

PERANCANGAN WEBSITE UNTUK LAYANAN PEMESANAN SERTA REMINDER PADA PADASUKA TOUR & TRAVEL

1st Winda Nur'Imany
Program Studi S1 Teknologi Rekayasa
Multimedia
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
windanurimanyps@telkomuniversity.ac
.id

2nd Ady Purna Kurniawan, S.T., M.T.
Program Studi S1 Teknologi Rekayasa
Multimedia
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
Adypurnakurniawan@telkomuniversity
.ac.id

3rd Penulis Fery Prasetyanto, S.T., M.T.
Program Studi S1 Teknologi Rekayasa
Multimedia
Universitas Telkom
Bandung, Indonesia
Feryprasetyanto@telkomuniversity.ac.i
d

Abstrak — Perkembangan teknologi yang pesat telah secara signifikan mengubah lanskap industri pariwisata, dengan platform online memainkan peran penting dalam memfasilitasi layanan terkait perjalanan. Proyek ini bertujuan untuk merancang sebuah website untuk Padasuka Tour & Travel, dengan fokus pada meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan pemesanan layanan dan memberikan pengingat tepat waktu untuk pengaturan perjalanan yang akan datang. Website ini akan menampilkan antarmuka yang ramah pengguna, navigasi yang intuitif, dan proses pemesanan yang lancar untuk mempermudah proses reservasi. Selain itu, fitur pengingat terintegrasi akan memastikan bahwa pengguna menerima pemberitahuan dan pembaruan mengenai jadwal perjalanan mereka, sehingga menjamin pengalaman perjalanan yang bebas masalah dan terorganisir. Melalui website ini, Padasuka Tour & Travel bertujuan untuk memberikan akses yang nyaman kepada pelanggan terhadap layanan mereka sambil memprioritaskan efisiensi dan kepuasan pelanggan dalam perencanaan dan manajemen perjalanan.

Kata Kunci: Kemajuan Teknologi, Industri Pariwisata, Platform Online, Layanan Perjalanan

I. PENDAHULUAN

Padasuka adalah Nama daerah di kabupaten Pandeglang ,Padasuka merupakan perusahaan angkutan yang dirintis oleh keluarga pada tahun 1985 dengan jumlah unit 2 (dua) armada, semula hanya melayani antar kota dalam provinsi. kemudian pada tahun 2016 dibentuk CV. PADASUKA dan mulai melayani AKAP dan armada berjumlah 18 (delapan belas) unit Reguler non AC, kemudian pada Tahun 2019 mengalami peningkatan menjadi PT. PADASUKA MOTOR SPORT (PAMOS) dan sudah merambah terhadap jasa travel dengan big bus dan medium bus serta elf long sasis dan melayani jasa paket jiarah, liburan, dan wisata lainnya.

Sistem yang sedang berjalan saat ini adalah masih manual, yakni konsumen memesan atau menyewa bus dengan menggunakan WhatsApp saja, hal ini yang membuat sering terjadinya *Miss Communication* antara admin dan supir bus bahkan admin dengan pekerja lainnya yang mengurus penyewaan armada bus atau paket Tour & travel. Selain itu juga Padasuka Tour & Travel melakukan promosi hanya sekedar saja, dari satu orang ke orang lain dan seterusnya,

Sehingga masih banyak orang lain yang belum mengetahui perusahaan ini.

II. KAJIAN TEORI

A. Pengertian Website

Web ialah sumber online yang menyediakan fasilitas hypertext untuk menampilkan data berupa teks, gambar, suara, grafik dan data media lainnya (Hardjono 2006, p2). Menurut Hanson (2000, p4), Web adalah sistem media luas yang ditujukan untuk akses di seluruh dunia. Salah satu kuncinya adalah bagaimana seseorang atau bisnis dapat menjadi bagian dari web dengan berpartisipasi dalam web. Hanson (2000, p5) juga menyatakan bahwa Web adalah sistem kausal Pertukaran data di Internet menjadi sederhana dan efektif. Web memiliki dua bagian titik:

1. Web Server : komputer dan perangkat lunak yang menyimpan dan berbagi data dengan komputer lain di Internet
2. Web browser : Perangkat lunak yang berjalan dikomputer pengguna atau klien yang meminta informasi dari server web yang menampilkan file data sendiri.

Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu sistem penyajian informasi di Internet, baik berupa teks interaktif, gambar, suara maupun video dan memiliki keunggulan menghubungkan satu dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui browsing. Secara umum website atau World Wide Web dapat didefinisikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi tentang data teks, gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video dan/atau gabungan dari semua hal tersebut, baik statis maupun dinamis. , yang membentuk sistem interkoneksi, menghubungkan gedung-gedung di mana setiap orang terhubung ke jaringan halaman (hyperlink).

B. PHP

Bahasa pemrograman berbentuk script yang bertabiat open source yang digunakan buat membuat halaman web buat menghasilkan isi website yang cocok dengan permintaan client.

Bagi Nugroho(2013: 201)“ PHP(PHP: Hypertext Preprocessor) adalah Suatu bahasa pemrograman yang

berupa Scripting, sistem kerja dari program ini merupakan selaku interpreter bukan selaku compiler”.

Bagi Arief(2011: 43)“ PHP(Hypertext Preprocessor) merupakan Bahasa server- side scripting yang menyatu dengan HTML buat membuat taman web yang dinamis”.

Sebaliknya Bagi Meissa (2009: 15)“ PHP merupakan sesuatu Bahasa pemrograman yang berbasiskan website(server side)”.

Dari sebagian komentar diatas bisa disimpulkan kalau PHP merupakan Bahasa pemrograman yang mempunyai ketentuan buat membuat taman website yang dinamis.

C. XAMPP

XAMPP merupakan paket open source PHP dan MySQL yang dapat digunakan sebagai alat pengembangan aplikasi berbasis PHP, XAMPP menggabungkan banyak paket perangkat lunak yang berbeda menjadi satu paket (Ryanto, 2010). Dengan menginstal XAMPP, tidak perlu menginstal dan mengkonfigurasi server web Apache, PHP, dan MySQL secara manual. XAMPP akan diinstal dan dikonfigurasi secara otomatis (Nur Antik, 2022). Proyek XAMPP itu sendiri tidak bergantung pada server (localhost), yang berisi beberapa program antara lain: Apache HTTP Server, MySQL database, dan interpreter yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS dan Solaris), Apache, MySQL, PHP dan Perl (Nur Antik, 2022). Fitur-fitur XAMPP antara lain:

1. Apache

Apache adalah perangkat lunak sumber terbuka yang merupakan alternatif dari server web Netscape. Apache HTTP Server adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi yang berguna untuk informasi dan menjalankan situs web. Apache dikembangkan oleh komunitas pengembang terbuka di bawah naungan Apache Software Foundation.

2. MySQL

MySQL (My Structured Query Language) adalah program yang berfungsi sebagai server yang memungkinkan banyak pengguna untuk mengakses banyak basis data.

3. PHP

PHP adalah bahasa scripting yang terutama digunakan untuk membuat aplikasi web yang kompleks, meskipun tidak menutup kemungkinan untuk penggunaan lain.

D. Pengertian HTML

Bagi Sibero(2013: 19)“ HyperText Markup Language ataupun HTML merupakan bahasa yang digunakan pada dokumen website selaku bahasa untuk pertukaran dokumen website”.

Bagi Arief(2011: 23)“ HTML ataupun HyperText Markup Language ialah salah satu format yang digunakan dalam

pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman website”.

Sebaliknya Bagi Nugroho(2013: 5)“ HTML merupakan kependekan dari (HyperText Markup Language), ialah suatu bahasa Scripting yang berguna buat menuliskan taman Website”.

Dari sebagian komentar diatas bisa disimpulkan kalau HTML(HyperText Markup Language) merupakan salah satu format bahasa Scripting yang digunakan buat menyebarkan data, pembuatan dokumen serta aplikasi yang berjalan di halaman website.

E. Pengertian CSS

SS adalah bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs.

CSS dibuat dan dikembangkan oleh **W3C (World Wide Web Consortium)** pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana. Dulu HTML tidak dilengkapi dengan tags yang berfungsi untuk memformat halaman. Anda hanya perlu menulis markup untuk situs.

Tags, seperti ****, diperkenalkan di HTML versi 3.2, dan ketika itu menyebabkan banyak masalah bagi developer. Karena website memiliki berbagai font, warna background, dan style, maka untuk menulis kembali (rewrite) kode memerlukan proses yang sangat panjang dan sulit. Oleh sebab itu, W3C membuat CSS untuk menyelesaikan masalah ini.

HTML dan CSS memiliki keterikatan yang erat. Karena HTML adalah bahasa markup (fondasi situs) dan CSS memperbaiki style (untuk semua aspek yang terkait dengan tampilan website), maka kedua bahasa pemrograman ini harus berjalan beriringan

a. METODE

Memuat tentang metodologi yang digunakan dan model pengembangan yang digunakan dalam membangun produk. Contoh metodologi adalah metodologi terstruktur, metodologi berbasis objek dan model pengembangan produk adalah *waterfall*, *linear sequential*, *spiral*, RAD, dan lainnya. Pada masing-masing tahapan model pengembangan, penulis menjelaskan hal-hal yang dilakukan dan *tools* apa yang digunakan (bila menggunakan *tools* tertentu).

Apabila tidak diperlukan, gambar tahapan model pengembangan produk tidak perlu digambarkan. Teori dan gambar mengenai *waterfall*, *linear sequential*, dan lainnya secara lengkap dan formal

Adapun kebutuhan minimal perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembangunan proyek ini dijelaskan dalam Table 1

Tabel 1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Nama	Keterangan
1	Windows	Minimal Windows 7 (32 bit atau 64 bit)
2	XAMPP	Versi 8.20 minimal
3	Visual Studio Code	Versi 1.74.3
4	Php	Versi 8 minimal
5	Css	Versi 3
6	Boostrap	Versi 4.0 minimal
7	Mysql	Versi 8.0

Adapun kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam membangun proyek ini dijelaskan dalam table

Tabel 2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras (LAPTOP)	Keterangan
Prosesor	Intel atau AMD
RAM	Minimal 4GB
HDD	Minimal 125GB

b. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian sistem yang dilakukan oleh penulis ialah menggunakan teknik Black Box. Pengujian sistem ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibuat bekerja dengan baik dan sesuai dengan apa yang direncanakan.

Berikut ini merupakan contoh situasi pengujian yang dilakukan pada website PT padasuka Motor Sport dengan memanfaatkan teknik Black Box untuk memastikan sistem berjalan dengan yang direncanakannya.

1. Pengujian Login dan Logout

Tabel 3 Pengujian Login Dan Logout

Kasus dan Hasil Uji			
Aktivitas	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Input Username dan Password sesuai dengan akun yang sudah terdaftar, kemudian Login	Dapat Masuk kedalam sistem	Setelah Input Username dan Password, admin bisa masuk kedalam sistem	Berhasil

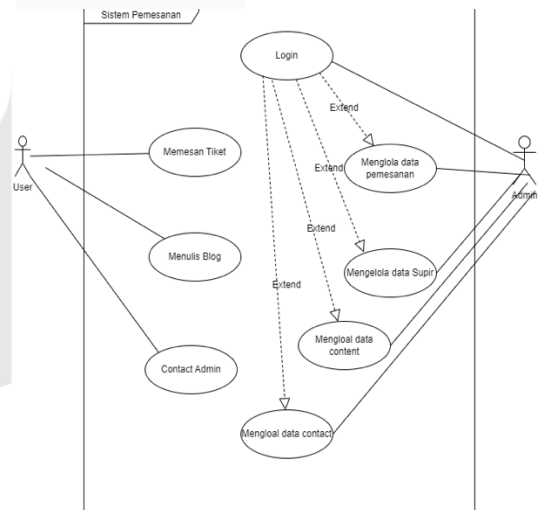
2. Pengujian Menu Daftar Penumpang

Tabel 4 Pengujian Menu Daftar Penumpang

Kasus dan Hasil Uji			
Aktivitas	Yang diharapkan	Pengamatan	Hasil
Input data penumpang lalu submit	Dapat masuk kedalam system	Setelah input data Penumpang lalu submit dan masuk ke databse penumpang	Berhasil

A. Gambar

Gambar 1 Use Case Diagram

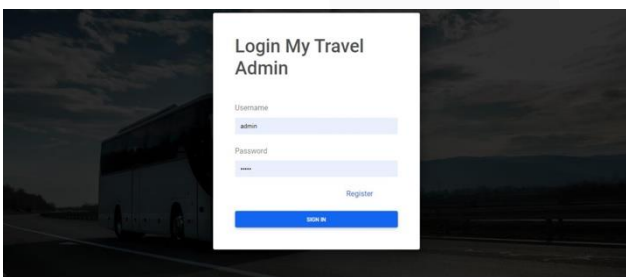


Dalam Use Case ini user dapat melakukan pemesanan tiket, menulis blog, dan melakukan kontak ke admin. Admin harus melakukan login terlebih dahulu akun yang di dapat berasal dari manajemen padasuka travel. Setelah melakukan login admin dapat melakukan mengelola data pemesana, pengelolaan data supir termasuk penugasan di dalamnya dan mengeloladata content dan menegloala data terkait kontak yang dilakukan oleh use.

Gambar 2 Tampilan WebSite



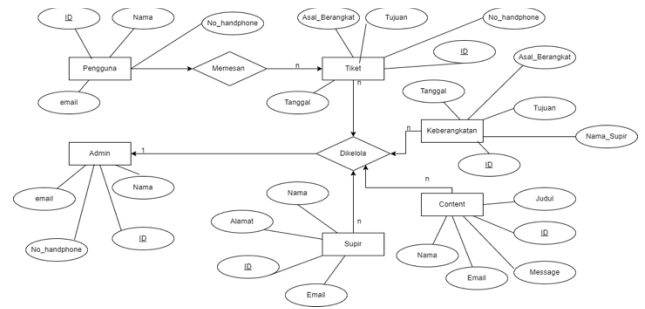
Gambar 3 Halaman Login



Gambar 4-3 Halaman Utama Admin

No.	Nama Penumpang	Tujuan	Jumlah Kursi	E-Mail	No. Handphone	Tanggal Keberangkatan	
1	Faruq	Bali	3	faruq@gmail.com	08912223131	2023-03-15	Hapus Edit Print
2	Virgoan	Jakarta	1	vir@gmail.com	08919191919191	2023-03-24	Hapus Edit Print
3	Yuda	Surabaya	3	Yuda@gmail.com	089771212221122	2023-03-24	Hapus Edit Print

Gambar 4 Entity Relationship Diagram



Disini Pengguna atau user dapat memesan banyak tiket. Banyak Data content, keberangkatan dan supir dikelola oleh satu admin yang bertugas.

B. Tabel

Bagian Pada ini penulis akan menjelaskan tentang penerapan rancangan dan konfigurasi yang telah dibuat sebelumnya. Penulis akan menggambarkan hasil implementasi dan konfigurasi, serta cara menggunakan fitur reminder yang sudah dibuat sebelumnya. Beberapa menu yang ada pada halaman admin website PT. PADASUKA MOTOR SPORT (PAMOS)

Tabel 5 Implementasi

Tabel 4-1 Implementasi

No	Menu	Sub Menu	Fungsi
1	Daftar Penumpang	-	memunculkan data penumpang Menambahkan daftar penumpang Hapus, Edit data penumpang Print pemesanan
2	Jadwal	-	Memunculkan data jadwal pemberangkatan para penumpang Hapus dan edit data jadwal pemberangkatan Memberikan notif kepada driver yang akan bertugas
3	Daftar Supir	-	Memunculkan data para supir Menu Hapus dan Edit data supir Menu tugas untuk menugaskan supir
4	Gallery	-	-Memunculkan foto-foto yang sudah di berhasil di upload
5	Artikel	-	Data artikel yang sudah dibuat Tombol hapus artikel
6	Promo	-	- Memunculkan data promo yang sedang berlangsung - Edit dan Hapus data promo
7	Contact	-	- Memberikan informasi untuk bisa menghubungi lebih lanjut

c. KESIMPULAN

Melalui proses perancangan, website Promosi dan reminder berhasil dibuat, dan dengan setelah fitur-fitur yang ada berharap bisa membantu PT. PADASUKA MOTOR SPORT (PAMOS) dalam menjalankan usahanya baik dalam promosi ataupun reminder (peringat). Menjangkau lebih

luas dalam mengenalkan usahanya dan meminimalisir kesalahan yang sering terjadi.

REFERENSI

- [1] Xiang, Z., Tussyadiah, I., & Buhalis, D. (Eds.). (2017). *Consumer Behavior in Tourism and Hospitality Research*. Springer.
- [2] Neuhofer, B., Buhalis, D., & Ladkin, A. (Eds.). (2019). *Technology and Travel Tourism: Social, Economic and Environmental Implications*. Routledge.
- [3] Wöber, K. W., & Fuchs, M. (Eds.). (2018). *Information and Communication Technologies in Tourism 2018: Proceedings of the International Conference in Jönköping, Sweden, January 24-26, 2018*. Springer.
- [4] Sigala, M., & Christou, E. (Eds.). (2019). *Social Media in Travel, Tourism and Hospitality: Theory, Practice and Cases*. Springer..
- [5] Egger, R., Buhalis, D., & Gazzoli, G. (Eds.). (2019). *eTourism Case Studies: Management and Marketing Issues in eTourism*. Springer.
- [6] Buhalis, D., & Leung, D. (2018). Smart hospitality—Interconnectivity and interoperability towards an ecosystem. *International Journal of Hospitality Management*, 71, 41-50.
- [7] Inversini, A., & Schegg, R. (Eds.). (2014). *Information and Communication Technologies in Tourism 2014: Proceedings of the International Conference in Dublin, Ireland, January 21-24, 2014*. Springer.
- [8] Fuchs, M., & Höpken, W. (Eds.). (2016). *Information and Communication Technologies in Tourism 2016: Proceedings of the International Conference in Bilbao, Spain, February 2-5, 2016*. Springer.
- [9] Tussyadiah, I., & Inversini, A. (Eds.). (2017). *Information and Communication Technologies in Tourism 2017: Proceedings of the International Conference in Rome, Italy, January 24-26, 2017*. Springer.
- [10] Chung, N., Koo, C., & Nam, K. (2015). The role of on-site social commerce features in enhancing travelers' purchase intention. *Computers in Human Behavior*, 48, 424-432.