

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam era globalisasi sekarang ini dimana segala sesuatu dituntut serba cepat, waktu merupakan suatu hal yang sangat berharga. Penggunaan waktu secara cermat dan baik akan meningkatkan kinerja. Penggunaan waktu yang cermat dan baik ini tentunya akan sia-sia jika suatu sistem yang ada tidak menunjang adanya keefektifan dan keefisienan dari waktu itu sendiri. Trend dalam promosi pariwisata secara online saat ini yang populer disebut *tourism* telah menawarkan berbagai macam kemudahan. Maraknya situs-situs promosi wisata online ataupun sejenisnya menjadi salah satu bukti bahwa semakin ketatnya persaingan di dunia informatika dan bisnis saat ini.

Penggunaan *website* sebagai media informasi serta sistem informasi pariwisata cukup berperan aktif dalam pencarian informasi dan media promosi. Pencarian informasi dapat dilakukan dari mana saja dan kapan-saja. Dimana didalamnya berisi informasi lokasi, dan apa saja yang ingin ditampilkan oleh pelaku pariwisata. Bahkan sekarang *website* bisa dimiliki perorangan dengan biaya yang relatif murah.

Mempromosikan usaha mereka kepada khalayak luas memang langkah yang efektif dalam dunia bisnis. Dalam hal ini, tak hanya pebisnis yang mendapat keuntungan, tetapi juga konsumen, dua pihak ini bagaikan simbiosis mutualisme karena saling menguntungkan. Pelaku bisnis mendapatkan keuntungan tinggi,

disisi lain konsumen dapat memenuhi kebutuhan secara mudah dan cepat. Yumna Travel merupakan salah satu agen travel yang menyediakan pemesanan paket wisata travel melalui internet dengan mengedepankan efektifitas dan efisiensi sesuai dengan kebutuhan bersama *partner principle* yang professional demi tercapainya kepuasan konsumen dan menjadi mitra yang dapat dipercaya. Konsumen tidak perlu lagi datang ke tempat agen e-travel untuk memesan paket wisata travel yang di inginkan. Konsumen dapat langsung memilih tujuan pariwisata dan transportasi yang di gunakan melalui situs agen travel.

Yumna Travel dalam melakukan pengolahan data pariwisata saat ini masih menggunakan sistem manual atau pembukuan, sehingga dalam pengolahan data tersebut masih terdapat banyak permasalahan, seperti dalam pencarian data dan laporan-laporan cukup memakan banyak waktu dan tenaga dikarenakan harus mencari dulu dibagian penyimpanan, dan penyimpanan data memerlukan tempat yang memadai. Selama ini dalam melakukan promosi, Yumna Travel masih menggunakan komunikasi berbasis media sosial (Facebook, Instagram, Twitter dan WhatsApp) sehingga komunikasinya masih terbatas dikarenakan hanya *contact* yang tersimpan di akun itu saja yang dapat menerima informasi, sehingga dinilai kurang luas jangkauan konsumennya, hal tersebut memperlambat proses promosi yang ada para Yumna Travel.

Dari uraian diatas maka dibutuhkan kehadiran sebuah sistem informasi promosi perluasan jangkauan konsumen berbasis *website* yang dapat memudahkan konsumen mendapatkan informasi paket wisata serta melakukan pemesanan dengan cepat, meningkatkan mutu pelayanan dan menghasilkan

laporan data pariwisata. Atas dasar latar belakang inilah maka penulis tertarik melakukan penelitian tentang **“Perluasan Jangkauan Konsumen E-Travel Paket Wisata Pada Yumna Travel Lombok Berbasis *Website*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara membangun sistem informasi perluasan jangkauan konsumen E-Travel paket wisata pada Yumna Travel Lombok?”
2. Bagaimana Sistem Informasi yang berjalan di Yumna Travel Lombok saat ini dan berapa luas jangkauan konsumen?
3. Bagaimana Implementasi Sistem Informasi E-Travel Paket Wisata Pada Yumna Travel Lombok Berbasis *Website* ?

1.3 Batasan Masalah

1. Penulis hanya membatasi masalah tentang hal informasi dan pemesanan paket wisata travel di Yumna Travel.
2. Sistem informasi produk dan layanan berbasis web tersebut dirancang dengan menggunakan perangkat lunak sebagai berikut: Sistem Operasi Windows 7, Microsoft Word, Notepad++, XAMPP, dan MySQL.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini maksud dan tujuan yang ingin penulis sampaikan adalah :

1. Merancang suatu aplikasi pemesanan paket wisata yang bermanfaat untuk menawarkan dan menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah.
2. Merancang dan membangun suatu perangkat lunak pemesanan paket wisata yang dapat membantu meningkatkan pelayanan dan kinerja operator dalam melayani pemesanan paket wisata.
3. Untuk membuat contoh rancangan sebuah situs web yang menggunakan informasi di internet sebagai salah sumber data dalam penyajian informasi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1. Pengumpulan Data

1. Metode Studi Kasus

Studi kasus dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang sesuai dengan sifat penelitian karena mengadakan pengamatan sistem yang berjalan pada yunna travel secara langsung atau disebut pengamatan terlibat dimana peneliti juga menjadi instrumen atau alat dalam penelitian sehingga peneliti harus mencari data sendiri dengan terjun langsung atau mengamati dan mencari langsung ke informan yang telah ditentukan sebagai sumber data.

Dalam metode ini peneliti memilih jenis studi kasus *observasi* adalah mengutamakan teknik pengumpulan datanya melalui *observasi* peran-serta melibatkan diri selaku orang dalam pada situasi tertentu. Hal ini agar memudahkan peneliti memperoleh data atau informasi dengan mudah dan leluasa.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut (Moleong, 2010: 186).

Teknik wawancara dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur, yaitu wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan secara sistematis dan pertanyaan yang diajukan telah disusun. Sebelumnya wawancara dilakukan peneliti terhadap pihak Yunma travel tentang jangkauan perluasan konsumen.

3. Metode Kearsipan

Melakukan pengumpulan data dengan mengkaji informasi-informasi pendukung dari dokumen atau arsip yang dimiliki oleh Lombok Yunma travel.

4. Metode Kepustakaan

Mendapatkan informasi dengan menggunakan pustaka atau buku-buku yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan.

1.5.2. Metode Analisis

Menganalisis permasalahan lebih mendalam dari data yang telah diperoleh serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem. Analisis yang digunakan adalah analisis PIECES, analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, dan analisis kelayakan sistem.

1.5.3. Metode Perancangan

Perancangan sistem secara umum merupakan tahap persiapan dari rancangan desain sistem terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Rancangan yang dibuat bertujuan untuk memberi gambaran secara rinci. Rancangan ini mengidentifikasi implementasi yang akan dirancang seperti bagan alir sistem, diagram alir data, *Entity relationship diagram* dan database.

1.5.4. Metode Pengembangan Sistem

Pada metode pengembangan sistem ini bahasa yang digunakan adalah PHP (Pear Hypertext preprocesso) bahasa pemrograman yang termasuk kategori server side programin yaitu bahasa pemrograman yang nantinya scrip program akan dijalankan oleh server. Database yang digunakan adalah MySql versi 5.5.24

1.5.5. Metode Testing

Pada tahapan *testing* sistem merupakan proses mengeksekusi sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem perangkat lunak cocok dengan spesifikasi system dan berjalan sesuai yang diinginkan.

1. Black Box Testing

Black box testing adalah cara pengujian dilakukan dengan menjalankan atau mengeksekusi unit atau modul, kemudian diamati apakah hasil dari unit itu sesuai dengan proses yang diinginkan. Jika ada unit yang tidak sesuai outputnya maka untuk menyelesaikannya diteruskan pada pengujian yang kedua yaitu *white box testing*.

2. White Box Testing

White box testing adalah cara pengujian dengan melihat ke dalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisa apakah ada kesalahan atau tidak. jika ada modul yang menghasilkan *output* yang tidak sesuai maka baris-baris program, variable, dan parameter yang terlibat pada unit akan dicek satu persatu dan diperbaiki, kemudian di-*compile* ulang.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami laporan, sistematika penulisan laporan ini akan dibagi menjadi 5 bab, dengan pokok pikiran dari tiap-tiap BAB sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi teori-teori yang menjadi landasan dan mendasari penelitian yang mendukung penyusunan skripsi sesuai dengan judul yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi tentang perencanaan model, analisis dan perancangan pembuatan program aplikasi. Diantaranya mengenai perancangan sistem dan perancangan pembuatan database.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas analisa data dan pengujian kinerja program yang telah dibuat. Penganalisaan menyangkut struktur program. Kinerja program dan mekanisme jalannya program.

BAB V PENUTUP

Pada bagian penutup akan dipaparkan kesimpulan secara keseluruhan pada bab-bab sebelumnya dan juga berisi saran atau masukan dalam rangka pengembangan skripsi ini lebih lanjut di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi sumber referensi-referensi yang digunakan penulis dalam proses penyelesaian permasalahan yang ada.

