**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.idpada 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 *website* 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.
3. Bagi mahasiswa, membantu memperluas ilmu dan wawasan serta memberikan pengalaman dalam dunia kerja.

# 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* 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.*Flowchar*t sistem terdiri dari data yang mengalir melalui sistem dan prosesyang mentransformasikan data tersebut. Data dan proses dalam flowchartsistem dapat digambarkan secara*online* (dihubungkan langsung dengankomputer) atau*offline*(tidak dihubungkan langsung dengan komputer).

Simbol *flowchart* diantaranya:

Tabel 2.1 *Simbol Flowchart*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| NO | Simbol | Nama Simbol | Keterangan |
| 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 komputer/*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 komputer/*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 simbol ini akan di simpan. |
| 9. |  | Simbol database (*symbol database*) | Digunakan untuk menyimpan data yang telah di-*input-*kan ke dalam komputer atau *database*. |

## 2.5 *State of The Art*

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

Tabel 2.*State of The Art*

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Judul Penelitian** | SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB PADA AWAN TOUR TRAVEL | PEMBUATAN SISTEM INFORMASI  TOUR & TRAVEL BERBASIS WEBSITE  (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur) | SISTEM INFORMASI AKSATA TOUR & TRAVEL (SI AKSATA) BERBASIS WEBSITE |
| **Tahun** | 2016 | 2017 | 2019 |
| **Penulis** | Sheilla Anggraini Sutanto, Abidin Lubis | Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, Muhammad Ikhsan | Mohammad Ainun Ardiansyah, Ahmad Daifullah, Nurlaita Afia Tri Wahyuni, Pravasta Genta, Dharma Rifky |
| **Metode** | Waterfall | Waterfall | Scrum |
| **Hasil** | Sistem memiliki beberapa fitur yang lengkap, namun sistem ini lebih baik digunakan oleh pengguna yang memahami sistem komputerisasi, sehingga penyajian informasinya dapat dilakukan dengan baik. | Sistem memiliki fitur-fitur yang baik dan lengkap, namun memiliki kekurangan dalam segi tampilan. |  |

# BAB III METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan ini dilaksanakan selama tiga bulan dari September 2019sampai 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 Minimal:

*Processor* : *Intel Core i3*

*RAM*  : 2*GB*

Sistem Operasi : *Windows 7 Ultimate-32 bit*

1. Kamera smartphone Xiaomi S2 dan Samsung Galaxy J4
2. *Software* atau *platform* yang diperlukan:
3. *Power Designer*, untuk merancang basis data.
4. *Xampp,*supaya dapat menghubungkan sistem manajemen basis data *MySQL* yang diakses di google crome.
5. *Google Chrome*, untuk membuka dan mengakses sistem manajemen basis data, visualisasi *website* yang dirancang serta untuk mengakses *google slide*.
6. *Local Host MySQL* utuk membuat dan menyimpan basis data.
7. *Visual Studio Code*, sebagai platform perancangan serta pembuatan website yang dapat terhubung dengan basis data.
8. *Google Slide*, untuk pembuatan *prototype*
9. Alat Tulis
10. Buku
11. Kertas HVS A4
12. Pensil
13. Bulpoin

3.2.2 Bahan

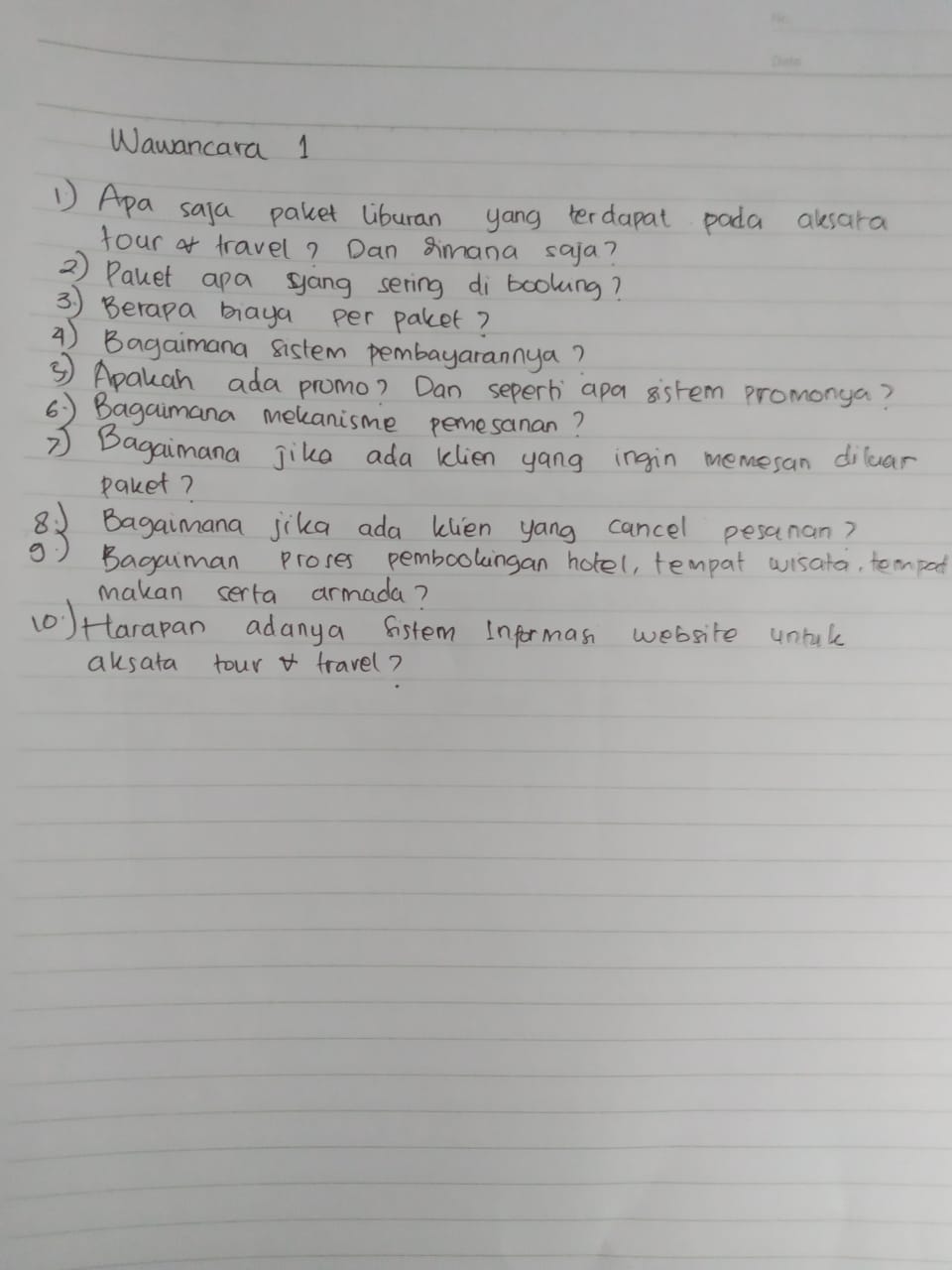
1. Data perusahaan
2. Data karyawan
3. Data paket
4. Data *history* pem*booking*an paket
5. Sticky Notes
6. Kertas Manila

## Metode Penelitian

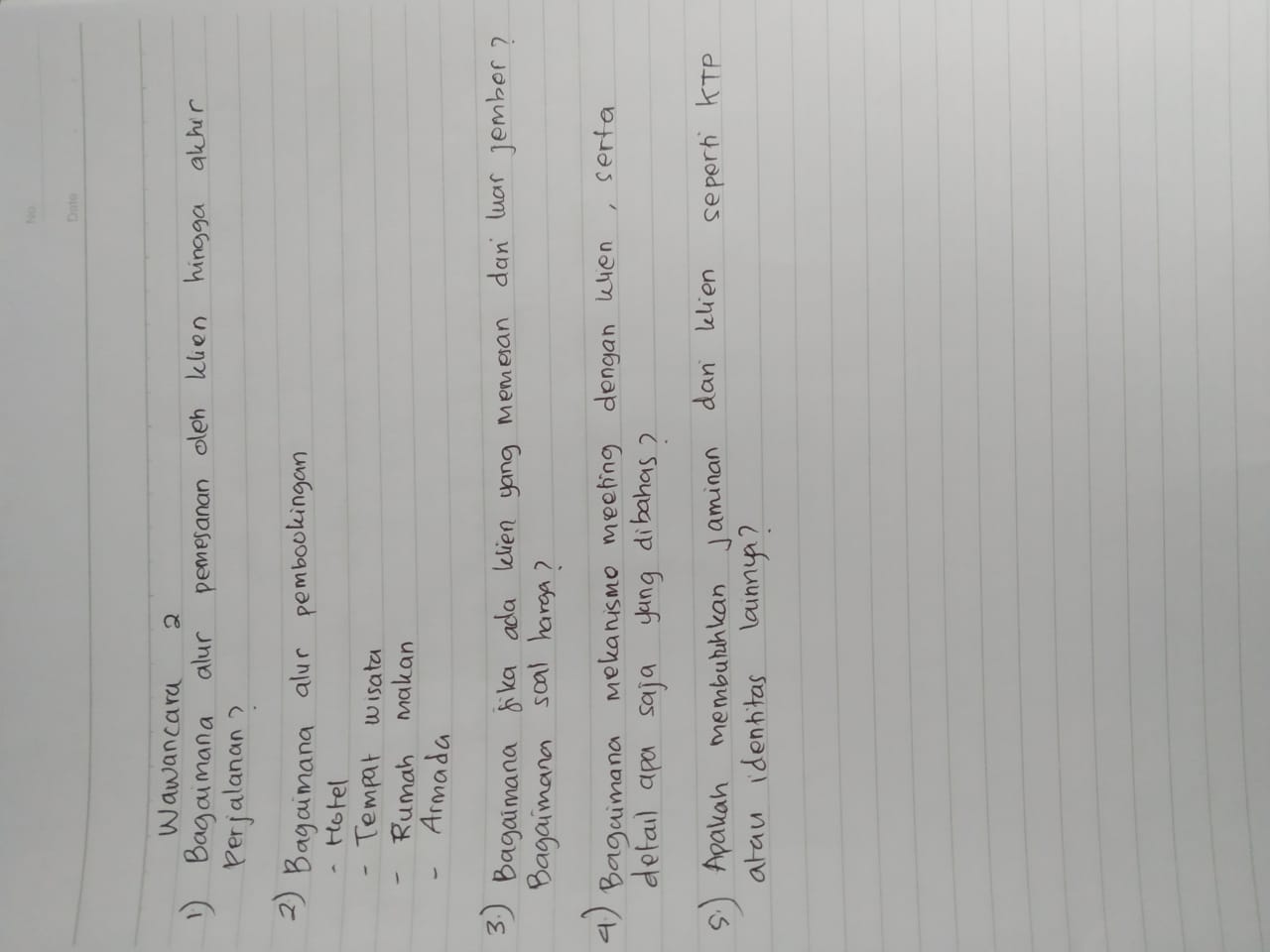
**3.3.1 *Design Sprint***

### a. *Understand*

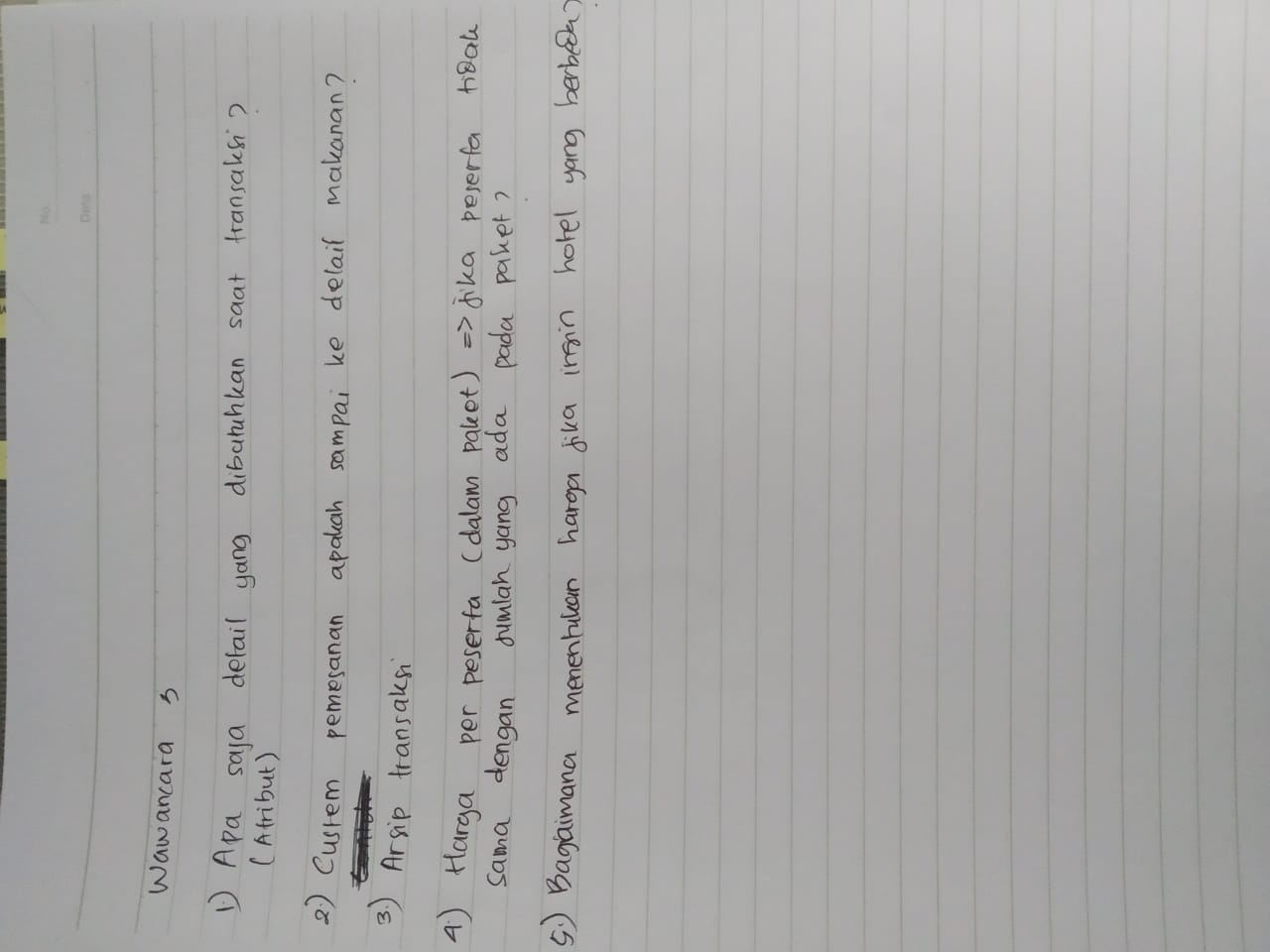
Tahapan pertama design sprint adalah understand. Pada tahap understand ini akan berlangsung proses menyamakan presepsi terhadap pembahasan masalahyang terdapat pada klien atau mitra. Output dari proses ini nanti adalah sketsa masalah utama pada mitra yang akan kita beri solusi.



Gambar 3.1 Wawancara 1



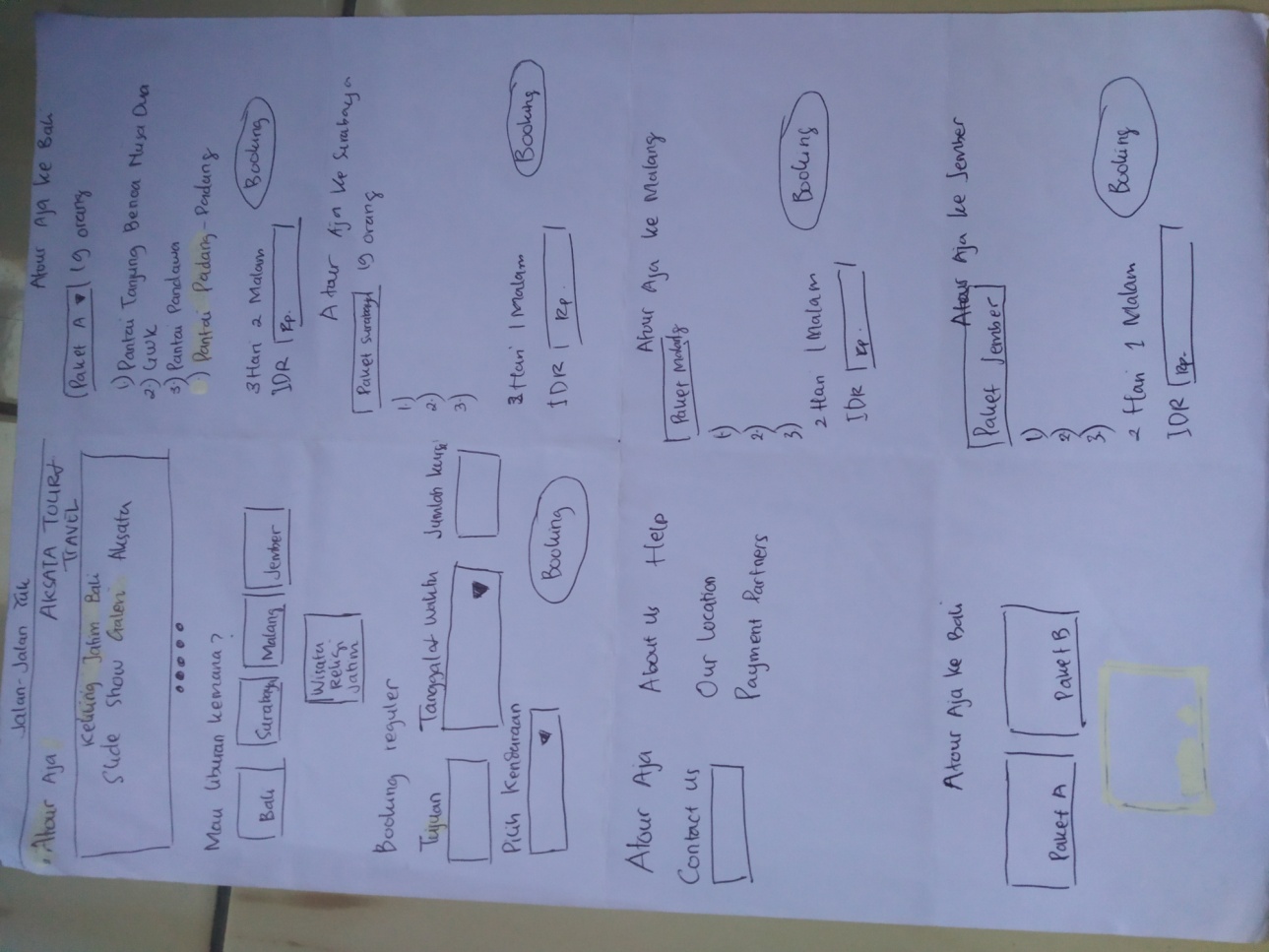
Gambar 3.2 Wawancara 2



Gambar 3.3 Wawancara 3

### *Diverge*

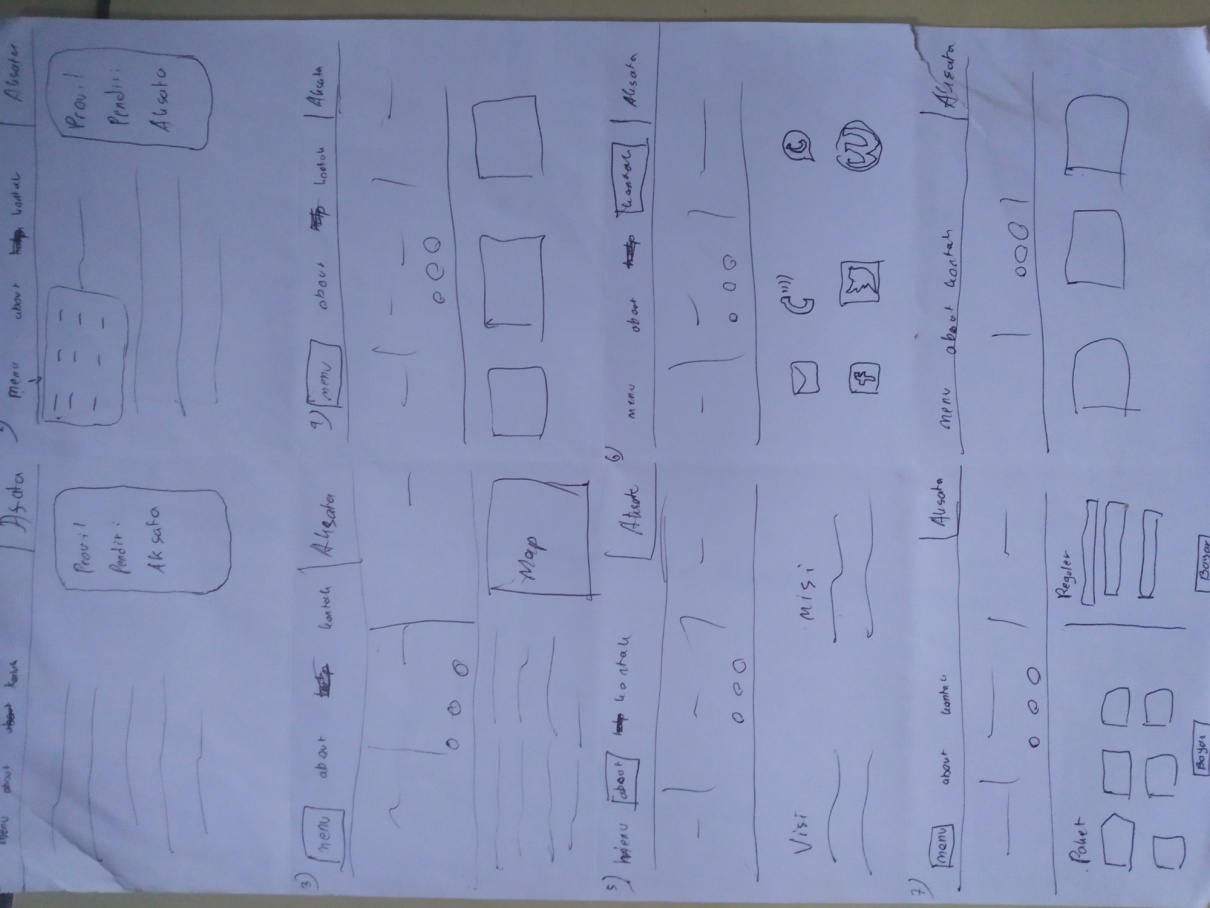
Tahap kedua adalah diverge. Setiap anggota tim mengeluarkan ide dan solusi-solusi dari permasalahan pada mitra dengan melakukan beberapa aktifitas seperti pembuatan mock up aplikasi beserta ide fitur apa saja pada aplikasi.



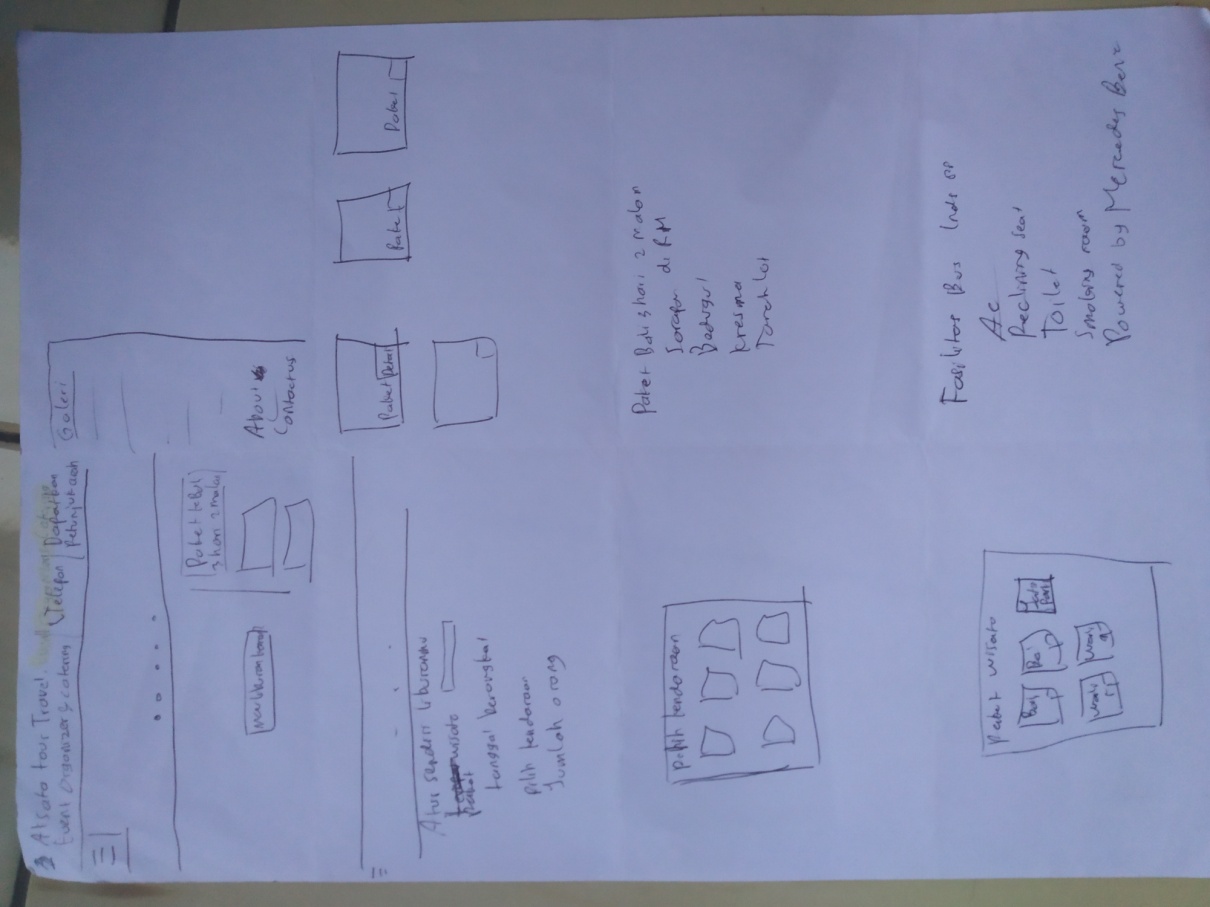
Gamar 3.4 Diverge 1



Gambar 3.5 Diverge 2



Gambar 3.6 Diverge 3



Gambar 3.7 Diverge 4

### *Decide*

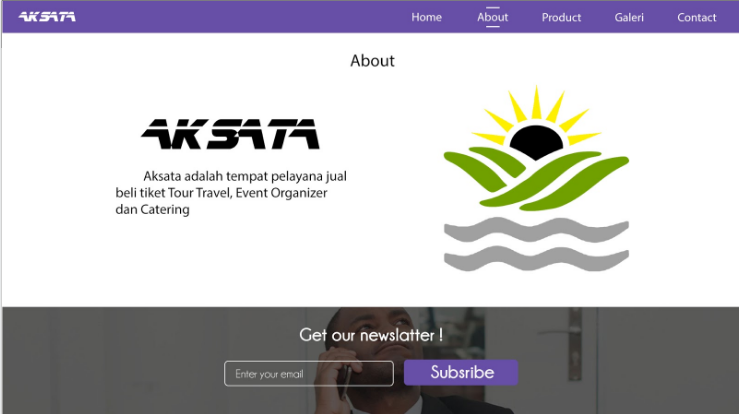
Pada tahap decide ini solusi-solusi dan ide-ide pada tahap diverge diringkas sesuai porsi aplikasi untuk dapat dilanjutkan pada tahap selanjutnya yaitu prototype.



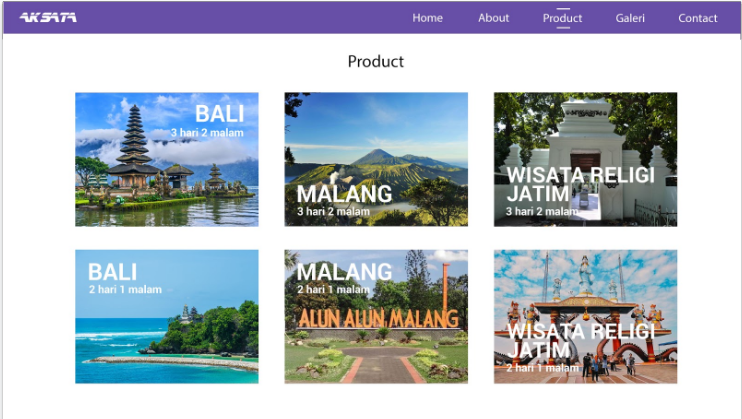
Gambar 3.8 Decide

### *Prototype*

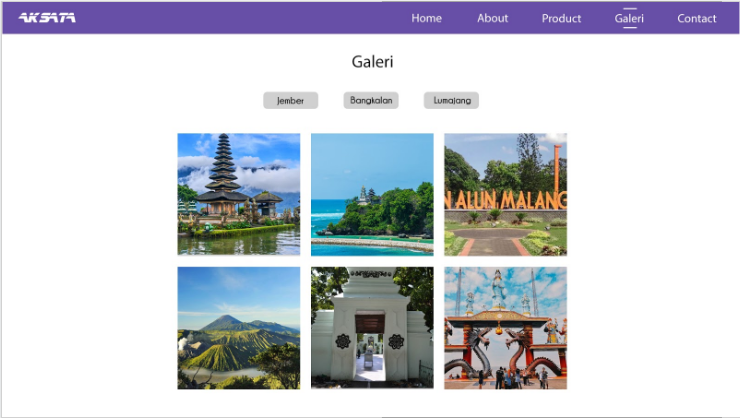
Tahap selanjutnya adalah pembuatan *prototype* aplikasi. Pada tahap ini *prototype* akan dibuat pada *platform google slide* agar dapat dikerjakan secara bersama.



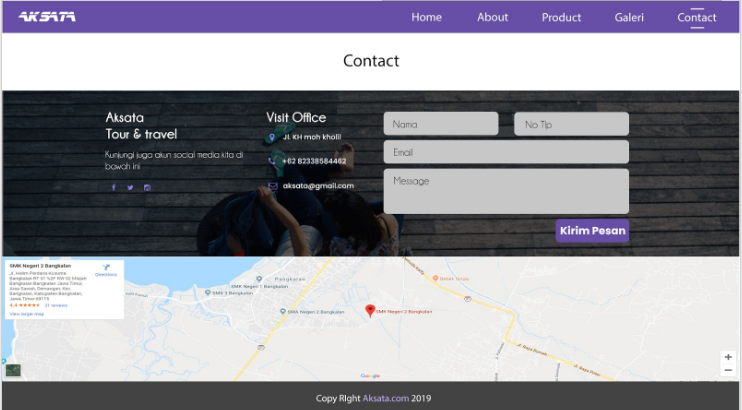
Gambar 3.9 Prototype Halaman About



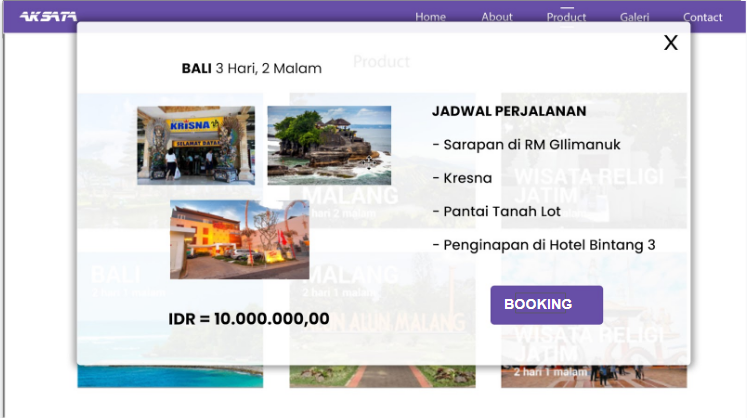
Gambar 3.10 Prototype Halaman Product



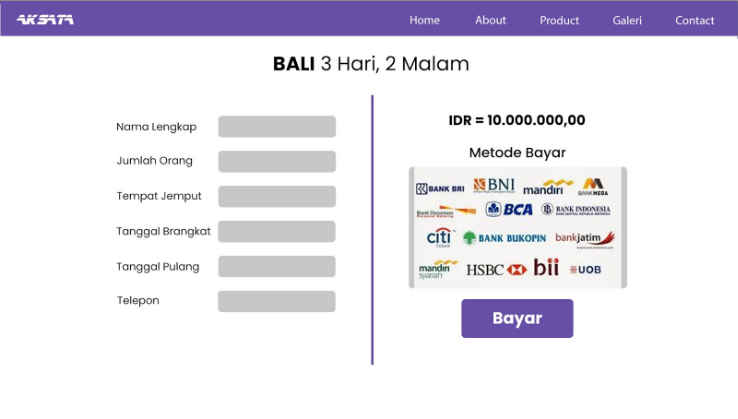
Gambar 3.11 Prototype Halaman Gallery



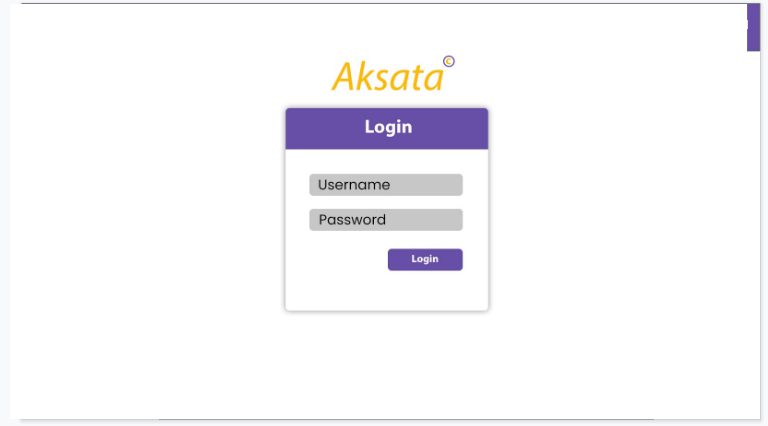
Gambar 3.12 Prototype Halaman Contact



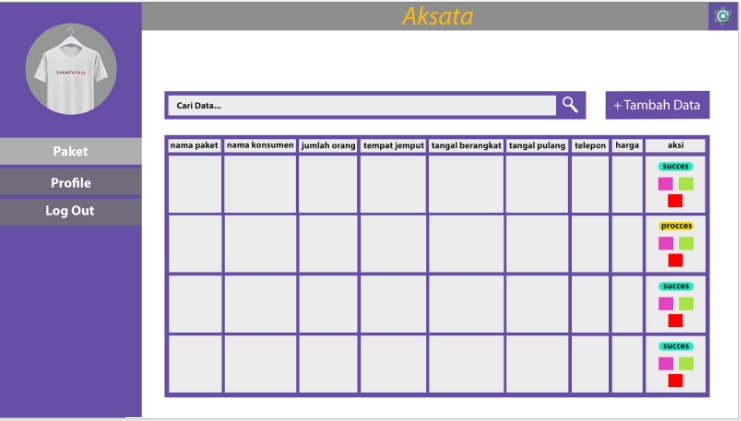
Gambar 3.13 Prototype Halaman Booking



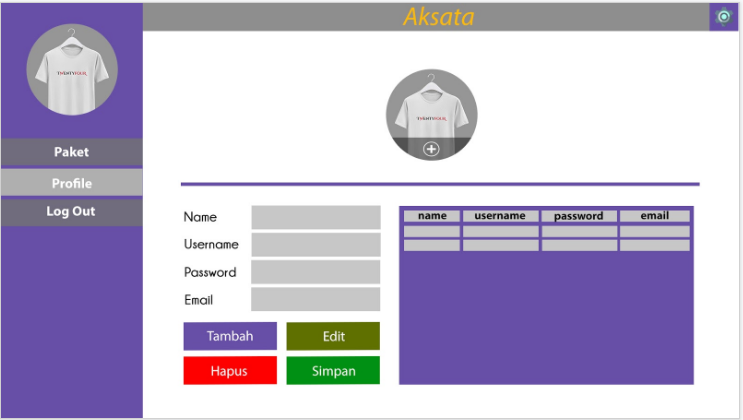
Gambar 3.14 Prototype Halaman Payment



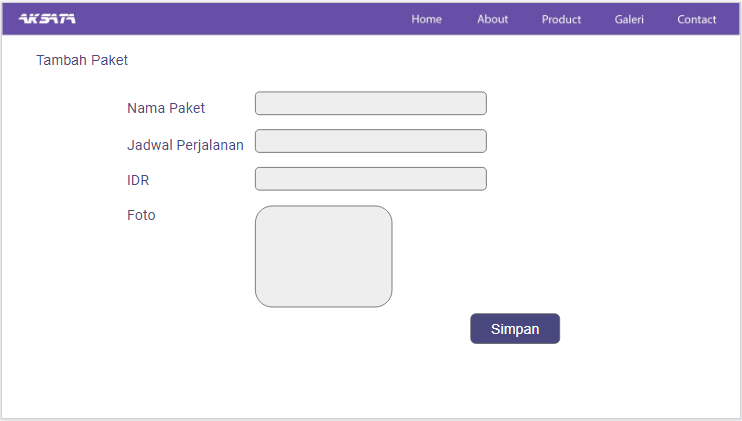
Gambar 3.15 Prototype Login Admin



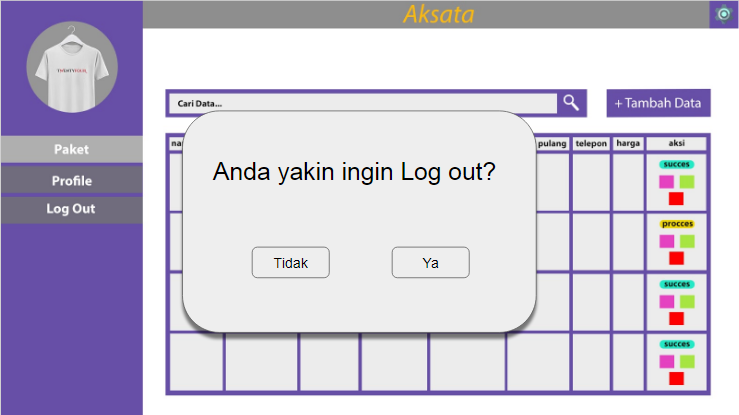
Gambar 3.16 Prototype Form CRUD Paket



Gambar 3.17 Prototype CRUD Admin



Gambar 3.18 Prototype Tambah Paket



Gambar 3.19 Prototype Log Out

### *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.

* + 1. **Metode Scrum**

Tahap awal dari metode ini adalah pembentukan tim yang terdiri dari:

1. *Product Owner* (PO)

Satu pihak yang bertanggung jawab terhadap kesuksesan *software* dimata pengguna. PO berperan sebagai penghubung calon pengguna dengan tim yang akan membuat *software*.

1. *Development Team* (DT)

Sekumpulan orang yang bertanggung jawab kepada pengembangan *software*. Tim ini yang akan menulis kode program aplikasi yang dibuat.

1. *Scrum Master*

Seseorang yang akan berperan sebagai fasilitator dalam setiap proses atau *ceremony* yang ada dalam *scrum* seperti layaknya seorang *project manager*.

Pada metode scrum, aktivitas selanjutnya adalah pembentukan PBI (*Product Backlog Item*), menentukan *Sprint Backlog*, dan *Sprint Task.* Saat melakukan iterasi seluruh anggota, mitra dan orang yang terlibat haruslah melakukan *Daily Scrum* yang dipimpin *Scrum Master*.

## 3.4 pelaksanaan kegiatan

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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 |  |  |  |

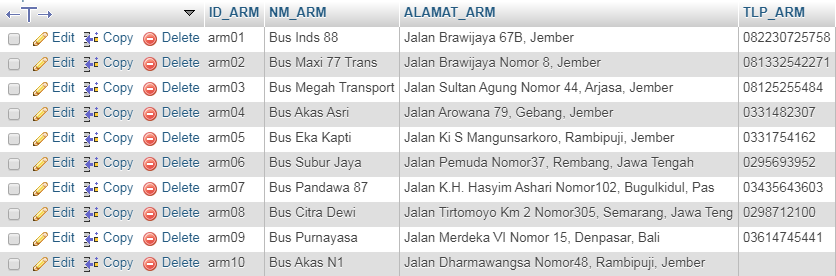
## 3.5 gambaran sistem

# BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

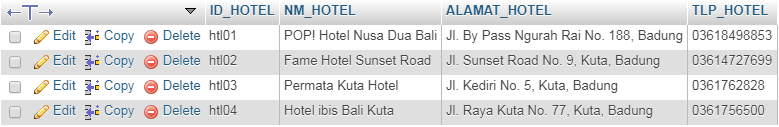
* 1. **Database**

Pembuatan serta penyimpanan data pada Sistem Informasi Aksata Tour & Travel berbasis Website memerlukan sebuah media penyimpanan yang dapat digunakan dalam jangka waktu yang panjang. Media yang kami pilih untuk menyimpan database adalah local host MySql karena media tersebut efektif dan efisien. Dalam pembuatan database terdapat beberapa tabel yang dirancang berdasarkan kelompok data. Tabel-tabel yang digunakan adalah sebagai berikut:

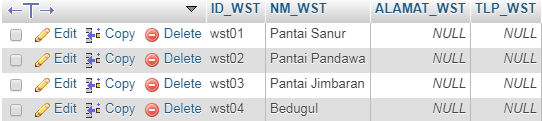
1. Tabel Armada, yaitu tabel yang berisi data-data kendaraan pariwisata.

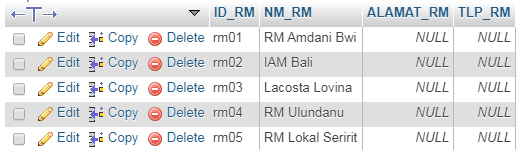


1. Tabel Hotel, yaitu tabel yang berisi data-data hotel yang menjadi mitra Aksata Tour & Travel

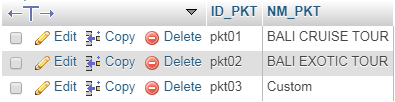


1. Tabel Wisata, yaitu tabel yang berisi data-data wisata yang menjadi tujuan utama para wisatawan

4. Tabel Rumah Makan, yaitu tabel yang berisi data rumah makan yang akan dikunjungi oleh wisatawan



1. Tabel Paket, yaitu tabel yang berisi paket wisata



1. Tabel Transaksi, yaitu tabel yang berisi data record transaksi antara admin dan klien atau konsumen



# BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Kesimpulan

Telah dibuatSistem Informasi*website* Aksata Tour & Travel. Sistem Informasi *website* ini mempunyai fasilitas proses transaksi yang meliputi pem-*booking-*an paket oleh *user*atau konsumen, penambahan data paket wisata, penambahan data wisata, rumah makan, armada, serta hotel oleh admin dan pengarsipan yang lebih terstruktur. Selain itu, Sistem Informasi ini dapat diakses oleh siapa saja dan dimana sajasehingga sistem dapat membantu proses promosi dan transaksi di Aksata Tour & Travel. PembuatanSistem Informasi *website* ini menggunakan *platformVisual Studio Code* dan berbagai *platform* pendukun lainnya.

## 5.2 Saran

Mengingat pembuatan Sistem Informasi *website* masih memiliki kelemahan, yaitu proses semi transaksi.Diharapkan ada pihak-pihak tertentu yang mengembangkannya sehingga ada dapat mempermudah Aksata Tour & Travel untuk berkembang.

# DAFTAR PUSTAKA