



JURNAL RISET SISTEM INFORMASI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jissi>
Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/index.php>



APLIKASI MANAJEMEN BIRO WISATA & TRAVEL BERBASIS JAVA PADA PT GLOBAL SERVICE WISATA

Aji Putro Prasetyo^a, Ahmad Fauzi^b, Andi Dwi Pangestu^c

^a Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, ajiprasetyo060499@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI

^{b,c} Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

* coresspondence

ABSTRAK

The purpose of this research is to design and create a travel agency management application system. This is done by changing the manual system by replacing it with a desktop-based application system whose data management and processing is stored with a database system. The development method used in this research is the SDLC (System Development Life Cycle) system. SDLC System Development Method The SDLC method is a method in which the system development and design process goes through several stages, from system planning to operation and maintenance. Data collection methods used in this study were: observation, interviews, and literature study. This research produces an application that can help tourists in traveling.

Keywords: System Planning, Tourist Information System, traveling

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat sistem aplikasi manajemen biro perjalanan wisata. Hal ini dilakukan dengan mengubah sistem manual dengan menggantinya dengan sistem aplikasi berbasis desktop yang pengelolaan dan pengolahan datanya disimpan dengan sistem database. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sistem SDLC (System Development Life Cycle). Metode Pengembangan Sistem SDLC Metode SDLC merupakan metode dimana proses pengembangan dan perancangan sistem melalui beberapa tahapan, mulai dari perencanaan sistem hingga pengoperasian dan pemeliharaan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah: observasi, wawancara, dan studi kepustakaan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu wisatawan dalam berwisata

Kunci: Perancangan Sistem, Sistem Informasi Wisata, Wisata

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era globalisasi ini telah menimbulkan perubahan yang cukup signifikan akan persaingan usaha pada setiap perusahaan. Dalam hal ini teknologi dan informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menjalankan suatu pekerjaan atau kegiatan. Sehingga dapat mempengaruhi aspek kehidupan baik dari segi ekonomis maupun perkembangan perusahaan di masa yang akan datang

Bisnis utama PT Global Service Tour & Travel difokuskan pengaturan perjalanan baik dalam bisnis yang melayani jasa pemesanan tiket untuk liburan maupun study tour yang sekarang ini sedang maju untuk mencoba melakukan sistem baru yaitu menangani permasalahan yang dihadapi oleh para marketing dan juga pelanggan. Diharapkan dengan sistem yang baru dapat mendukung kinerja perusahaan atau badan usaha agar tercipta suatu kinerja yang efektif dan efisien dan mampu memberikan yang terbaik bagi pelanggan khususnya kepuasan di dalam pemesanan tiket

Sehubungan dengan kondisi tersebut, maka muncul gagasan untuk membuat suatu pengembangan yaitu sistem aplikasi, khususnya yang menyangkut pemesanan tiket bus dan daftar harga yang selalu update

tiap tahunnya, juga sistem pengolahan gaji karyawan setiap bulannya dan laporan keuangan pengeluaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi Sistem

Sistem adalah suatu himpunan suatu “benda” nyata atau abstrak (a set of think) yang terdiri dari bagan-bagian atau komponen-komponen yang saling berkaitan, berhubungan, berketergantungan, yang secara keseluruhan bersatu dalam kesatuan untu mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif. (Hutahean, konsep sistem informasi, 2014)

Sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu (Sutanto, Djahir dan Pratita, 2015:6)

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berinteraksi dalam suatu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. (Sutarman, 2013)

2.2. Definisi Aplikasi

Aplikasi adalah Perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu. Bertujuan untuk mengolah dokumen, mengelola Windows, bermain game (games). (Rachmad Hakim S, 2018)

2.3. Pengertian Wisata

Menurut Undang-undang Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata Bab 1 Pasal 1 dinyatakan bahwa wisata adalah “Kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.”

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan kurang lebih selama 5(lima) bulan yaitu pada bulan Maret 2022 - Juli 2022. Penelitian dilakukan di Kemang Utara IX No. 35, Perkantoran Buncit Mas Blok BB 2 Jakarta Selatan

3.2 Desain Penelitian

Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan sistem SDLC (System Development Life Cycle). Metode Pengembangan Sistem SDLC Metode SDLC ini merupakan metode dengan proses pengembangan dan perancangan sistem melalui beberapa tahapan yaitu mulai dari perencanaan sistem hingga pengoperasian dan pemeliharaan.

- 1) Planning, yaitu dalam perencanaan sistem atau konsep yang cocok dan pantas untuk memberikan informasi maupun perancangan design aplikasi yang dalam prosedurnya tetap diarahkan pada sistem manajemen pemesanan tiket
- 2) Analysis, merupakan tahapan yang berfungsi untuk mengetahui permasalahan - permasalahan yang terjadi pada suatu organisasi, sehingga permasalahan yang timbul dapat terpenuhi kebutuhannya.
- 3) Design, setelah proses menganalisa dan mengetahui keperluan-keperluan yang dibutuhkan, selanjutnya merancang dan men desain tampilan untuk aplikasi. Dalam hal ini tidak terlepas dari penulisan kode program sesuai dengan desain yang telah dibuat yang dilakukan dengan rapi, terstruktur dan benar, sehingga menghasilkan aplikasi yang bermanfaat bagi pengguna
- 4) Implementation, maksudnya adalah penerapan sistem atau implementasi sistem yang merupakan puncak proses dalam perancangan sistem aplikasi, yaitu mengaplikasikan sistem yang sudah terintegrasi atau menerapkan sebuah sistem menjadi bentuk yang nyata.
- 5) Maintenance, berfungsi untuk melakukan pemeliharaan dan pengelolaan sistem agar tetap berjalan dan berfungsi sesuai dengan yang diharapkan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi Adalah metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung pada PT Gloval Service Wisata yang berlokasi di Kemang Utara IX No. 35, Perkantoran Buncit Mas Blok BB 2 Jakarta Selatan. untuk meminta data yang diperlukan sebagai bahan untuk menulis laporan penelitian

2) Wawancara

Wawancara Adalah metode yang dilakukan untuk mendapatkan data dengan cara mendatangi ketua lembaga penyedia informasi wisata curug di kaki gunung salak. sekaligus sebagai narasumber yang berkaitan langsung dengan penyediaan informasi curug yang akan diteliti dengan penyampaian secara lisan.

3) Studi Pustaka

Studi Pustaka Adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari beberapa sumber sumber literature seperti buku, jurnal, makalah, internet, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian sebagai bahan referensi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

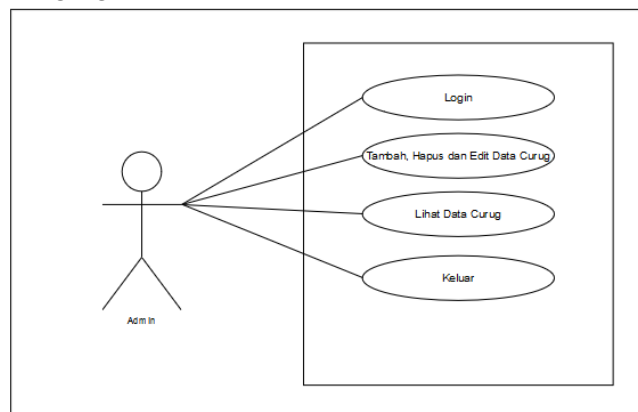
4.1 Proses Sistem Berjalan

Untuk saat ini sistem yang berjalan hanya menggunakan media tertulis dan media untuk pemesanan hanya bisa dilakukan ditempat

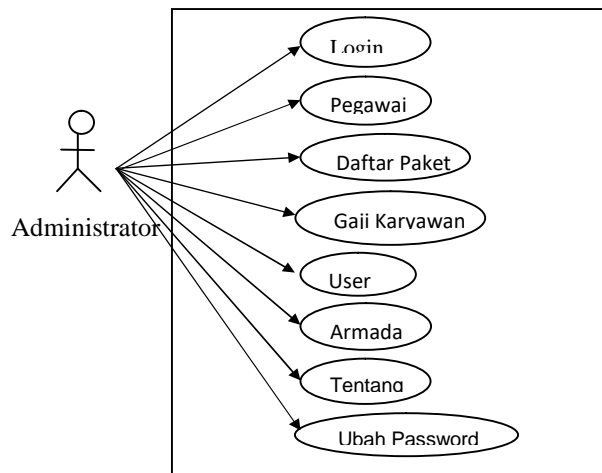
4.2 Sistem yang Diusulkan

Dalam pelaksanaan proses ini diharapkan dapat membantu dalam pelayanan terutama untuk pemesanan tiket tidak perlu datang ketempat biro wisata tersebut serta memudahkan dalam hal pencatatan pengeluaran tiap bulannya

4.3 Unified Modeling Language

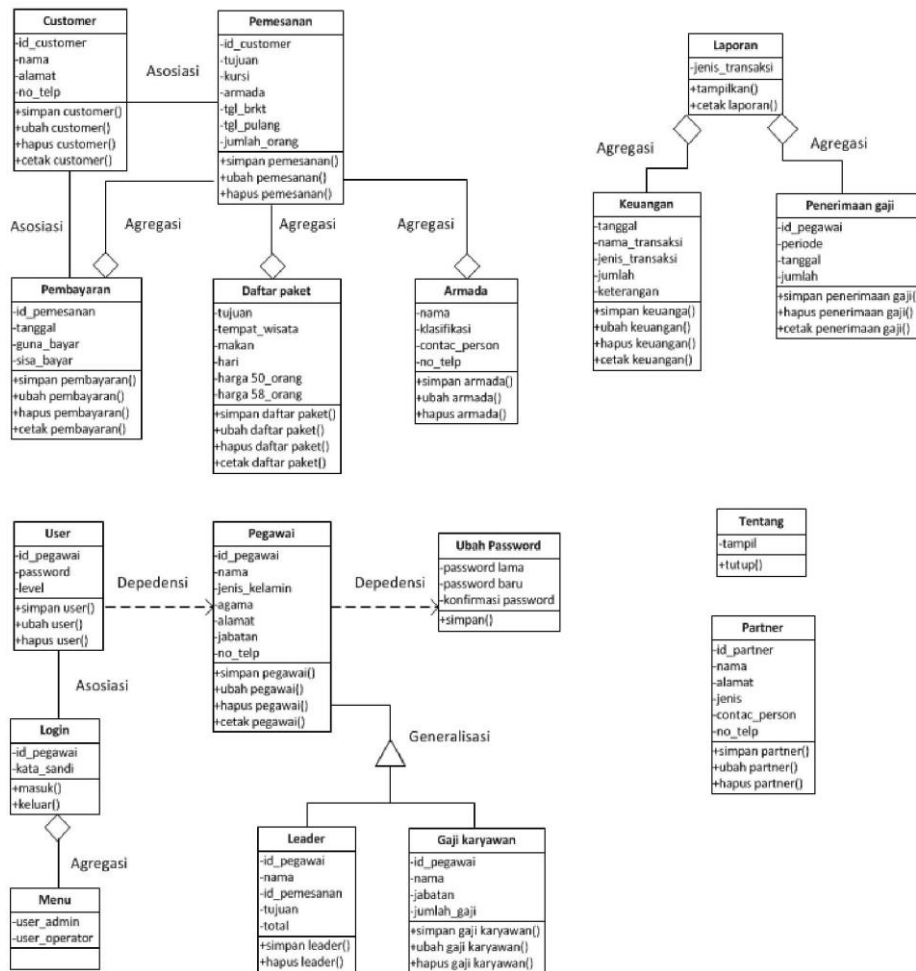


Gambar 1. Use Case Admin



Gambar 2. Use Case User

4.4 Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

4.5 Tampilan Aplikasi

4.5.1 Menu Login

Gambar 4. Menu Login

Menu Login merupakan fasilitas untuk masuk ke sistem dengan memasukan username dan password.

4.5.2 Menu Utama



Gambar 5. Menu Utama

Menu utama diatas merupakan sebuah tampilan button pemilihan menu yang akan di akses.

4.5.3 Menu Pemesanan

ID Pemesanan	ID Customer	ID Paket	ID Armada	Kursi	Biaya Perorang	Total Biaya
1	2010-1	1	1	50 Orang (2-2)	250000	2500000

Gambar 6. Menu Pemesanan

Tampilan di atas merupakan sebuah tampilan menu pemesanan

4.5.4 Daftar Paket

Gambar 7. Daftar Paket

Tampilan ini menunjukkan sebuah button pemilihan paket wisata

4.5.5 Detail Pembayaran

ID Pembayaran	ID Pemesanan	Nama Customer	Tanggal	Guna Bayar	Jumlah Bayar
2	2	Aji	2022-08-26	Pelunasan	200000
3	3	Aji	2022-08-25	Pelunasan	150000

Gambar 8. Detail pembayaran

Tampilan di atas merupakan detail untuk melakukan pembayaran

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian yang telah di buat adalah sebagai berikut :

- 1) Dengan dibuatnya sistem aplikasi manajemen yang penulis buat diharapkan dapat mempercepat dalam membuat proses data pemesanan paket wisata yang saat ini masi berup arsip menjadi data lebih terkomputerisasi sehingga lebih cepat dan akurat.
- 2) Dengan menggunakan sistem aplikasi yang dirancang dengan sistem yang lebih terkomputerisasi ini, laporan dapat dibuat dengan mudah dan cepat serta dapat disimpan didalam penyimpanan komputer sehingga tidak membutuhkan ruang penyimpanan fisik dalam pengarsipan datanya.

Saran

Peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan ini baik dari materi ataupun penulisan. Oleh karena itu peneliti memberikan beberapa saran, diantaranya :

- 1) Aplikasi yang peneliti buat adalah versi *desktop*, jadi *user* memerlukan computer atau laptop untuk mengoprasikannya. Dalam pengembangannya, aplikasi ini dapat dibuat versi *mobile* ataupun *web*, karena versi *mobile* ataupun *web* lebih dinamis dan fleksibel karena bisa daioprasikan dimanapun..

- 2) Aplikasi yang peneliti buat masih dapat dikembangkan dari sisi *design*, Dalam pengembangannya, aplikasi ini dapat dibuat dengan menambahkan keterangan detail dari setiap *form*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sutanto, Djahir dan Pratita, (2015:6). *Definisi Sistem*
- [2] Sutarman. (2013). *Sistem informasi manajemen* . Bandung : Lingga Jaya.
- [3] Hutahean, J. (2014). *konsep sistem informasi*. yogyakarta: Deepublish.
- [4] Hutahean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deeppublish.
- [5] Hutahean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deeppublish.
- [6] Jeni, A. (2020). pemasaran. *efektifitas pengelolaan lokasi wisata curug dan bukit di subang jawa barat*, 68-78.
- [7] S Hakim Rachmad. (2018). *Pengertian Aplikasi*