

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

by Bambang Trimaryanto

FILE	JURNAL_BAMBANG.DOCX (1.04 M)		
TIME SUBMITTED	15-JUL-2016 09:02PM	WORD COUNT	1726
SUBMISSION ID	689766726	CHARACTER COUNT	11969

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

Bambang ³ Maryanto¹⁾ 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:

Expansion of market share is important in Paramuda Tour & Transport, for customers that come only from the area around the company just so that customers outside the area are still not familiar with the companies and products owned. If there are new customers will have difficulty selecting a tour package that exist in the company. The income level of the company progressively decreased the company was not wanted that to happen continuously, When revenues continued to fall, the company will suffer huge losses.

Based on existing problems over Paramuda Tour & Transport requires an application that is able to expand the market share, where customers can get to know the company and products owned by the company, namely by making an application elections travel packages in order to Stages of making this application begins with communication, planning, modeling, construction, and operation.

Once tested, the application of this travel package selection, to increase sales because customers can easily determine the appropriate tour packages and travel packages selection of applications can generate sales data, reports travel packages favorite, favorite city reports and customer data.

Keywords: Applications, AHP, Package Tours

Perluasan pangsa pasar adalah hal yang penting pada Paramuda Tour & Transport, karena pelanggan yang datang hanya berasal dari area sekitar perusahaan saja sehingga pelanggan diluar area masih belum mengenal perusahaan dan produk yang dimiliki. Apabila ada pelanggan baru akan mengalami kesulitan memilih paket wisata yang ada pada perusahaan. Tingkat pendapatan perusahaan semakin lama semakin menurun perusahaan pun tidak menginginkan hal tersebut terjadi secara terus menerus. Apabila pendapatan terus menurun maka perusahaan akan mengalami kerugian yang sangat besar.

Berdasarkan masalah yang ada di atas Paramuda Tour & Transport membutuhkan sebuah aplikasi yang mampu memperluas pangsa pasar, dimana pelanggan dapat mengenal perusahaan dan produk yang dimiliki oleh perusahaan, yaitu dengan cara membuat suatu aplikasi pemilihan paket wisata agar dapat Tahapan pembuatan aplikasi ini diawali dengan komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan pengoperasian.

Setelah diuji coba, aplikasi pemilihan paket wisata ini, dapat meningkatkan penjualan karena pelanggan dapat dengan mudah menentukan paket wisata yang sesuai dan dari aplikasi pemilihan paket wisata dapat menghasilkan data penjualan, laporan paket wisata favorit, laporan kota favorit dan data pelanggan.

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

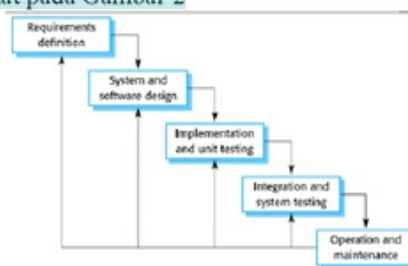


Gambar 1. Tahapan SDLC
(Sumber Syafruddin, 2005)

4

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 pengem⁴gan. 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)

8

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 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 meterjemahkan 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.

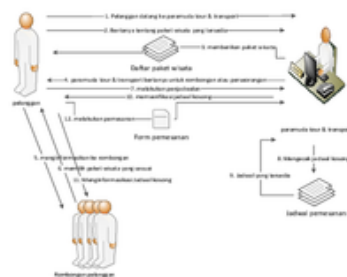
d. *Integration & Testing* (Penerapan / Pengujian Program)

Tahapan ini bisa dikatakan *final* dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan analisa, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan 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 (periperal atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

Analisis Permasalahan



Gambar 3 Desain Umum Pemilihan Paket Wisata

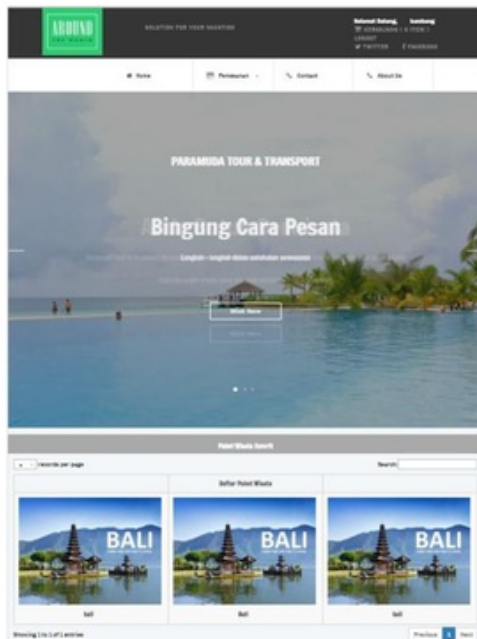
Gambar 3 menunjukkan bagaimana sistem ini bekerja. Pengguna pada sistem ini dibagi menjadi 2 yaitu : pelanggan dan admin Paramuda Tour & Transport. Proses pelayanan pariwisata Paramuda Tour & Transport memiliki dua tipe pelanggan yaitu pelanggan perseorangan dan pelanggan rombongan. Bermula dari proses 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

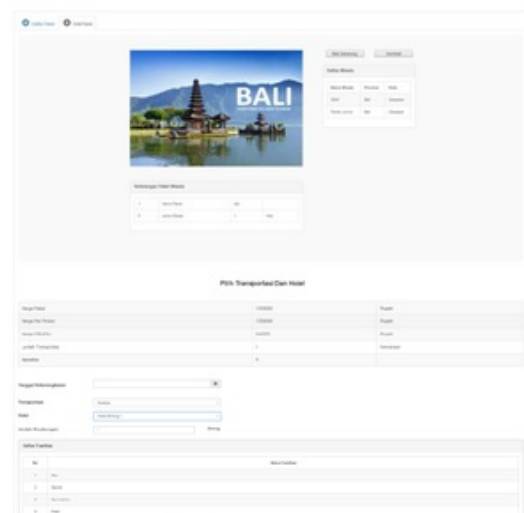
Pada halaman pelanggan, pelanggan dapat mendapatkan informasi tentang paket wisata yang ada pada perusahaan yang dimana apabila pelanggan memilih salah satu paket wisata maka sistem akan menampilkan halaman detail paket yang sesuai dengan paket wisata yang dipilih.

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.



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 Detil Paket Wisata

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:

- Aplikasi pemilihan paket wisata pada Paramuda Tour & Transport dapat memudahkan pelanggan dalam menentukan paket wisata yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan pelanggan.
- Penggunaan aplikasi pemilihan paket wisata pada Paramuda Tour & Transport menggunakan metode AHP, metode ini sangat cocok dengan pemilihan paket wisata karena perhitungan tingkat konsistensi dalam proses pemilihan paket wisata sangat membantu.

Aplikasi dapat membantu perusahaan dalam mengembangkan pangsa pasar dengan adanya pembuatan aplikasi berbasis online.

Saran

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

- Sistem dapat dikembangkan dan dijalankan dengan menggunakan platform mobile phone.
- Aplikasi ini dapat diterapkan hanya untuk satu admin, kedepannya dapat dibuat lebih dinamis.
- 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

- Buku Undang - Undang RI No 10 Tahun 2009
Tentang Kepariwisata Banding :
Citra Umbara
- 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.

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

ORIGINALITY REPORT

29%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

25%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

riyantozhu.blogspot.com

Internet Source

15%

2

Submitted to STIKOM Surabaya

Student Paper

6%

3

jurnal.stikom.edu

Internet Source

3%

4

sir.stikom.edu

Internet Source

3%

5

staff.unipdu.ac.id

Internet Source

1%

6

repository.widyatama.ac.id

Internet Source

1%

7

www.wisatakandi.com

Internet Source

1%

8

Submitted to Universitas Muria Kudus

Student Paper

1%

9

jhamelah.blogstudent.mb.ipb.ac.id

Internet Source

<1%

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE MATCHES OFF

EXCLUDE
BIBLIOGRAPHY ON