**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 berpartisipasi menjadi 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. Salah satu hal yang dapat mendukung agenda liburan adalah agen perjalanan liburan. Agen perjalanan liburan menjadi perantara antara orang yang ingin berwisata 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, seperti ke Bali, Jogja, dan lain-lain sesuai permintaan konsumen yang ingin berlibur.

Masalah 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. Terkadang mengalami kesulitan 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 menginginkan suatu 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. Mengetahui bagaimana rancangan aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang dapat membantu mekanisme kerja di PT Aksata.
2. Mengetahui bagaimana implementasi aplikasi berbasis web Aksata Tour & Travel (SIAKSATA) yang akan dibuat pada PT Aksata.

# BAB II TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Profil Mitra

Aksata Tour & Travel adalah perusahaan yang bersifat komersial yang bergerak dibidang pariwisata. 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 pengertian website tersebut 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 dan urut-urutan prosedur dari suatu program. Flowchart digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan. Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi 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 dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Flowchart sistem merupakan deskripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem. Flowchart sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan proses yang mentransformasikan data tersebut. Data dan proses dalam flowchart sistem dapat digambarkan secara online (dihubungkan langsung dengan komputer) atau offline (tidak dihubungkan langsung dengan komputer).

## 

## 2.5 State of The Art

// Penelitian serupa dengan ini. 5 tahun sebelumnya

Dalam pembuatan laporan ini, ada lima penelitian yang menjadi acuan dalam penelitian ini, 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 November sampai Januari di Laboratorium Komputasi Sistem Informasi dan Laboratorium Rekayasa Sistem Informasi Gedung Teknologi Informasi, Politkenik Negeri Jember.

## 3.2 Alat dan Bahan

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 masalah yang 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