

RANCANG BANGUN APLIKASI TRAVELKEY MODUL *TRAVEL AGENT*

DESIGN APPLICATION OF TRAVELKEY MODULE TRAVEL AGENT

Ahmad Faiz Al Fikr¹, Rachmadita Andreswari, S.kom., M.kom², Ahmad Munansyah³

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Telkom University

ahmadfaizal@student.telkomuniversity.ac.id¹, andreswari@telkomuniversity.ac.id², ahmadanc@telkomuniversity.ac.id³

ARTICLE INFO

ABSTRAK

Article history:

Diterima xx-xx-xx

Diperbaiki xx-xx-xx

Disetujui xx-xx-xx

Kata Kunci:

Agen perjalanan wisata,
Online Travel Agent,
Iterative and Incremental,
travel, sistem informasi,
website.

Traveling merupakan gaya hidup di zaman sekarang. Beberapa orang memanfaatkan *traveling* untuk sekedar berlibur, ingin mencoba makanan khas di daerah tersebut, dan urusan pendidikan atau pekerjaan. Pada tahun 2019 indeks daya saing pariwisata Indonesia mengalami peningkatan. Hal ini menandakan bahwa minat wisatawan untuk berwisata ke Indonesia meningkat dan berpeluang untuk pelaku bisnis dalam bidang wisata. Salah satu pelaku bisnis dalam bidang wisata adalah Agen perjalanan wisata (*Travel Agent*). Agen perjalanan wisata adalah sebuah badan usaha yang bergerak di bidang wisata. Lahirnya agen perjalanan berbasis aplikasi OTA (*Online Travel Agent*) seperti traveloka, tiket.com dan pegi-peggi menimbulkan persaingan yang semakin ketat dalam bidang wisata antara agen perjalanan konvensional dan OTA dan mematikan agen wisata perjalanan mati. Berdasarkan masalah di atas maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu agen perjalanan konvensional dalam memperluas pemasaran yaitu aplikasi TravelKey modul *Travel Agent*.

ABSTRACT

Keywords:

Travel Agent, Online Travel
Agent, Iterative and
Incremental, travel,
information system, website.

Traveling is a lifestyle today. Some people take advantage of traveling for vacation, trying the specialties of the area, and matters of education or work. In 2019, Indonesia's tourism competitiveness index has increased. This indicates that the interest of tourists to travel to Indonesia is increasing and there are opportunities for business people in the tourism sector. One of the business people in the tourism sector is a travel agent. A travel agent is a business entity engaged in the tourism sector. The birth of travel agents based on OTA applications (Online Travel Agents) such as traveloka, tiket.com and other parties has created increasingly fierce competition in the tourism sector between conventional travel agents and OTA and has turned off dead travel agents. Based on the above problems, we need an application that can help conventional travel agents in expanding application marketing, namely the TravelKey Travel Agent module.

1. Pendahuluan (Heading level 1)

Traveling merupakan gaya hidup di zaman sekarang. Beberapa orang memanfaatkan *traveling* untuk sekedar berlibur, ingin mencoba makanan khas di daerah tersebut, dan urusan pendidikan atau pekerjaan. Pada tahun 2019 indeks daya saing pariwisata Indonesia mengalami peningkatan berdasarkan Laporan The Travel & Tourism Competitiveness Report yang dirilis oleh WEF (World Economic Forum). Indonesia berada pada peringkat 40 dari 140 negara yang terdaftar [1]. Hal ini menandakan bahwa minat wisatawan

untuk berwisata ke Indonesia meningkat dan berpeluang untuk pelaku bisnis dalam bidang wisata.

Salah satu pelaku bisnis dalam bidang wisata adalah Agen perjalanan wisata (*Travel Agent*). Agen perjalanan wisata adalah sebuah badan usaha yang bergerak di bidang wisata. Agen perjalanan wisata akan membantu proses perencanaan perjalanan untuk pelanggan mereka selain memberikan layanan konsultasi dan seluruh paket perjalanan.

Lahirnya agen perjalanan berbasis aplikasi OTA (*Online Travel Agent*) seperti traveloka, tiket.com dan pegi-peggi tidak hanya merubah gaya hidup orang dalam mengagendakan perjalanannya. Hal ini juga menimbulkan persaingan yang

semakin ketat dalam bidang wisata antara agen perjalanan konvensional dan OTA [2]. Wakil ketua umum Asosiasi Travel Agent Indonesia (ASTINDO) mengatakan bahwa sudah 100 agen perjalanan tutup karena kalah saing dengan OTA [3]. Tentu saja pihak agen perjalanan konvensional harus memiliki inovasi dalam bersaing. Beberapa agen perjalanan konvensional juga sudah mulai merambah dalam bidang e-commerce [2]. Hal ini dapat membantu agen perjalanan untuk memperluas pemasaran.

Berdasarkan masalah di atas maka diperlukan sebuah aplikasi yang dapat membantu agen perjalanan konvensional dalam memperluas pemasaran. Wisatawan sekarang tidak perlu lagi beranjak dari tempatnya, cukup mengakses aplikasi yang disediakan oleh OTA untuk mengatur jadwal perjalanan, penginapan, dan pembayaran sesuai keinginan masing-masing [4]. Merujuk pada hal tersebut aplikasi ini sangat cocok menjadi solusi agen perjalanan konvensional pada industri 4.0. Pengembangan aplikasi ini akan dilakukan pada modul Travel Agent dalam aplikasi TravelKey. Dalam aplikasi ini wisatawan dapat memilih paket wisata yang menurut mereka cocok dengan rencana mereka. Ditinjau dari 3 OTA yang ternama yaitu tiket.com, traveloka, dan pegipegi hanya pegipegi saja yang mempunyai fitur paket tur wisata. Hal ini merupakan peluang aplikasi TravelKey menjadi pembeda dari OTA yang sudah tersedia.

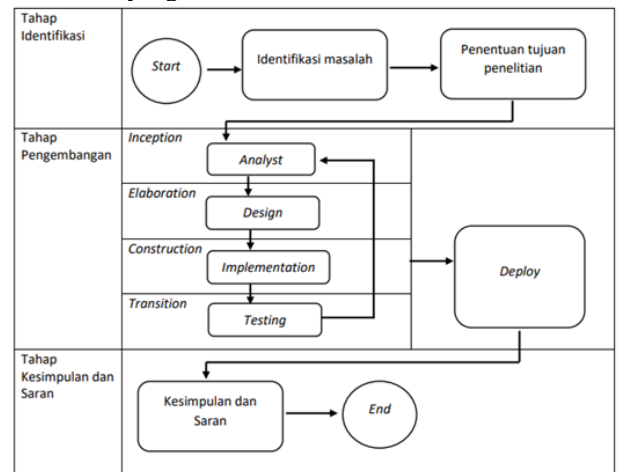
Melihat penelitian ini memiliki waktu yang terbatas maka penelitian ini membutuhkan metode pengembangan yang cepat. Metode pengembangan iterative dan increment adalah salah satu metode yang fleksibel dan cepat. Mengingat pengembangan suatu sistem sangat rentan terhadap perubahan requirement, sehingga metode ini sangat cocok untuk diimplementasikan. Metode iterative dan incremental juga memiliki tingkat keberhasilan yang tinggi.

2. Metode Penelitian

Iterative and Incremental Model adalah metode yang berkembang didasari oleh masalah pada model waterfall yang menciptakan permintaan untuk metode baru dari sistem yang berkembang agar dapat memberikan hasil yang lebih cepat, membutuhkan lebih sedikit informasi yang mutakhir, dan menawarkan fleksibilitas yang lebih besar [5]. Metode *iterative and incremental* memiliki empat siklus pengembangan yaitu *Inception, Elaboration, Construction, dan Transition*. Berikut adalah pengertian setiap siklus :

1. *Inception*
Tahap ini merupakan tahap awal yaitu menganalisa kebutuhan sistem yang akan dibangun.
2. *Elaboration*
Tahap ini merupakan fase dimana perancangan aplikasi dibuat sesuai kebutuhan yang sudah ditentukan pada tahap inception.
3. *Construction*
Tahap ini merupakan fase dimana melakukan pengembangan sistem hingga siap digunakan.
4. *Transition*
Tahap ini merupakan fase dimana sistem dilakukan evaluasi dan pengujian agar mengetahui apakah sistem masih membutuhkan perbaikan atau tidak.

Metode ini diterapkan dalam penelitian ini karena memiliki tingkat kesuksesan yang tinggi dan penelitian ini memiliki waktu yang terbatas.



2.1 Tahap Identifikasi

Fase identifikasi yaitu fase sebelum pembangunan sistem. Semua diawali di fase ini dari mendefinisikan masalah yang terjadi dan ingin diselesaikan, teori dan literatur yang akan digunakan sebagai dasar penelitian. Literatur digunakan untuk mencari solusi dalam masalah yang sudah ditetapkan. Fase ini difokuskan kepada batasan masalah yang akan diselesaikan dan solusinya, setelah ditentukan akan berlanjut kepada tahap selanjutnya.

2.2 Tahap Pengembangan

Dalam tahap pengembangan di penelitian ini menerapkan iterative and incremental yang mempunyai tahap-tahap yaitu :

1. Inception merupakan tahap yang menentukan kebutuhan dalam pengembangan sistem. Tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari literatur.
2. Elaboration merupakan tahap mendesain dan merancang suatu sistem dengan menggunakan UML. UML yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram, dan Sequence Diagram.
3. Tahap construction ini mengimplementasikan apa yang sudah dirancang pada tahap sebelumnya menjadi sebuah sistem.
4. Tahap transition merupakan tahap melakukan evaluasi dan pengujian pada sistem yang sudah dirancang. Dalam penelitian ini menggunakan metode Black Box Testing.

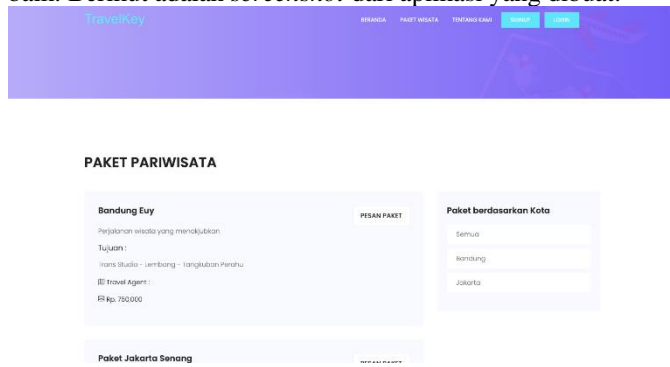
Setelah tahap iterasi pada iterative and incremental sesuai dengan kebutuhan pengguna maka sistem akan dideploy atau dirilis.

2.3 Tahap Kesimpulan dan Saran

Pada tahap ini perancangan website TravelKey telah selesai dibangun dan telah dilakukan User Acceptance Test secara keseluruhan. Hasil pengujian tersebut dianalisa dan disimpulkan. Kesimpulan yang ada dapat membangun saran-saran yang ditujukan untuk melakukan pengembangan selanjutnya.

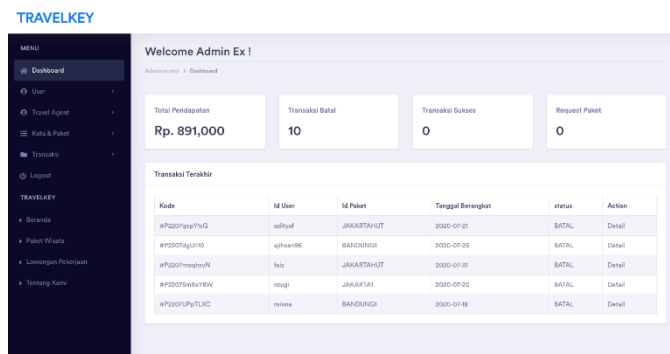
3. Hasil dan Pembahasan

Aplikasi yang dibangun dengan metode *iterative and incremental* menghasilkan sebuah produk yang berkualitas dan sesuai dengan pengguna. Hal tersebut dibuktikan dengan dilakukannya *Black Box Testing* yang mempunyai hasil yang baik. Berikut adalah *screenshot* dari aplikasi yang dibuat.



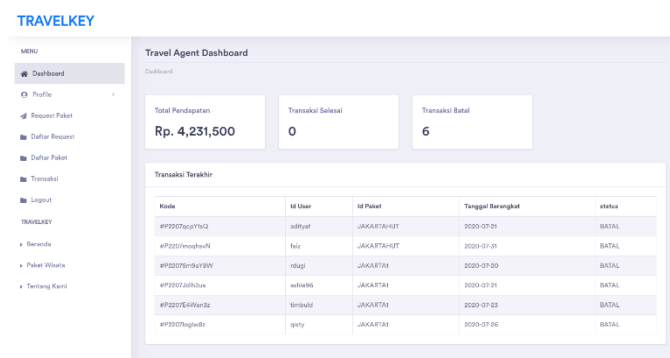
Gambar 3-1 Halaman utama TravelKey

Gambar 3-1 adalah halaman utama dari aplikasi yang ditampilkan untuk pengguna (calon wisatawan). Dalam halaman ini menampilkan menu untuk beberapa fitur yang dimiliki.



Gambar 3-2. Halaman utama admin

Gambar 3-2 adalah halaman utama admin yang terdapat informasi tentang pendapatan yang dihasilkan dari transaksi yang berhasil dan transaksi terakhir yang dilakukan oleh pengguna. Halaman ini memiliki menu untuk mengarahkan kepada fitur khusus admin untuk mengatur website.



Gambar 3-3. Halaman utama agen

Gambar 3-3 adalah halaman utama untuk agen perjalanan. Dalam halaman ini menampilkan informasi transaksi terakhir dan pendapatan dari transaksi yang telah sukses. Pada halaman ini juga terdapat menu untuk mengarahkan pada fitur yang dimiliki oleh agen.

4. Kesimpulan

Penelitian menggunakan metode *iterative and incremental* mendapatkan hasil yang baik dan waktu pengerjaan yang cepat. Tingkat keberhasilan yang tinggi merupakan faktor penting pada suatu penelitian. Hasil yang didapat adalah hasil yang baik, dapat dilihat dari *black box testing* yang telah dilakukan. Hal ini dikarenakan metode ini dapat menerima perubahan saat ditengah pengerjaan dan melakukan pengujian setelah iterasi.

Penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang dialami oleh agen perjalanan wisata konvensional. Karena aplikasi ini dapat membantu mempromosikan paket tur wisata yang hanya dimiliki oleh sedikit OTA yang sudah ada. Hal ini dapat memperluas pemasaran dari agen wisata konvensional yang dapat meningkatkan daya saing.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah menambahkan detail biaya disetiap paket dengan tujuan menampilkan informasi biaya dengan detail kepada calon wisatawan. Hal ini mempunyai manfaat yaitu menambah kepercayaan calon wisatawan terhadap aplikasi TravelKey dan mengedukasi perkiraan biaya yang harus dikeluarkan jika ingin berwisata. Penambahan fitur keuangan dapat membangun relasi dengan agen menjadi lebih baik dan mudah. Memaksimalkan UI/UX (User Interface and User Experience) yang belum baik. Seperti penambahan fitur notifikasi transaksi, fitur chat, dan notifikasi bila berhasil melakukan aksi (input, edit, dan delete) sebuah data. Memaksimalkan penempatan Menu Bar yang bertujuan mempermudah navigasi pengguna dalam menjelajah website TravelKey.

Ucapan Terima Kasih

Dalam penelitian ini banyak sekali yang mendukung dan membantu dalam pengerjaannya. Maka dari itu ucapan terimakasih yang pertama untuk Tuhan YME telah memberi kemudahan dalam pengerjaan penelitian ini. Kedua kepada orang tua atas doa dan dukungan. Ketiga kepada ibu Rachmadita Andreswari, S.kom., M.kom. dan bapak Ir. Ahmad Munansyah MSc. untuk bimbingan dalam pengerjaan penelitian ini.

Referensi

- [1] W. A. Projo, "Kompas," 5 September 2019. [Online]. Available: <https://travel.kompas.com/read/2019/09/05/173751627/indeks-daya-saing-pariwisata-indonesia-tahun-2019-naik?page=all>.
- [2] A. B. Suryantara, "Strategi Bersaing Agen Perjalanan Konvensional Di Era Digital: Studi Pada PT. Jasa Nusa Wisata," *JPEK (Jurnal Pendidikan Ekonomi dan Kewirausahaan)*, p. 101, 2019.
- [3] Kontan.co.id, "Astindo: 100 perusahaan travel agen tutup karena kalah saing dengan online," 31 January 2019. [Online]. Available: <https://industri.kontan.co.id/news/astindo-100-perusahaan-travel-agen-tutup-karena-kalah-saing-dengan-online>.
- [4] N. N. Lintong, "STRATEGI BERSAING BIRO PERJALANAN WISATA ALINDO DEWATA TOURS BALI," *JUMPA, Vol 2 No 1*, pp. 117-131, 2015.
- [5] S. B. Darmawan, A. Y. S. Taghfirul and A. Heri, "Analisis Pemilihan Penerapan Proyek Metodologi Pengembangan Rekayasa Perangkat Lunak," *TEKNIKA Vol 5 No 1*, p. 24, 2016.

