

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Travelxism adalah sebuah perusahaan start-up yang didirikan pada tahun 2019 oleh Bapak Gilang Ahmad Fauzi. Travelxism merupakan perusahaan dibawah manajemen PT. Gemilang Media Wisata yang berbasis di kota Yogyakarta. Travelxism sendiri berfokus pada sektor pariwisata berkelanjutan dengan memberikan penelitian inovatif tentang potensi pariwisata, pengembangan komunitas pariwisata, menjalankan lokakarya, digitalisasi destinasi dan branding[1].

Dalam menjalankan bisnisnya, Travelxism berfokus pada proses pengembangan pariwisata berkelanjutan dan ramah lingkungan yang mana lebih memberikan manfaat kepada para wisatawan sekaligus ikut serta dalam menjaga lingkungan sekitar pariwisata. Selain itu Travelxism juga banyak menjalin hubungan dan kerjasama dengan berbagai macam tempat pariwisata. Dengan adanya kerjasama ini Travelxism melakukan promosi ke dunia maya dan media sosial[1].

Seiring dengan perkembangan perusahaan, PT. Gemilang Media Wisata (Travelxism) membutuhkan suatu website mengenai pariwisata guna untuk membantu meningkatkan mutu dan kualitas. Maka pada penelitian ini akan dikembangkan aplikasi website yang menyediakan informasi pariwisata yang berada di Yogyakarta. Aplikasi website ini dikembangkan agar dapat mempermudah wisatawan untuk mencari tempat destinasi wisata, wisata kuliner, dan wisata belanja dan digunakan untuk menampilkan wisata apa saja yang berada di wilayah Yogyakarta.

Travelxism sendiri memiliki Visi yaitu mengubah aset pariwisata menjadi produk yang dapat dipasarkan dengan memaksimalkan manfaat ekonomi, sosial, budaya, dan tetap menjaga lingkungan. Misi berharap dapat melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan untuk berpartisipasi dalam mempraktikkan

pariwisata berkelanjutan. Dengan demikian Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan (Destinasi) Pada PT. Gemilang Media Wisata ini diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan perusahaan maupun pariwisata yang berada di kota Yogyakarta serta membantu mewujudkan visi dan misi perusahaan[1].

Batasan

Guna menghindari pokoknya pembahasan yang terlalu luas maka peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas meliputi berikut:

1. Pengembangan Sistem Informasi Perusahaan (Destinasi) Berbasis Website Pada PT. Gemilang Media Wisata ini dibangun dengan menggunakan *Framework* Laravel 9.
2. Bahasa Pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Client* adalah *PHP* 8, *HTML* 5, dan *CSS* 3.
3. Sistem manajemen basis data yang digunakan yaitu *MySQL*.
4. Aplikasi yang digunakan untuk pembuatan *design* yaitu *Figma*.
5. *Software* yang digunakan untuk pengembangan server yaitu *Visual Studio Code* 1.63.2, *XAMPP*, dan *Chrome*.
6. Sistem dapat menampilkan data destinasi serta pengelolaannya dengan dilengkapi menu tambah, hapus dan ubah data.
7. Sistem dibatasi hanya untuk proses mengelola data destinasi, destinasi kategori, *story behind*, dan komentar saja.

Tujuan

Adapun tujuan dari pengembangan aplikasi ini adalah:

1. Membuat aplikasi berbasis website yang mempermudah masyarakat untuk mencari destinasi pariwisata yang berada di Yogyakarta secara *online*, sehingga dapat menghemat waktu dalam melakukan pencarian.
2. Membantu meningkatkan mutu dan kualitas perusahaan.
3. Membantu mempromosikan pariwisata yang ada di Yogyakarta.

4. Membantu mengenalkan *story belind* atau kisah dari suatu destinasi.

Manfaat

Adapun manfaat yang diperoleh dari pengembangan ini adalah:

1. Bagi Perusahaan
 - a) Menambah karyawan atau sumber daya manusia untuk membantu segala hal yang dikerjakan yang berkaitan dengan kerjaan bisnis yang dilakukan.
 - b) Adanya sistem atau fitur baru yang didapat dari pengembangan yang dibuat oleh peserta magang.
 - c) Membantu mempromosikan usaha dan kegiatan bisnis yang ada, baik melalui sosial media maupun secara langsung.
2. Bagi Mahasiswa
 - a) Mahasiswa bisa langsung terjun dan mendapatkan pengalaman.
 - b) Membuka wawasan mahasiswa atau pekerja magang.
 - c) Mengembangkan skill dan keterampilan.
 - d) Memperluas koneksi atau hubungan terhadap mahasiswa.
 - e) Membantu mahasiswa untuk terbiasa bekerja dalam tim.
 - f) Mengimplementasikan apa yang sudah dipelajari di selama belajar Universitas.
 - g) Memberikan kesempatan peluang kerja.
3. Bagi Universitas
 - a) Terjalannya hubungan kerjasama kemitraan dengan perusahaan tempat magang dilaksanakan.
 - b) Meningkatkan kualitas dan kompetensi para mahasiswa agar bisa bersaing di dunia kerja dan industri.
 - c) Membantu mempromosikan universitas, jurusan dan SDM yang dihasilkannya.
 - d) Sebagai bahan pustaka di perpustakaan umum Universitas Amikom Yogyakarta khususnya Fakultas Ilmu Komputer, diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa.

1.2 Profil

1.2.1 Profil Penyelenggara

1. Profil Kampus Merdeka

Kampus Merdeka merupakan program ini diciptakan oleh bapak Nadiem Makarim sebagai Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kampus Merdeka merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar yang inovatif, tidak mengekang, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa[2].

Berbagai bentuk kegiatan belajar yang ada di Kampus Merdeka, di antaranya melakukan magang/ praktik kerja di Industri atau tempat kerja lainnya, melaksanakan proyek pengabdian kepada masyarakat di desa, mengajar di satuan pendidikan, mengikuti pertukaran mahasiswa, melakukan penelitian, melakukan kegiatan kewirausahaan, membuat studi/proyek independen, dan mengikuti program kemahasiswaan. Semua kegiatan tersebut harus dilaksanakan dengan bimbingan dari dosen. Kampus merdeka diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual lapangan yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru[2].

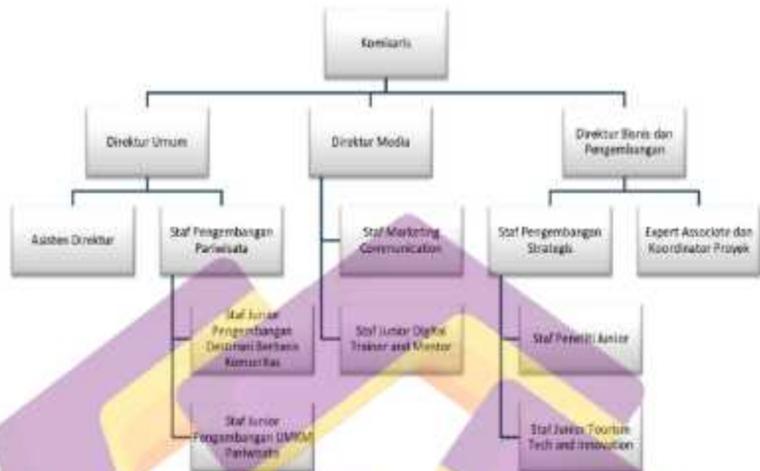
Proses pembelajaran dalam Kampus Merdeka merupakan salah satu perwujudan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (student centered learning) yang sangat esensial. Pembelajaran dalam Kampus Merdeka memberikan tantangan dan kesempatan untuk pengembangan inovasi, kreativitas, kapasitas, kepribadian, dan kebutuhan mahasiswa, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui kenyataan dan dinamika lapangan seperti persyaratan kemampuan, permasalahan riil, interaksi sosial, kolaborasi, manajemen diri, tuntutan kinerja, target dan pencapaiannya[2].

2. Profil PT.Gemilang Media Wisata (Travelxism)



Travelxism di bawah naungan PT. Gemilang Media Wisata adalah sebuah startup yang didirikan sejak tahun 2019 dan berbasis di Yogyakarta, pusat kebudayaan Jawa dan menjadi mini-Indonesia di mana pelajar dari berbagai pelosok nusantara berada di sana. Travelxism yang bergerak di bidang pariwisata yang berfokus pada penyampaian riset potensi pariwisata yang inovatif, mengembangkan komunitas wisata, mengadakan berbagai *workshop* dan pelatihan, digitalisasi destinasi dan *branding*, serta menyediakan paket wisata berkelanjutan yang dipandu oleh *tour guide professional* [1].

Travelxism sendiri memiliki Visi yaitu mengubah aset pariwisata menjadi produk yang dapat dipasarkan dengan memaksimalkan manfaat ekonomi, sosial, budaya, dan tetap menjaga lingkungan. Misi kami berharap dapat melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan untuk berpartisipasi dalam mempraktikkan pariwisata berkelanjutan, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pariwisata berkelanjutan melalui produksi media, serta memberikan pilihan yang berarti bagi wisatawan dan masyarakat lokal melalui paket wisata berkelanjutan dan virtual tour[1].



Gambar 1.1 Struktur Organisasi Travelxism

1.2.2 Durasi dan Jadwal Kegiatan

Kegiatan magang ini dilaksanakan selama 5 bulan mulai dari 18 Agustus sampai 31 Desember 2022. Adapun rincian jadwal kerja selama kegiatan berlangsung:

Tabel 1.1 Durasi Kegiatan

Kegiatan	Tanggal	Durasi/Jam
Orientation Week	18 sd 25 Agustus 2022	08.00 sd 17.00 Wib
Pembekalan dan Pengenalan Website	29 Agustus sd 06 September 2022	08.00 sd 17.00 Wib
Pembagian Kelompok dan Mempelajari <i>Design</i>	07 sd 09 September 2022	08.00 sd 17.00 Wib
<i>Sprint 1</i>	12 September sd 05 Oktober 2022	08.00 sd 17.00 Wib
Tes QA Dari Hasil <i>Sprint 1</i> , Evaluasi dan Pengisian Konten Dari <i>Sprint 1</i>	5 sd 14 Oktober 2022	08.00 sd 17.00 Wib
<i>Sprint 2</i>	24 Oktober sd 18 November 2022	08.00 sd 17.00 Wib

Tes QA Dari Hasil <i>Sprint 2</i> dan Evaluasi	21 November sd 16 Desember	08.00 sd 17.00 Wib
Pengerjaan Laporan Akhir	19 sd 30 Desember 2022	08.00 sd 17.00 Wib

1.2.3 Syarat Kelkutsertaan

1. Mahasiswa perguruan tinggi aktif yang menempuh semester 5 atau 6.
2. Mampu melakukan koding, pembuatan sistem, aplikasi, maupun platform.
3. Mampu melakukan riset yang diperlukan untuk menunjang sistem.
4. Mampu berkomunikasi dengan baik dan mampu bekerja dalam kelompok.
5. Memiliki inisiatif dan pekerja keras.
6. Bersedia ditempatkan di Yogyakarta.
7. Mampu mengoperasikan *software* dan bisa mengajari/mendampingi orang lain.
8. Memiliki pendekatan personal, supel dalam bergaul, dan mampu melakukan komunikasi publik dengan baik.
9. Travelxism memiliki prinsip GESI (*gender equality and social inclusion*) termasuk untuk mahasiswa yang memiliki disabilitas diharapkan dan diperbolehkan juga untuk ikut mendaftar.
10. Program studi yang disarankan: Berasal dari Jurusan Informatika, IT, Ilmu Komputer, Sistem Informasi, DKV dan lain-lain.

1.2.4 Tahapan Seleksi Kegiatan

1. Membuat akun di kampus merdeka.
2. Mendaftar kegiatan.
3. Memenuhi syarat.
4. Mengumpulkan berkas-berkas yang diperlukan.
5. Mengerjakan tes yang diberikan oleh mitra.
6. Jika lolos mengikuti tes wawancara.
7. Pengumuman hasil akhir.

1.2.5 Link Penyelenggara

Berikut link penyelenggara:

1. Link penyelenggara dari kampus merdeka.
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>
2. Link penyelenggara dari perusahaan.
<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/profile/travelxism>

1.3 Landasan Teori

1. Website

Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar statis atau bergerak, animasi atau kombinasinya, baik statis maupun dinamis, membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing dihubungkan oleh jaringan[3].

2. Sistem Informasi

Sistem adalah tindakan atau kegiatan atau cara mengumpulkan dan memproses data secara sistematis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Sistem informasi adalah sistem pada suatu organisasi yang memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi harian, berfungsi sebagai fungsi organisasi senior dengan operasi strategis organisasi untuk mempersiapkan beberapa pihak eksternal dengan laporan yang diperlukan[3].

3. Agile

Agile adalah sekumpulan metode dan metode yang membantu tim berpikir lebih efektif, bekerja lebih efisien, dan membuat keputusan yang lebih baik. Kunci model *Agile* adalah bahwa keseluruhan proyek dibagi menjadi serangkaian siklus pengembangan singkat (biasanya disebut "iterasi" atau "*sprint*") selama 2 hingga 4 minggu. Tujuan *Agile* bukan untuk mengeluarkan arahan dan perintah, melainkan untuk memberikan inspirasi dan pengaruh agar orang-orang dalam suatu organisasi dapat bekerja secara mandiri dan kolaboratif untuk menghasilkan produk yang berkualitas[4].

4. Scrum

Scrum adalah kerangka kerja untuk melakukan pekerjaan yang kompleks dan selalu berubah dan juga diakui mampu menghadirkan produk berkualitas sesuai harapan pengguna dengan cara yang kreatif dan produktif. Kerangka kerja *Scrum* digunakan untuk memecahkan masalah adaptif yang kompleks dan menciptakan kreativitas dan inovasi. *Scrum* sendiri merupakan hasil adaptasi dengan lingkungan proyek perangkat lunak yang biasanya dinamis, karena lingkungan ini membutuhkan fleksibilitas dan ketangkasan yang tinggi[5].

5. MySQL

Salah satu jenis database *server* yang terkenal dan biasa digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database untuk pengambilan dan pengolahan data. Awalnya, SQL berfungsi sebagai bahasa komunikasi antara program basis data dalam bahasa pemrograman yang kami gunakan. Setelah itu, SQL diperbarui sebagai sistem basis data dengan lahirnya MySQL. MySQL adalah database yang sangat cepat yang dapat diakses oleh banyak pengguna sekaligus dan lebih lengkap dari SQL[6].

6. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) dahulu dikenal dengan *Personal Home Pages* adalah bahasa komputer atau bahasa pemrograman atau coding atau *script* yang berguna untuk menampilkan data pada website dengan mengolahnya melalui *server* kemudian menampilkannya pada website[7].

7. Framework Laravel

Laravel adalah *framework* yang membantu pengembang mengoptimalkan penggunaan PHP dalam pengembangan web. Kehadiran Laravel dapat membuat PHP menjadi cepat, aman, kuat dan mudah, dan bersama *framework* PHP lainnya, Laravel selalu mendukung teknologi terkini. Laravel lebih berfokus pada pengguna akhir, baik dalam hal penulisan maupun tampilan, dilakukan dengan cara yang jelas dan sederhana. Meskipun Laravel dibangun dengan fokus pada kejelasan dan kesederhanaan, ia dapat membuat situs web fungsional yang berfungsi sebagaimana mestinya[7].