

Rancang Bangun Website Tour & Travel “Tourly”

Adiva Riski Ramadhan, Anggi Zulfikarsyah Nst, Mhd. Reyhanz Fahreza Asmara,
Hari Apriaman Zega, Grace Selvi Monica Zebu
Fakultas Sain dan Teknologi, Universitas Labuhanbatu, Indonesia
adipa.ramadan31@gmail.com, Anggiaja790@gmail.com, mhdrayhanzfahreza@gmail.com,
heriapriamanzega@gmail.com, graceselvimonica@gmail.com,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website yang dirancang menggunakan bahasa pemrograman yang bertujuan untuk para wisatawan. Informasi merupakan salah satu kebutuhan masyarakat saat ini. Masyarakat pada umumnya ingin mendapatkan informasi yang diinginkan melalui media yang bervariasi, salah satunya melalui website. Pada umumnya orang menggunakan website sebagai pilihan untuk mengakses informasi yang lebih cepat, efektif dan terkini. Website ini dirancang untuk memudahkan para wisatawan memesan/membeli tiket untuk mengunjungi ke tempat-tempat yang dituju. Memberikan solusi efisien bagi para wisatawan, serta meningkatkan keterbukaan dan aksesibilitas informasi untuk para wisata. Melibatkan metode pengembangan iteratif dan partisipasi pemangku kepentingan, website ini diharapkan dapat memudahkan proses penerbangan atau perjalanan para wisatawan. Tingkat keberhasilan website ini dalam promosi melalui sosial media masih tergolong rendah dan memerlukan evaluasi karena jumlah *like*, *comment* dan *share* yang masih sedikit. Namun disisi lain, konsumen lebih memilih untuk menelepon langsung ke nomor kantor Tourly and Travel untuk bertanya seputar paket wisata internasional dari pada keterlibatan dalam sosial media, sehingga proses penjualan paket wisata internasional tetap berlanjut.

.Kata kunci : Website, Pemrograman, Wisatawan, Tourly

Abstract

This research aims to develop a website designed using a programming language aimed at tourists. Information is one of society's needs today. People in general want to get the information they want through various media, one of which is through websites. In general, people use websites as an option to access information more quickly, effectively and up to date. This website is designed to make it easier for tourists to order/buy tickets to visit their destination. Providing efficient solutions for tourists, as well as increasing the openness and accessibility of information for tourists. Involving iterative development methods and stakeholder participation, this website is expected to facilitate the flight or travel process for tourists. The success rate of this website in promotion via social media is still relatively low and requires evaluation because the number of likes, comments and shares is still small. However, on the other hand, consumers prefer to call the Tourly and Travel office number directly to ask about international tour packages rather than engaging in social media, so that the process of selling international tour packages continues.

Keywords: Website, Programming, Traveler, Tourly

1. PENDAHULUAN

Pada era yang maju dan modern ini, kebutuhan strategi jitu untuk bias sukses, tak terkecuali di bidang bisnis tour travel. Penelitian ini dimulai dengan kesadaran akan pentingnya pengembangan di zaman yang modern ini termasuk di bidang bisnis jual beli (e-commerce). Website ini difokuskan pada bidang tour/travel (perjalanan wisatawan). Website ini diharapkan dapat menyederhanakan proses pembelian tiket dan jadwal penerbangan wisatawan, memberikan solusi yang efisien bagi instansi terkait, dan secara signifikan meningkatkan transparansi serta aksesibilitas informasi kepada wisatawan. Dengan metode pengembangan yang iteratif dan partisipasi aktif pemangku kepentingan, penelitian ini bertujuan untuk menghadirkan solusi teknologi yang memberikan dampak positif dalam memberikan tempat-tempat yang ingin dikunjungi oleh wisatawan.

Dalam dunia usaha, internet merupakan salah satu media pemasaran yang bersifat global, dimana sebuah informasi dapat secara cepat dan mudah untuk diperoleh dan disebarluaskan. Selain sebagai sarana promosi internet juga menyediakan informasi tentang sebuah perusahaan itu sendiri.

Tour & Travel merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang biro jasa travel yang bertujuan untuk mencari laba dari proses penawaran jasa paketwisata beserta penginapannya karena semakin banyaknya layanan jasa yang bergerak dibidang yang sama maka pihak jasa travel tour dirasa memerlukan sebuah fasilitas internet untuk menginformasikan layanan jasa yang ditawarkan kepada masyarakat luas yaitu sebuah website sebagai sarana informasi. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud membuat website sebagai Sarana informasi Tour & Travel, sehingga penulis mengambil judul “Rancang Bangun Website Tour & Travel (Tourly)”

Media promosi tidak lagi terbatas pada media cetak, elektronik berbasis televisi dan radio dengan harga yang mahal, namun ada sebuah alternative lain dengan biaya murah yang sangat mungkin dijangkau adalah dengan memanfaatkan internet, selain jangkauan yang luas mendunia, internet juga memungkinkan pemilik usaha dan layanan bisa langsung berinteraksi dengan calon client. Salah satu cara yang dilakukan dalam penggunaan internet adalah membangun sebuah website.

1. Rancang Bangun

Perancangan atau rancang bangun merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dan sebuah sistem kedalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen - komponen sistem di implementasikan. Sedangkan pengertian pembangunan atau bangun sistem adalah kegiatan menciptakan sebuah sistem baru atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun hanya sebagian (Pressman, 2015).

2. Pengertian Website

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. (Bekti, 2015).

3. Pengertian Paket Tour

Paket wisata (package tour) adalah produk perjalanan yang dijual oleh suatu perusahaan biro perjalanan atau perusahaan transportasi yang bekerja sama dengannya dimana harga paket wisata tersebut telah mencakup biaya perjalanan, hotel ataupun fasilitas lainnya (Suwantoro, 2015)

4. Pengertian PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. PHP diciptakan oleh Rasmus Lerdorf pertama kali tahun 1994. Pada awalnya PHP adalah singkatan dari "Personal Home Page Tools".

Selanjutnya diganti menjadi FI ("Forms Interpreter"). Sejak versi 3.0, nama bahasa ini diubah menjadi "PHP: Hypertext Preprocessor" dengan singkatannya "PHP". PHP versi terbaru adalah versi ke-5. Berdasarkan survey, Netcraft pada bulan Desember 1999, lebih dari sejuta site menggunakan PHP, di antaranya adalah NASA, Mitsubishi, dan RedHat.

5. Framework CodeIgniter

Framework codeigniter sebagai salah satu dari sekian banyak framework PHP, kini mulai banyak digunakan dalam mengembangkan aplikasi berbasis web (Basuki, 2016).

6. Definisi Tour dan Travel

Pengertian kata "tour" menurut batasan yang diberikan oleh WATA (World Association of Travel Agent) adalah perlawatan keliling yang memakan waktu lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu travel agent di suatu kota dan Antara lain acaranya yaitu meninjau ke beberapa tempat atau kota, baik di dalam negeri maupun di luar negeri (Yoeti, 1997, p111). Sedangkan Foster (2000, p533) berpendapat bahwa tour adalah wisata paket yang terdiri dari dua komponen atau lebih seperti tariff tiket akomodasi, penyewaan mobil, atau pelayanan lainnya.

Jadi istilah tour dapat diartikan sebagai suatu perjalanan yang motifnya untuk tujuan pariwisata, tanpa ada maksud atau tujuan lain. Hal ini sejalan dengan pengertian kata tour yang dapat disamakan dengan kata "pariwisata", yang mana kata pariwisata itu sendiri berasal dari dua suku kata, yaitu "pari" yang berarti berkeliling dan kata "wisata" yang berarti perjalanan. Jadi kata pariwisata secara keseluruhan dapat diartikan suatu perjalanan keliling (dari satu tempat ke tempat lain).

Perkataan travel dapat diartikan sebagai perjalanan pada umumnya yang mempunyai tujuan untuk bermacam- macam motif dan pada dasarnya bukan untuk tujuan pariwisata (Yoeti, 1997, p111). Sementara itu menurut Foster (2000, p534) travel adalah tindakan atau ilmu pengetahuan tentang pergerakan orang dari satu tempat ke tempat lainnya dengan aman, efisien dan nyaman. Istilah travel biasanya diindonesiakan menjadi perjalanan.

7. Travel Agency

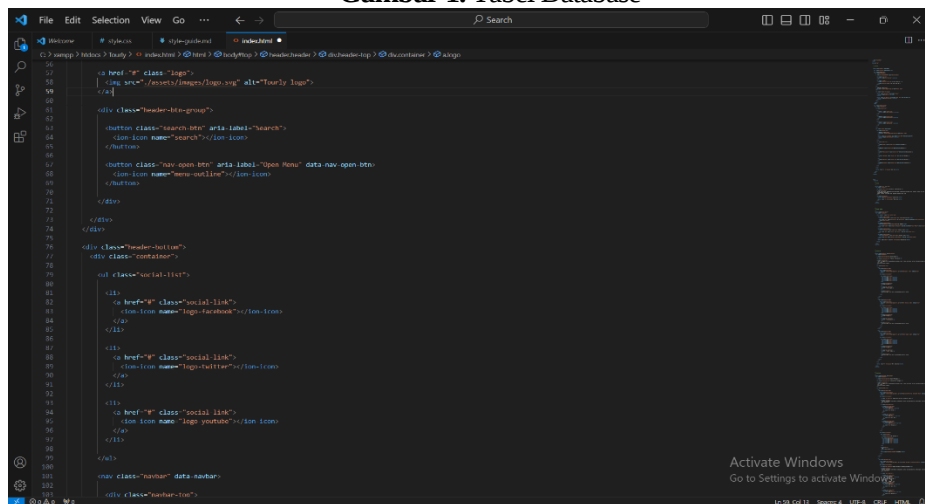
Nyoman S. Pendit memberikan pengertian tentang perusahaan perjalanan atau travel agent atau travel bureau sebagai perusahaan yang mempunyai tujuan untuk menyiapkan suatu perjalanan (dalam Bahasa asingnya : trip atau tour) bagi seseorang yang merencanakan untuk mengadakannya (Yoeti, 1997, p28). Sementara itu Foster (2000, p534) mendefinisikan travel agency sebagai bisnis eceran yang mempunyai orientasi menjual produk perjalanan atas nama pemasok maskapai perjalanan, maskapai pelayaran, perusahaan kereta api, dan hotel. Sedangkan travel agent adalah pemilik biro perjalanan, atau disebut juga konsultan perjalanan.

2. METODE PENELITIAN

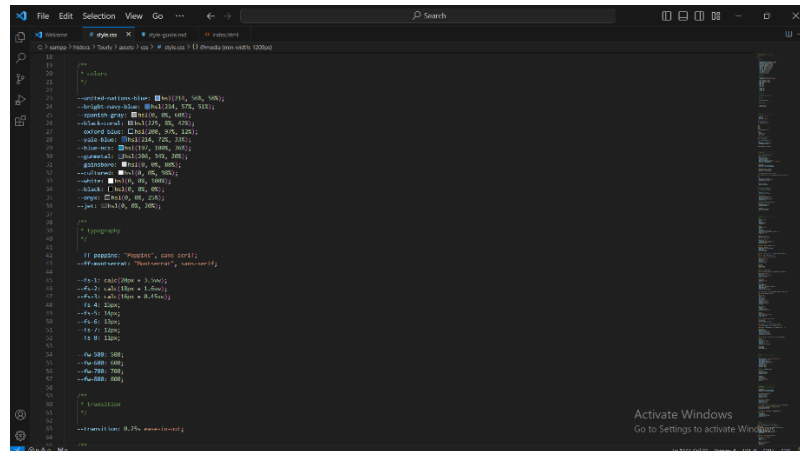
Struktur Penelitian. Struktur website ini berhubungan dengan database Xampp, jadi di folder Xampp berisi folder htdocs dan di dalam nya ada folder Torly membuat skrip codingan yang berguna untuk menjalan kan sebuah website, dan bagian tampilan ada folder css dengan format style.css yang dimana file tersebut agar menampilkan web yang lebih hidup seperti di bawah ini:

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Kc
☐ 1	id 	int(20)			Tidak	Tidak ada	
☐ 2	nama	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Ya	NULL	
☐ 3	alamat	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada	
☐ 4	email	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada	
☐ 5	no. hp	varchar(20)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada	
☐ 6	Cek In	date			Tidak	current_timestamp()	
☐ 7	Cek Out	date			Tidak	current_timestamp()	
☐ 8	Lokasi tour	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada	

Gambar 1. Tabel Database



Gambar 1. Struktur Pemrograman Html



Gambar 2. Struktur Pemrograman CSS

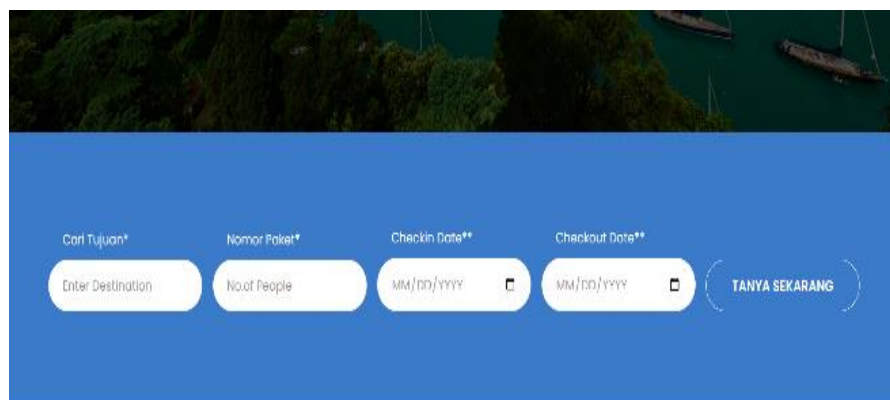
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Jika ingin menjalan kan website nya kita hanya membuka file index.html nya saja dan akan muncul ke bagian aplikasi browser kalian, seperti contoh di bawah ini:



Gambar 3. Tampilan awal website

Jika sudah seperti di atas tampilan maka jika ingin membuat jadwal keberangkatan seperti contoh di bawah ini:

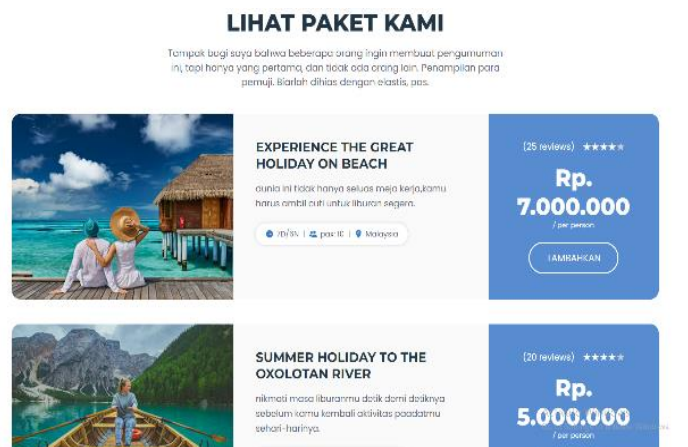


Gambar 4. Contoh tampilan membuat jadwal keberangkatan.

Di website ini juga sudah menyediakan tempat-tempat yang sering di kunjungi oleh wisatawan ataupun para turis seperti contoh di bawah ini:



Gambar 5. Tempat-tempat yang populer dikunjungi oleh wisatawan.



Gambar 6. Daftar Harga Keberangkatan di Website ini

4. KESIMPULAN

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Web ini antara lain sebagai berikut :

1. Dengan membangun sebuah website, maka memiliki sebuah sarana untuk media promosi dan media reservasi (pemesanan) pada publik.
2. Sistem ini dibuat untuk menyimpan data transaksi dan mempermudah transaksi reservasi.
3. Sistem dapat melakukan pendataan data pelanggan yang melakukan reservasi pada Tour & Traveler.
4. Sistem mampu melakukan pengolahan data admin, user, promo, pelanggan, artikel, paketwisata, hotel, reservasi, pembayaran, pesan hotel, tipe kamar dengan cara melakukan pengisian, pengeditan, dan hapus data baik di panel admin, maupun panel user.

DAFTAR PUSTAKA

1. Jogiyanto. (2008). Metodologi Penelitian Sistem Informasi. CV Andi Offset. Yogyakarta
2. Kristanto. Andri, (2003). Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya, Penerbit Gama Media

3. Mulyana, Y.B. (2004). Trik Membangun Situs Menggunakan PHP dan MySQL : Elex Media Komputindo
4. Nyoman S. Pendit. (1999). Wisata Konvensi. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta
5. Oka A. Yoeti. (1997). Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata. Pradnya Paramita. Jakarta
6. Basuki, AP. 2016. Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codeigniter, Lokomedia, Yogyakarta.
7. Bekti, Bintu Humairah. 2015. Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta: Andi Offset.
8. Hizair, MA. 2015. Kamus Lengkap Bahasa Indonesia. Jakarta: TAMER.
9. Jogiyanto. 2015. Analisis dan desain system informasi. Yogyakarta: Andi Offset.
10. Krismiaji. 2015. Sistem Informasi Akuntansi, Unit Penerbit. Yogyakarta: Andi Offset.
11. M, A, A, Hutasuhut., & P, Irfan. 2018. "SISTEM INFORMASI PEMASARAN PAKET TOUR KOPERASI KARYA WISATA SENGGIGI BERBASIS WEB": Vol.18, Nomor 01. Jurnal Matrik.
12. Mulyani. 2016. Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Bandung: Abdi SisteMatika.
13. Muslihudin, Muhamad, Oktafianto. 2016. Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Andi Offset.
14. Pressman, R.S. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi Offset.
15. Rosa. Shalahuddin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak, Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Penerbit: Informatika.
16. . Purnama, S. Suryadi, R. Watrionthos, D. Irmayani, and M. Nasution, "Android-based text message security application with rivest method, Shamir, Adleman (RSA)," Int. J. Sci. Technol. Res., vol. 8, no. 5, pp. 41–43, 2019, doi: 10.31227/osf.io/f42xr.
 - I. Purnama, F. R. Ambiyar, D. I. G. Hts, and ..., "Pjbl Mooc: A New Learning Model In Web Programming," J. Posit. ..., vol. 6, no. 8, pp. 6250–6254, 2022, [Online]. Available: <https://journalppw.com/index.php/jpsp/article/view/10920%0Ahttps://journalppw.com/index.php/jpsp/article/download/10920/7049>
 - II. R. Munthe and I. Purnama, "Uji Tingkat Kesadaran Keamanan Informasi Pengguna Smartphone (Studi Kasus: Amik Labuhan Batu)," J. Tek. Inf. dan Komput., vol. 2, no. 2, p. 156, 2019, doi: 10.37600/tekinkom.v2i2.113.
17. Purnama, "Sistem Informasi Kursus IBAY Komputer Berbasis Web dan Mobile Android," Riau J. Comput. Sci., vol. 05, no. 01, pp. 23–31, 2019.
18. S. Andy Kurniawan, Jumini, Antonius, IwanPurnama, and Mahyudin Ritonga, "Education And Modern Technologies, Their Positive And Negative Impact," eLearning Softw. Educ. Conf., vol. 32, no. 2, pp. 185–192, 2019, doi: 10.12753/2066-026X-19-162.