

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini khususnya teknologi informasi secara disadari telah berkembang dengan sangat pesat, khususnya pada dunia komputer. Komputer saat ini sudah menjadi kebutuhan bagi manusia dalam melakukan berbagai kegiatan, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang semakin maju dan sangat berperan di dalam dunia pekerjaan. Dengan penggunaan piranti teknologi informasi yang tepat, maka akan dihasilkan informasi yang tepat dan akurat yang sesuai dengan kebutuhan, sehingga dapat mampu mengambil segala keputusan dengan cepat, tepat, dan akurat.

Salah satu piranti informasi tersebut adalah internet, yang merupakan sebuah jaringan online secara global tanpa batas yang mampu menyediakan berjuta jenis informasi yang dibutuhkan. Media internet ini merupakan suatu gambaran cakupan yang luas mengenai teknologi, proses, dan juga praktek yang dapat melakukan kegiatan yang memerlukan transaksi bisnis tanpa menggunakan kertas sebagai sarana dalam bertransaksi. Hal tersebut bisa dilakukan dengan berbagai cara, misalnya menggunakan e-mail atau melalui website yang melibatkan komunitas dalam negeri maupun internasional.

Sekarang ini banyak sekali perusahaan yang menggunakan website sebagai media dalam mengenalkan perusahaannya maupun memperluas

pemasarannya, karena media tersebut merupakan media promosi dengan biaya yang cukup murah dan sangat efektif, sehingga perusahaan besar maupun kecil memiliki kesempatan untuk mampu mengembangkan usahanya.

Dari perkembangan teknologi yang begitu pesatnya, maka dari itu Juki Tour And Travel ingin memanfaatkan kesempatan dari perkembangan teknologi tersebut. Juki Tour And Travel merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam bidang pariwisata yang fokus usahanya mengenalkan tempat-tempat wisata yang ada diseluruh Indonesia terutama di pulau jawa, pulau bali dan pulau Lombok yang sesuai dengan selera customer dan siap menemani berwisata. Selama ini Juki Tour And Travel belum memiliki sebuah situs resmi seperti Website untuk melakukan promosi dan pemasaran produk pariwisatanya. Salah satu cara yang digunakan oleh perusahaan untuk mempromosikan paket-paket pariwisatanya melalui facebook. Hal inilah yang dirasa menjadi kendala yang sangat besar terhadap kemajuan perusahaan. Sebab, perusahaan bekerja dua kali karena ketika customer ingin memesan paket tour, customer harus menelepon agen untuk menanyakan harga setiap paketnya. Dan lagi ketika customer ingin mengetahui paket-paket tour yang lain, agen harus mengirimkan tautan yang berupa file pdf melalui email atau pesan facebook.

Dengan dirancangnya situs resmi tersebut, diharapkan dapat mempermudah customer untuk memperoleh informasi paket-paket tour yang ada di Juki Tour & Travel dengan lebih mudah, serta kemudahan customer untuk memilih paket tour yang sesuai dengannya.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis dalam usulan skripsi ini mencoba membuat sebuah website dengan judul : **“Perancangan WEB Juki Tour And Travel Sragen ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah diatas, dapat diambil Rumusan Masalah dalam pembuatan Website tersebut adalah :

1. Bagaimana perusahaan tour and travel melakukan promosi paket wisata terbaru yang disediakan secara realtime kepada customer?
2. Bagaimana customer mendapat informasi atau promosi paket wisata dari perusahaan tour and travel yang dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja?
3. Bagaimana customer mendapatkan informasi paket wisata sesuai dengan kebutuhan?
4. Bagaimana membantu customer untuk melakukan reservasi paket wisata tanpa harus mendatangi kantor tour and travel, dan dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja secara online?
5. Bagaimana merancang sebuah Website dengan tampilan yang sederhana dan simple agar tidak mempersulit customer dalam melakukan reservasi paket wisata pada tour and travel?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian yang dilakukan dapat terarah sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga mudah dalam pengumpulan maupun pengolahan data dan

analisa serta memperoleh kesimpulan, maka diperlukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem menampilkan informasi/promosi berupa fasilitas/penawaran paket wisata yang ditawarkan dan telah disusun oleh Juki tour and travel.
2. Paket wisata yang ditawarkan menjadi tiga macam, yaitu :
 - A. Paket wisata fix, yaitu paket wisata yang telah disusun secara keseluruhan oleh Juki tour and travel.
 - B. Paket wisata non fix, yaitu paket wisata yang menyediakan fasilitas kepada customer untuk memilih lama wisata, hotel, serta kendaraan yang digunakan dalam melakukan tour and travel.
 - C. Paket wisata rekomendasi, yaitu paket wisata rekomendasi yang diberikan oleh sistem, sesuai dengan kebutuhan customer, yang diambil berdasarkan input yang dilakukan oleh customer, yaitu berupa nama, hobi, budget biaya, jenis liburan yang diinginkan.
3. Untuk pembatalan pemesanan yang dilakukan oleh customer, dan perubahan-perubahan yang terjadi dalam pemesanan paket baik dari pihak customer maupun perusahaan dilakukan diluar sistem.
4. Pembayaran melalui transfer bank.
5. Aplikasi tersebut dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database*, dan aplikasi pendukung lainnya yaitu, *Macromedia Dreamweaver*, *Apache* sebagai *webserver*, Mozilla Firefox dan Mozilla Firefox sebagai *web browser* yang digunakan pada saat merancang aplikasi tersebut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari Penelitian ini yaitu :

1. Membangun aplikasi untuk perusahaan tour and travel, agar dapat memberikan fasilitas kepada perusahaan tour and travel dalam menyampaikan informasi, penyampaian informasi dan promosi paket wisata yang up to date dan realtime, serta dapat mengurangi biaya promosi.
2. Membangun aplikasi yang memberikan fasilitas kepada customer yang dapat memberikan rekomendasi paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan.
3. Membangun aplikasi untuk perusahaan tour and travel, agar memberikan fasilitas kepada customer dalam mendapatkan informasi atau promosi paket wisata yang ditawarkan serta memberikan fasilitas kepada customer dapat melakukan reservasi atau pemesanan paket wisata kapan saja dan dimana saja hanya dengan koneksi internet.
4. Memenuhi salah satu syarat kelulusan dan memperoleh gelar Sarjana Komputer pada UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang diperoleh antara lain :

1. Bagi Juki Tour And Travel
 - a. Sebagai sarana promosi jasa yang ditawarkan.

- b. Memperluas jaringan pemasaran dimana konsumen dapat melakukan transaksi dimana pun dan kapan pun tanpa dibatasi waktu.
 - c. Sebagai bahan pertimbangan bagi Juki Tour And Travel untuk menentukan kebijakan dalam melakukan strategi pariwisata.
2. Bagi Konsumen
 - a. Mempermudah proses transaksi sehingga dapat menghemat waktu dan biaya.
 - b. Memberikan kepuasan pada konsumen dalam hal penyampaian informasi produk pariwisata tanpa dibatasi ruang dan waktu.
 3. Bagi Penulis, diharapkan menambah pengetahuan pengalaman yang lebih luas, terutama dalam pembuatan Website *e-commerce*.

1.6. Metode Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana cara mengelola informasi yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah :

1. Identifikasi

Identifikasi adalah mengidentifikasi masalah-masalah yang ada tentunya dengan batasan yang jelas namun dapat dipertanggung jawabkan, adapun metode-metode yang digunakan sebagai berikut :

- a. Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung baik dengan lisan atau menggunakan tulisan pada pemilik Juki Tour And Travel.

b. Studi Pustaka

Metode yang pengumpulan datanya dengan cara mempelajari dan mengadakan pengamatan langsung dari buku yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dihadapi.

c. Literatur

Metode ini menggunakan literatur yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs Website yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi.

2. Konseptualisasi

Setelah semua data yang diperlukan diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, mesin inferensi dan desain interface.

3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap tersebut didapat alat pengembangan yang akan digunakan.

4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi sehingga terbentuklah sebuah website.

5. Pengujian

a. Pengujian Program

Tahap ini untuk mengetahui apakah program yang dibuat masih terdapat kesalahan atau terjadi *error* pada saat dijalankan.

b. Pengujian Sistem

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dari sistem tersebut sudah baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan yang disusun tersebut secara keseluruhan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Pada Bab tersebut diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Pada Bab ini dijelaskan mengenai teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi, beberapa diantaranya mengenai sejarah dan pengertian tentang internet, perkembangan *e-commerce*, HTML, CSS, PHP, XAMPP, MySQL, Adobe Photoshop, dan Macromedia Dreamweaver.

BAB III : Analisis dan Rancangan Sistem

Bab ini berisikan sekilas tentang perangkat keras yang akan digunakan, perancangan sistem, konsep perancangan sistem, struktur link desain website, rancangan normalisasi, desain database, dan rancangan interface.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab tersebut akan membahas implementasi sistem dan pembahasan bagian-bagian yang terdapat pada aplikasi Website yang akan dirancang.

BAB V : Penutup

Bab ini merupakan bagian terakhir dari laporan skripsi, dimana didalamnya terdapat kesimpulan dari keseluruhan isi laporan skripsi yang telah dibuat, serta saran-saran yang diberikan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.