

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI RUMAH TRAVEL TOUR BAGI PERUSAHAAN TOUR DAN TRAVEL

Desy Iba Ricoida¹

¹Prodi Sistem Informasi STMIK Global Informatika MDP

¹Jl. Rajawali No. 14 Palembang

E-mail : desih@mdp.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut perusahaan Tour dan Travel untuk memanfaatkan teknologi dalam memaksimalkan kualitas layanan kepada pelanggan dimana saat ini pelanggan memiliki keinginan mendapatkan informasi dan layanan yang cepat. Saat ini telah banyak berkembang sistem informasi yang dibuat oleh perusahaan travel tetapi masih bersifat personal satu perusahaan, sehingga dilakukan pengembangan sistem informasi dengan mengadaptasi konsep marketplace yang dikhususkan kepada kumpulan perusahaan travel tour sehingga baik perusahaan maupun pelanggan dapat memanfaatkan sistem informasi ini sebagai jembatan komunikasi, informasi dan transaksi yang berkaitan dengan tour dan travel. Pada perancangan sistem ini yang menjadi studi kasus adalah beberapa perusahaan tour dan travel yang ada di Kota Palembang dengan menggunakan metode RUP, pemilihan metode ini karena adanya proses pengembangan perangkat lunak yang iterative sehingga memungkinkan untuk melakukan perbaikan jika tahap sebelumnya dirasa masih memiliki kekurangan. Perancangan sistem informasi rumah travel tour dengan menggunakan use case diagram, diagram aktivitas, diagram sequence, diagram kelas serta rancangan layar serta dibangun dengan php dan MySQL. Hasil dari perancangan ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang merupakan rumah dari beberapa perusahaan travel tour serta dapat menjadi sistem informasi penghubung proses transaksi, informasi dan komunikasi antara perusahaan dan pelanggan

Kata Kunci : Sistem Informasi, Rumah Travel tour, RUP, PHP

ABSTRACT

Technological developments require Tour and Travel companies to take advantage of technology to make maximizing of utilize technology quality of service to customers where customers now have the desire to get information and services quickly. Currently, many information systems have been developed by travel companies but are still only for one company, So that the development of information systems by adapting the concept of a marketplace that is devoted to a collection of travel tour company can be make a good company and customers can take advantage of this information system as a bridge of communication, information and transactions related to tour and travel. As for the design of this system is a case study is some tour and travel companies in the city of Palembang by using the RUP method, the selection of this method is due to the iterative software development process so it is possible to make improvements if the previous stage that allows to make improvements if the previous stage still needs improvement. The design of travel information systems travel tour using use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams and the design of interface system and will be implement by php and MySQL. The result of this design is an information system which is a gathering place from some travel tour company, and can become a system of information linking process of transaction, information and communication between company and customer that allows to make improvements if the previous stage still needs improvement

Keyword : Information System, House of Travel Tour, RUP, PHP

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat menuntut perusahaan agar memanfaatkan

teknologi demi peningkatan layanan kepada konsumen sehingga mendapatkan keuntungan yang maksimal. Saat ini telah berkembang penjualan tiket secara online sehingga membuat

pangsa pasar dari perusahaan tour dan travel juga berkurang. akan tetapi kebutuhan konsumen untuk informasi mengenai paket liburan juga cukup tinggi karena saat ini semakin banyak konsumen yang membutuhkan liburan untuk mengatasi kepenatan dari rutinitas kegiatan sehari – hari.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Afif dan Heriyanto[1] membuat sistem informasi informasi promo paket tour bagi pelanggan tetapi masih terbatas pada satu perusahaan tour dan travel, seiring dengan berkembangnya konsep *market place* bagi penjualan produk maka hal ini juga dapat menjadi pilihan membuat sebuah *market place* yang dikhususkan bagi perusahaan tour dan travel. Hal ini akan memberikan keuntungan bagi konsumen dengan banyaknya pilihan informasi paket liburan yang ditawarkan oleh perusahaan tour dan travel, selain itu perusahaan juga dapat meningkatkan layanan kepada konsumen dan dapat memperluas jaringan pemasaran ke konsumen. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melakukan perancangan sistem informasi rumah travel tour dengan studi kasus pada beberapa perusahaan tour dan travel yang ada di Kota Palembang.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang sistem informasi bagi perusahaan tour dan travel?
2. Bagaimana bentuk informasi yang akan diberikan oleh perusahaan travel mengenai promosi paket liburan, penjualan tiket dan layanan pelanggan.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Merancang sebuah sistem informasi yang merupakan kumpulan dari beberapa perusahaan tour dan travel berbasis web .
2. Memberikan informasi mengenai produk perusahaan travel kepada konsumen dan calon konsumen dengan jangkauan luas.
3. Memberikan media sebagai sarana promosi yang efektif bagi perusahaan.
4. Dapat membantu peningkatan kinerja perusahaan dan meningkatkan layanan kepada pelanggan.

II. Tinjauan Pustaka

2.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan kesatuan elemen-elemen yang saling berinteraksi secara

sistematis dan teratur untuk menciptakan dan membentuk aliran informasi yang akan mendukung pembuatan keputusan dan melakukan kontrol terhadap jalannya perusahaan[2] beberapa hasil penelitian atau pendapat pakar berkaitan dengan bidang tersebut. Sehingga sistem informasi merupakan kumpulan komponen yang saling terkait dalam pemrosesan informasi yang dapat digunakan sebagai pengambilan keputusan maupun pengawasan terhadap sebuah organisasi.

2.2. Analisis PIECES

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi, dan pelayanan pelanggan. Panduan ini dikenal dengan *PIECES analysis (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency dan Service)*. Dari analisis ini biasanya didapatkan beberapa masalah utama

2.3. E-Commerce

E-Commerce adalah sebuah media transaksi jual beli dan pembayaran dalam bentuk digital elektronik berbasis komputer dan jaringan internet [3]. Dengan kata lain E-Commerce adalah sebuah sarana atau proses transaksi yang dilakukan oleh antar individu maupun antar organisasi dengan memanfaatkan internet yang memberikan kemudahan dalam melakukan proses transaksi jual beli maupun pembayaran tanpa terkendala tempat dan waktu.

2.4. Market Place

Market Place merupakan tren bisnis E-Commerce dimana mengajak beberapa pelaku usaha untuk memasarkan produknya dalam sebuah website sehingga banyak konsumen dapat melihat produk yang ditawarkan.

2.5. RUP

RUP (Rational Unified Process)adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (iterative), focus pada arsitektur dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (use case driven) [4].

2.6. PHP

Hypertext Preprocessor merupakan program yang dikembangkan bersama oleh para programmer dari seluruh dunia yang menekuni dunia opensource. PHP adalah salah satu bahasa pemrograman skrip yang dirancang untuk membangun aplikasi web[5]

2.7. MySQL

MySQL merupakan sistem database yang banyak digunakan untuk pengembangan aplikasi web[5]. My SQL digunakan karena kemudahan dalam mengaksesnya selain itu kecepatan kinerja query dan mencukupi untuk kebutuhan basis data perusahaan.

III. Metode Penelitian

Metodologi pengembangan sistem yang digunakan yaitu Metodologi RUP (*Rational Unifed Process*) dimana tahapan pengembangan sistem dilakukan dengan pendekatan iteratif khusus bagi pemrograman berorientasi objek.

RUP memiliki empat buah tahap atau fase yang dapat dilakukan pula secara *iterative*, berikut ini merupakan tahapan pengembangan sistem yang penulis lakukan setiap fase pada metodologi RUP [4]:

1. Inception (permulaan)

Pada tahap ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara serta observasi , hal ini berguna untuk menentukan kebutuhan terkait dengan permasalahan mengenai sistem yang sedang berjalan.

2. Elaboration (perluasan/perencanaan)

Pada tahap dilakukan identifikasi masalah dengan PIECES analisis, membuat *use case* , merancang *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram* serta rancangan antar muka.

3. Construction

Pada tahap ini difokuskan pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem yang dibutuhkan.

4. Transition

Pada tahap terakhir ini instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*.

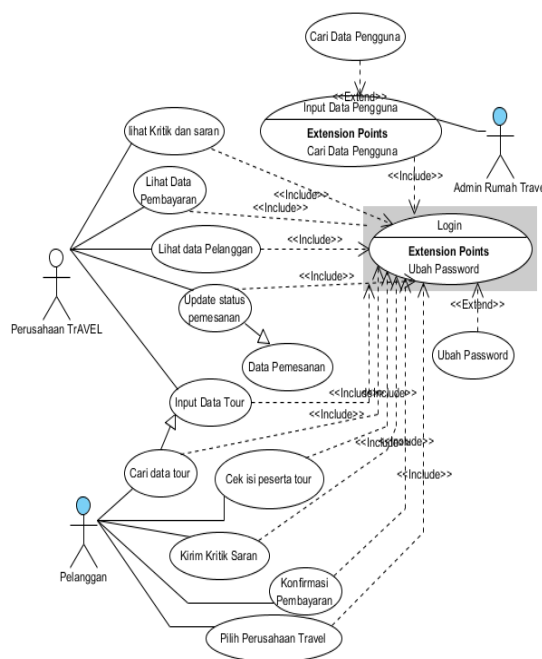
IV. Analisis dan Perancangan Sistem

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan hasil analisis permasalahan yang telah dilakukan dengan menggunakan PIECES didapatkan permasalahan antara lain minimnya layanan informasi mengenai paket tour yang dapat disampaikan oleh perusahaan kepada pelanggan, belum efektifnya kinerja layanan, performance pengelolaan proses transaksi yang kurang efisien.

Hasil analisis PIECES maka dilakukan analisis kebutuhan kebutuhan tersebut yaitu dengan diagram *use case*. *Use Case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan

sistem yang akan dibuat. Diagram use case seperti pada gambar 1.



Gambar 1 Diagram use case Rumah Travel

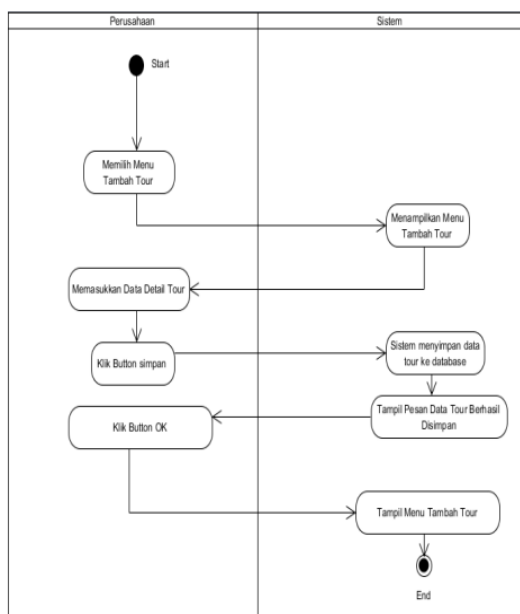
Berdasarkan use case diagram pada Gambar 1 maka diketahui fungsi – fungsi yang disediakan oleh system nantinya, serta menggambarkan interaksi aktor dengan system. Fitur yang terdapat pada use case diagram ini selanjutnya akan dirancang dan dibangun sistem guna mengatasi beberapa permasalahan yang dihadapi oleh pelanggan dan perusahaan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

4.2 Perancangan

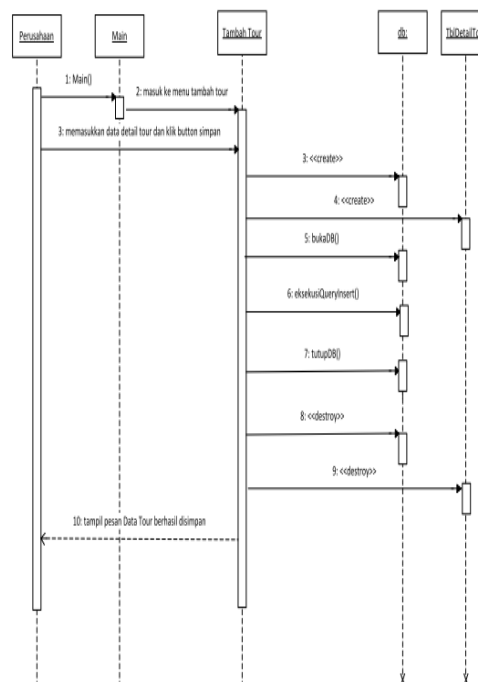
Perancangan system dilakukan dengan diagram aktivitas, diagram sekuen dan rancangan layar tampilan.

4.2.1 Activity Diagram

Berikut adalah gambar diagram aktivitas input tour, dimana diagramnya menjelaskan kegiatan perusahaan input data tour kedalam sistem. Yang dapat dilihat pada gambar 2.

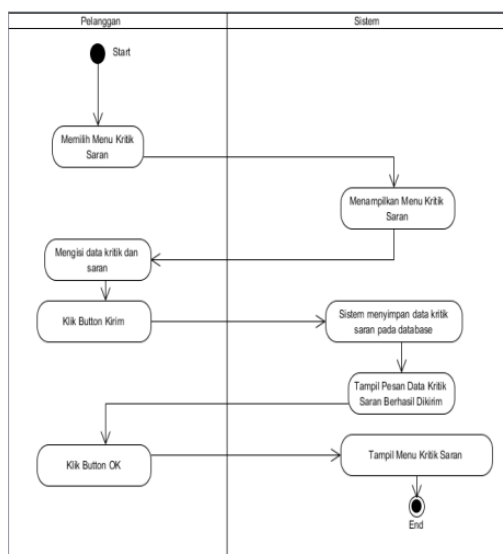


Gambar 2 Diagram Aktivitas Input Tour



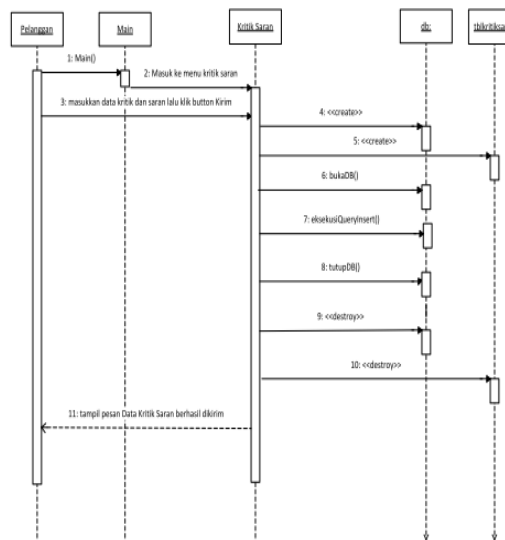
Gambar 4 Diagram Sekuen Input Tour

Gambar 3 menunjukkan diagram aktivitas pelanggan mengirim kritik dan saran.



Gambar 3 Diagram Aktivitas kirim kritik dan saran

Gambar 5 menunjukkan diagram sekuen untuk kirim kritik dan saran oleh pelanggan.



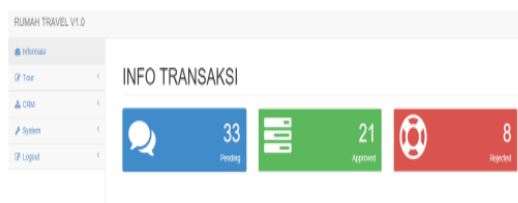
Gambar 5 Diagram Sekuen Kirim Kritik Saran

4.2.2 Sequence Diagram

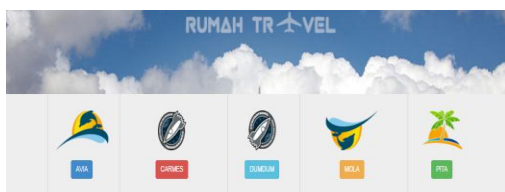
Berikut adalah gambar diagram sekuen, dimana diagram menjelaskan proses input data tour pada gambar 4.

4.2.3 Desain Tampilan

Berikut ini adalah rancangan antarmuka Halaman utama admin dan perusahaan serta Halaman Utama Pelanggan. Dapat dilihat pada gambar 6 dan gambar 7

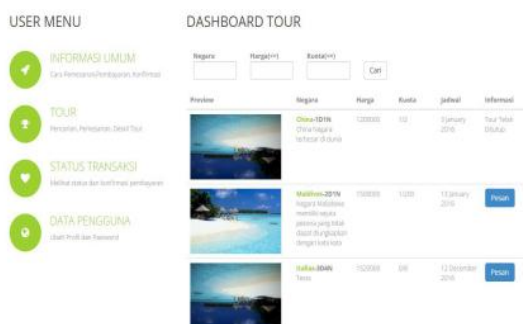


Gambar 6 Halaman Utama admin dan Perusahaan

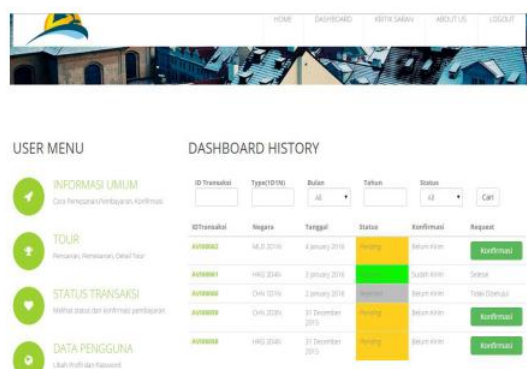


Gambar 7 Halaman Utama Pelanggan

Sedangkan pada gambar 8 dan 9 merupakan rancangan tampilan halaman data tour dan halaman utama yaitu fitur transaksi yang dapat diakses oleh perusahaan dan pelanggan.



Gambar 8 Tampilan halaman tour



Gambar 9 Tampilan halaman status transaksi

V. Penutup

5.1. Kesimpulan

1. Sistem informasi tour travel ini dapat membantu perusahaan tour travel untuk memberikan kemudahan dalam proses pemesanan *tour*, pembayaran *tour* serta interaksi dengan pelanggan
2. Sistem informasi ini, dapat memberikan informasi yang *realtime* mengenai *tour* seperti status pemesanan, informasi pembayaran dan ketersediaan paket *tour*.
3. Sistem informasi tour travel ini dapat memberikan pilihan perusahaan travel kepada pelanggan dengan konsep rumah travel yang merupakan kumpulan beberapa perusahaan travel.

5.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan fitur system ke depan adalah membuat live chat bagi perusahaan dan pelanggan serta adanya poin bagi pelanggan yang telah melakukan transaksi.

Daftar Pustaka

- [1] A. Afif , H. Didih, 2012, Sistem Informasi Manajemen Hubungan Pelanggan Berbasis Website pada PT Yeka Madira Travel, Skripsi, STMIK GI MDP, Palembang.
- [2] Oetomo, BSD 2002, Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi, Yogyakarta, Andi Offset .
- [3] Purbo, Onno W. Wahyudi, 2001, Mengenal e-commerce, Jakarta ,Elex Media Komputindo.
- [4] Rosa, A.S dan M. Shalahuddin. M 2013, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung, Informatika.
- [5] Rahajo, B. 2014, *Modul Pemrograman Web HTML, PHP & MySQL*, Bandung, Modula.