

Perancangan Sistem Informasi Paket Wisata Berbasis Web Studi Kasus Sarira Trip

Eko Suropto Pasinggi¹, Marchelino Dwi Putra Siappa², Melki Garonga³, Marchelin⁴

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Sulawesi Selatan

⁴Program Studi Manajemen, Universitas Kristen Indonesia Toraja, Tana Toraja, Sulawesi Selatan

Email: ekopasinggi@ukitoraja.ac.id

Abstrak

Sarira Trip adalah salah satu agen yang menyediakan paket perjalanan wisata tetapi masih kurang dalam hal memberikan layanan perjalanan wisata di Toraja. Saat ini proses promosi, penawaran dan transaksi pada usaha Sarira Trip masih dilakukan melalui media sosial yang belum terjamin keamanannya. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis merancang sebuah Sistem Informasi Paket Wisata berbasis Web yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap usaha Sarira Trip. Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode *prototyping* dengan memberikan keluasaan kepada pengguna untuk berinteraksi dengan pengembang/pembuat sistem selama proses pengembangan sistem. Setelah selesai maka dilanjutkan ke tahap pengujian dengan menggunakan pengujian *blackbox*, serta menggunakan pengujian kepuasan pengguna dengan mengumpulkan pendapat melalui kuesioner. Hasil penelitian berupa sistem yang menyediakan pengelolaan data, menampilkan informasi paket wisata dan menyediakan proses pemesanan paket wisata.

Kata Kunci: Sistem informasi, pemesanan paket wisata, berbasis web, prototyping, blackbox

Design Of Web-Based Travel Package Information System Sarira Trip Case Study

Abstract

Sarira Trip is one of the agents that provide travel packages but still lacks in terms of providing travel services in Toraja. Currently the process of promotion, offers and transactions on Sarira Trip business is still done through social media that has not been guaranteed security. Based on the above problems, the author designed a Web-based Travel Package Information System that can help increase people's trust in Sarira Trip business. The method used in this study uses prototyping methods by giving users breadth to interact with system developers / creators during the system development process. Once completed, it proceeds to the testing phase using blackbox testing, as well as using user satisfaction testing by collecting opinions through questionnaires. The results of the research in the form of a system that provides data management, displays tour package information and provides the process of booking tour packages.

Keywords: *Information systems, tour package booking, web-based, prototyping, blackbox*

I. PENDAHULUAN

Toraja merupakan salah satu kabupaten di Sulawesi Selatan yang memiliki potensi wisata yang mengagumkan di antaranya wisata alam yang eksotis maupun keragaman adat dan budayanya yang membuat Toraja menjadi salah satu destinasi pariwisata Indonesia yang merupakan sumber pendapatan daerah dan masyarakat. Hal ini mendorong pemerintah untuk mengembangkan pariwisata di Toraja khususnya dalam hal promosi.

Proses untuk memperkenalkan produk wisata tentunya memerlukan media promosi yang dapat memberikan informasi mengenai wisata yang ada di Toraja. Sejauh ini telah dilakukan promosi pariwisata melalui media TV, koran, brosur, iklan dan lain-lain. Dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, informasi yang didapatkan akan menjadi lebih mudah. Penyaluran informasi saat ini sudah dilakukan melalui internet dan media sosial lainnya. Akan tetapi, ada banyak informasi yang tidak diketahui kebenarannya.

Belakangan ini bermunculan berbagai agen perjalanan wisata yang menyediakan layanan perjalanan wisata dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi informasi. Salah satu cara yang digunakan adalah dengan memanfaatkan media sosial sebagai media promosi guna meningkatkan pemasaran layanan jasa lebih ke arah modern. Tentunya para wisatawan dan calon wisatawan sangat mengharapkan hal yang lebih dalam hal akses informasi dan transaksi yang dapat dipercaya.

Sarira Trip adalah salah satu agen yang masih kurang dalam pengembangan sistem dalam hal memberikan layanan perjalanan wisata di Toraja. Saat ini proses promosi, penawaran dan transaksi pada usaha Sarira Trip masih dilakukan melalui media sosial seperti facebook, instagram, dll. Tak dapat disangkal bahwa media sosial memiliki peran penting dalam dunia promosi karena media sosial merupakan wadah di mana orang saling berbagi informasi secara singkat padat dan cepat. Akan tetapi bertransaksi melalui media sosial belum terjamin keamanannya secara maksimal yang mengakibatkan banyaknya terjadi manipulasi data. Hal inilah yang mendorong penulis tertarik untuk

mencari solusi dari permasalahan di atas dengan melakukan suatu penelitian yang terkonsentrasi terhadap penggunaan sistem web dalam melakukan promosi, penawaran dan transaksi parawisata pada Sarira Trip.

Proses penawaran dan transaksi dengan menggunakan web dapat memberikan informasi yang lebih spesifik dan dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap usaha yang dijalankan karena masyarakat bisa melihat informasi mengenai profil usaha yang dijalankan dan jasa yang ditawarkan. Web bisa menambah citra usaha menjadi lebih baik karena pada umumnya pelanggan menganggap usaha lebih profesional jika memiliki web yang dapat memberikan informasi dan kontak yang jelas.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini direncanakan dilaksanakan pada bulan November 2020 hingga bulan Februari tahun 2021. Penelitian ini akan dilaksanakan di Sarira Trip, yang beralamatkan di Jl. Pongtiku, Rantelemo, Makale Utara dengan mengadakan wawancara kepada pihak Sarira Trip.

Tahapan penelitian merupakan sebuah rancangan yang ditentukan peneliti sebelum melakukan penelitian dengan melakukan pendekatan sistematis. Pada penelitian ini akan dirancang sebuah sistem baru yaitu sistem informasi paket wisata dimana seseorang dapat melakukan pemesanan paket wisata secara online melalui sistem yang dirancang. Adapun tahapan penelitian yang dilakukan dalam membangun Sistem Informasi Paket Wisata Berbasis Web Studi Kasus Sarira Trip, antara lain :

1. Pengumpulan Data

Tahapan ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang dilakukan melalui wawancara, observasi, dan membandingkan beberapa jurnal yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

2. Identifikasi Masalah

Tahapan identifikasi masalah bertujuan untuk mencari masalah apa yang akan diteliti. Pada tahapan ini akan dirumuskan masalah-masalah

yang akan diteliti untuk menyusun rencana penelitian

3. Perancangan Sistem

Pada tahapan ini sistem akan dirancang sesuai kebutuhan pengguna dan menggunakan framework Codeigniter yang menggunakan bahasa PHP dan MySQL.

4. Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode prototyping. Pada metode ini memberikan keluasaan kepada pengguna untuk berinteraksi dengan pengembang/pembuat sistem selama proses pembuatan sehingga proses pengembangan dapat dimodelkan dengan mudah.

5. Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang bertujuan untuk mengidentifikasi kesalahan dari fungsi sistem dan mengetahui kemampuan dari sistem dalam mengatasi suatu permasalahan.

6. Evaluasi Sistem

Setelah tahapan pengujian dilakukan dan sistem yang diuji sudah berjalan dengan baik, maka akan dilakukan evaluasi sistem kepada pihak Sarira Trip setelah itu dilakukan pembuatan laporan sesuai dengan hasil dari apa yang sudah diteliti.

7. Penarikan Kesimpulan

Kegiatan ini bertujuan untuk menjawab rumusah masalah yang ada.

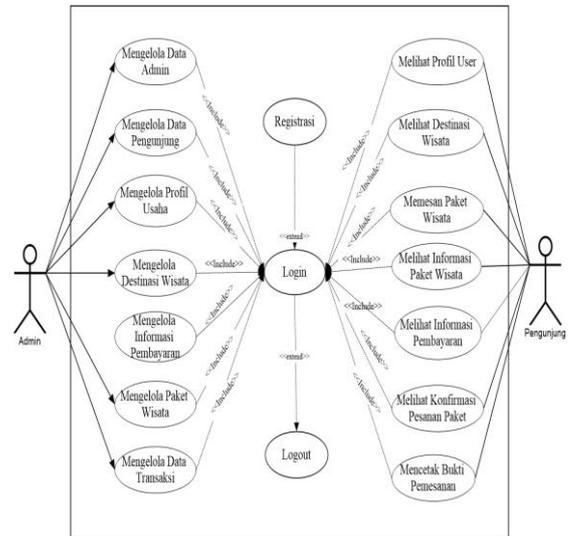
8. Implementasi Sistem

Kegiatan ini dilakukan oleh penulis untuk memberkan Gambaran rancangan dengan membuat diagram uml.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

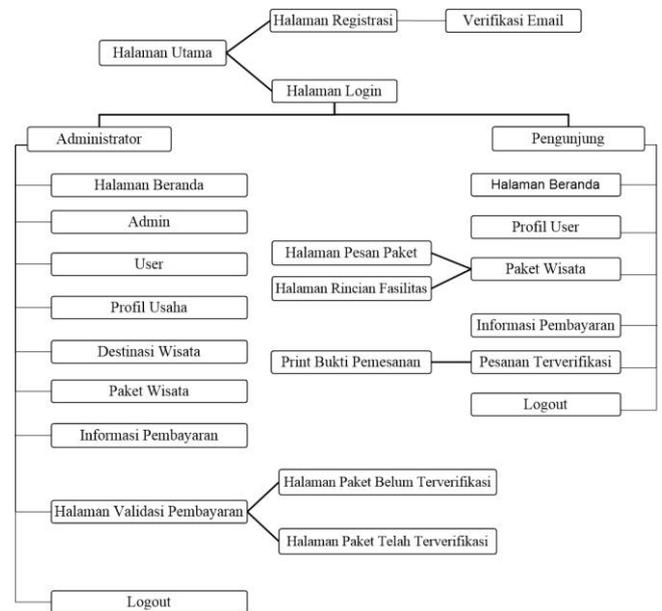
A. Rancangan Sistem

Berikut ini adalah usecase yang telah diusulkan oleh peneliti:



Gambar 1 Use Case Diagram

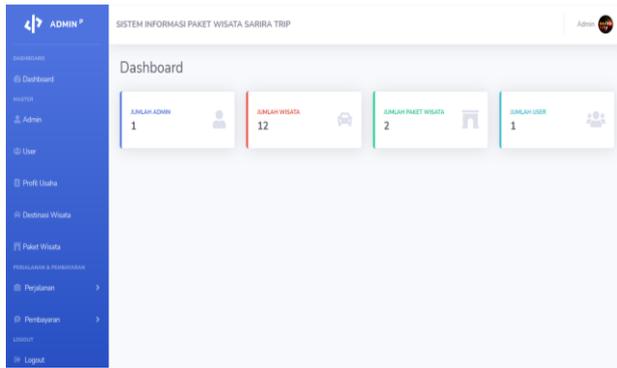
Hasil dari penelitian ini adalah pembuatan Sistem Informasi Paket Wisata Berbasis Web Sru di Kasus Sarira Trip. Berikut ini beberapa Gambar rancangan sistem yang dirancang oleh peneliti:



Gambar 2 Struktur Menu

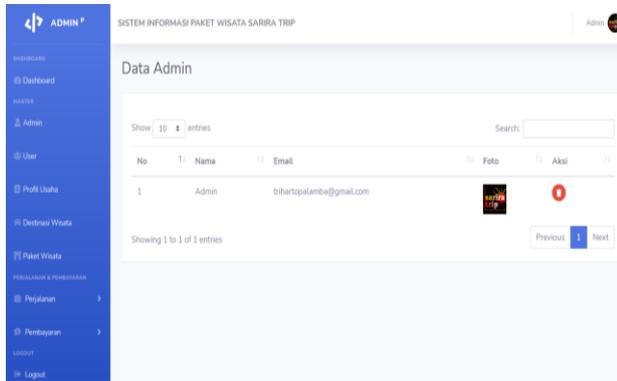
Gambar 2 merupakan struktur menu dari suatu rancangan website untuk memudahkan pengguna dalam menjalankan sistem. Sehingga saat menjalankan sistem, pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu yang diinginkan.

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan diagram dimana terdapat kumpulan objek data yang tersusun yang berguna untuk menggambarkan relasi antar entitas dalam basis data untuk



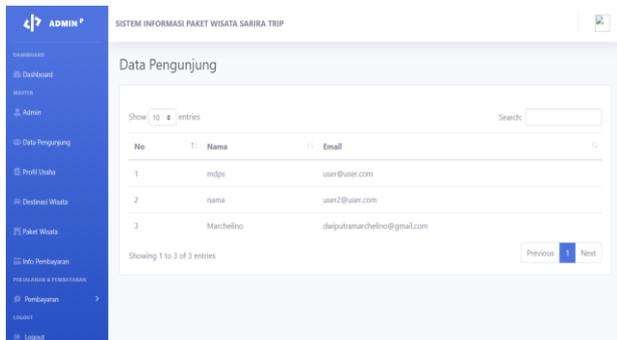
Gambar 7 Halaman Dashboard Admin

Halaman data admin berfungsi untuk menampilkan kumpulan data pengguna yang memiliki hak akses sebagai admin. Halaman data admin dapat dilihat pada Gambar 8.

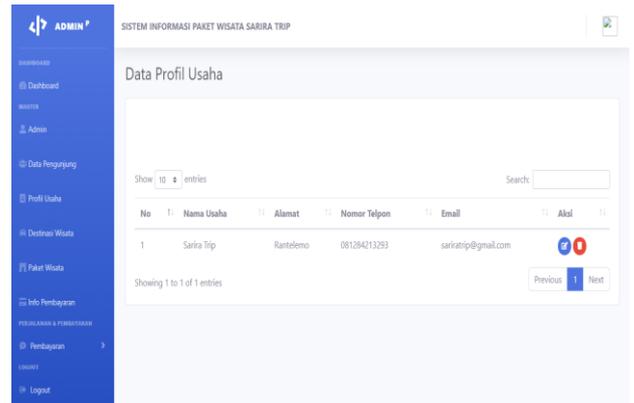


Gambar 8 Halaman Data Admin

Halaman data pengunjung merupakan halaman dimana data pengguna yang memiliki hak akses sebagai pengunjung akan ditampilkan seperti pada Gambar 9

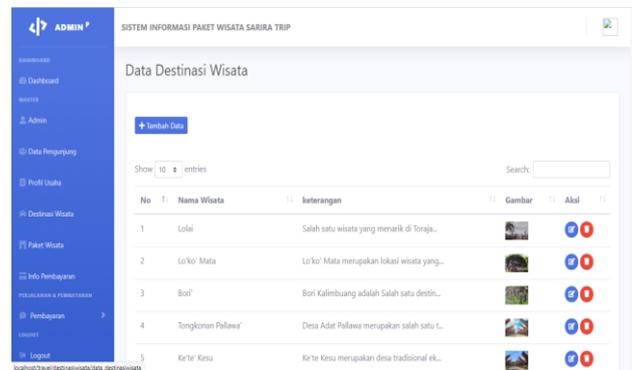


Gambar 9 Halaman Data Pengunjung



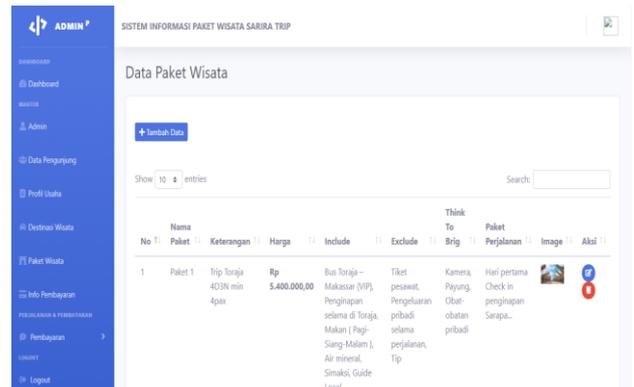
Gambar 10 Halaman Kelola Profil Usaha

Halaman ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan seperti menambahkan, menghapus dan mengupdate data profil dari usaha yang dijalankan. Halaman kelola profil usaha dapat dilihat pada Gambar 10.



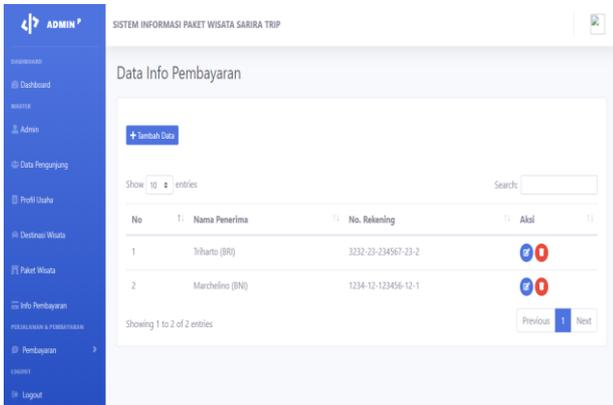
Gambar 11 Halaman Kelola Destinasi Wisata

Halaman ini berfungsi untuk melakukan pengelolaan seperti menambahkan, menghapus, dan mengupdate data dari destinasi wisata yang akan ditampilkan pada halaman *user*. Halaman kelola destinasi wisata dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 12 Halaman Kelola Data Paket Wisata

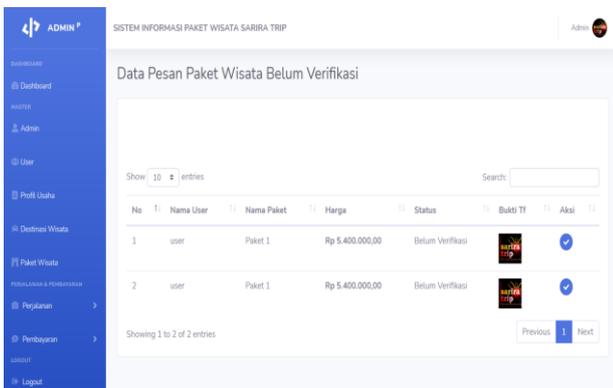
Pada halaman kelola paket wisata admin berfungsi sebagai pengelola dimana admin dapat melakukan tambah data, menghapus dan mengupdate data paket wisata seperti pada Gambar 12.



Gambar 13 Halaman Kelola Informasi Pembayaran

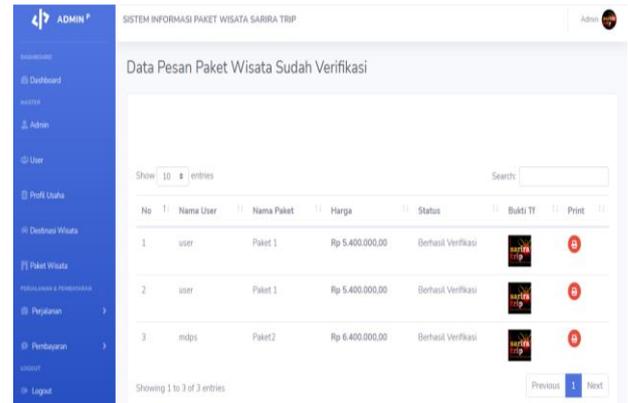
Pada halaman kelola informasi pembayaran berfungsi sebagai pengelola dimana admin dapat melakukan tambah data, menghapus dan mengupdate data informasi pembayaran seperti pada Gambar 13.

Pada halaman ini sistem akan menampilkan data pesanan paket wisata yang belum di verifikasi dan pengguna akan melakukan aksi pengelolaan pembayaran dengan memverifikasi pesanan paket wisata seperti pada Gambar 14.



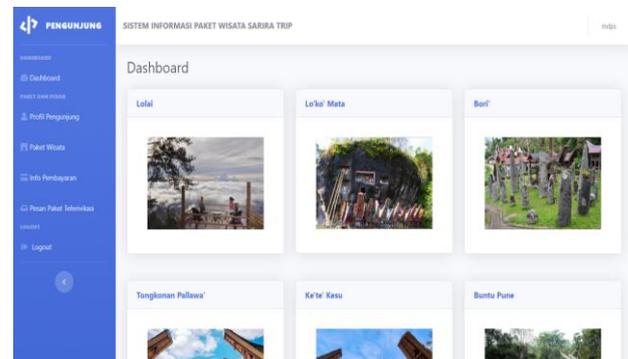
Gambar 14 Halaman Belum Verifikasi

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan data pesanan yang telah di verifikasi dan admin dapat melakukan aksi dengan mencetak bukti pemesanan agar dapat dijadikan sebagai arsip seperti pada Gambar 15.



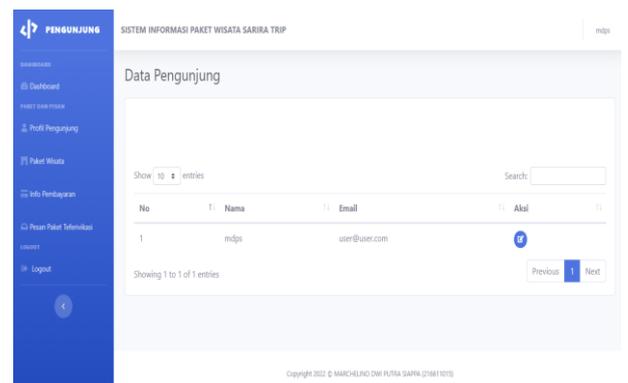
Gambar 15 Halaman Telah Verifikasi

Halaman *dashboard user* merupakan halaman yang tampil pertama setelah pengguna yang memiliki hak akses sebagai *user* berhasil masuk ke dalam sistem. Pada halaman ini ditampilkan destinasi wisata yang akan diakses selama perjalanan wisata. Tampilan halaman *dashboard user* dapat dilihat pada Gambar 16.

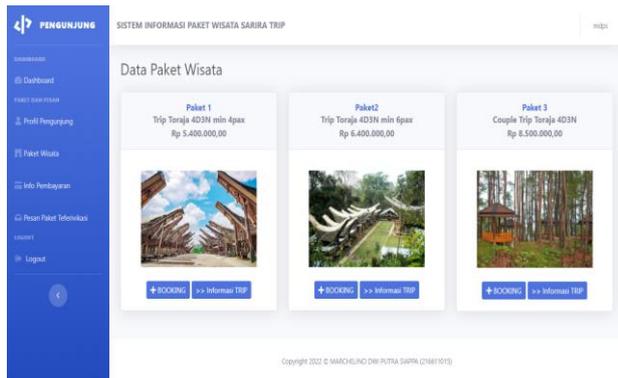


Gambar 16 Halaman Dashboard Pengunjung

Halaman profil pengunjung berisikan kumpulan data yang memiliki hak akses sebagai pengunjung ke dalam sistem yang telah dibangun seperti pada Gambar 17.

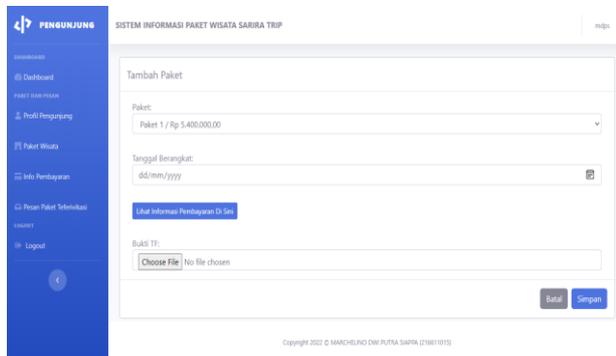


Gambar 17 Halaman Profil Pengunjung



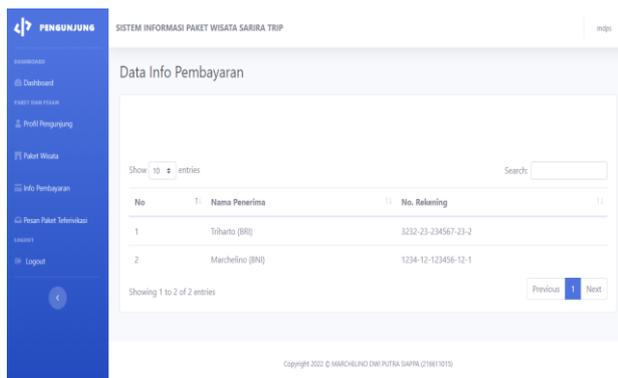
Gambar 18 Halaman Paket Wisata Pengunjung

Halaman paket wisata berisikan daftar paket wisata yang telah dikelola oleh admin dan ditampilkan pada halaman pengunjung. Pada halaman ini pengunjung dapat melihat dan memilih paket wisata yang akan dipesan. Tampilan halaman paket wisata dapat dilihat pada Gambar 18.



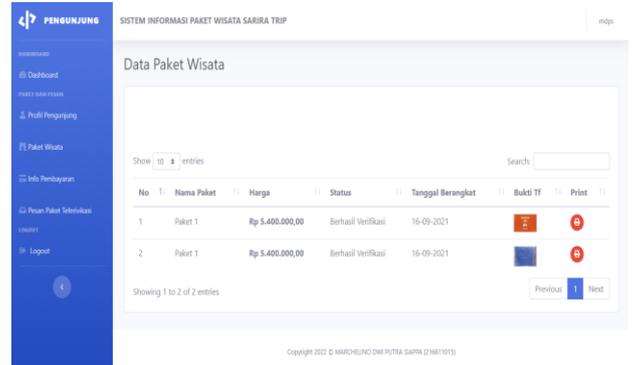
Gambar 19 Halaman Pesan Paket wisata

Setelah melihat paket wisata yang disediakan, selanjutnya *user* akan melakukan transaksi pemesanan paket wisata dengan menyertakan bukti transfer agar dapat diverifikasi oleh admin seperti pada Gambar 19



Gambar 20 Halaman Data Info Pembayaran

Halaman Info pembayaran berisikan daftar nomor rekening beserta nama penerima pembayaran paket wisata yang telah dipesan oleh pengunjung seperti pada Gambar 20.



Gambar 21 Halaman Pesan Paket Terverifikasi

Halaman pesan paket terverifikasi berisikan daftar pesanan paket wisata yang telah diverifikasi oleh admin seperti pada Gambar 21.

C. Hasil Pengujian

1) Pengujian Black Box

Pengujian blackbox berfungsi untuk menguji apakah sistem yang dibangun telah sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Hasil dari pengujian fungsi pada sistem berhasil dengan menguji seluruh fungsi yang ada di dalam sistem yang telah dibangun.

2) Pengujian Usability

Pengujian ini dilakukan dengan memberikan kuesioner yang berisikan 10 pertanyaan. Pengujian ini di hitung dengan menggunakan skala likert yang diberikan kepada 20 responden. Skor total hasil pengujian aspek *usability* adalah 86%. Berdasarkan skor hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun layak digunakan.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem informasi paket wisata telah berhasil dibangun dengan menyediakan pengelolaan data, menampilkan informasi paket wisata dan menyediakan proses pemesanan paket wisata. Kualitas Sistem Informasi Paket Wisata Studi Kasus Sarira Trip telah lulus uji dengan melakukan pengujian fungsi pada sistem dan lulus uji pada aspek *usability* dengan menghasilkan skor 86%.

Hasil yang didapatkan melalui pengujian aspek *usability* menunjukkan bahwa sistem layak digunakan.

REFERENSI

- [1] D. K. Halimah, "E-Customer Relationship Management (CRM) untuk Sistem Informasi Paket Wisata pada CV Alea Tour & Travel Bandar Lampung," 2017.
- [2] Novinaldi and E. Iswandy, "Analisa Dan Implementasi Sistem Aplikasi Simata Dalam Pemesanan Dan Estimasi Paket Tour Pada Pt. Malala Tour Indonesia Berbasis Web," vol. 5, no. 1, pp. 42–57, 2018.
- [3] A. Education and S. Advice, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web Pada Smart Tour Purwokerto," vol. 4, no. 14, pp. 63–65, 2018, doi: 10.15900/j.cnki.zylf1995.2018.02.001.
- [4] I. K. Agus, V. Wahyudi, I. G. Lanang, A. Raditya, and B. P. Wahyu, "Rancang Bangun Sistem Informasi Nusabalitour Berbasis Website," 2019.
- [5] S. I. Anggraini, "Rancang Bangun Sistem Informasi," *Romney dan Steinbart*, vol. 2, no. tahun 2016, pp. 7–25, 2019.
- [6] A. Herliana and P. M. Rasyid, "Sistem Informasi Monitoring Pengembangan Software Pada Tahap," *J. Inform.*, no. 1, pp. 41–50, 2016.
- [7] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [8] R. Harminingtyas, "Analisis Layanan Website Sebagai Media Promosi, Media Transaksi Dan Media Informasi Dan Pengaruhnya Terhadap Brand Image Perusahaan Pada Hotel Ciputra Di Kota Semarang," *J. STIE Semarang*, vol. 6, no. 3, pp. 37–57, 2014, [Online]. Available: http://fsct-old.modares.ac.ir/article_10614_30aea192f59914fbc55c62ccc37ee440.pdf.
- [9] A. Josi, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang)," *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- [10] A. D. Praba, "Implementasi Model View Controller Dengan framework CodeIgniter Pada Perpustakaan," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 4, no. 1, pp. 93–97, 2018, doi: 10.31294/ijse.v4i1.6393.
- [11] Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, and Muhammad Ikhsan, "Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur)," *Media J. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 99–108, 2017.
- [12] W. Setiawan, "Era Digital dan Tantangannya," *Semin. Nas. Pendidik.*, pp. 1–9, 2017.
- [13] N. S. B. Maria and T. Widayati, "Dampak Perkembangan Ekonomi Digital terhadap Perilaku Pengguna Media Sosial dalam Melakukan Transaksi Ekonomi," *J. Konsep Bisnis dan Manaj.*, vol. 6, no. 2, pp. 234–239, 2020, doi: 10.31289/jkbn.v6i2.3801.
- [14] A. Hendini, "Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 2, no. 9, pp. 107–116, 2016, doi: 10.1017/CBO9781107415324.004.
- [15] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.
- [16] W. W. Widiyanto, "Analisa Metodologi Pengembangan Sistem Dengan Perbandingan Model Perangkat Lunak Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Waterfall Development Model, Model Prototype, Dan Model Rapid Application Development (Rad)," *J. Inf. Politek. Indonusa Surakarta ISSN*, vol. 4, no. 1, pp. 34–40, 2018, [Online]. Available: <http://www.informa.poltekindonusa.ac.id/index.php/informa/article/view/34>.
- [17] D. S. Budi, T. A. Y. Siswa, and H. Abijono, "Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak," *Teknika*, vol. 5, no. 1, pp. 24–31, 2017, doi: 10.34148/teknika.v5i1.48.
- [18] D. W. Utomo, D. Kurniawan, and Y. P. Astuti, "Teknik Pengujian Perangkat Lunak Dalam Evaluasi Sistem Layanan Mandiri Pemantauan Haji Pada Kementerian Agama Provinsi Jawa Tengah," *Simetris J. Tek. Mesin, Elektro dan Ilmu Komput.*, vol. 9, no. 2, pp. 731–746, 2018, doi: 10.24176/simet.v9i2.2289.
- [19] A. Widiyanto, "Pengujian Perangkat Lunak," *FASILKOM Univ. Indones.*, vol. 4, pp. 1–4, 2018, [Online]. Available: [http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123518-SK-740-Pengujian perangkat-Pendahuluan.pdf](http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/123518-SK-740-Pengujian%20perangkat-Pendahuluan.pdf).
- [20] H. Setiawan and H. Jati, "Analisis Kualitas Sistem Informasi Pantauan Pembentukan Karakter Siswa di SMKN 2 Depok Sleman," 2017.