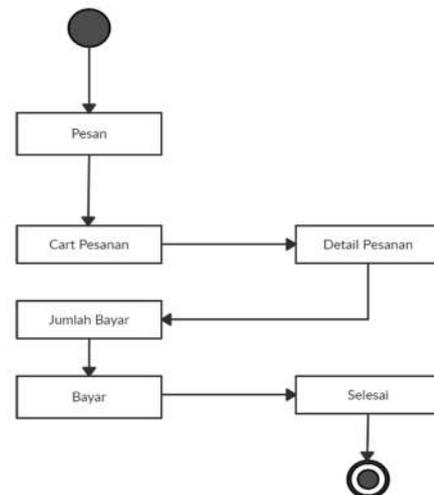
Pada bagian *use case user* ini menjelaskan mengenai apa saja yang dapat diakses oleh *user*, diantaranya yaitu : *login*, pesan produk, melihat detail pesanan, dan *logout*. Berikut rancangan *use case diagram user* yang telah dibuat:



Gambar 2. Use Case Diagram

2. Activity Diagram

Berikut adalah gambar diagram aktivitas , dimana diagramnya menjelaskan kegiatan user untuk memesan paket wisata. Yang dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 3. Activity Duagram

3.2. User Interface

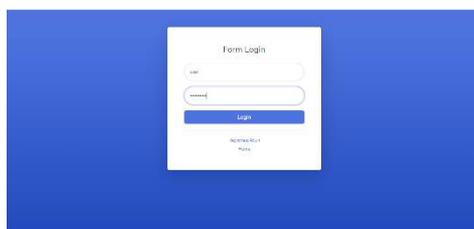
User interface merupakan rancangan dari perangkat lunak yang akan dibangun berdasarkan struktur aplikasi yang dibuat.

1. Halaman Utama

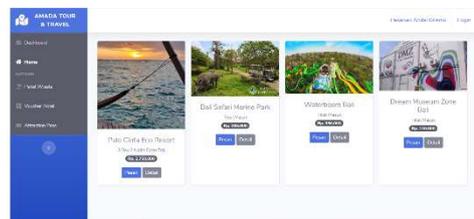


Gambar 4. Halaman Utama

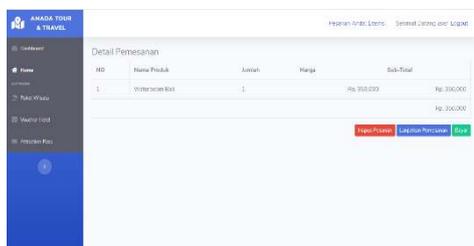
2. Halaman User



Gambar 5. Halaman Login

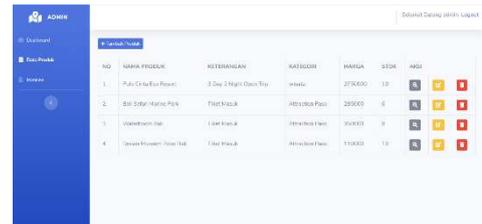


Gambar 6. Halaman Our Product

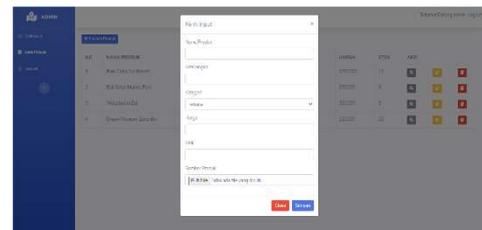


Gambar 7. Halaman Pesanan

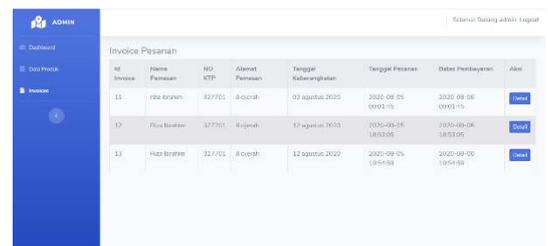
3. Halaman Admin



Gambar 8. Halaman Data Produk



Gambar 9. Halaman Tambah Produk



Gambar 10. Halaman Invoice

4. Kesimpulan

1. Informasi seperti paket wisata, tiket masuk destinasi maupun informasi perusahaan dapat dengan mudah diakses dan didapatkan dengan adanya website.
2. Untuk melakukan reservasi dan pemesanan, konsumen cukup memesan paket wisata yang diinginkan lalu mengisi form pemesanan yang sudah secara otomatis disediakan oleh website.

Referensi

- Agus, I. K., Wahyudi, V., Lanang, I. G., Raditya, A., & Wahyu, B. P. (2019). *Rancang Bangun Sistem Informasi Nusabalitour Berbasis Website*.
- Devy, H. A. (2017). Pengembangan Obyek Dan Daya Tarik Wisata Alam Sebagai Daerah Tujuan Wisata Di Kabupaten Karanganyar. *Jurnal Sosiologi DILEMA*, 32(1), 34–44.
- Halimah, & Kinanti, D. (2013). *Fakultas ilmu komputer*.
- Sri Rahayu Ginantra, N. L. W., & Penanta, A. (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Travel Agent Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 1(3), 131–142. <https://doi.org/10.33173/jsikti.25>