

Sistem Pemesanan Paket *Tour and Travel* Berbasis Website

¹Ruly Niko Dwi Putra ²Rizki Wahyudi ³Sarmini

^{1,2,3}Sistem Informasi/Universitas Amikom Purwokerto

¹ Jl. Letjend Pol. Soemarto, Watumas, Purwanegara,

Kec. Purwokerto Utara, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah 53127

email : 1nikoputra126@gmail.com, 2rizkiw@amikompurwokerto.ac.id, 3sarmini@amikompurwokerto.ac.id

ABSTRACT

CV. Galang Gemilang Tour and Travel is a travel agency located in Purwokerto. The tour package booking system is done conventionally by means of consumers going directly to the office or marketing coming directly to consumers. Assisted by social media such as Instagram, WhatsApp, and YouTube. Furthermore, the process of delivering information such as tour and travel service packages as well as bookings made by customers will take a relatively long time because the system currently used is still conventional. The system development method in this study uses a waterfall. The result of this research is the website-based ordering system can help companies in the marketing process to be more effective and efficient, and can improve the company's competitiveness and finances. The conclusion of the Likert scale calculation is that 81.43% is included in the very good category of the proposed system.

Keywords – websites, bookings, tour packages

ABSTRAK

CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* merupakan salah satu biro perjalanan wisata yang berada di Purwokerto. Sistem pemesanan paket wisata dilakukan secara konvensional dengan cara konsumen langsung ke kantor atau *marketing* datang langsung kepada konsumen. Dibantu dengan sosial media seperti *instagram*, *whatsapp*, dan *youtube*. Selanjutnya proses penyampaian informasi seperti paket pelayanan jasa *tour* dan *travel* juga pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan akan membutuhkan waktu yang relatif lama karena sistem yang digunakan saat ini masih bersifat konvensional. Metode pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan *waterfall*. Hasil dari penelitian ini yaitu sistem pemesanan berbasis *website* dapat membantu perusahaan dalam proses *marketing* agar lebih efektif dan efisien, serta dapat meningkatkan daya saing dan keuangan perusahaan. Kesimpulan dari perhitungan skala likert dihasilkan 81,43 % yaitu masuk ke dalam kategori sangat baik terhadap sistem yang diusulkan.

Kata Kunci – website, pemesanan, paket wisata

1. Introduction

Kepariwisata di Indonesia semakin menunjukkan perkembangan yang sangat tinggi. Upaya pemerintah mengenai pariwisata dilakukan agar pariwisata Indonesia dapat dikenali oleh mancanegara dan akan berpengaruh dalam devisa negara. Pengadaan *branding* “wonderful Indonesia” di bawah tanggung jawab kementerian pariwisata tentunya tidak hanya menarik partisipasi wisatawan lokal maupun mancanegara tetapi juga peran dari berbagai sektor swasta (kemitraan) yang ada di Indonesia. Sehingga mengalami kenaikan jumlah pengunjung pariwisata di Indonesia baik oleh mancanegara atau lokal (Nuzululita, dkk., 2019)

Dampak tersebut mengakibatkan munculnya era *tourism* 4.0, yang berasal dari revolusi industri 4.0 di sektor pariwisata. Perusahaan *online travel agent* seperti *Traveloka*, *Air BnB*, *Ticket.com* dan *Pegipegi* telah memanfaatkan penggunaan *big data* untuk memberikan kemudahan dalam layanan tiket pesawat, hotel, tiket kereta dan wisata (Suwarni, dkk., 2020).

Salah satu perusahaan yang bergerak di sektor biro perjalanan pariwisata yaitu CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* yang menyediakan berbagai jenis paket wisata. Dalam melakukan

pemesanan dan transaksi paket wisata masih secara konvensional yaitu konsumen langsung ke kantor atau marketing datang langsung kepada konsumen. Dibantu dengan sosial media seperti *instagram*, *whatsapp*, dan *youtube*.

2. Literature Study

1. Sistem adalah kumpulan dari sub *system* atau bagian apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu (Susianto, 2019).
2. Informasi adalah data yang sudah diolah sedemikian rupa sehingga dapat bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan (Hartiwi, 2017).
3. Pemesanan adalah suatu perjanjian pemesanan yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya dalam mengusahakan barang dan atau jasa tersebut sehingga dapat digunakan (Witjaksono, 2020).
4. Paket wisata adalah suatu produk perjalanan wisata yang dijual oleh biro perjalanan/*travel* berisi kumpulan dari beberapa destinasi dengan fasilitas yang dibutuhkan dan dikemas ke dalam satu harga yang disusun secara lengkap sesuai dengan kebutuhan konsumen pada saat melakukan *tour*. Paket wisata ini sudah termasuk tiket, makan, penginapan, transportasi dan lain-lain (Rosa & Fachrizal, 2019).
5. *ERD* adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks. Dengan menggunakan *ERD*, maka dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan (Wibowo, dkk., 2015).
6. *Application Programming Interface* (API) adalah sekumpulan perintah, fungsi, serta protokol yang dapat digunakan oleh programmer saat membangun perangkat lunak untuk sistem operasi tertentu. API tidak bergantung pada bahasa pemrograman dan tidak bergantung *device* apa yang digunakan API memungkinkan sebuah aplikasi berbicara satu sama lain tanpa sepengetahuan pengguna (Dwiarni & Setiyono, 2019).
7. *Website* merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink*, yang memudahkan pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan *web* menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film (Susianto, 2019).

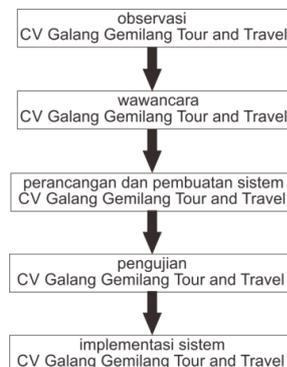
3. Research Method

A. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan mengumpulkan data. Pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh bahan, keterangan, kenyataan, dan informasi yang dapat dipercaya. Tahapan pengumpulan data diantaranya Observasi, Wawancara, Dokumentasi dan Studi Pustaka.

B. Konsep Penelitian

Model konseptual merupakan konsep pemikiran yang dapat membantu peneliti untuk merumuskan pemecahan masalah dan membantu dalam merumuskan solusi dari permasalahan yang ada (Satria, dkk., 2020).

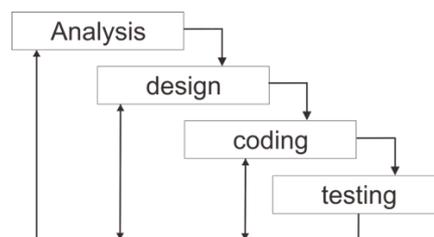


Gambar 1 kerangka berpikir

- a. Observasi, dalam melakukan observasi peneliti mengamati tentang proses yang akan dilakukan oleh pihak Sistem CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* dalam pembuatan dan penyampaian informasi terbaru. Observasi ini diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dari sistem yang akan dibangun.
- b. Wawancara, peneliti melakukan wawancara kepada pengelola CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* untuk mendapatkan data yang akan diperlukan untuk membangun sistem.
- c. Perancangan Sistem, peneliti melakukan perancangan sistem terhadap CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* berbasis *website*.
- d. Pembuatan Sistem, peneliti membuat sistem yang diharapkan oleh pihak CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* agar pengaplikasiannya dapat dipahami.
- e. Pengujian Sistem, peneliti melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dirancang, apakah sistem tersebut sudah dapat diaplikasikan, jika belum perlu tindakan peneliti untuk melakukan perbaikan kembali.
- f. Implementasi Sistem, implementasi sistem merupakan proses yang telah dilakukan peneliti di CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* bahwa sistem yang dibangun telah terselesaikan.

1. Metode Pengembangan Sistem

Metodelogi yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah model *waterfall*. Model ini merupakan sebuah pendekatan terhadap pengembangan perangkat lunak yang sistematis, dengan beberapa tahapan, yaitu: *analysis, design, coding, testing* (Hutabarat, dkk., 2017).



Gambar 2 Metode pengembangan sistem

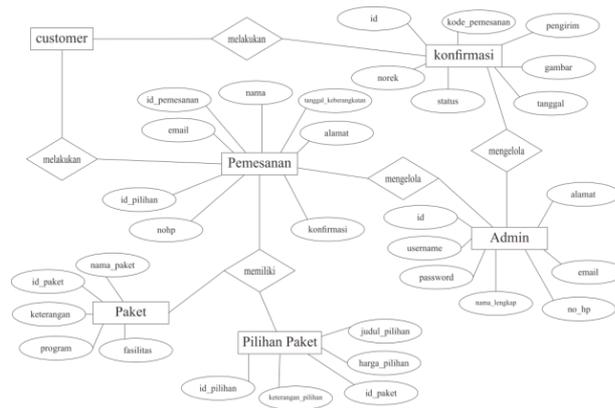
Gambaran dari metode waterfall dan penjelasannya sebagai berikut :

- 1) Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Dalam analisis ini harus mendapatkan beberapa hal yang dianggap menunjang penelitian
- 2) Desain, proses disain mengubah kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang dapat dimengerti perangkat lunak sebelum dimulai penulisan program. Desain ini harus di dokumentasikan dengan baik dan menjadi bagian konfigurasi perangkat lunak.
- 3) Penulisan Program, desain tadi harus diubah menjadi bentuk yang dapat dimengerti mesin (komputer). Maka dilakukan langkah penulisan program. Jika desainnya detail, maka *coding* dapat dicapai secara mekanis.
- 4) Uji Coba, setelah kode program dibuat dan program dapat berjalan, testing dapat dimulai testing dapat memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, mencari segala kemungkinan kesalahan, dan memeriksa apakah sesuai dengan hasil yang diinginkan.

4. Result and Discussion

A. Desain

ERD adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan. *ERD* digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, karena hal ini relatif kompleks. Dengan menggunakan *ERD*, maka dapat menguji model dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. Gambar 3 dapat didefinisikan bahwa ada 6 entitas di dalam *database* yang akan dibangun, dengan 2 relasi yang menggambarkan bahwa satu data alternatif dan data kriteria boleh terdapat lebih dari satu atau beberapa data dalam satu entitas.

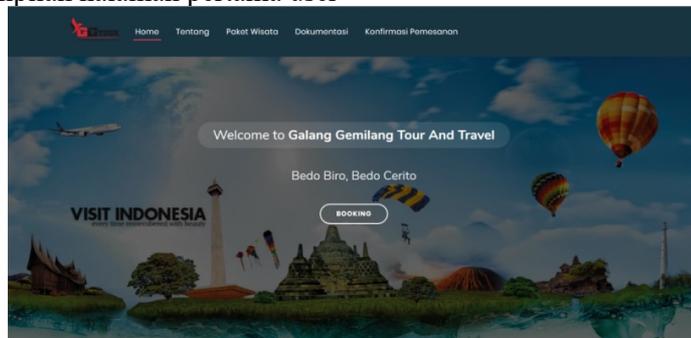


Gambar 3. Rancangan usulan CV Galang Gemilang Tour and Travel

1) Desain antar muka

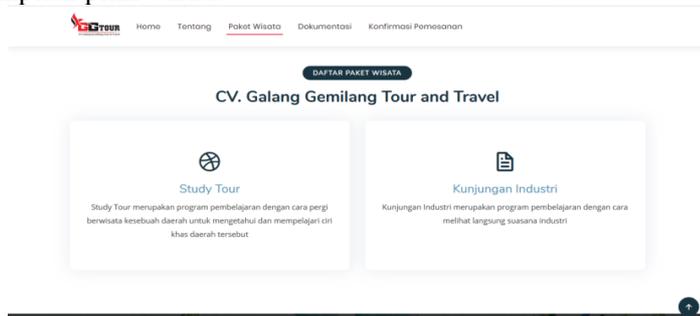
a. Customer

1. Tampilan halaman pertama user



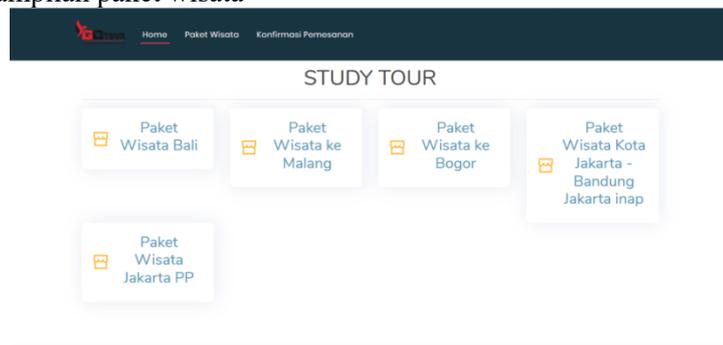
Gambar 4 Tampilan halaman pertama user

2. Tampilan pilih wisata



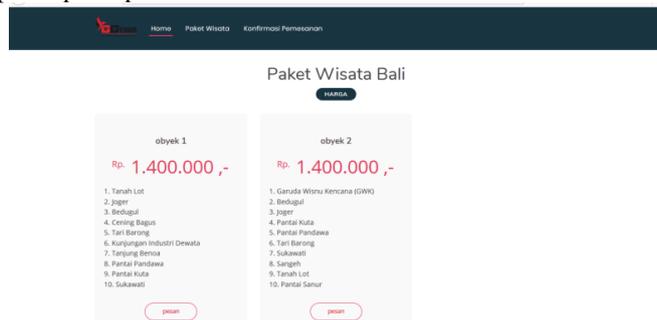
Gambar 5 Tampilan pilihan wisata

3. Tampilan paket wisata



Gambar 6 Tampilan paket wisata

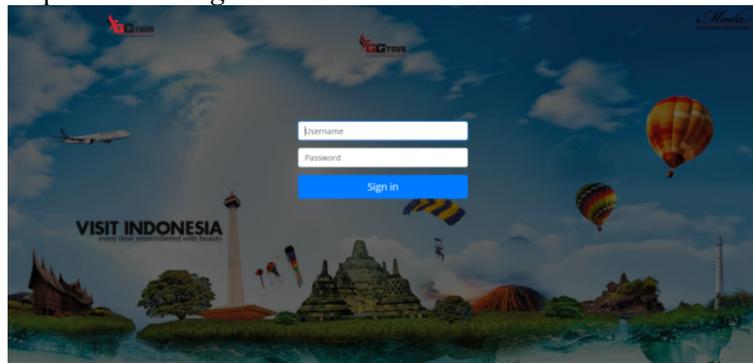
4. Tampilan pilih paket wisata



Gambar 7 Tampilan pilih paket wisata

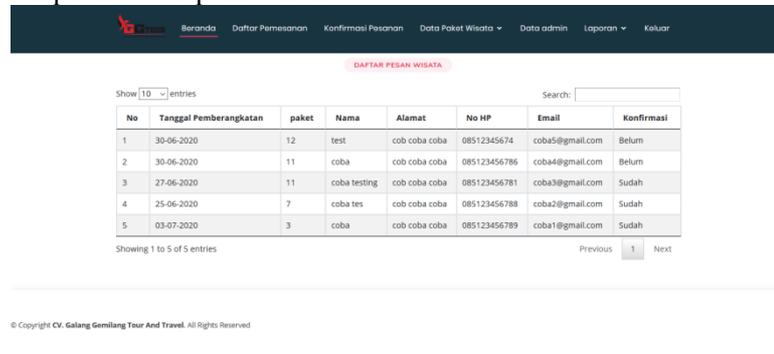
b. Admin

1. Tampilan utama login admin



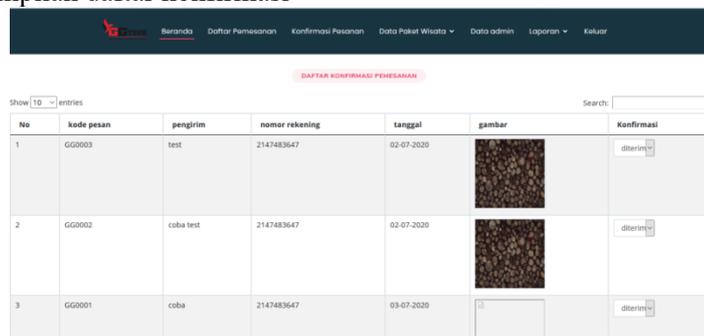
Gambar 8 Tampilan utama login admin

2. Tampilan daftar pemesanan



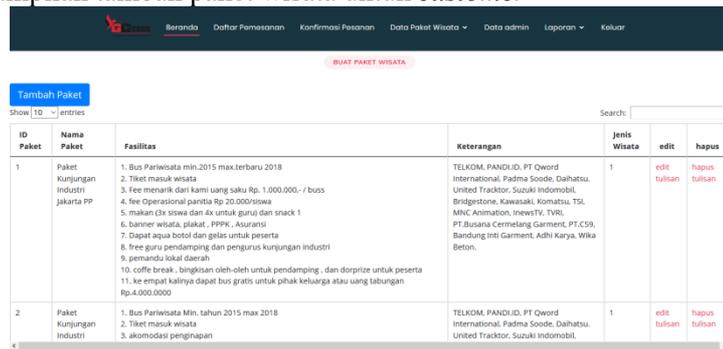
Gambar 9 Tampilan daftar pemesanan

3. Tampilan daftar konfirmasi



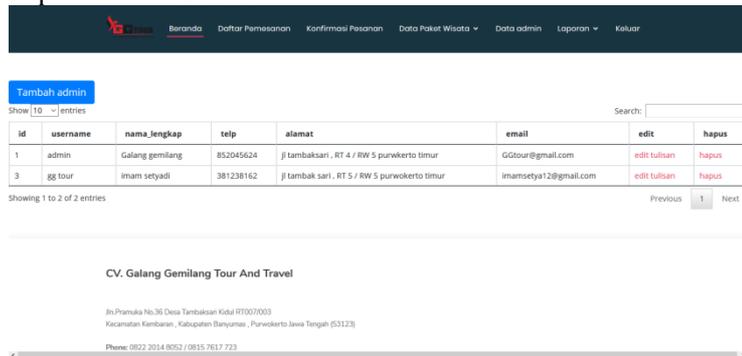
Gambar 10 Tampilan daftar konfirmasi

4. Tampilan tambah paket wisata untuk customer



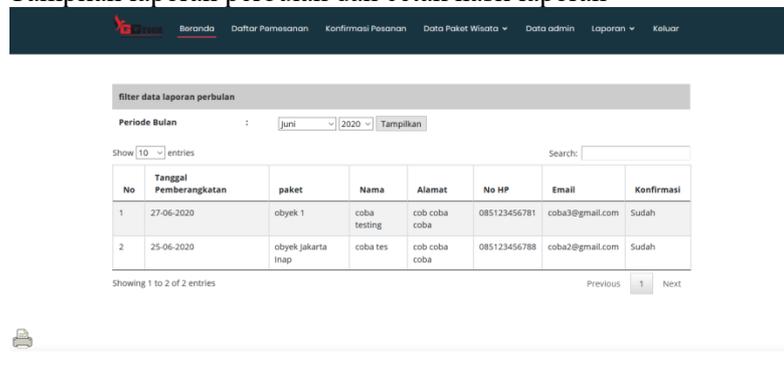
Gambar 11 Tampilan tambah paket wisata untuk customer

5. Tampilan daftar admin



Gambar 12 Tampilan daftar admin

6. Tampilan laporan perbulan dan cetak hasil laporan



Gambar 13 Tampilan laporan perbulan dan cetak hasil laporan

B. Pengujian

Black box testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program (Hidayat & Muttaqin, 2018).

Kasus uji yang dibuat untuk melakukan pengujian *blackbox* harus dibuat dengan kasus benar dan kasus salah. Untuk mengetahui gambaran rencana dari kasus uji yang akan dilakukan dalam penelitian ini, dapat dilihat pada tabel rencana pengujian berikut ini :

Tabel 1. pengujian menggunakan metode *black box*

No	Hak akses	Kelas uji	Butir uji
1	Admin	Login	Verifikasi data
2	Admin	Tambah paket	Tambah data Ubah data Hapus data
2	Admin	Tambah pilihan paket	Tambah data Ubah data Hapus data
3	Admin	Tambah admin	Tambah data Ubah data

			Hapus data
4	Admin	Konfirmasi	Proses data Terima data Tolak data
5	Admin	Laporan perbulan	Cetak hasil
6	Admin	Laporan pertahun	Cetak hasil

C. Perhitungan

Dalam penelitian dan pengembangan, skala *likert* digunakan untuk mengembangankan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek. Rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (sugiyono, 2015). Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat di beri skor, misalnya :

Tabel 2 Bobot

No	Keterangan	Bobot
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup Setuju	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Jumlah responden sebanyak 100 orang. Dengan jumlah pertanyaan kepada responden sebanyak 6 pertanyaan. Dari hasil kuisioner dapat diperoleh rangkuman penilaian sebagai berikut:

Tabel 3 jumlah responden

Aspek ke	Jumlah penilaian					Jumlah responnden
	SS	S	CS	TS	STS	
1	31	49	20	0	0	100
2	25	58	17	0	0	100
3	31	53	15	1	0	100
4	30	54	16	0	0	100
5	28	48	22	2	0	100
6	20	57	21	1	1	100

Tabel 4 Ranting scale

Nilai	Kriteria
81 % - 100 %	Sangat baik
61 % - 80 %	Baik
41 % - 60 %	Cukup
21 % - 40 %	Tidak baik
0 % - 20 %	Sangat tidak baik

Dari hasil perhitungan index maka dapat diambil rata-rata index pengujian sistem temu balik informasi sebagai berikut :

$$\text{Rata-rata index} = (82,2 \% + 81,6 \% + 82,4 \% + 82,8 \% + 80,4 + 78,6) / 6 = 81,43$$

Jadi didapatkan hasil prosentase nilai 81,43 % sehingga termasuk dalam kriteria sangat baik

5. Conclusion

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah sistem pemesanan CV.Galang Gemilang *tour and travel* berbasis *website*. Disamping itu, dengan adanya *website* yang telah dibuat dalam menyajikan produk dari CV.Galang Gemilang *Tour and Travel* juga melakukan management pengelolaan data customer, data pembayaran serta laporan yang mulanya dikerjakan secara konvensional, kini mendapatkan solusi dengan adanya pembuatan CV.Galang Gemilang *Tour and Travel* Berbasis *Website*. yang mana data-data sudah terolah secara terkomputerisasi. berikut penjelasan beberapa kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* berbasis *website* dapat memudahkan pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh pelanggan.

2. Dengan adanya CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* berbasis *website* dapat membantu pihak CV. Galang Gemilang *Tour and Travel* dalam pengelolaan data konsumen dan menentukan anggaran biaya sampai dengan proses transaksi yang dilakukan oleh konsumen.

References

- [1] Dwiarni, A. B., & Setiyono, B. (2019). Akuisisi dan Clustering Data Sosial Media. 8(2).
- [2] Hartiwi, Y. (2017). Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik. *Analisis Dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Scarlet Butik*, 11(1), 752–766.
- [3] Hutabarat, F., Setyaningsih, S., & Qur'ania, A. (2017). Sistem Komputerisasi Data Suku Cadang Kendaraan Bermotor Roda Dua Berbasis Web. *International Journal of Engineering & Technology*, 1–2, 46–.
- [4] Rosa, F., & Fachrizal, M. R. (2019). *SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA BERBASIS WEB PADA ADEEVA TOUR DAN TRAVEL TOUR PACKAGE ORDER SYSTEM INFORMATION WEB BASED ON ADEEVA TOUR AND TRAVEL*.
- [5] Satria, A. I., Andrawina, L., Anggana, H. D., Industri, F. R., & Telkom, U. (2020). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN TIKET PESAWAT PADA TRAVEL AGENT WIRO KARYA BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL DESIGNING INFORMATION SYSTEM OF AIRCRAFT TICKET BOOKING MANAGEMENT ON THE WIRO AGENT TRAVEL WEB-BASED WORK WITH*. 7(1), 1890–1899.
- [6] Susianto, D. (2019). *Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil*. 2, 60–71.
- [7] Wibowo, K. M., Indra, K., & Jumadi, J. (2015). Sistem Informasi Geografis (SIG) Menentukan Lokasi Pertambangan Batu Bara di Provinsi Bengkulu Berbasis Website. *Jurnal Media Infotama*, 11(1), 51–60. <https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/view/252/231>
- [8] Suwarni, Heriyadi, R., Nugraha, A., & Edyanat, Ci. (2020). *KEPARIWISATAAN TERKAIT 4 . 0 DENGAN MEMANFAATKAN BIG DATA 4 . 0 is also the cause of the emergence of phenomena of cyber and visual culture shifts in Indonesian tourists , especially the behavior of millennial generation . Online Travel Agent companies su*. 2(1), 22–25.
- [9] Nuzululita, L., Purba, U. A. N., Prasetya, K., & Amelinda, D. A. (2019). *Abstrak Keywords : Wonderful Indonesia , Pariwisata , Pembangunan Abstract*.