

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan dan penerapan teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat. Seiring dengan berkembangnya internet yaitu suatu sarana yang berkembang sangat pesa perkembangan teknologi saat ini sangat berpengaruh kepada kehidupan manusia yaitu untuk menunjang perusahaan biar lebih maju dan berkembang. Untuk menyediakan informasi tersebut, diperlukan alat bantu maupun media untuk mengolah berbagai macam data agar dapat diolah menjadi sebuah informasi yang bermanfaat dan agar memudahkan pekerjaan dan masyarakat lebih cepat, efisien, serta akurat.

Saat ini proses bisnis yang berlangsung khususnya dalam mekanisme pemesanan tiket pada Sartana Tour and Travel masih dilakukan dengan cara manual, yakni pelanggan datang langsung untuk melihat-lihat informasi mengenai paket perjalanan wisata yang disediakan. Hal ini menyebabkan kesulitan bagi pelanggan, dimana pelanggan harus menyiapkan waktu khusus untuk datang ke kantor Sartana Tour and Travel, terlebih lagi bagi pelanggan yang tinggal jauh dari kantor Sartana Tour and Travel, sehingga pemesanan tiket membutuhkan waktu yang lama dan cukup merepotkan.

Pelanggan bisa saja melakukan pemesanan lewat telepon, namun karena terbatasnya informasi yang bisa disampaikan lewat telepon, membuat pelanggan tidak dapat menjangkau semua informasi mengenai daftar paket perjalanan dan informasi semua destinasi wisata secara lengkap, yang mengakibatkan pelanggan kesulitan dalam menentukan paket wisata yang akan dipesan.

Selain hal tersebut diatas, Sartana Tour and Travel masih mengandalkan promosi menggunakan selebaran yang sangat boros terhadap penggunaan kertas, serta tidak efektif karena hanya disebar secara langsung di pusat-pusat keramaian kepada masyarakat satu-persatu, dan belum bisa menjangkau sampai ke pelosok perkotaan. Promosi juga menggunakan media sosial *facebook* namun penggunaannya masih sangat terbatas dan belum bisa digunakan untuk melakukan pemesanan secara online bagi pelanggan.

Dari beberapa permasalahan yang dikemukakan diatas, secara garis besar kendala yang dijumpai dalam objek penelitian adalah bahwa sistem pemesanan tiket masih dilakukan secara manual dan terbatas, serta belum ada sarana yang dapat digunakan sebagai alat promosi dan pemesanan secara online bagi pelanggan. Maka dari itu, penelitian ini dibuat untuk membangun “Aplikasi Booking Online Perjalanan Wisata Pada Sartana Tour dan Travel Berbasis Web (Metode: Lean Development)”, dengan tujuan untuk menyediakan sarana yang dapat digunakan dalam hal promosi dan menyediakan informasi mengenai daftar paket wisata dan informasi semua destinasi wisata yang disediakan, sekaligus sarana bagi pelanggan untuk dapat melakukan pemesanan tiket perjalanan secara lebih mudah dan praktis.

1.2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah Aplikasi Booking Online Perjalanan Wisata Pada Sartana Tour dan Travel Berbasis Web?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini diberi pembatasan-pembatasan agar penelitian lebih terfokus sehingga lebih maksimal, antara lain:

- a. Data yang dikelola adalah paket wisata yang disediakan oleh Sartana Tour and Travel, serta data pemesanan atau *booking* dari pelanggan.
- b. Sistem yang dibangun berbentuk website yang dapat diakses oleh pelanggan secara *online*.
- c. Hasil output ialah berupa laporan pemesanan atau *booking* pelanggan.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah Aplikasi Booking Online Perjalanan Wisata Pada Sartana Tour dan Travel Berbasis Web agar pelanggan dapat mendapatkan informasi yang lengkap dan terkini terkait paket perjalanan pariwisata yang

disediakan pada Sartana Tour and Travel serta mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara online.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang didapat pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan bagi Masyarakat untuk melakukan pemesanan secara online
2. Memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam mengakses informasi terkait dengan daftar paket perjalanan wisata dan destinasi yang disediakan.
3. Dengan membangun aplikasi berbasis web, dapat meningkatkan jangkauan promosi bagi Sartana Tour dan Travel, sehingga meningkatkan nilai jual dan value perusahaan dimata pelanggan.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, dan pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan pada penelitian ini, dilakukan beberapa cara atau teknik pengumpulan data, antara lain:

a. Observasi

Metode observasi atau pengamatan dilakukan dengan cara melihat atau mengamati secara langsung proses yang berjalan pada objek penelitian yakni mengenai proses pemesanan atau booking paket perjalanan di Sartana Tour and Travel, untuk mendapatkan informasi secara lengkap mengenai prosedur yang berjalan serta permasalahan-permasalahan yang dihadapi sehingga mendapatkan informasi yang lengkap mengenai pokok permasalahan yang dihadapi.

b. Wawancara

Wawancara adalah dengan melakukan kegiatan tanya jawab kepada narasumber yakni pihak pengelola Sartana Tour and Travel, berkaitan dengan profil perusahaan dan permasalahan-permasalahan yang sedang dihadapi.

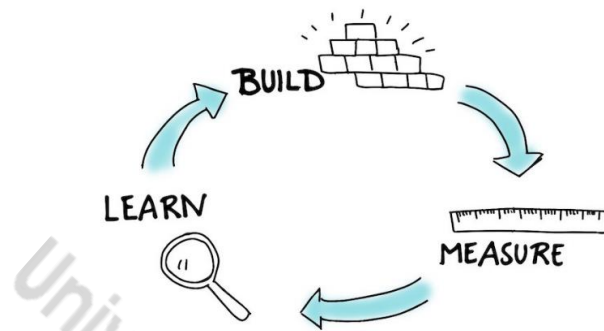
c. Library Research / Studi Kepustakaan

Dengan melakukan penelusuran dan pengumpulan beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, untuk dijadikan landasan atau acuan sehingga dapat memaksimalkan dalam melakukan penelitian ini, misalnya buku dan jurnal-jurnal yang berkaitan dengan teori dan penjelasan mengenai aplikasi dan booking perjalanan wisata.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menggunakan metode Lean Development, dimana definisi Lean software development adalah suatu proses engineering yang digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu software berkualitas tinggi yang telah terjamin keandalannya sehingga tidak terjadi kegagalan dalam penggunaan software tersebut. Lean software development ini berpedoman pada pemahaman lapangan dan kesesuaian pelaksanaan prinsip lean disepanjang seluruh proses pengembangan software. Slogan yang dipakai yaitu berpikir besar, bertindak kecil, gagal cepat, belajar cepat. Lean dapat mereduksi waktu pengembangan software karena waktu pengembangan software dapat direduksi dengan cara mengurangi error pengerjaan software yaitu menggunakan tujuh prinsip Lean, yaitu: *Eliminate Waste, Amplifying Learning, Decide As Late As Possible, Deliver As Fast As Possible, Empower The Team, Built Integrity, See The Whole* (Dooley, 2017).

Metode ini hanya memakai 3 tahapan dalam penerapannya yakni, Learn, Build dan Measure



Gambar 1. 1 Tahapan Lean Development

1. *Learn*

Pada tahapan ini, penelitian dimulai dengan melakukan proses “*Learn*” (pembelajaran), dimana peneliti mengumpulkan semua informasi atau kebutuhan-kebutuhan sistem yang akan dibangun.

2. *Build*

Melakukan proses “membangun sistem” bisa berupa pemodelan sistem (Usecase), dan pembuatan aplikasi yang akan dibangun bagian-perbagian.

3. *Measure*

Melakukan “pengukuran” atau evaluasi terhadap aplikasi yang sudah dibangun, bertujuan untuk melihat apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan dan adakah perlu perubahan maupun perbaikan.

Tahapan-tahapan ini akan diulangi terus-menerus hingga aplikasi selesai dibangun seluruhnya.