BAB 1

PENDAHULIUAN

1.1. Latar Belakang

Akibat pengembangan teknologi diera sekarang ini seluruh kegiatan manusia tak dapat lepas dari penggunaan teknologi. dengan menerapkan suatu sistem informasi, data-data yang telah dikumpulkan dapat saling berhubungan dan menciptakan sebuah basis data yang akan disimpan dan dapat diakses melalui perangkat komputer. PT. Sabila Salsabila Sahlan adalah perusahaan swasta yang bergerak pada bidang *tour and travelling* dalam melakukan proses bisnisnya masih bersifat konvensional atau masih tergolong masih menggunakan lawas dan tidak terkompterisasi, jika dilihat dari perkembangan teknologi maka PT. Sabila Salsabila Sahlan masih ketinggalan dalam hal pemanfaatan teknologi.

Supaya kelangsungan bisnis perusahaan dapat berkembang dan bertahan dari para kompetitornya maka suatu badan usaha harus ditopang dengan kelayakan pelayanan dan teknik-teknik pemasaran yang bisa bersaing. PT. Sabila Salsabila Sahlan mengerti bahwa dengan pemanfaatan internet sebagai media pemasaran sangat berdampak besar, maka dari itu diharapkan PT. Sabila Salsabila Sahlan dapat menawarkan paket-paket perjalanan atau beberapa jasa mereka selama 24 jam yang nantinya dapat memperluas bisnis mereka.

PT. Sabila Salsabila Sahlan merupakan perusahaan tour and travel yang beralamat di Jalan Pati-Gabus KM 01 Kabupaten Pati, Jawa tengah dan terbentuk pada tanggal 19 Desember 2017. PT. H.M. Arga Syafiar Lc sebagai pemilik memiliki puluhan karyawan yang bekerja di berbagai sektor, seperti promosi pengelolaan data dan lain-lain.

PT. Sabila Salsabila Sahlan bergerak pada sektor *Tour and Traveling*, tak hanya memiliki perjalanan paket wisata untuk lokal maupun domestik namun juga bergerak pada sektor umroh dan haji yang dapat dilakukan setiap

tahun. Saat ini PT. Sabila Salsabila Sahlan belum menerapkan aplikasi khusus untuk menampilkan informasi paket perjalanan wisata beserta proses pemesanan tiketnya, sehingga paket-paket wisata yang dimiliki oleh PT. Sabila Salsabila Sahlan tidak diketahui oleh para konsumen. Dan juga pengelolaan data-data paket wisata tidak terkelola dengan baik karena masih dikelola dengan cara konvensional, belum terkomputerisasi dan juga belum terintegrasi dengan *database*.

Tidak hanya itu diperlukan suatu sistem yang bisa mengelola jadwal perjalanan dan mengelola penjualan tiket yang diharapkan bisa menolong mempermudah perusahaan dalam mengelola data penjualan tiket dan memberikan informasi-informasi paket wisata yang menarik kepada konsumen.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka, laporan skripsi yang diambil akan berjudul "Sistem Aplikasi Bisnis Tour & Traveling Berbasis Website (Studi Kasus Pt. Sabila Salsabila Sahlan)". Diharapkan dengan dikerjakannya pengerjaan skripsi ini mempermudah pekerjaan di perusahaan dalam promosi dan penyampaian informasi kepada konsumen serta mempermudah akses pemesanan tiket secara cepat, akurat dan tepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat disimpulkan permasalahan yang ada yaitu bagaimana membangun suatu sistem aplikasi yang dapat mengoptimalkan dan meningkatkan penjualan dan pemasaran produk di PT. Sabila Salsabila Sahlan. Dapat disimpulkan beberapa masalah antara lain:

- a. Membuat perancangan sistem aplikasi yang efektif dan efisien dan tidak membebani bagi PT. Sabila Salsabila Sahlan.
- b. Membuat perancangan sistem yang bisa memberikan informasiinformasi yang cepat, akurat dan lengkap dan juga bisa mencangkup calon-calon pelanggan yang lebih luas.
- c. Sistem pengelolaan data yang masih konvensional

- d. Pemasaran produk yang masih di dalam daerah
- e. Keterbatasan waktu dan tempat untuk melakukan pendaftaran perjalanan

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya Batasan masalah agar memudahkan dalam pembahasan masalah. Permasalahan yang tercakup didalamnya tidak berkembang maupun menyimpang terlalu jauh dari tujuan awalnya dan tidak juga mengurangi efektifitas pemecahannya, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1. Sistem yang dibuat untuk pengelolaan informasi *Tour* and *Travelling*.
- 2. Sistem ini akan berisi pemesanan tiket *Tour and Traveling*.
- 3. Pembelian tiket dilakukan secara offline dicabang atau agen perusahaan.
- 4. Sistem ini dirancang menggunakan pengembangan sistem model waterfall dan metode UML (*Unifed Modeling Language*).
- 5. Sistem yang dihasilkan adalah sistem berbasis web dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- 1. Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membuka peluang usaha baru dibidang digital.
- 2. Pelanggan dapat memesan tiket secara online, sehingga dapat memangkas waktu untuk melakukan pemesanan tiket.
- 3. Mempermudah dalam pengelolaan data tour and travelling
- 4. Ketepatan informasi yang telah di *update* oleh pihak marketing sehingga informasi yang diperoleh pelanggan seperti, informasi harga, *travel*, *tour*, dan promosi.

1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

- Memberikan pengalaman bagi mahasiswa selama pendidikan di Perguruan Tinggi.
- 2. Memperluas wawasan pengetahuan mahasiswa terhadap perkembangan informasi dan teknologi.
- 3. Membantu PT. Sabila Salsabila dalam pengelolaan data secara terkomputerisasi.
- 4. Membuka sebuah peluang usaha baru dibidang digital.

1.6. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Nama : PT. Sabila Salsabila Sahlan

Alamat : Jalan Pati Gabus KM 01

No Telp : (0291)844254

2. Metode Pengumpulan Data

Agar memperoleh data yang lebih relevan, akurat, *reliable*, maka penulis melakukan pengumpulan data menggunakan cara:

a. Sumber Data Primer

Data Primer merupakan data yang didapatkan secara langsung dari tempat atau objek penelitian baik melalui pengamatan dan pencatatan tentang objek penelitan, data primer juga dapat dikatakan sebagai data yang diolah sendiri saat penelitian. Sumber data primer meliputi :

Observasi

Pengamatan langsung atau observasi merupakan metode pengumpulan data dengan langsung melihat kegiatan yang dilakukan oleh user. Salah satu keuntungan dari pengamatan langsung/observasi ini adalah bahwa system analis dapat lebih mengenal lingkungan fisik seperti tata letak ruangan serta peralatan dan formulir yang selama ini digunakan serta membantu untuk melihat proses bisnis beserta kendalanya. Observasi juga digunakan untuk penelitian bertujuan untuk mempelajari proses

kerja. Observasi dilakukan secara langsung datang ke objek penelitian PT. Sabila Salsabila Sahlan.

Adapun teknik observasi yang digunakan dalam proses pengumpulan data, Williems (1982: 137) dan Young (1975: 59) yang dikutip dari jurnal Hasyim Hasanah yang berjudul Teknik - Teknik Observasi (2016) menyarankan pembagian observasi berdasarkan peneliti menstruktur observasi, yaitu observasi terstruktur dan observasi tak berstruktur, yang mana sebagai berikut:

a. Observasi Terstruktur

Kegiatan ini memerlukan alat pencatat data spesifik, dimana hasil observasi akan dianalisa kemudian dicatat kedalam fungsifungsi yang telah ditentukan. Observasi 11 terstruktur dilakukan dengan cara mengatai alur proses yang ada di PT. Sabila Salsabila Sahlan dalam hal ini kaitannya dengan *Tour and Traveling* yang ada di instansi tersebut. Observasi dilakukan secara langsung dan mencatatnya ke dalam bentuk tulisan.

b. Observasi Semi Terstruktur

Kegiatan ini tidak memerlukan catatan selama observasi, dimana hasil dari pengamatan akan dicatat pada formulir-formulir khusus setelah proses pengamatan atau observasi tersebut. Pada saat melakukan observasi, sistem analisis juga dapat menggunakan sampel-sampel data. Oleh karena itu, observasi perlu direncanakan terlebih dahulu. Dengan perencanaan yang matang maka observasi akan dilakukan dengan efektif dan efisien.

Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dengan melakukan Tanya jawab kepada Karyawan mengenai sistem *Tour and Travelling* itu sendiri, mulai dari bagaimana pendataan atau pemberkasan para pelamar, pengelolaan data.

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah proses yang penting bagi pembuatan suatu sistem. Dalam pengembangan yang diterapkan pada penelitian ini adalah model SDLC (*System Development Life Cycle*) atau sering juga disebut metode *waterfall*. Menurut Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018), *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Tahapan dari pengembangan sistem dalam metode waterfall antara lain:

1) Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh pengguna. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2) Desain Perangkat Lunak

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi *logic* dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Namun tahap ini tidak dilakukan, karena hasil akhirnya adalah pengujian saat sidang skripsi dan setelah itu selesai.

4. Metode Perancangan Sistem

Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML). UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Sukamto, R.A. dan Shalahuddin, M. (2018). Berikut ini jenisjenis diagram *Unified Modelling Language* (UML) antara lain:

a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

b. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun

sistem. Kelas memiliki apa yang disebut dengan atribut dan metode atau operasi.

c. Sequence Diagram

Sequnce diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan yang diterima antar objek. Secara grafis menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan pada sekuensi sebuah use case atau operasi.

d. Activity Diagram Activity diagram yaitu diagram yang menggambarkan workflow atau aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

e. Statechart Diagram

Statechart diagram atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin digunakan untuk mengambarkan perubahan status atau transisi dari sebuah mesin atau sistem atau objek. Diagram ini mengilustrasikan siklus hidup objek berbagai keadaan yang dapat diasumsikan oleh objek dan kejadian-kejadian (events) yang menyebabkan objek dari satu tempat ke tempat yang lain.

1.7. Kerangka Berpikir

Adapun kerangka penelitian yang akan dilakukan dalam pembuatan sistem aplikasi adalah sebagai berikut :

PROBLEMS

- Promosi yang masih bersifat konvensional
- Pengelolaan data perusahaan yang masih mengunakan pencatatan manual
- Pendataan dan pengelolaan tiket perjalanan yang masih menggunakan cara konvensional dengan cara mencatat di buku besar

OPPORTUNITY

- Menghasilkan sebuah sistem yang dapat membuka usaha baru dibidang digital
- Mempermudah perusahaan untuk mendata dan mengelola tiket perjalnanan
- Pengelolaan data paket wisata agar lebih kredibel dan mudah

APPROACH

 Membangun sebuah sistem tour and travelling yang dapat mempermudah perusahaan dalam meningkatkan penjualan.

SOFTWARE DEVELOPMENT

- Metode RPL: Waterfall
- Perancangan: UML (Unified Modelling Language), ERD
- Software: Visual Code, Xampp, Chrome, Star UML, Rational Rose
- Coding: PHP
- Database: MySQL
- Testing: Black Box

SOFTWARE IMPLEMENTATION

PT. Sabila Salsabila Sahlan

SOFTWARE MEASUREMENT

Black Box Testing

RESULT

SISTEM APLIKASI BISNIS TOUR & TRAVELING BERBASIS WEBSITE