**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

# 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 masih dilakukan secara manual. Mulai dari pencatatan data pegawai, data transaksi, data tempat wisata, dan lain-lain. Terkadang mengalami kesulitan ketika akan menggunakan data tersebut lagi. Untuk promosi juga masih dilakukan secara manual, seperti memasang poster di pinggir jalan. Di era yang serba digital saat ini tentu hal tersebut tidak lagi efektif. Maka dari itu pengusul ingin membuat aplikasi berbasis web yang akan mempermudah PT AKSATA dalam mengelola perusahaan. Diharapkan para pegawai dapat terbantu ketika bekerja dan dapat meningkatkan produktifitas perusahaan.

## 1.2 Rumusan Masalah

## 1.3 Tujuan

## 1.4 Manfaat

# 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. Bersifat statis apabila isi informasinya tetap dan isi informasinya hanya dari pemilik website sedangkan *web* yang bersifat dinamis apabila isi informasinya selalu berubah-ubah dan dapat diubah-ubah oleh pemilik maupun pengguna *website*. Contoh web statis : website profil perusahaan, sedangkan contoh web dinamis seperti *facebook*, *twitter* dll.

Aplikasi berbasis *web*.Aplikasi berbasis *web* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses menggunakan *web browser* atau penjelajah *web* melalui jaringan internet atau intranet. Meskipun hingga saat ini ternyata lebih banyak, lebih luas, dan lebih komersil dalam pemakaiannya. Banyak dari perusahaan-perusahaan berkembang yang menggunakan aplikasi berbasis *web* dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka. Beberapa yang lain mendefinisikan bahwa pengertian aplikasi *web* adalah program yang tersimpan pada server kemudian dikirim melalui internet dan diakses melalui antar muka atau interface berupa *web browser*.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat diterjemahkan secara bebas bahwa aplikasi berbasis web merupakan sebuah aplikasi yang diakses melalui *web browser* dengan menggunakan jaringan sebagai media transmisi. Aplikasi web juga merupakan sebuah perangkat lunak atau *software* yang di kodekan dengan bahasa pemogramman seperti *html, javascript, css, ruby, python, php*, dan bahasa pemogramman lainnya.

## 2.4 Flowchart

Flowchart yg diuraikan hanya yg dipakai saja

## 2.5 State of the Art

Penelitian serupa dengan ini. 5 tahun sebelumnya

# BAB III METODOLOGI PENELITIAN

## 3.1 Waktu dan Tempat Kegiatan

November - januari

## 3.2 Alat dan Bahan

Alat lepi yg dipakai, kertas manila

Bahan yaitu data yg diperoleh

## 3.3 metode penelitian

### 3.3.1 understand

### 3.3.2 diverge

### 3.3.3 decide

### 3.3.4 prototype

### 3.3.5 validate

## 3.4 pelaksanaan kegiatan

Tabel ganca tiap bulan ngapain agendanya

## 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