

KARYA TULIS ILMIAH MATA KULIAH BAHASA INDONESIA

Pengembangan Sistem dan *GUI Website* Bersuakaria Dengan Metode *Rational Unified Process*

Draf Pertama Karya Tulis Ilmiah Mengenai Keilmuan Sistem Informasi Sebagai Tugas Akhir Mata Kuliah Bahasa Indonesia G542



Diampu Oleh:

Ahmad Suyuti, S.Pd., M.A

Ditulis Oleh:

Achmad Yusuf Al Ma'ruf (20082010148)

SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2022

PENDAHULUAN

Berdasarkan data Direktoral Jenderal Pemerintahan Umum, Kementerian Dalam Negeri yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik. Menyatakan bahwa Indonesia memiliki 17.504 pulau di Indonesia yang tersebar di 32 provinsi (sebelum pemekaran Kalimantan Utara dan Sulawesi Barat). Adapun luas wilayah Indonesia mencapai 1,91 juta km persegi yang terbentang dari Sabang hingga Merauke. Sedangkan jumlah penduduk diperkirakan mencapai 265 juta jiwa (Rahma, 2020). Dengan luas wilayah yang dimiliki tersebut menjadikan Indonesia memanfaatkan beberapa wilayahnya untuk dijadikan sebagai pariwisata, karena pariwisata merupakan sektor yang paling efektif untuk mendongkrak devisa Indonesia. Sektor pariwisata saat ini merupakan sektor alternatif yang diunggulkan untuk mendorong perekonomian Indonesia setelah sektor-sektor yang lain yaitu sektor industri dan perdagangan. Peluang untuk mengembangkan sektor pariwisata tersebut didukung oleh beberapa fakta, antara lain gaya hidup masyarakat khususnya masyarakat Indonesia yang sekarang lebih menyukai berwisata (BPS, 2017). Pada tahun 2020 tercatat total kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia adalah 937.747 kali sejak Januari-Juli 2021. Untuk wisatawan mancanegara, Indonesia merupakan destinasi wisata yang selalu menarik untuk dikunjungi karena kekhasan alamnya yang indah, keramah-tamahan penduduknya terhadap tamu yang datang, serta kekhasan budaya lokalnya.

Ada beberapa peran pariwisata dalam sebuah perekonomian. Pertama, sebagai salah satu pembentuk dari Produk Domestik Bruto (PDB). Kedua, sebagai penghasil atau penyumbang devisa negara. Devisa tersebut diperoleh dari wisatawan mancanegara. Ketiga, sebagai penyedia lapangan kerja. Peran ini sangat strategis di negara-negara sedang berkembang seperti Indonesia yang pada umumnya menghadapi salah satu masalah ekonomi yang berat yaitu pengangguran. Keempat, peran unik seperti dinyatakan oleh Yoeti (1996). Menurut Yoeti (1996) pariwisata bisa dipakai sebagai salah satu cara untuk mengembangkan negara atau suatu daerah yang miskin akan sumber-sumber daya alam. Pariwisata bisa diciptakan dengan membangun objek-objek wisata buatan yang tidak tergantung kepada keberadaan sumber-sumber daya alam. Hal ini berbeda dengan kegiatan atau sektor ekonomi lain, seperti industri dan pertanian, yang kegiatannya akan tergantung pada keberadaan sumber-sumber daya alam (SBM, 2020).

Namun dalam upaya pengembangan pariwisata di Indonesia tersebut ada beberapa masalah yang dialami, salah satunya yaitu pada mitra bersukaria.com. yang mana user dalam mitra bersukaria masih menggunakan cara manual untuk mendaftar dengan menyertakan gmail dan juga password. Selain itu, sistem pembayaran mitra bersukaria masih menggunakan sistem pembayaran manual juga, dengan cara user mengunjungi web bersukaria dan memilih paket untuk tujuan wisata dan fasilitas lain yang ditawarkan. Lalu di tahap terakhir user mengisi google form untuk melakukan pembayaran. Permasalahan lain yang dialami oleh mitra bersukaria.com yaitu tidak sinkronnya pemilihan paket dan total harga pembayaran yang dilakukan oleh user. Sistem pembayaran dengan metode virtual account billing baik bank lokal maupun bank Internasional masih belum mendukung dalam web mitra bersukaria, serta tampilan web yang dikemas masih kurang menarik dan efisien. Oleh karena itu, kami merancang solusi untuk permasalahan yang dialami mitra serta memperbaiki kualitas dari web

bersukaria.com dengan adanya perbaikan sistem dalam pembelian tiket masuk pariwisata serta beberapa informasi mengenai pariwisata yang akan dikunjungi. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan ataupun pembelian tiket masuk pariwisata, sistem pembayaran serta sinkronnya pemilihan paket dan total harga pada user dengan lebih baik lagi menggunakan website yang sudah di rancang sedemikian rupa. Penelitian ini diharapkan akan mempermudah user untuk mengetahui wisata yang ingin di kunjungi serta total pembayaran dan melakukan pemesanan tiket dengan lebih cepat tanpa adanya antrian.

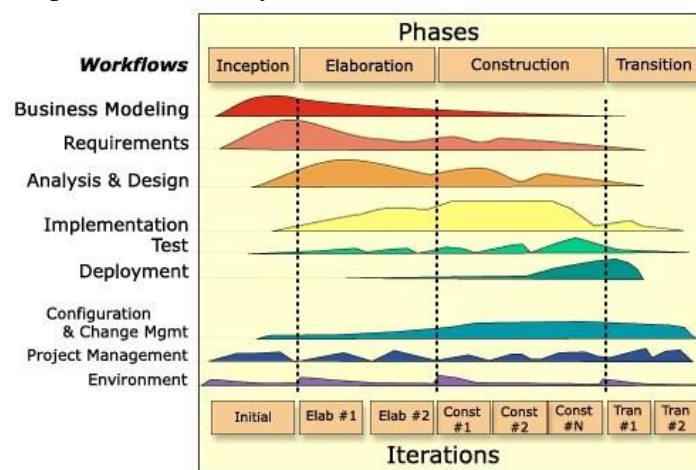
1. TINJAUAN PUSTAKA

Website

Website adalah sumber daya internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau melakukan transaksi pembelian barang. Sejalan dengan perkembangan teknologi, WWW (World Wide Web) menjadi kebutuhan setiap perusahaan, khususnya digunakan untuk media promosi. Website juga merupakan lokasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan file-file halaman web. File-file dokumen web tersebut terdiri dari gambar, script CSS, audio dan sebagainya. Dengan banyaknya file-file tersebut, maka terbentuk suatu website. (Rosyadi & Sari, 2018).

Rational Unified Process (RUP)

RUP merupakan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berulang-ulang, berfokus pada arsitektur dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan *use case*. Pada metode pengembangan RUP terdiri dari 4 fase diantaranya fase *inception*, fase *Elaboration*, fase konstruksi dan fase transition. Tujuan perancangan perangkat lunak dengan metode RUP adalah untuk menghasilkan perangkat lunak yang memiliki kapasitas dan kualitas yang tinggi sehingga bisa mencukupi keseluruhan kebutuhan pengguna sesuai rencana yang telah disepakati sebelumnya. (Kroll, 2003)



Gambar 1. Metode RUP.

Tampilan Pengguna (User Interface)

Tampilan pengguna merupakan tampilan visual dari sebuah produk untuk menjembatani antara sistem dengan pengguna. Tampilan pengguna dapat berupa warna,

tulisan dan bentuk yang telah didesain dengan semenarik mungkin. Tampilan pengguna diterapkan pada sistem operasi, website maupun aplikasi yang bertujuan untuk memudahkan interaksi pengguna dengan produk dan melakukan *branding* pada perusahaan tersebut

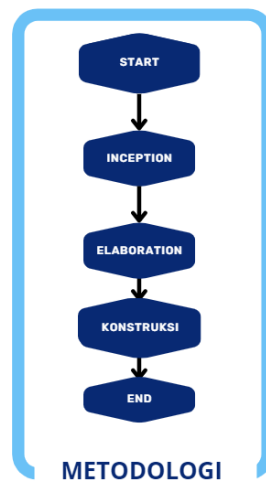
2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan mengambil data melalui wawancara. Penelitian menggunakan pendekatan *RUP* yakni pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara berulang-ulang, berfokus pada arsitektur dan lebih diarahkan berdasarkan penggunaan *use case*. Metode RUP terdiri dari 4 fase pengembangan diantaranya yaitu fase *Inception*, fase *elaboration*, fase konstruksi dan fase transition. Namun pada penelitian ini hanya sampai pada tahap konstruksi pembuatan *user interface*.

Pada fase *inception* dilakukan analisis kebutuhan dimana dilakukan wawancara dengan pimpinan bersukaria.com terhadap permasalahan yang dihadapi. Setelah itu dilanjutkan dengan analisis proses bisnis dari hasil wawancara tersebut. Dari penggambaran proses bisnis tersebut dapat dibuat suatu kebutuhan fungsional dan non fungsional. Lalu dari kebutuhan fungsional tersebut dapat dibuat pemodelan *use case* dan *activity diagram*

Pada fase *elaboration* dilakukan rancangan sistem yang akan dibuat yang berupa diagram *sequence* dan juga arsitektur sistem yang akan dibuat.

Fase selanjutnya yaitu fase konstruksi. Fase ini akan mengimplementasikan rancangan – rancangan pada fase sebelumnya kedalam bentuk tampilan pengguna.



Gambar 2. Metodologi Penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

4. KESIMPULAN

5. DAFTAR PUSTAKA

Hidayatullah, R. J., Wardani, N. H., & Rachmadi, A. (2018). Pengembangan Website Kampung Batik Jetis Dengan Metode Rational Unified Process. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X.

- Mubarak, F., Harliana, H., & Hadijah, I. (2015). Perbandingan Antara Metode RUP dan Prototype Dalam Aplikasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Web. *Creative Information Technology Journal*, 2(2), 114-127.
- Permana, Y., & Romadlon, P. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Perumahan Menggunakan Metode Sdlc Pada Pt. Mandiri Land Prosperous Berbasis Mobile. *Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10(02), 153–167.
- Putri, N., Agung Prabowo, N., & Widyanto, R. A. (2020). Implementasi Metode Prototyping pada Perancangan Aplikasi Electronic Ticket (E-Ticket) berbasis Android. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 3(2), 62–68. <https://doi.org/10.31603/komtika.v3i2.3474>
- Rahma, A. T. (2020). Potensi Sumber Daya Alam Dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Inonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, Vol 12, No. 1.
- Rohim, D. A., Fitriansyah, A., Sarwandianto, A., Raya, J., No, T., Gedong, K., Rebo, P., Timur, J., Kunci, K., Sistem, :, Sakit, A. R., & Java, M. (2020). Sistem Antrean Rumah Sakit Terpadu Di Rsud Palabuhanratu Berbasis Java Dan Mysql. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*
- Rosyadi, I., & Sari A. (2018). Sistem Informasi Pada “Maya” Wedding Organizer Berbasis Website. *Surya Informatika*, Vol 5, No. 1.
- SBM, N. (2020). Beberapa Masalah alam Pengembangan Sektor Pariwisata Di Indonesia. *Journal Pariwisata*, Vol. 7, No. 2. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jp>.
- Kroll, P., & Kruchten, P. (2003). The rational unified process made easy: a practitioner's guide to the RUP. Addison-Wesley Professional.