

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain merupakan hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia. Desain adalah sebuah rancangan yang melibatkan suatu kreativitas dan inovasi. Di zaman modern seperti ini banyak produk yang digunakan oleh manusia bermula dari desain dalam proses pembuatannya. Contohnya adalah aplikasi mobile dan situs-situs website yang ada pada saat ini.

Dalam pengembangan sebuah perangkat lunak, agar proses pembuatannya tersusun dan berjalan lancar, diperlukan desain yang matang. Mulai dari desain teknologinya, sistemnya bagaimana sampai dengan desain antar mukanya seperti apa. Oleh sebab itu, proses desain sangat penting dilakukan dalam membangun sebuah perangkat lunak. (Subekti Amrullah, 2019)

Sebuah sistem informasi yang baik, selain memiliki interface yang bersifat eye catching dan mudah dipahami, juga harus bisa memenuhi semua kebutuhan penggunanya. Diperlukan desain sistem yang baik dan menarik agar pengguna tidak merasa kesulitan dalam menggunakan sistem dan juga agar pengguna tidak merasa bosan dalam menggunakan sistem.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh *User Interface Engineering, Inc* diketahui 60% waktu terbuang karena orang tidak bisa menemukan informasi yang ingin didapat dan hal ini berdampak pada penurunan produktifitas dan meningkatkan frustaasi.

Di era digital ini, banyak website yang bermunculan dengan menyajikan beragam informasi yang bermanfaat. Namun, dari beragam website yang bermunculan tersebut, belum tentu semuanya memenuhi kriteria pengguna. Seringkali sebuah sistem informasi atau aplikasi berbasis website dirancang dengan baik, memiliki fungsionalitas yang tinggi, namun tidak sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tampilan website tersebut seringkali membuat pengguna merasa bosan, sehingga membuat pengguna malas untuk mengunjungi website tersebut kembali, walaupun informasi yang disediakan website tersebut mampu memenuhi kebutuhan pengguna.

Gandekan Tour & Travel merupakan salah satu agen tour dan travel yang membutuhkan sistem informasi pemesanan paket wisata terkomputerisasi. Dalam pelaksanaan selama ini, pemesanan paket wisata masih menggunakan sistem pencatatan di kertas buku besar yang menyebabkan sering terjadinya kesalahan dalam proses pengolahan data pemesanan pada tour dan travel tersebut, sehingga memerlukan waktu yang cukup lama dalam hal pembuatan dan pencarian laporan pemesanan, lambatnya proses pengolahan pemesanan mengakibatkan lambatnya pembuatan laporan hasil pemesanan pengguna.

Sehubungan dengan kedua permasalahan tersebut maka Gandekan Tour & Travel pun harus mampu menyesuaikan diri dalam penggunaan teknologi informasi. Gandekan Tour & Travel dianggap perlu mengadakan suatu sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis website yang memberikan informasi mengenai tempat wisata, pemesanan paket wisata dengan menerapkan metode *User Centered Design (UCD)* dengan menggunakan ISO 9241-210 (2010). Tujuan

penggunaan metode User Centered Design (UCD) adalah untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan fasilitas yang ada dalam website, serta untuk menghasilkan tampilan dan fungsionalitas yang maksimal serta memiliki nilai ketergunaan. Metode User Centered Design (UCD) ini melibatkan calon pengguna pada tahap awal pengembangan, sehingga calon pengguna dapat memberikan masukan mengenai antarmuka aplikasi. Oleh karena itu, penulis mengangkat permasalahan ini sebagai bahan Skripsi dengan judul **“Implementasi User Centered Design pada Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata (Study Kasus : Gandekan Tour & Travel)”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan masalahnya yaitu :

1. Bagaimana menerapkan metode *User Centered Design* untuk merancang Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata dengan menggunakan ISO 9241-210 (2010)?
2. Bagaimana proses pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah serta untuk lebih merinci pembahasan, penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

1. Website pemesanan paket wisata ini dibuat dengan berdasarkan metode *User Centered Design* (UCD) sehingga melibatkan calon pengguna pada

tahap awal pengembangan, yaitu melakukan kuesioner kepada calon pengguna.

2. Website ini hanya menampilkan paket wisata yang ditawarkan oleh Gandekan Tour & Travel.
3. *User* yang akan melakukan transaksi pemesanan paket wisata harus menjadi member terlebih dahulu.
4. Metode pembayaran akan diarahkan untuk transfer ke rekening bank milik Gandekan Tour & Travel.
5. Website pemesanan paket wisata ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, *framework* CodeIgniter, dan database MySQL.
6. Sistem informasi ini memiliki 2 *user* yaitu admin sebagai pengelola website dan user sebagai pengunjung dan pemesan paket wisata.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sistem informasi berbasis web yang dapat mengolah data pemesanan paket wisata dan memberikan informasi tentang paket wisata yang ditawarkan oleh Gandekan Tour & Travel, sehingga mempermudah transaksi pemesanan paket wisata dan perekapan data.
2. Dengan menerapkan metode *User Centered Design* (UCD) pada sistem informasi pemesanan paket wisata yang mampu memenuhi 5 nilai *usability* yaitu *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors* dan *satisfaction*, diharapkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna sistem

dan mudah dipahami oleh pengguna dari semua kalangan. (Amrullah, 2019)

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Bagi Penulis

1. Sebagai sarana untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama berada di bangku perkuliahan terutama tentang perancangan sistem informasi.
2. Pembuatan karya ilmiah sebagai bukti ikut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya di bidang teknologi informasi.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Program Strata-1 Fakultas Ilmu Komputer pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom).

1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta

1. Dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Skripsi.
2. Referensi penulisan karya ilmiah dalam bentuk Skripsi.

1.5.3 Bagi Gandekan Tour & Travel

1. Dapat menjadi media promosi perusahaan.
2. Membantu Admin untuk membuat rekap pemesanan paket wisata.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian diantaranya:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan penulis untuk bahan penulisan Skripsi Program Strata-1 (S1) ini penulis menggunakan beberapa metode, yaitu metode observasi, metode wawancara dan metode pustaka.

1.6.1.1 Metode Observasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Penulis melakukan observasi dengan melihat secara langsung cara kerja bagaimana proses pencatatan pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh admin di Gandekan Tour & Travel. Penulis juga diberi kesempatan untuk melihat data-data pemesanan paket wisata tersebut.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab atau wawancara dengan admin yang dapat memberi informasi yang akurat serta mengenai hal-hal yang berkaitan dengan objek yang sedang dijadikan bahan penelitian yaitu pengolahan pemesanan paket wisata.

1.6.1.3 Metode Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari referensi buku maupun laporan-laporan yang berkaitan dengan permasalahan pada objek,

1.6.1.4 Angket (*Questionnaire*)

Metode angket merupakan serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Setelah diisi, angket dikirim kembali atau dikembalikan kepada peneliti.

1.6.2 Metode Analisis

Penulis memperoleh data-data dari hasil analisis dengan cara mempelajari dan membaca buku yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan, guna menunjang keberhasilan Skripsi ini. Penulis juga mencari informasi dari berbagai artikel di internet seperti google dan lain-lain. Selain itu, penulis melakukan analisis dari kuesioner yang telah diisi oleh calon pengguna guna mendapatkan hasil antarmuka tampilan terbaik yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dilakukan yaitu Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata dengan permodelan Basis Data yang meliputi relasi antar tabel, *UML (Unified Modeling Language)*, perancangan input, perancangan output dan perancangan interface.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan Skripsi ini ditulis secara sistematis, sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata dengan Metode User Centered Design, definisi-definisi tentang User Centered Design, definisi-definisi tentang sistem informasi, Flowchart, konsep dasar basis data, PHP, Javascript, CodeIgniter, MySQL, serta perangkat lunak yang digunakan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran umum tentang tour & travel tempat penelitian yaitu Gandekan Tour & Travel, analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan pembuatan sistem, dan penerapan metode User Centered Design.

BAB IV PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata pada Gandekan Tour & Travel dengan

menerapkan metode User Centered Design (UCD), hasil yang diperoleh saat proses berlangsung dan hasil akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan sistem informasi yang dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

