

## APLIKASI PEMESANAN TRAVEL KEPULAUAN SERIBU BERBASIS WEB (STUDI KASUS: BIRO JASA LIBURAN YUK)

Ikram Abdurrahman<sup>(✉)</sup>, Ratna Mutu Manikam<sup>2</sup>

Universitas Mercubuana, Jakarta, Indonesia

ikramabd62@gmail.com,<sup>2</sup> ratna\_mutumanikam@mercubuana.ac.id

**Abstrak**—Pantai menjadi sebuah alternatif tempat hiburan untuk masyarakat berlibur bersama keluarga atau teman-teman karena di pantai banyak cara untuk bersenang-senang mulai dari berenang, menikmati matahari terbenam, hingga menyelam yang mampu membuat semua orang merasa senang berlibur ke pantai. Kepulauan Seribu merupakan sebuah kabupaten yang ada di DKI Jakarta yang terdiri dari gugusan pulau-pulau sebanyak 110 pulau dan hanya 11 pulau yang berpenghuni, Karena lokasi Kepulauan Seribu yang dekat dengan ibu kota menjadikan Kepulauan Seribu menjadi tempat belibur bagi para masyarakat. Melihat peluang akan tingginya minat masyarakat yang ingin berlibur ke Kepulauan Seribu, maka Biro Jasa Liburan Yuk yang bergerak dibidang travel mendapat banyak sekali permintaan paket liburan dari masyarakat. Proses pemesanan paket liburan Biro Jasa Liburan Yuk menggunakan media *Whatsapp* sebagai sarana dan prasarana untuk berkomunikasi dengan masyarakat. Hal ini sudah tidak lagi efektif karena semakin banyak masyarakat yang berminat menggunakan jasa Biro Jasa Liburan Yuk dan tentu saja hal ini menghambat proses pelayanan Biro Jasa Liburan Yuk, maka harus dibuatkan sebuah sistem yang mampu memberikan informasi mengenai paket liburan dan mampu mencatat jadwal pesanan yang ingin digunakan. Dalam proses pembuatan sistem yang baru ini menggunakan sebuah metode yaitu metode *waterfall* yang bersifat sistematis dan juga berurutan pada proses pengembangan sistem. Hasil dari pengembangan sistem ini diharapkan dapat membantu proses pemesanan agar BIRO JASA dapat memberikan pelayanan yang terbaik kepada masyarakat.

**Abstract**— Beach is become an alternative place to recreation for the society to holiday with their family or friends because in the beach there are so many way for having fun, such as swimming, see the sunrise and sunset, diving so it makes people enjoy to holiday at the beach. Thousand Island is a district in DKI Jakarta onsisting of the islands as many as 110 islands with only 11 inhabited islands, because the location of thousand islands it's near from the capital of Indonesia it makes thousand islands become recreation place for the society. Seeing the opportunity from the society that interest to holiday in Thousand islands, so it makes the Travel Agency of Liburan Yuk that moving in the terms of travel get so many request of vacation packages from the society, the process of reservation vacation package of Liburan Yuk using *Whatsapp* to communication with the society. This thing it is not effective anymore because there are a lot people that interest to use Travel Agency OF Liburan Yuk and of course this thing inhabited the process of the service, so it should make a system that can give information about the vacation package and able to record the schedule of reservation. In the process of making a new system it use *waterfall* method that

is systematic and also sequence on the process of development the system. The result of this development system is expected to help the process of the reservation so the TRAVEL AGENCY can give the best service to the society.

**Keywords**— Waterfall, Thousand Islands, Travel, Reservation, Order Processing

## 1 Pendahuluan

Dalam Perkembangan era digital yang begitu pesat ini juga dirasakan banyak perusahaan yang dituntut untuk mengikuti perkembangan era digital, agar perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan lain serta dapat bertahan menghadapi perubahan minat beli masyarakat yang sudah mulai beralih melakukan pembelian barang secara online, karena kemudahannya dalam melakukan transaksi. Manfaat yang dirasakan perusahaan dari perkembangan era digital adalah mampu menjangkau pasar yang ada di seluruh dunia serta dapat menambah mitra kerja atau mitra bisnis.

Banyak berbagai jenis perusahaan yang merasakan dampak positif dari adanya perkembangan era digital terutama pada perusahaan yang bergerak pada bidang biro jasa travel. Tetapi masih banyak perusahaan biro jasa travel yang belum memanfaatkan internet sebagai media iklan dan promosi untuk menarik para minat wisatawan agar menggunakan jasa perusahaannya. Menurut catatan data pemerintah provinsi DKI Jakarta memiliki 2763 kantor biro jasa travel yang tersebar diseluruh Jakarta, Sebagian besar kantor tersebut tidak memperhitungkan dampak dari pemilihan lokasi kantor, lokasi yang strategis dapat mempengaruhi pemasaran, karena akan memudahkan orang lain untuk menjangkau tempat tersebut [1].

Biro Jasa Liburan Yuk merupakan sebuah perusahaan jasa yang menawarkan berbagai macam paket liburan di kepulauan seribu. Dalam melakukan proses pemesanan paket liburan perusahaan menggunakan aplikasi *whatsapp* untuk menerima pesan jika ada masyarakat yang ingin bertanya ataupun memesan paket liburan yang ada. Jumlah masyarakat yang menggunakan Biro Jasa Liburan Yuk terus bertambah menyebabkan pelayanan yang diberikan tidak lagi maksimal karena admin harus membalas pesan yang masuk satu persatu dan juga terkadang pesan yang masuk hanya bertanya seputar promosi yang ada atau hanya bertanya mengenai paket liburan saja.

Dengan masalah yang dihadapi oleh Biro Jasa Liburan Yuk maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat memberikan informasi secara detail mengenai paket liburan yang tersedia serta promo yang disediakan dan juga sebagai media pemesanan jika ada masyarakat yang ingin memesan paket liburan. Diharapkan dengan aplikasi yang akan dibuat dapat membantu dalam aktifitas Biro Jasa Liburan Yuk dan dapat memberikan pelayanan kepada masyarakat yang terbaik.

## 2 Studi Literatur

### 2.1 Reservasi

Reservasi adalah sebuah proses klerikal atau elektronik dimana produk perjalanan seperti tiket pesawat, kamar hotel, kamar pada kapal pesiar tersedia untuk dipakai dan pada akhirnya dibeli oleh individu secara spesifik. Sedangkan Reservasi atau pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *reservation* yang berasal dari kata "*to reserve*" yaitu menyediakan atau mempersiapkan tempat sebelumnya. Sedangkan *reservation* yaitu pemesanan suatu tempat fasilitas. Jadi secara umum *reservation* yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya hotel, akomodasi, *meal*, seat pada pertunjukan, pesawat terbang, kereta api, bus, hiburan, *night club*, *discoutegue* dan sebagainya. Kata *reservation* atau pemesanan dalam dunia pariwisata disebut juga *booking*. [2]

### 2.2 Penelitian Terkait

Table 1. Penelitian Terkait

No	Judul Penulis	Persamaan	Perbedaan
1.	Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web[3]	Aplikasi ini menyediakan informasi mengenai ketersediaan tiket travel secara online	Didalam sistem pemesanan tiket travel ini konsumen dapat melakukan pemesanan tiket dengan 2 cara yaitu dengan mendaftar terlebih dahulu sebagai pelanggan dan melakukan pembekian tiket secara deposit atau melakukan pembelian tiket secara langsung tanpa mendaftar sebagai pelanggan
2.	Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Mobile Android(Studi Kasus: Rahayu Travel Solorejo-Blitar)[4]	Pada aplikasi user dapat memesan tiket dan melihat ketersediaan tiket	Sistem dibuat dengan bahasa android yang berarti sistem ini hanya bisa dibuka di smartphone dengan mengunduh dan menginstall aplikasi ini terlebih dahulu

## 3 Metodologi Penelitian

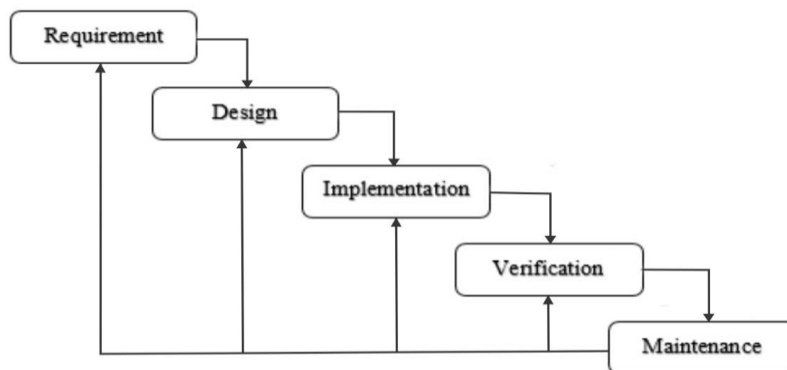


Fig. 1. Tahapan Metode Waterfall

Dalam melakukan pengembangan sistem diperlukan sebuah metode, metode yang tepat bagi sistem yang akan di kembangkan saat ini adalah metode *waterfall* atau disebut jugametode air terjun atau yang sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang di akhiri dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang di hasilkan.[5]

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desainsistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan. Tahapan tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. *Requirement Analys*

Tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi dianalisis untuk mendapatkan data yang dibutuhkan oleh pengguna.

2. *System Design*

Spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain sistem disiapkan. Desain Sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyaratan dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

4. *Integration & Testing*

Seluruh unit yang dikembangkan dalam tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah pengujian yang dilakukan masing-masing unit. Setelah integrasi seluruh sistem diuji untuk mengecek setiap kegagalan maupun kesalahan.

5. *Operation & Maintenance*

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

## 4 Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Analisa Pembahasan

Analisis SWOT adalah suatu bentuk analisis di dalam manajemen perusahaan atau di dalam organisasi yang secara sistematis dapat membantu dalam usaha penyusunan suatu rencana yang matang untuk mencapai tujuan, baik itu tujuan jangka pendek maupun tujuan jangka panjang. Atau definisi analisis SWOT yang lainnya yaitu sebuah bentuk analisa situasi dan juga kondisi yang bersifat deskriptif (memberi suatu gambaran). Analisa ini menempatkan situasi dan juga kondisi sebagai sebagai faktor masukan, lalu kemudian dikelompokkan menurut kontribusinya masing-masing. Satu hal yang perlu diingat baik-baik oleh para pengguna analisa ini, bahwa analisa SWOT ini semata-mata sebagai analisa yang ditujukan untuk menggambarkan situasi yang sedang dihadapi [6].

Maka dapat diuraikan hasil analisa swot dari tabel dibawah ini :

**Table 2.** Analisa SWOT

<b>ANALISA</b>	<b>KETERANGAN</b>
<i>STRENGTH</i> (KEKUATAN)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perusahaan selalu memberikan pelayanan terbaik</li><li>• Perusahaan memiliki review yang bagus di dalam group atau komunitas traveling</li></ul>
<i>WEAKNESS</i> (KELEMAHAN)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Perusahaan tidak mengikuti perkembangan teknologi</li><li>• Perusahaan tidak memiliki website</li></ul>
<i>OPPUTURNITY</i> (PELUANG)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Bidang usaha yang dipilih terus tumbuh peminatnya</li><li>• Masih sedikitnya perusahaan lain yang bergerak di bidang yang sama</li></ul>
<i>TREATS</i> (ANCAMAN)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Kurangnya jumlah karyawan untuk membalas pesan whatsapp</li><li>• Kurangnya teknologi yang ada dalam lingkungan perusahaan</li></ul>

*Use case diagram* ini merupakan hasil analisa untuk di implementasikan menjadi aplikasi web, *use case diagram* dapat dilihat pada **Fig.2**

## 4.2 Use Case Diagram

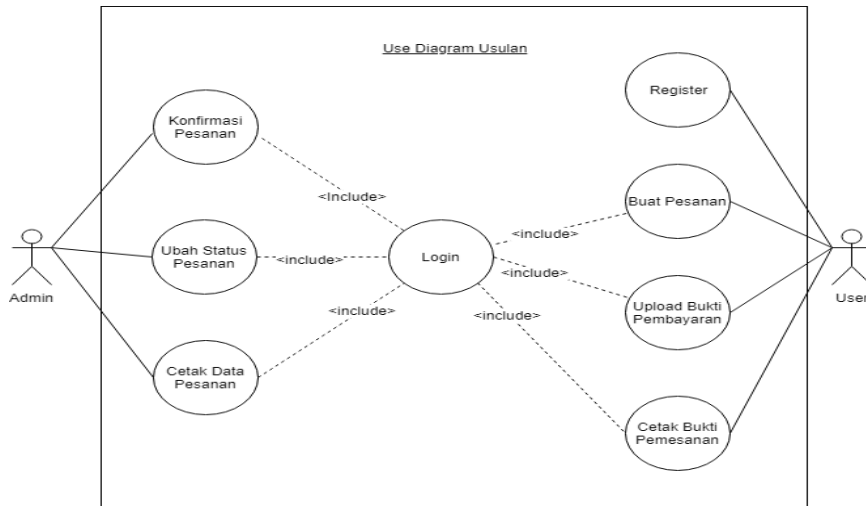


Fig. 2. Use Case Diagram

Class diagram ini merupakan hasil analisa untuk di implementasikan menjadi aplikasi web, class diagram dapat dilihat pada Fig.3

## 4.3 Class Diagram

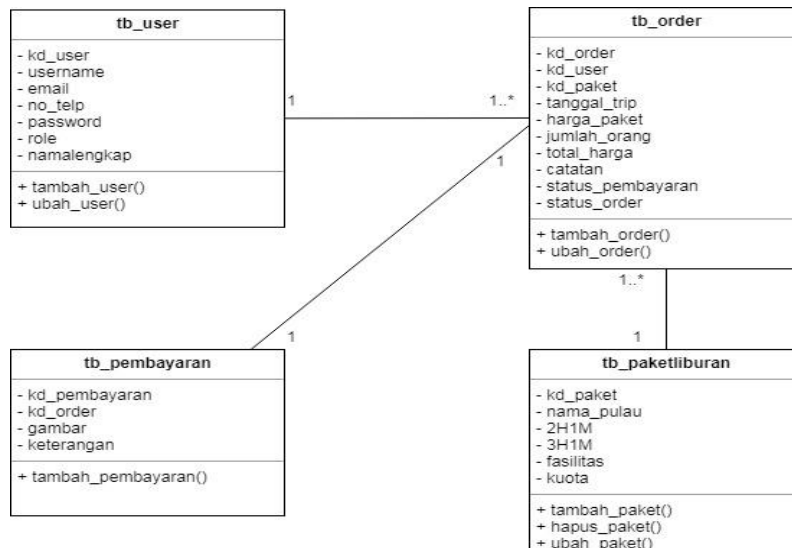


Fig. 3. Class Diagram

#### 4.4 Implementasi

Setelah analisa selesai, maka harus di implementasikan menjadi suatu aplikasi *web* yang terintegrasi. Berikut in hasil dari tampilan layar halaman utama(*home*), Tampilan layar pesanan paket, dan Tampilan bukti pesanan(cetak tiket) dari aplikasi *liburanyuk.com*. Dapat dilihat di **Fig.4**, **Fig.5**, dan **Fig.6**.

##### 1. Tampilan Layar Halaman Utama

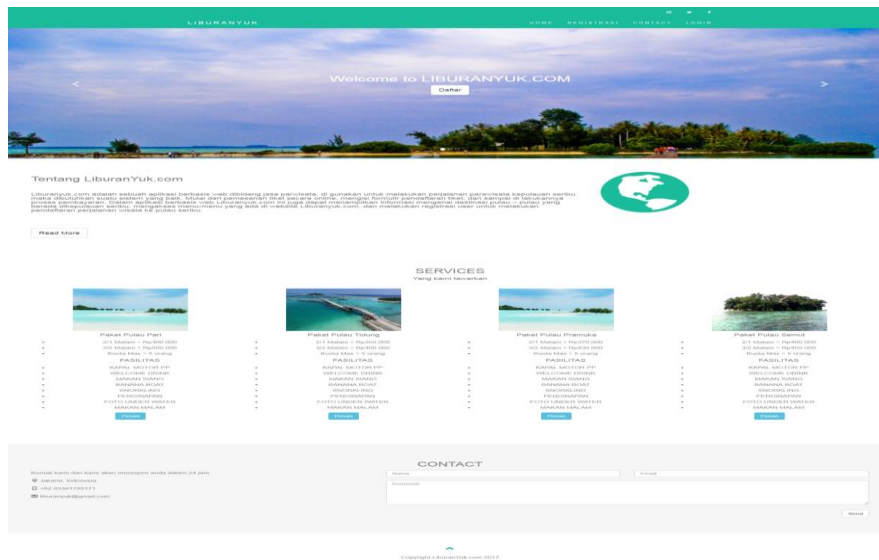


Fig. 4. Tampilan Layar Utama

##### 2. Tampilan Layar Pesan Paket

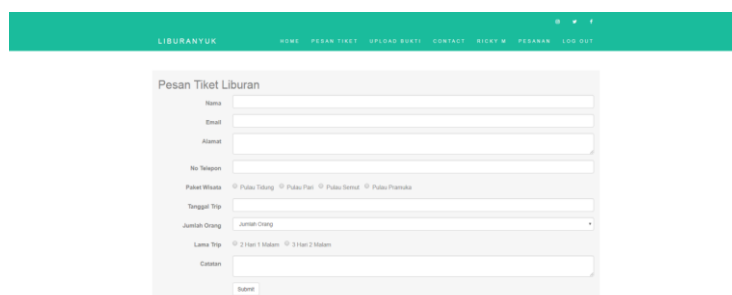



Fig. 5. Tampilan Layar Pesan Paket

### 3. Tampilan Bukti Pesanan


Liburan Yuk  
Jl. Batu Sari II C, Kel. Batu Ampar, Kec. Kramat Jati  
Jakarta Timur - Indonesia 13510  
telp. 089695860875



Id Tiket	1
Nama	bona
Nomor Telepon	123
Jumlah Kuota	4
Paket Liburan	Pulau Tidung
Tanggal Trip	22-Nov-2018

Tiket ini hanya bisa dipakai 1 kali saja perjalanan untuk memverifikasi lagi harap membawa identitas seperti KTP/SIM

Terima Kasih



Raya Mardika  
Kepala Perusahaan

Fig. 6. Tampilan Bukti Pesanan

## 5 Kesimpulan dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian-uraian pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan, di antaranya :

1. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk memesan paket liburan secara efisien.
2. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk melihat informasi mengenai paket liburan yang tersedia.

### 5.2 Saran

Aplikasi dapat dipergunakan pada ruang lingkup yang lebih luas. Perlunya proses verifikasi saat registrasi ke dalam aplikasi, proses verifikasi dikirim ke email pengguna yang telah didaftarkan. Perlu perkembangan pada proses ketika user memesan, admin mendapatkan notifikasi.



## 6 Ucapan Terima Kasih

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Riset untuk Tugas Akhir serta dapat menyelesaikan laporannya tepat waktu dan tanpa adanya halangan yang berarti saya turut mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ratna Mutu Manikam, S.Kom, MT, selaku pembimbing Tugas Akhir, Bapak Handrie Noprisson, ST, M.Kom, selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi, Ibu Inge Handriani, M.Ak, MMSI, Sebagai Kordinator Tugas Akhir, Orang Tua Yang telah memberikan dukungan dalam kegiatan perkuliahan maupun disaat melakukan Tugas Akhir dan teman – teman, khususnya Mahasiswa-Mahasiswi Sistem Informasi Universitas Mercubuana.

## 7 Daftar Pustaka

- [1] Y. Jumaryadi, “Pengaruh Persepsi Harga, Citra Merel, dan Lokasi Terhadap Keputusan Pembelian pada Primagama Cabang Taman Palem Lestari,” 2014.
- [2] I. Maita and A. Adawiyah, “Sistem Informasi Reservasi Oline pada Guest House UIN Suska Riau Berbasis Web,” 2017.
- [3] C. P. Wijaya, K. I. Satoto, and R. R. Isnanto, “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web,” 2013.
- [4] E. Yulianti and E. F. Rochman, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Mobile Android (Study Kasus : Rahayu Travel Selorejo-Blitar),” 2014.
- [5] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Publisher, 2012.
- [6] F. Rangkuti, *Analisis SWOT Teknik Membedah Kasus Bisnis*. PT. Gramedia, 2014.

## 8 Penulis



Ikram Abdurrahman adalah mahasiswa Program Studi Siste Informasi, Universitas Mercubuana, Bidang Penelitian yang diminati saat ini adalah Traveling dan Sistem Informasi.