

Rancang Bangun Aplikasi Pemilihan Paket Wisata Berbasis Web Pada Paramuda Tour & Transport

Bambang Trimaryanto¹⁾ Sulistiowati²⁾ Julianto Lemantara

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

STMIK STIKOM Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)11410100029@stikom.edu, 2)Sulist@stikom.edu, 3)Julianto@stikom.edu

Abstract:

Paramuda Tour & Transport is a company engaged in travel agency, Customer Paramuda Tour & Transport comes from the area around the company just so that customers outside the area are still not familiar with the companies and products owned. New customers will have trouble choosing travel packages available on the company because customers do not know the customer will get the facilities, attractions, prices and others - others in accordance with what the customer needs.

To overcome these problems Paramuda Tour & Transport requires an application that is able to assist customers in the selection of flights, so that customers will get the results on travel packages that fit the criteria of criteria that customers want. Application will be made using AHP, since the AHP method can determine the priority, and AHP also can solve the problems that are multiple criteria such as the selection of tour packages.

Application packages selection Paramuda travel on Tour and Transport may determine recommended travel packages based on the desired criteria customers with AHP method. Applications can also provide the latest information on products available on the company to customers, so that customers can choose the travel packages as desired.

Keywords: Applications, AHP, Tour Package

Paramuda Tour & Transport adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang biro perjalanan wisata, Pelanggan Paramuda Tour & Transport berasal dari area sekitar perusahaan saja sehingga pelanggan diluar area masih belum mengenal perusahaan dan produk yang dimiliki. Pelanggan baru akan mengalami kesulitan memilih paket wisata yang ada pada perusahaan karena pelanggan tidak tahu pelanggan tersebut akan mendapatkan fasilitas, wisata, harga dan lain – lain yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan pelanggan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut Paramuda Tour & Transport membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu membantu pelanggan dalam melakukan pemilihan paket wisata, sehingga pelanggan akan mendapatkan hasil rekomendasi paket wisata yang sesuai dengan kriteria kriteria yang pelanggan inginkan. Aplikasi yang akan dibuat menggunakan metode AHP, karena dengan metode AHP dapat menentukan prioritas, dan AHP juga dapat memecahkan masalah yang bersifat multikriteria seperti pemilihan paket wisata.

Aplikasi pemilihan paket wisata pada Paramuda Tour & Transport dapat menentukan

rekomendasi paket wisata berdasarkan kriteria yang diinginkan pelanggan dengan metode AHP. Aplikasi juga dapat memberikan informasi terbaru tentang produk produk yang ada pada perusahaan kepada pelanggan, sehingga pelanggan dapat memilih paket wisata sesuai dengan yang diinginkan.

System Development Life Cycle

System Development life cycle (SDLC) adalah kerangka yang menggambarkan kegiatan pada tahapan pembuatan perangkat lunak (Fatta,2007:24). Metode yang terdapat pada SDLC ini memiliki berbagai macam kelebihan yang dimana pada dasarnya menggambarkan tahapan sebagai berikut.

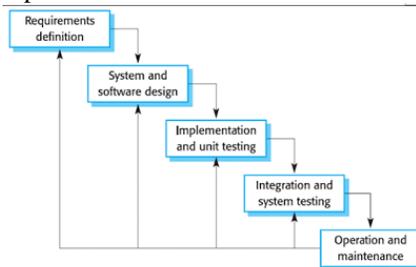
- a. Identifikasi perencanaan
- b. Analisis Sistem
- c. Desain Sistem
- d. Implementasi Sistem
- e. Pemeliharaan Sistem



Gambar 1. Tahapan SDLC
(Sumber Syafruddin, 2005)

Waterfall Model

Waterfall Model adalah model yang membuat tim pengembang perangkat lunak untuk mengumpulkan dan menentukan apa yang seharusnya dilakukan sebelum sistem dikembangkan (Simarmata, 2010: 54). Model ini digunakan untuk sistem yang memprioritaskan kualitas dibandingkan biaya pengembangan atau waktu pengembangan. Dengan model yang terstruktur dan cocok diadaptasi untuk *control management*. Gambar waterfall model Dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2 Waterfall model SDLC
(Sumber Pressman, Roger S. 2005)

Dalam pengembangannya metode waterfall memiliki beberapa tahapan yang runtut yaitu :

a. *Requirement* (analisis kebutuhan).

Dalam langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau study literatur. Seseorang sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user* tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menterjemahkan kedalam bahasa pemrograman.

b. *Design System* (desain sistem)

Proses design akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat koding. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. *Coding & Testing* (penulisan sinkode program / implementation)

Coding merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh user. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan computer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap system tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

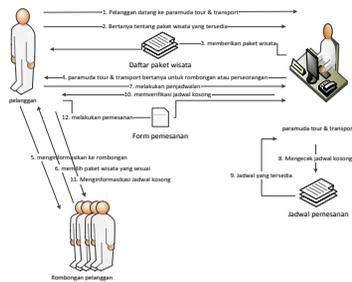
d. *Integration & Testing* (Penerapan / Pengujian Program)

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi digunakan oleh *user*.

e. *Operation & Maintenance* (Pemeliharaan)

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

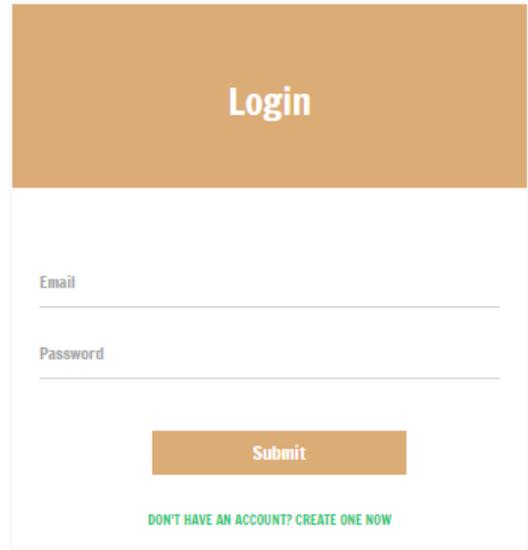
Analisis Permasalahan



Gambar 3 Desain Umum Pemilihan Paket Wisata

Gambar 3 menunjukkan bagaimana sistem ini bekerja. Pengguna pada sistem ini dibagi menjadi 2 yaitu : pelanggan dan admin Paramuda Tour & Transport. Proses pelayanan pariwisata Paramuda Tour & Transport memiliki dua tipe pelanggan yaitu pelanggan perseorangan dan pelanggan rombongan. Bermula dari proses pelanggan menghubungi pihak Paramuda Tour & Transport, pelanggan akan berdiskusi dengan pihak tour & transport mengenai kebutuhan pariwisata yang dibutuhkan pelanggan dan pihak Paramuda Tour & Transport akan memberikan usulan daftar paket wisata yang tersedia kepada pelanggan.

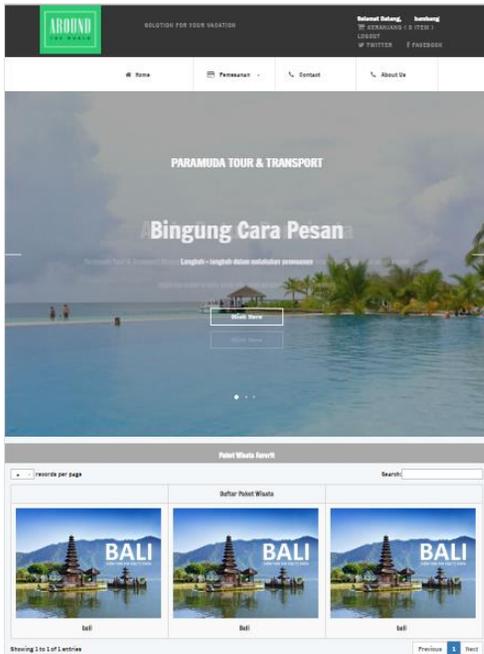
Setelah kebutuhan pelanggan terpenuhi dengan usulan paket wisata yang ditawarkan atau diusulkan oleh pihak Paramuda Tour & Transport, untuk pelanggan perseorangan proses selanjutnya adalah membuat kesepakatan dengan cara memberikan top down payment (TDP) kepada pihak Paramuda Tour & Transport. Sedangkan untuk pelanggan rombongan, perusahaan akan menanyakan kepada pelanggan apakah pihak Paramuda Tour & Transport akan memberikan presentasi tentang paket wisata yang telah dipilih pelanggan kepada rombongan atau tidak. Jika pelanggan meminta pihak Paramuda Tour & Transport untuk melakukan presentasi kepada pihak rombongan maka akan dilakukan penjadwalan presentasi kepada pihak rombongan pelanggan tentang paket wisata yang telah dipilih. Setelah terjadi kesepakatan maka pelanggan akan melakukan top down payment (TDP) kepada Paramuda Tour & Transport.



Gambar 4 Halaman Login

Halaman hak akses digunakan pengguna untuk melakukan proses login. Tampilan halaman hak akses dapat dilihat pada Gambar 4. Proses login dapat dilakukan oleh Pelanggan dan Admin dengan mengisi data login yang dimiliki, setelah itu dapat dilanjutkan atau diperiksa oleh sistem dengan melakukan klik pada tombol login.

Setelah pengguna berhasil log in, pengguna akan diarahkan ke halaman yang sesuai dengan otorisasi yang dimiliki. Untuk pengguna dengan otorisasi Pelanggan akan memiliki menu seperti Gambar 5. Untuk pengguna dengan otorisasi Admin akan memiliki menu seperti Gambar 6.



Gambar 5 Halaman pelanggan

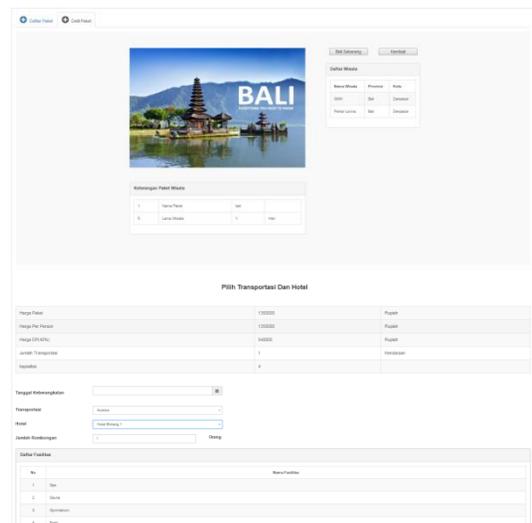


Gambar 6 Halaman Admin



Gambar 5 Daftar Paket Wisata

Pada halaman daftar paket wisata pelanggan dapat memilih paket wisata yang diinginkan. Dan akan dilanjutkan ke halaman detail paket wisata.



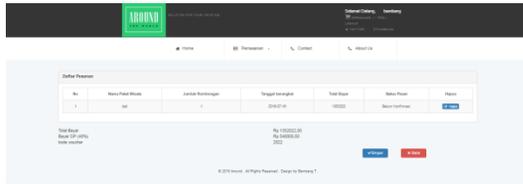
Gambar 7 Detail Paket Wisata

Pada halaman pelanggan, pelanggan dapat mendapatkan informasi tentang paket wisata yang ada pada perusahaan yang dimana apabila pelanggan memilih salah satu paket wisata maka sistem akan menampilkan halaman detail paket yang sesuai dengan paket wisata yang dipilih.

Setelah pelanggan memilih paket wisata yang diinginkan maka pelanggan dapat membeli paket wisata tersebut yang akan ditampung kedalam halaman keranjang. Pada halaman keranjang pelanggan masih bisa mengubah paket wisata yang dipilih apakah ingin dihapus atau tidak, apabila pelanggan membeli paket wisata pilihan maka pelanggan wajib untuk melakukan login terlebih dahulu.

Halaman detail paket wisata adalah halaman yang digunakan pelanggan untuk melihat detail paket wisata yang telah dipilih oleh pelanggan pada aplikasi pemilihan paket wisata. Halaman detail pelanggan dapat dilihat pada Gambar 7. Halaman ini berfungsi untuk memberikan informasi detail paket wisata yang telah dipilih oleh pelanggan dimana terdapat informasi nama paket wisata, harga, fasilitas yang didapatkan, wisata, informasi bintang hotel yang akan digunakan dalam perjalanan wisata, dan transportasi yang dipakai.

Pelanggan dapat memilih hotel yang diinginkan, tanggal keberangkatan, transportasi yang digunakan dan jumlah rombongan yang akan melakukan wisata, pelanggan dapat membeli paket wisata dengan cara memilih tombol beli maka pelanggan akan ditujukan kedalam halaman keranjang.



Gambar 8 Halaman keranjang

halaman yang digunakan untuk memberikan informasi tentang pesanan paket wisata yang telah dibeli oleh pelanggan kepada pelanggan.

Pelanggan dapat mengkonfirmasi pesanan paket wisata dengan cara memilih tombol simpan maka paket wisata yang telah dibeli pelanggan akan disimpan kedalam sistem apabila pelanggan tidak mengkonfirmasi paket wisata yang telah dibeli maka pesanan tidak akan diproses, pelanggan harus mengkonfirmasi pesanan apabila pelanggan ingin membeli paket yang telah dipilih.

Uji Coba Aplikasi

Uji coba aplikasi bertujuan untuk menguji sistem terhadap *error handling* pada setiap masukan yang di *inputkan* oleh user. Penggunaan struktur yang digunakan untuk melakukan uji coba aplikasi ini adalah *test case*. *Test case* menentukan apakah perangkat lunak sukses atau gagal dalam uji coba sistem.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap aplikasi pemilihan paket wisata pada Paramuda Tour & Transport dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Aplikasi pemilihan paket wisata pada Paramuda Tour & Transport dapat menentukan rekomendasi paket wisata berdasarkan kriteria yang diinginkan pelanggan dengan metode AHP.
- b. Aplikasi dapat memberikan informasi terbaru tentang produk produk yang ada pada perusahaan kepada pelanggan, sehingga pelanggan dapat memilih paket wisata dengan mudah..

Saran

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi pemilihan paket wisata, maka penulis memberi saran berupa:

1. Sistem dapat dikembangkan dan dijalankan dengan menggunakan platform mobile phone.
2. Aplikasi ini dapat diterapkan hanya untuk satu admin, kedepannya dapat dibuat lebih dinamis.
3. Aplikasi ini dapat dikembangkan dengan dilengkapi fungsional pengiriman laporan via e-mail, sehingga dalam proses pengecekan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Daftar Pustaka

- Gamal. Suwanto, SH. 1997. Dasar-Dasar Pariwisata. Andi Publishing
- J.Spillane. Dr. James. 1987. Ekonomi Pariwisata, Sejarah dan Prospeknya, Kanisius
- Jogiyanto. 2003. Sistem Teknologi Informasi Pendekatan Terintegrasi: Konsep Dasar, Teknologi, Aplikasi, Pengembangan dan Pengelolaan. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Kendall, K.E. dan Kendall, J.E. 2003. Analisis dan Perancangan Sistem Jilid 1. Jakarta: Prenhallindo.
- Luke Welling and Laura Thomson, 2001, PHP and MySQL Web Development, Sam Publishing. Indianapolis US.
- Oka A. Yoeti. 1996. Pemasaran Pariwisata Terpadu. Bandung : Angkasa.
- Sekaran, Uma. 2006. Research Methods for Business Buku2. Edisi 4. Salemba Empat. Jakarta
- Soekadijo. 2000. Anatomi Pariwisata; memahami sebagai "Systemic Linkage". Gramedia.
- Undang - Undang RI No 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata Bandung : Citra Umbara