

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan mengikuti era perkembangan teknologi informasi yang semakin maraknya dalam kehidupan masyarakat saat ini [1]. Penggunaan *website* dari perkembangan teknologi informasi dapat sebagai media promosi, memberikan informasi gambaran suatu perusahaan dan terhubung lebih banyak orang. Salah satu jenis perusahaan yang erat kaitannya dengan pemanfaatan teknologi *website* yaitu perusahaan startup [2].

Travelxism di bawah naungan PT. Gemilang Media Wisata adalah sebuah startup yang didirikan sejak tahun 2019 dan berbasis di Yogyakarta, bergerak di bidang pariwisata yang berfokus pada penyampaian riset potensi pariwisata yang inovatif [3]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat sebuah *website* statis sebagai media informasi saat ini yang masih memiliki kekurangan dalam penyampaian informasi dan layanan informasi destinasi, aktivitas, maupun akomodasi pariwisata.

Salah satu inovasi yang perusahaan dapat lakukan adalah melakukan proses perancangan ulang aplikasi [4]. Pada proses perancangan membutuhkan metode pengembangan yang sesuai dan dapat diterapkan pada proses merancang *website*. Waterfall merupakan metode pengembangan sistem yang sering digunakan, namun metode ini kurang efektif untuk diimplementasikan karena tidak diperkenalkannya perubahan pada pengembangan, membutuhkan waktu yang cukup lama dan tim yang banyak, sulit dapat kembali ke tahap sebelumnya [5].

Scrum berbeda dengan waterfall, scrum mampu melakukan perubahan yang terjadi selama proses pengembangan aplikasi dan jumlah anggota tim lebih sedikit dari metode waterfall. *Scrum* merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang mempunyai tahapan-tahapan terstruktur dan bersifat fleksibel (agile) [6]. Maka metode Scrum sangat sesuai dalam "Perancangan Sistem Informasi Perusahaan Berbasis Website pada PT Gemilang Media Wisata".

1.1.1 Batasan

Batasan yang ditentukan dalam pengembangan produk ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi perusahaan pada PT Gemilang Media Wisata berbasis website.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website bagian client adalah PHP dengan framework Laravel 9 dan template bootstrap 5.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat website bagian server adalah PHP dengan framework 9.
4. Sistem manajemen basis data yang digunakan adalah MySQL.
5. Aplikasi yang digunakan untuk UI/UX design adalah Figma.
6. Aplikasi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi serve adalah Visual Studio Code, XAMPP dan Google Chrome.

1.1.2 Tujuan

Tujuan dari perancangan sistem informasi berbasis website perusahaan ini sebagai berikut :

1. Membuat aplikasi berbasis website yang mempermudah mengelola data perusahaan.
2. Meluaskan target pemasaran perusahaan kepada masyarakat umum.
3. Memberikan informasi mengenai news dan destinasi kepada para pengguna.

1.1.3 Manfaat

1. Bagi Penulis

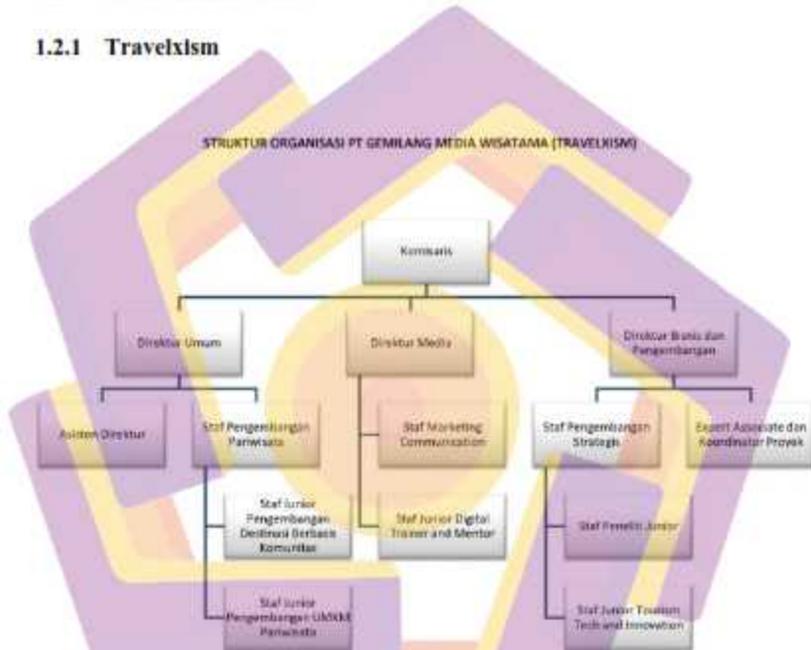
Perancangan aplikasi website ini memberikan pengalaman terhadap penulis menambah wawasan penulis tentang sistem informasi khususnya dalam ruang lingkup sistem informasi perusahaan berbasis website serta menambah hardskill dan berinteraksi secara komunikasi.

2. Bagi Mitra

Dengan perancangan website yang telah dikerjakan dapat menguntungkan perusahaan dalam memasarkan dan memberikan informasi terhadap konsumennya.

1.2 Profil Umum Mitra

1.2.1 Travelxism



Gambar 1.1 Struktur Organisasi

PT. Gemilang Media Wisata (*Travelxism*) merupakan perusahaan startup yang berdiri sejak tahun 2019 bertempat di Yogyakarta. Travelxism adalah sebuah *start-up* yang fokus pada penyampaian riset potensi pariwisata yang inovatif, mengembangkan komunitas wisata, mengadakan berbagai workshop, digitalisasi destinasi dan branding. Travelxism juga memberikan informasi tentang berbagai destinasi unik dan kekinian. Travelxism berbasis di Yogyakarta, di pusat kebudayaan Jawa dan menjadi mini Indonesia dimana pelajar dari berbagai pelosok

nusantara berada disana. Travelxism juga memiliki tim dan kontributor aktif di hampir 34 provinsi maupun di luar negeri.

Memiliki visi mengubah aset pariwisata menjadi produk yang dapat dipasarkan dengan memaksimalkan manfaat ekonomi, sosial, budaya, dan tetap menjaga lingkungan. Sedangkan misi berharap dapat melibatkan lebih banyak pemangku kepentingan untuk berpartisipasi dalam mempraktikkan pariwisata berkelanjutan, meningkatkan kesadaran akan pentingnya pariwisata berkelanjutan melalui produksi media, dan memberikan pilihan yang berarti bagi wisatawan dan masyarakat lokal melalui paket wisata berkelanjutan.

1.2.2 Bidang

Travelxism adalah startup dengan visi dan misi untuk mendukung pariwisata berkelanjutan melalui jasa konsultan, produksi media, dan paket wisata. *Junior Tourism Technology and Innovation (TECHNO)* divisi yang akan menghasilkan teknologi yang tepat guna.

1.2.3 Lokasi Kegiatan

Adapun mitra yang menjadi obyek penyusunan adalah PT Gemilang Media Wisata (Travelxism), yang berlokasi sementara di Genius Idea Coworking Space, Jl. Magelang No.32-34, Cokrodiningratan, Kec. Jetis, Kota Yogyakarta, D.I. Yogyakarta, Telp. +62812-4960-5055.

1.2.4 Durasi Kegiatan

Sustainable Tourism Internship Program [STIP] merupakan program magang bagi mahasiswa/i seluruh Indonesia oleh Travelxism bekerjasama dengan Kampus Merdeka sebagai mitra dan diadakan secara offline yang berlokasi di Kota Yogyakarta, dengan durasi kegiatan magang yang dilakukan selama 22 minggu dengan durasi kerja 50 jam dan total 880 jam kerja.

1.2.5 Kriteria Peserta

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.

Tahapan seleksi dari kegiatan travelxism divisi techno dari seleksi berkas yang berlangsung pada website kampus merdeka, menerima konfirmasi email telah lulus seleksi berkas selanjutnya mengikuti seleksi wawancara kemudian akan dihubungkan secara online melalui whatsapp untuk meminta konfirmasi menerima tawaran untuk bergabung dengan mitra di website Kampus Merdeka.

Website Kampus Merdeka :

<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id>

Website Kampus Merdeka Travelxism :

<https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/profile/travelxism>

Website Travelxism :

www.travelxism.com

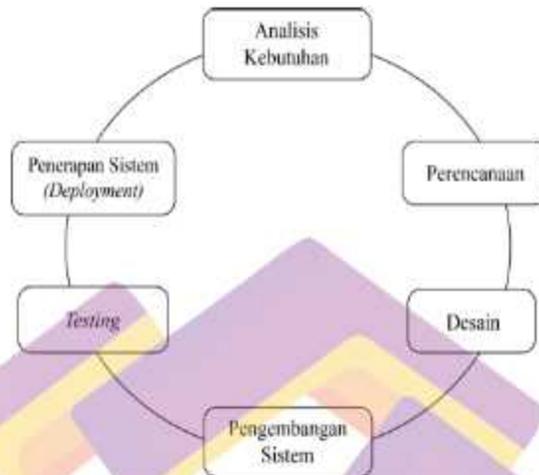
1.3 Landasan Teori

1.3.1 Sistem Informasi

Sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu [6]. Sekumpulan elemen dalam suatu sistem tidak dapat berdiri sendiri membutuhkan serta berhubungan antara satu sama lainnya demi mencapai tujuan [7]. Informasi merupakan data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi pengguna, yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber data [8]. Data sendiri merupakan kumpulan angka/huruf hasil dari penelitian terhadap sifat/karakteristik yang kita teliti [9]. Pengertian sistem informasi merupakan kumpulan modul yang terorganisir yang berasal dari komponen-komponen yang terkait dengan *hardware*, *software*, *people* dan *network* berdasarkan seperangkat komputer yang saling berhubungan atau berinteraksi untuk melakukan pengolahan data menjadi informasi untuk mencapai tujuan [6]. Sistem informasi pada abad 21 sangat penting untuk mempertahankan arus perubahan yang sangat luas [10].

1.3.2 System Development Life Cycle

Siklus hidup pengembangan sistem (*SDLC*) merupakan metodologi umum yang digunakan untuk mengembangkan sistem informasi yang dipakai untuk merancang, membangun, memelihara sistem atau perangkat lunak [11]. Dengan *SDLC* proses pengembangan yang lebih terstruktur dan terdokumentasi. *SDLC* memiliki beberapa tahap seperti di gambar dibawah ini [12].



Gambar 1. 2 Alur SDLC

Pada SDLC memiliki banyak metode yaitu waterfall, RAD, The V- Model, Prototype, dan Agile [11]. Alternatif yang cocok untuk pengerjaan perangkat lunak, salah satunya adalah metodologi Agile [13].

1.3.3 Agile

Agile merupakan pengembangan perangkat lunak interaksi dan personel lebih penting daripada proses dan alat, perangkat lunak yang berfungsi lebih penting daripada dokumentasi yang lengkap, kolaborasi dengan klien lebih penting daripada negosiasi kontrak, dan responsif terhadap perubahan lebih penting daripada mengikuti rencana, kelebihanannya sendiri dan cocok untuk semua jenis proyek, produk, orang, dan situasi, memungkinkan perubahan kebutuhan yang toleran terhadap sehingga respon terhadap perubahan dapat dilakukan lebih cepat [14]. Pengembangan perangkat agile memiliki beberapa model yaitu: Extrem Programming, Adaptive Software Development, Dynamic Systems, Model Scrum, Agile Modeling [15].

1.3.4 Scrum

Scrum adalah kerangka kerja responsif tambahan dari pengembangan perangkat lunak untuk proyek perangkat lunak dan mengelola produk atau pengembangan aplikasi, fokusnya adalah pada "strategi, pengembangan produk holistik yang fleksibel di mana tim pengembangan bekerja sebagai satu unit untuk mencapai tujuan bersama" sebagai lawan dari "pendekatan tradisional, suatu urutan", memiliki proses yang kompleks dimana banyak faktor yang mempengaruhi hasil akhir [14]. Dalam *Scrum* memiliki tiga peran utama yaitu: *product owner*, *scrum master*, dan *Development Team* [11].



Gambar 1. 3 Tahapan Metode Scrum

Penjelasan untuk urutan langkah-langkah dari tahapan pengembangan metode *scrum* pada gambar diatas : *product backlog*, *sprint planning meeting*, *sprint backlog*, *daily standup meeting*, *sprint review*, *sprint retrospective* [15].

1.3.5 Laravel

Laravel adalah sebuah *Framework PHP* dirilis dibawah lisensi *MIT* dengan kode yang sudah disediakan oleh Github, sama seperti framework- framework yang lain. Laravel dibangun dengan konsep *MVC (Model-Controller-View)*, kemudian Laravel dilengkapi juga dengan *command line tool* yang bernama “*Artisan*” yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi bundle melalui *command prompt* [16]. Pada framework Laravel memiliki fungsi-fungsi kode yang disediakan di library kelebihan menggunakan Laravel adalah penyebaran komunitas yang besar berdampak pada penemuan banyak library yang berbeda, beberapa peneliti menemukan bahwa library di Laravel luas sehingga mereka dapat menyelesaikan proyek pengembangan web dari skala rendah hingga menengah [17].

