

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi banyak mempengaruhi setiap unsur rantai nilai, mengubah cara melaksanakan kegiatan bernilai, serta mengubah hubungan antar kegiatan tersebut. Teknologi informasi menyebabkan komunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan mudah. Perkembangan teknologi informasi yang demikian pesat telah memberikan pandangan baru di segala bidang aktifitas manusia yang akan mengubah kebiasaan mereka dalam menjalankan kegiatannya. Salah satu teknologi informasi yang sangat terkenal di masyarakat adalah internet. Internet berkembang sangat cepat, hal ini dapat dilihat dari jumlah pengguna internet yang bertambah setiap waktunya.

Heppy Tour & Travel merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang biro perjalanan wisata yang bertempat di Jl. Hasanudin No 21, Brengosan, Purwosari, Laweyan, Surakarta, Jawa Tengah, dan berada di bawah naungan MMBC (PT Medusa Multi Business Centre) *Tour & Travel* yang telah lama berdiri dan berpusat di Jakarta. Perusahaan ini bergerak di bidang jasa perjalanan wisata, yang meliputi Penjualan tiket perjalanan Wisata dalam negeri, Reservasi hotel, Penjualan tiket paket *Outbond*, *Study Tour*, Kunjungan industri, dan lain-lain.

Sementara itu dalam menawarkan jasanya ke *customer Heppy Tour & Travel* masih kurang efektif. harus datang langsung untuk melihat promosi dan melakukan *booking* wisata yang belum bisa dilakukan secara *online*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem yang dapat diintegrasikan dengan teknologi yang cukup mudah dioperasikan oleh semua orang untuk mendapatkan informasi wisata dan melakukan pemesanan tiket *online*.

Karena persaingan bisnis yang semakin ketat maka dirancang suatu sistem informasi wisata yang berbasis *web* pada *Heppy Tour & Travel* dengan maksud

untuk membantu memperluas jaringan dan meningkatkan laba perusahaan, dan meningkatkan pemasaran atau promosi penawaran jasa dari perusahaan tersebut.

Laporan ini sebagai kelanjutan dari Praktek Kerja Lapangan yang di lakukan di *Heppy Tour & Travel*, maka akan diteruskan dalam membuat laporan tugas akhir yang berjudul Perancangan dan Pembangunan *website* pada *Heppy Tour & Travel*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan ”Bagaimana merancang dan membangun *website Heppy Tour & Travel*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang telah ditetapkan pada tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Penyediaan informasi dikelola langsung oleh pemilik travel.
2. *Website* yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL versi 3.2.4
3. Perancangan sistem ini menggunakan Metode UML (*Unified Modelling Language*) dengan menggunakan *software Microsoft Visio*.
4. Konten halaman *web* berupa publikasi berita, artikel, info pemesanan, paket wisata, dan galeri.

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah merancang dan membuat sebuah aplikasi *website* untuk *Heppy Tour & Travel* ke publik, agar lebih memudahkan kepada masyarakat untuk melakukan pemesanan tiket wisata di *Heppy Tour & Travel*.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Mahasiswa

- a) Untuk meningkatkan pengetahuan dalam merancang dan membangun aplikasi *website*.
- b) Menambah wawasan tentang teknologi informasi, khususnya dalam lingkup sistem informasi berbasis *online*.

2. Bagi Perusahaan/Aliansi

- a) Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pemanfaatan teknologi sistem informasi berbasis *online*.
- b) Sebagai masukan bagi *Heppy Tour & Travel* untuk dapat memberikan informasi yang cepat dan akurat serta pelayanan yang lebih baik kepada para pencari informasi

3. Bagi Universitas Sahid Surakarta

Penelitian ini bermanfaat dalam proses kegiatan belajar mengajar di masa yang akan datang dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi akademik.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mencari referensi bahan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *study* literatur dengan membaca literatur maupun bahan-bahan teori baik berupa buku, data dari internet, dan lain-lain yang dapat membantu pembuatan tugas akhir maupun laporan tugas akhir. Tahap pengumpulan data dibagi menjadi tiga, yaitu:

1) Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

2) Wawancara

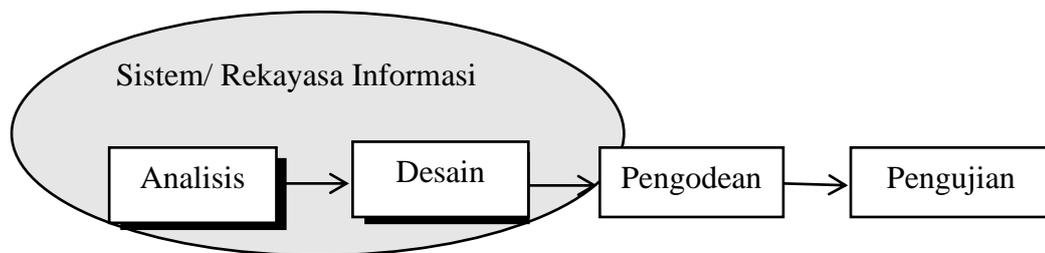
Mencakup cara yang dipergunakan seseorang, untuk tujuan tertentu, mencoba mendapatkan keterangan dari pembimbing lapangan yaitu Parindrastana Eko WS, S.Kom selaku pemilik *Heppy Tour & Travel*. wawancara yang dilakukan meliputi permasalahan yang ada di sistem pemesanan, kegiatan dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi

3) Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan mengambil atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain guna menunjang sistem yang akan dibuat.

1.5.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2016) Model SDLC (*Software Development life cycle*) air terjun (*waterfall*) sering disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau teurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). model air terjun / *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1) Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2) Desain

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016) 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 pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3) Pengkodean

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016) 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

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016) yang dimaksud dengan pengujian fokus pada perangkat lunak yaitu pengujian dari segi *logic* dan fungsional untuk memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai yang diinginkan.

5) Pendukung atau pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak yang baru.

1.6 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam pembuatan tugas akhir adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Metodologi Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan mengenai tinjauan pustaka, kerangka berfikir, teori pendukung yang digunakan dan mendukung dalam penelitian dan perancangan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang gambaran sistem serta deskripsi dari hasil analisis sistem yang akan dijadikan sebagai petunjuk untuk perancangan pada tahapan berikutnya. Dan Perancangan Sistem dengan UML, Perancangan Data, Perancangan Arsitektural, Perancangan Prosedural dan Perancangan Antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Dalam bab ini menjelaskan tentang Implementasi Sistem Informasi *Heppy Tour & Travel* dan melakukan Pengujian *website*.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan penulisan Skripsi ini, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan-perbaikan di masa yang akan datang.