

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

PT. Haifa Nida Wisata adalah perusahaan penyedia jasa perjalanan wisata religi, yaitu haji dan umroh yang didirikan pada tahun 2007. Pada umumnya banyak kekurangan yang dimiliki oleh perusahaan sehingga membutuhkan sebuah pengamatan dan analisis terkait sistem informasinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ria Maelasari, PT. Haifa Nida Wisata ingin meningkatkan proses pemasaran dengan memperluas jangkauan, yang sebelumnya hanya melalui kantor pemasaran dan agen menjadi sebuah aplikasi berbasis web agar perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan *travel* lainnya di dunia maya. Karena banyak *travel-travel* di luar sana yang sudah menggunakan aplikasi berbasis web dalam meningkatkan jangkauan pasar mereka. Tidak hanya itu, PT. Haifa Nida Wisata juga memiliki kekurangan terhadap manajemen data dan sistem informasi yang berjalan saat ini. Proses pendaftaran bagi pelanggan yang ingin registrasi Umroh hanya bisa dilakukan langsung di kantor atau melalui agen-agen perusahaan. Namun banyak dari agen perusahaan yang banyak melakukan kecurangan seperti menunda pembayaran, membawa kabur sejumlah uang dan lain-lain. Administrator memiliki kendala dalam menginformasikan jadwal keberangkatan yang dapat berubah sewaktu-waktu. Harapannya proyek ini dapat memangkas proses yang tidak diperlukan, kemudian memperluas jangkauan pemasaran dan memudahkan para pelanggan yang ingin melakukan registrasi, serta mampu mengontrol dan membantu para agen dalam mendata registrasi dan juga dapat mendukung persaingan dengan *travel-travel* lainnya. Maka dengan demikian, dibuatlah sebuah aplikasi berbasis web untuk PT. Haifa Nida Wisata dengan harapan dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diusulkan pembangunan aplikasi Tour & Travel yang terdiri dari modul *Customer*, *Administrator*, dan *Agem*. Pada buku ini hanya menitikberatkan pada modul *Customer* saja.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan berupa bagaimana cara memfasilitasi *customer* dalam pemesanan paket Tour & Travel, konfirmasi pembayaran, cek keberangkatan, dan mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh PT. Haifa Nida Wisata.

## 1.3 Tujuan

Dari rumusan masalah tersebut, bisa disimpulkan bahwa tujuan yang akan dicapai yaitu mengetahui cara memfasilitasi *customer* dalam pemesanan paket Tour & Travel, konfirmasi pembayaran, cek keberangkatan, dan mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh PT. Haifa Nida Wisata.

## 1.4 Batasan Masalah

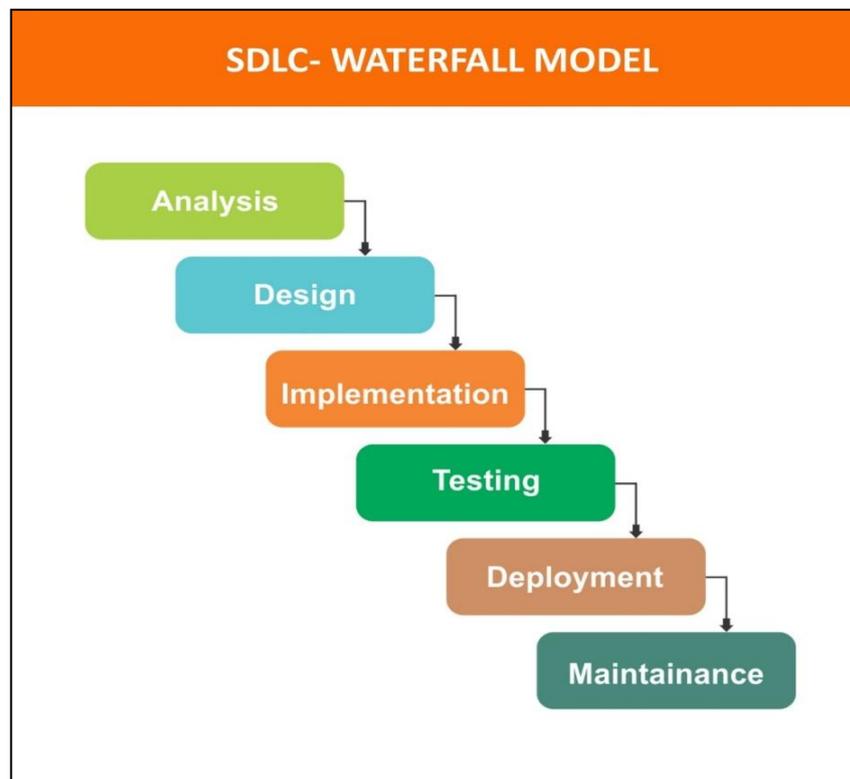
Batasan masalah dapat berisi:

1. Aplikasi tidak mengoreksi keabsahan dokumen.
2. Penanganan pembayaran hanya dilakukan melalui pengiriman bukti transfer.
3. Validasi pembayaran dilakukan berdasarkan bukti pembayaran yang dikeluarkan oleh bank.
4. Aplikasi tidak mengatasi proses pembelian dan pengurusan VISA dan Paspor.
5. Aplikasi tidak memberikan notifikasi pemesanan.
6. Aplikasi tidak mengintegrasikan metode pembayaran dengan bank-bank terkait.

## 1.5 Metode Pengerjaan

Pengembangan pada sistem informasi PT. Haifa Nida Wisata akan dilakukan dengan metode pengerjaan SDLC model *Waterfall*. *Waterfall* itu sendiri merupakan salah

satu dari banyaknya model SDLC. Model Waterfall adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian. [1]



Gambar 1 - 1 SDLC Waterfall

Uraian tahapan model *waterfall* dari gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut.

*a. Analisis*

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada proyek akhir ini:

1. Penyebaran kuesioner yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan penyebaran kuesioner dengan pihak-pihak terkait.
2. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait.
3. Observasi yaitu melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung terhadap PT. Haifa Nida.
4. Tinjauan Pustaka yaitu mempelajari buku, dan situs yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

*b. Design*

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh, tahap selanjutnya adalah menerjemahkan kebutuhan *User* menjadi desain yang digambarkan menggunakan sebuah *tools*. *Tools* yang digunakan untuk membuat desain menggunakan *Business Process Model and Notation* (BPMN) untuk memodelkan proses bisnis, *Balsamiq* untuk memodelkan *user interface*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) untuk memodelkan *database* dan *Unified Modeling Language* (UML) untuk memodelkan *usecase diagram*. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap ini antara lain rancangan proses bisnis, model aplikasi yang akan dibangun; *usecase diagram*, *rancangan basis data*; *ERD (entity relationship diagram)*, dan perancangan desain antarmuka untuk aplikasi berbasis web; *mockup*.

#### *c. Implementation*

Dalam tahap pengkodean, dilakukannya pengkodean berdasarkan hasil perancangan dari perangkat lunak mengenai fungsionalitas yang akan diajukan untuk *User* dalam membantu aktivitas yang berhubungan dengan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya. *Tools* yang digunakan dalam pengkodean program yaitu Bahasa Pemrograman PHP.

#### *d. Testing*

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan dari *testing* adalah untuk mengecek apakah masih terdapat kesalahan pada modul yang dimiliki oleh aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *Black Box* dan pengujian User menggunakan *User Acceptance Test* (UAT). Metode *Black Box* digunakan untuk menguji tampilan luar, fungsionalitas dan untuk mengetahui proses *input* dan *output*-nya saja. Metode *User Acceptance Test* digunakan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa *software* yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna.

#### *e. Deployment*

Tahapan *deployment* merupakan tahapan sebuah tahap implementasi perangkat lunak kepada si pengguna. Berdasarkan hasil perancangan dari perangkat lunak mengenai fungsionalitas yang akan diajukan untuk user dalam membantu aktivitas yang berhubungan dengan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya.

*f. Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan ini *operation and maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

### 1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut ini adalah jadwal pengerjaan proyek akhir dalam satuan minggu.

Tabel 1 - 1 Jadwal Pengerjaan

Jenis Kegiatan	September 2020				Oktober 2020				November 2020				Desember 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan Kebutuhan	■	■	■	■	■											
Mendesain Sistem			■	■	■	■	■	■								
Implementasi / Pengkodean							■	■	■	■	■	■	■	■		
Pengujian Sistem										■	■	■				
Evaluasi Sistem											■	■	■			
Menguji Sistem															■	■