

APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL PARIWISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREME PROGRAMMING* (Studi Kasus: Kabupaten Sukabumi)

Widdy Alfarizi¹

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl.Sekolah Internasional No.1-2, Bandung
e-mail: alfarizywidyy@gmail.com

Abstrak

Kabupaten Sukabumi merupakan salah satu daerah dengan jumlah tempat wisata yang terbilang banyak. Di mulai dari pantai, curug, pegunungan, dan masih banyak lainnya. Hal ini menjadi suatu keunggulan Kabupaten Sukabumi karena dengan banyaknya tempat wisata akan berbanding lurus dengan banyaknya wisatawan. Namun masih ada beberapa tempat wisata di Sukabumi yang belum begitu familiar, sehingga masih sedikit wisatawan yang tahu dan mengunjunginya. Dan juga sampai saat ini belum ada suatu aplikasi yang menyediakan tiket travel khusus menuju daerah pariwisata Kabupaten Sukabumi. Kabupaten Sukabumi memerlukan satu aplikasi yang khusus diperuntukan bagi wisatawan yang ingin pergi liburan atau hanya sekedar mencari informasi tentang pariwisata yang ada di Kabupaten Sukabumi. Untuk membuat sistem informasi yang efektif dibutuhkan suatu metode yang handal, metode Extreme Programming merupakan salah satu metode pengembangan software yang efektif dan ringan. Dengan adanya aplikasi pemesanan tiket pariwisata berbasis web ini diharapkan dapat membantu dan mempermudah para wisatawan atau masyarakat yang hendak mencari informasi atau travelling ke daerah wisata Kabupaten Sukabumi.

Kata Kunci: Tiket, Travel, Extreme Programming, Pariwisata, Sukabumi

Abstract

Sukabumi Regency is an area with a large number of tourist attractions. Starting from the beach, waterfall, mountains, and many others. This is certainly an advantage of Sukabumi Regency because the number of tourist attractions is directly proportional to the number of tourists. However, there are still some tourist attractions in Sukabumi that are not very familiar, so that few tourists know and visit them. And also until now there has been no application that provides special travel tickets to the tourism area of Sukabumi Regency. Sukabumi Regency requires an application specifically intended for tourists who want to go on vacation or just looking for information about tourism in Sukabumi Regency. To create an effective information system requires a reliable method, the Extreme Programming method is an effective and lightweight software development method. With this web-based tourism ticket booking application, it is hoped that it can help and make it easier for tourists or people who want to find information or travel to the tourist areas of Sukabumi Regency.

Keywords: Travel, Ticket, Extreme Programming, Tourist, Sukabumi

1. Pendahuluan

Travel merupakan jenis usaha pada sektor jasa transportasi yang pada saat ini yang telah berkembang pesat. Ini disebabkan oleh kebutuhan manusia yang terus meningkat pada bidang pekerjaan maupun bidang pariwisata. Oleh karena itu

persaingan di jasa travel ini semakin meningkat dan setiap jasa travel sendiri harus memberikan pelayanan, harga,

promosi, yang terbaik agar bisa bersaing dengan penyedia jasa travel lainnya dalam menarik minat para pelanggan.

Pariwisata di Indonesia saat ini semakin berkembang pesat mulai dari kota sampai dengan pulau-pulau yang berada dari luar kota seperti pulau seribu yang berada di Jakarta, pulau wayag di Raja Ampat Papua dan pulau dikota lainnya. Dengan semakin banyak pariwisata yang ada memungkinkan wisatawan mancanegara maupun domestik yang akan berkunjung ke Indonesia. Transportasi merupakan hal utama yang dapat mempermudah wisatawan dalam mengakses lokasi wisata ke berbagai daerah. Dengan adanya sistem informasi pemesanan tersebut memudahkan wisatawan dalam memesan tiket bus kapanpun sesuai kebutuhan dengan tidak harus mengantri atau dengan datang ketempat travel agensi pariwisata wisatawan dapat membeli tiket bus untuk ketempat wisata yang dituju (Selmi & Rofiah, 2018:2).

Metode Extreme Programming atau juga dikenal dengan nama metode XP. Metode ini diciptakan oleh Kent Beck, yang merupakan ahli software engineering. Extreme programming merupakan model pengembangan perangkat lunak yang menyederhanakan berbagai tahapan pengembangan sistem menjadi lebih efisien, adaptif dan fleksibel (Fatoni & Dwi, 2016:1). XP adalah salah satu metode yang paling banyak digunakan dan menjadi pendekatan yang sangat terkenal. Tujuan XP adalah tim yang terbentuk antara kursus berukuran kecil hingga menengah, tidak perlu menggunakan tim besar. Hal ini dimaksudkan untuk mengatasi persyaratan yang tidak jelas dan perubahan persyaratan dengan sangat cepat (Supriyatna, 2018:2)

Teknologi informasi merupakan faktor pendukung yang sangat efektif pada masa sekarang dan memungkinkan masyarakat untuk merasakan kemudahan yang dihasilkan oleh teknologi. Teknologi sering kali digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang website yang saat ini sangat berperan dalam penyampaian informasi. Website dapat memberikan informasi menjadi lebih efisien dan *real time*. Hanya dengan internet masyarakat di seluruh daerah dapat mengakses website dengan mudah. (Hasugian, 2018:2)

Untuk saat ini belum adanya suatu aplikasi yang khusus memberi informasi tentang tempat wisata di Kabupaten di

Sukabumi dan aplikasi yang menyediakan jasa pemesanan tiket khusus menuju daerah wisata Kabupaten Sukabumi. Maka tidak heran masih ada beberapa tempat wisata di Kabupaten Sukabumi yang masih belum begitu familiar bagi wisatawan atau masyarakat umum.

Berdasarkan permasalahan diatas maka Kabupaten Sukabumi memerlukan suatu aplikasi yang dapat menyediakan informasi tentang tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Sukabumi dan aplikasi yang dapat mempermudah para wisatawan untuk mendapatkan tiket travel ke Kabupaten Sukabumi.

2. Metode Penelitian

2.1. Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

1. Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat-tempat wisata yang berada Kabupaten Sukabumi untuk mendapatkan dan mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi tiket travel pariwisata Kabupaten Sukabumi (dilakukan sebelum masa pandemi)

2. Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan beberapa masyarakat yang berada di sekitar tempat wisata Kabupaten Sukabumi untuk menanyakan hal-hal yang berkaitan dengan informasi yang dibutuhkan oleh penulis dalam penyusunan skripsi.

3. Studi Literatur

Pada penelitian ini penulis melakukan pencarian terkait dengan sistem pengerjaan melalui sumber-sumber berupa dokumen skripsi, jurnal dan buku yang ada di internet.

2.2. Metode Perancangan Perangkat Lunak

Proses perancangan perangkat lunak pada penelitian ini menggunakan metode Extreme Programming, pada metode ini terdapat beberapa tahapan yaitu:

1. Planning (Perencanaan).

Kegiatan perencanaan pada tahapan ini meliputi identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan dan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

2. Design (Perancangan)

Tahapan selanjutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai

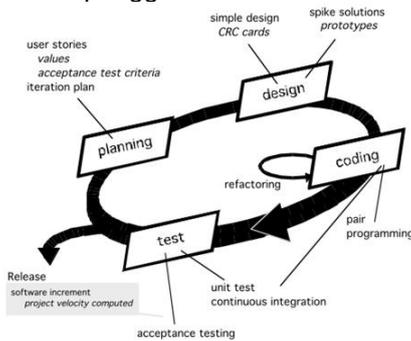
dari pemodelan sistem dan pemodelan arsitektur menggunakan diagram Unified Modelling Language (UML) hingga pemodelan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD).

3. Coding (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang telah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dengan metode terstruktur. Sementara sistem manajemen basis data menggunakan piranti lunak MySQL.

4. Testing (Pengujian)

Ini adalah tahapan terakhir, dimana pada tahapan ini dilakukan tahapan pengujian sistem dengan menggunakan metode blackbox testing untuk mengetahui sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.



Sumber: Pressman (2012)

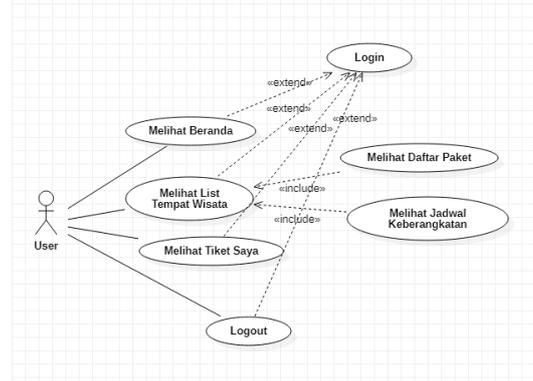
Gambar 1. Siklus Hidup Extreme Programming

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisa tentang kebutuhan yang diperlukan, maka dapat diidentifikasi melalui rancangan sistem dengan menggunakan diagram Unified Model language (UML) sebagai berikut :

3.1. Rancangan Usecase Diagram User

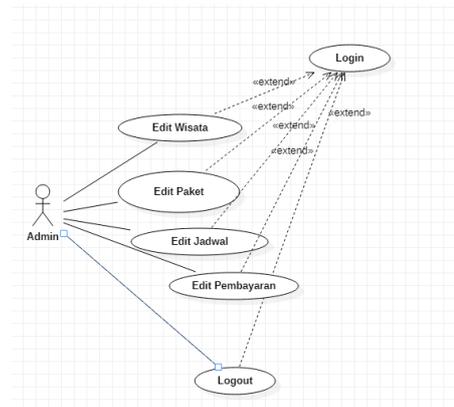
Menggambarkan keterkaitan aktor dalam hal ini user



Gambar 2. Rancangan Usecase Diagram User

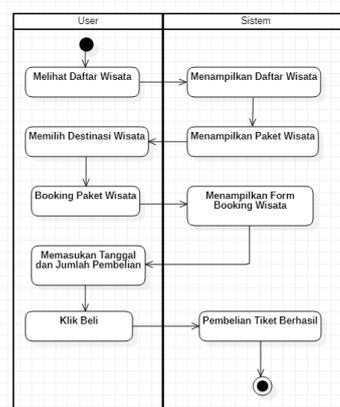
3.2. Rancangan Usecase Diagram Admin

Menggambarkan keterkaitan aktor dalam hal ini admin



Gambar 3. Rancangan Usecase Diagram User

3.4. Rancangan Diagram Activity Booking Wisata



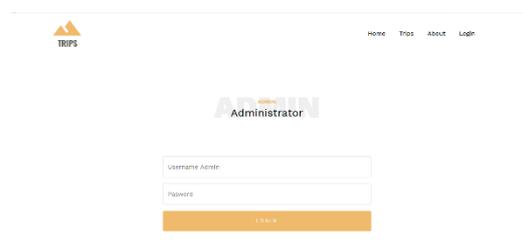
Gambar 4. Rancangan diagram Activity Booking Wisata

3.5. Tampilan Web Halaman Login User



Gambar 5. Tampilan Halaman Web Login Admin

3.6. Tampilan Web Halaman Login Admin



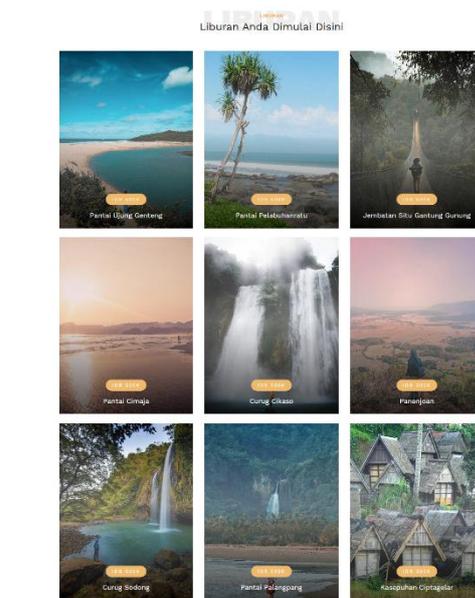
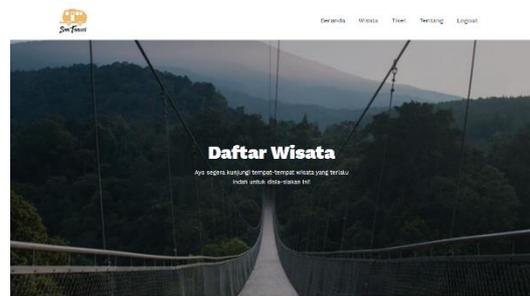
Gambar 6. Tampilan Web Halaman Login Admin

3.7. Tampilan Web Dashboard

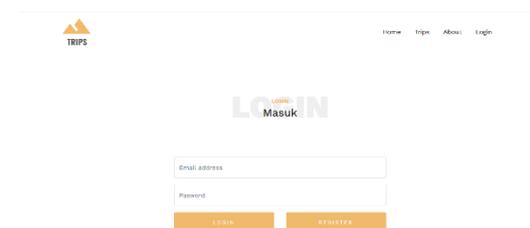


Gambar 7. Tampilan Web Dashboard

3.8. Tampilan Web Halaman User



Gambar 8. Tampilan Web Halaman User



3.9. Tampilan Web Halaman Admin

Gambar 9. Tampilan Web Halaman Admin

ID	Nama Pemesan	Tujuan Wisata	Total	Status
20	Kelena Bascom	Jembatan Situ Bandung Gunung	Rp. 4.100.000	Sudah Bayar DETAIL
19	Kelena Bascom	Pantai Pelabuhanratu	Rp. 2.000.000	Sudah Bayar DETAIL
18	Suka Bumi	Pantai Ulung Conggeng	Rp. 2.000.000	Sudah Bayar DETAIL

4. Kesimpulan

a. Aplikasi pemesanan tiket travel berbasis web ini merupakan alternatif penyelesaian masalah yang terjadi di Kabupaten Sukabumi karena dengan adanya aplikasi ini para wisatawan atau pun masyarakat umum dapat mendapatkan informasi khusus seputar tempat pariwisata Kabupaten Sukabumi dan dapat mempermudah dalam pembelian tiket travel para wisatawan yang hendak liburan ke daerah wisata Kabupaten Sukabumi..

b. Metode Extreme Programming sangat berguna untuk membuat pekerjaan

lebih efisien. Karena dalam metode extreme programming menuntut untuk mengerjakan kegiatan perencanaan, Desain, pengkodean dan test dalam waktu yang telah disepakati.

Referensi

Carolina, I., & Supriyatna, A. (2019). Penerapan Metode Extreme Programming Dalam Perancangan Aplikasi Perhitungan Kuota Sks Mengajar Dosen. *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer dan Informatika*, 3(1), 106-113.

Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). Rancang bangun sistem extreme programming sebagai metodologi pengembangan sistem. *PROSISKO: Jurnal Pengembangan Riset dan Observasi Sistem Komputer*, 3(1).

Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).

Selmi, S., & Rofiah, S. (2018). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pariwisata Berbasis Web. *BINA INSANI ICT JOURNAL*, 5(1), 91-102.