**AKSATA TOUR & TRAVEL**

**LAPORAN WORKSHOP PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

****

**OLEH :**

**MOHAMMAD AINUN ARDIANSYAH (E41181335)**

**NURLAITA AFIA TRI WAHYUNI (E41181245)**

**AHMAD DAIFULLAH (E41181)**

**GENTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI**

**POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

**2019**

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan judul “Aplikasi Berbasis Web Akasata Tour & Travel (SIAKSATA)” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik.

Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberi rahmat dan hidayahnya sehingga dapat menyelesaikan laporan ini dengan keadaan sehat walafiyat. Kedua, kepada orang tua yang telah memberi dukungan dalam pelaksanaan projek ini. Ketiga, kepada Ibu Trismayanti Dwi Puspitasari,S.Kom,M.Cs selaku dosen Program Studi Teknik Informatika Politeknik Negeri Jember yang telah memberi arahan dalam pelaksanaan perancangan aplikasi dan pembuatan laporan ini, sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Keempat, kepada Bapak Lasdiyono selaku komisaris utama Agen Perjalanan Liburan Aksata Tour & Travel yang telah bersedia berpartisipasimenjadi klien dalam pembuatan projek ini.Serta teman–teman yang telah menjadi bagian dalam pembuatan projek aplikasi berbasis web dari awal sampai akhir sehingga semua tugas dapat terlaksana dan terselesaikan tepat waktu.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca sangat penulis harapkan demi perbaikan laporan ini kedepannya. Semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

# DAFTAR ISI

Contents

[KATA PENGANTAR ii](#_Toc24530537)

[DAFTAR ISI iii](#_Toc24530538)

[DAFTAR GAMBAR iv](#_Toc24530539)

[Daftar tabel v](#_Toc24530540)

[BAB I PENDAHULUAN 1](#_Toc24530541)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc24530542)

[1.2 Rumusan Masalah 1](#_Toc24530543)

[1.3 Tujuan 1](#_Toc24530544)

[1.4 Manfaat 1](#_Toc24530545)

[BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2](#_Toc24530546)

[2.1 Profil Mitra 2](#_Toc24530547)

[2.2 Sistem Informasi 2](#_Toc24530548)

[2.3 Website 2](#_Toc24530549)

[2.4 Flowchart 2](#_Toc24530550)

[2.5 State of the Art 2](#_Toc24530551)

[BAB III METODOLOGI PENELITIAN 3](#_Toc24530552)

[3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan 3](#_Toc24530553)

[3.2 Alat dan Bahan 3](#_Toc24530554)

[3.3 metode penelitian 3](#_Toc24530555)

[3.3.1 understand 3](#_Toc24530556)

[3.3.2 diverge 3](#_Toc24530557)

[3.3.3 decide 3](#_Toc24530558)

[3.3.4 prototype 3](#_Toc24530559)

[3.3.5 validate 3](#_Toc24530560)

[3.4 pelaksanaan kegiatan 3](#_Toc24530561)

[3.5 gambaran sistem 3](#_Toc24530562)

[BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 4](#_Toc24530563)

[BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 5](#_Toc24530564)

[5.1 Kesimpulan 5](#_Toc24530565)

[5.2 saran 5](#_Toc24530566)

[DAFTAR PUSTAKA 6](#_Toc24530567)

# DAFTAR GAMBAR

# DAFTAR TABEL

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Berlibur menjadi agenda penting bagi setiap orang, setiap keluarga, atau suatu instansi ketika akhir pekan atau musim liburan. Bali menjadi salah satu destinasi wisata yang paling banyak digandrungi oleh masyarakat, banyak faktor yang menjadikan Bali sebagai tempat wajib untuk berlibur, salah satunya adalah keindahan pantai disana. Menurut BPS (Badan Pusat Statistik) Provinsi Bali via <https://bali.bps.go.id> pada tahun 2018 tercatat sejumlah 9.757.991 wisatawan lokal yang berkunjung ke Bali. Seiring berjalannya waktu jumlah tersebut akan terus meningkat. Hal tersebut tentu membuat para wisatawan harus bergerak cepat untuk mendapatkan akomodasi sesuai kebutuhan selama berlibur. Salah satu hal yang dapat mendukung agenda liburan adalah agen perjalanan liburan. Agen perjalanan liburan menjadi perantara antara wistawan dengan berbagai tempat wisata, karena menyediakan suatu paket liburan yang dapat dengan mudah dipesan, wisatawan hanya dengan membayar satu kali dan dapat berlibur ke berbagai tempat. Salah satu agen perjalanan liburan yaitu Aksata Tour & Travel.

Aksata Tour & Travel adalah agen perjalanan liburan yang berkantor di Jalan Sumatra Nomor 21 Jember. Aksata Tour & Travel menyediakan berbagai paket liburan ke berbagai tempat, sesuai permintaan konsumen yang ingin berlibur.

Kendala yang terjadi saat ini adalah segala pencatatan tidak terintegrasi menjadi satu, masih dicatat secara terpisah di MS Word dan MS Excel. Mulai dari pencatatan data pegawai, data transaksi, data tempat wisata, dan lain-lain. Hal ini tentu menyulitkan ketika akan menggunakan data tersebut lagi. Promosi juga masih dilakukan secara manual, seperti memasang poster di pinggir jalan. Di era yang serba digital saat ini tentu hal tersebut tidak efektif lagi. Berdasarkan kebutuhan diatas maka dari pihak PT Aksata menginginkansuatu fasilitas perangkat lunak meningkatkan kinerja dan memudahkan dalam bekerja. Maka dari itu penulis ingin membuat aplikasi berbasis web yang akan mempermudah PT Aksata dalam mengelola perusahaan. Diharapkan para karyawan dapat terbantu ketika bekerja dan dapat meningkatkan produktifitas perusahaan.Maka dari itu penulis akan membuat suatu aplikasi yang nantinya akan dilaporkan dalam laporan ini dengan judul Aplikasi Berbasis Web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA).

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang dapat membantu mekanisme kerja di PT Aksata dengan menggunakan metode *design sprint*  dan  *scrum*?
2. Bagaimana implementasi aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang akan dibuat pada PT Aksata?

## Tujuan

1. Untuk mengetahui bagaimana rancangan aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang dapat membantu mekanisme kerja di PT Aksata.
2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang akan dibuat pada PT Aksata.

## Manfaat

1. Bagi wisatawan, membantu untuk mendapatkan akomodasi liburan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan secara mudah dan cepat.
2. Bagi perusahaan, membantu mempromosikan agen tour dan mempermudah pencatatan serta pengarsipan.

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Profil Mitra

Aksata Tour & Travel adalah perusahaan yang bersifat komersial yang bergerak dibidang pariwisata. Aksata Tour & Travel memiliki kantor pelayanan yang terletak di Jalan Sumatra Nomor 21 Jember. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2016 yang dibangun oleh Hariadi beserta rekannya Lasdiyono. Prinsip kerjanya yaitu mengatur dan menyediakan pelayanan bagi orang yang ingin melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata. Aksata Tour & Travel menyediakan berbagai macam paket liburan salah satunya paket liburan ke Bali.

## 2.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan (Sutabri, 2005).

## 2.3 *Website*

***Website*adalah**suatu halaman web yang saling berhubungan yang umumnya berisikan kumpulan informasi berupa data teks, gambar, animasi, audio, video maupun gabungan dari semuanya yang biasanya dibuat untuk personal, organisasi dan perusahaan. Dari pengertianwebsitetersebut dapat dibedakan menjadi 2 yaitu web bersifat statis dan dinamis. Web bersifat statis isi informasinya tetap dan hanya dari pemilik *website*, sedangkan web yang bersifat dinamis isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah oleh pemilik maupun pengguna *website*.

## 2.4 Flowchart

// Flowchart yg diuraikan hanya yg dipakai saja

Flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah danurut-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart digambarkan dari halamanataskebawah dan darikiri kekanan. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dandefinisi ini dapat dimengerti oleh pembacanya. Flowchart bermacam-macam, salah satunya flowchart sistem. Flowchart sistem merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan danmenjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Flowchart sistem merupakan deskripsi secara grafik dariurutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatusistem. Flowchart sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan prosesyang mentransformasikan data tersebut. Data dan proses dalam flowchartsistem dapat digambarkan secaraonline (dihubungkan langsung dengankomputer) atauoffline(tidak dihubungkan langsung dengan komputer).

Simbol flowchart diantaranya:

1. Simbol arus (*flow direction symbol*) digunakan untuk menghubungkan abtara symbol satu dengan yang lain.
2. Simbol titik terminal (*terminal point symbol*) berfungsi sebagai permulaan (*start*) atau akhir (*stop*) dari suatu kegiatan.
3. Simbol proses (*processing symbol*) digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer/pc.
4. Simbol keluar-masuk (symbol *input-output*) berfungsi untuk menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
5. Simbol keputusan (*symbol decision*) digunakan untuk memilih proses berdasarkan kondisi yang ada.
6. Simbol kegiatan manual (symbol *manual operation*) digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer/pc.
7. Simbol dokumen (*symbol document*) berfungsi untuk menyatakan input yang berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak ke kertas.
8. Simbol penyimpanan offline (*symbol off-line storage*) berfungsi untuk menunjukkan bahwa data di dalam symbol ini akan di simpan.
9. Simbol database (*symbol database*) digunakan untuk menyimpan data yang telah diinputkan ke dalam computer atau database.

## 2.5 State of The Art

// Penelitian serupa dengan ini. 5 tahun sebelumnya

Dalam pembuatan laporan ini, ada lima penelitian yang menjadi acuan dalampenelitianini,antara lain :

Tabel 2.1 *State of The Art*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama Peneliti** | **Lokasi** | **Tahun** | **Judul Penelitian** | **Tujuan metode hasil** |
|  | Sheilla Anggraini Sutanto, Abidin Lubis | Universitas Borobudur, Jakarta | 2016 | SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA AWAN TOUR TRAVEL |  |
|  | Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, Muhammad Ikhsan | Universitas Suryakancana, Cianjur | 2017 | PEMBUATAN SISTEM INFORMASI  TOUR & TRAVEL BERBASIS WEBSITE  (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur) |  |
|  | Urip Reginal | Universitas Teknokrat Indonesia, Lampung | 2018 | SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMART TOUR) |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

# BAB III METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga bulan dari September 2019 sampai Januari 2020 di Laboratorium Komputasi Sistem Informasi (KSI) dan Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi (RSI) Gedung Teknologi Informasi, Politkenik Negeri Jember.

## 3.2 Alat dan Bahan

3.2.1 Alat

1. Laptop dengan spesifikasi:

a. Processor:

Alat lepi yg dipakai, kertas manila

Bahan yaitu data yg diperoleh

## 3.3 Metode Penelitian

### 3.3.1 *Understand*

Tahapan pertama design sprint adalah understand. Pada tahap understand ini akan berlangsung proses menyamakan presepsi terhadap pembahasan masalahyang terdapat pada klien atau mitra. Output dari proses ini nanti adalah sketsa masalah utama pada mitra yang akan kita beri solusi.

### *Diverge*

Tahap kedua adalah diverge. Setiap anggota tim mengeluarkan ide dan solusi-solusi dari permasalahan pada mitra dengan melakukan beberapa aktifitas seperti pembuatan mock up aplikasi beserta ide fitur apa saja pada aplikasi.

### *Decide*

Pada tahap decide ini solusi-solusi dan ide-ide pada tahap diverge diringkas sesuai porsi aplikasi untuk dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu prototype.

### *Prototype*

Tahap selanjutnya adalah pembuatan prototype aplikasi. Pada tahap ini prototype akan dibuat pada platform google slide agar dapat dikerjakan secara bersama.

### *Validate*

Validate merupakan tahapan terakhir, di tahap ini prototype akan diuji kepada mitra atau pengguna. Pada tahap ini juga proses penentuan iterasi besar atau kecil yang diminta oleh mitra atau pengguna.

## 3.4 pelaksanaan kegiatan

// Tabel ganca tiap bulan ngapain agendanya

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **Bulan** | | |
| **9** | **10** | **11** |
|  | Identifikasi masalah klien |  |  |  |
|  | Studi literatur |  |  |  |
|  | Pembuatan design sprint |  |  |  |
|  | Pembuatan *prototype* |  |  |  |
|  | Wawancara dengan mitra |  |  |  |
|  | Evaluasi hasil wawancara |  |  |  |
|  | Pembuatan *database* |  |  |  |
|  | Pemrograman aplikasi |  |  |  |
|  | Uji aplikasi dan evaluasi |  |  |  |
|  | Pemasangan pada komputer klien |  |  |  |

## 3.5 gambaran sistem

flowchart

# BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Isinya terkait scrum, ada web, ada database, proses

Langkah langkah dari scrum

Uji aplikasi

# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

## 5.2 saran

# DAFTAR PUSTAKA