BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan data Internet World Stats, dalam kurun waktu 1995-2008 jumlah pengguna internet (*netter*) di dunia meningkat drastis. Pertumbuhan internet dalam beberapa tahun terakhir ini, Indonesia menjadi pangsa pasar *netter* yang sangat potensial. Diperkirakan untuk tahun berikutnya, pertumbuhan *netter* Indonesia akan meningkat rata-rata 20%. Diawal tahun 2008, jumlah *netter* Indonesia sekitar 25 juta pengguna.Dan diakhir 2008 diperkirakan telah mencapai 30 juta pengguna. Namun angka 30 juta ini masih relatif kecil karena baru 13% penduduk Indonesia menikmati fasilitas internet, angka ini masih jauh dari penetrasi *netter* dunia yang mencapai 23.5% atau 17.2% di Asia. Persentase *netter* Indonesia (13%) masih kalah jauh dengan negara-negara tetangga di Asia seperti Singapura, Malaysia, Thailand dan China.

Melihat hasil data tersebut, lembaga-lembaga pemerintah ataupun lembaga-lembaga swasta saat ini lebih banyak menggunakan teknologi sebagai salah satu cara mereka bertahan dalam persaingan bisnis mereka. Dimana penggunaan internet akan mendominasi kegiatan–kegiatan yang dilakukan, tidak hanya itu mungkin saja penggunaan internet ini dapat dijadikan sebagai alat untuk bersaing antara perusahaan yang satu dengan perusahaan yang lainnya, salah satunya dalam menyampaikan informasi yang tepat, terkini, akurat, serta dapat

diakses secara cepat. Selain itu juga penyajian suatu informasi juga perlu mendapatkan perhatian serius untuk menarik pelanggan. Adanya perubahan–perubahan ekonomi yang sering terjadi pada saat ini akan mempengaruhi terhadap suatu perusahaan, oleh karena itu perusahaan harus dapat menyesuaikan diri atau beradaptasi dengan cepat agar perusahaan tetap berada dalam jalur persaingan dengan perusahaan yang lainnya.

PT. Java Sentra Mandiri Utama merupakan suatu perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa *tour* ke luar negeri yang berperan membantu pelanggannya untuk menguruskan semua fasilitas khususnya dalam hal transportasi, penginapan. Dengan adanya kerja sama serta dukungan penuh dari instansi–instansi lain seperti maskapai penerbangan, serta adanya kerja sama dengan agen atau pihak terkait di luar negeri, maka diharapkan PT. Java Sentra Mandiri Utama mampu bersaing dengan perusahaan lain yang bergerak dalam bidang yang sama.

Selama ini PT. Java Sentra Mandiri Utama memiliki adanya beberapa masalah yang menghambat kerjanya perusahaaan berupa keterbatasan sarana promosi, pemasaran maupun sarana pemesanan. Promosi yang dilakukan oleh perusahaan belum begitu efektif diantaranya situs yang dimiliki oleh perusahaan saat ini masih bersifat *static*, dimana jika ingin merubah *content* seperti menambahkan gambar, *update* harga ataupun yang lainnya masih dilakukan secara manual. Hal ini dapat menghabiskan waktu yang cukup banyak, pada akhirnya informasi yang berada dalam situs tersebut tidak *up to date*. Sehingga, konsumen yang membutuhkan jasa dari PT. Java Sentra Mandiri Utama memilih

datang secara langsung ke kantor atau dengan menghubungi telepon kantor untuk memesan atau hanya sekedar melihat–lihat dari jasa yang perusahaan tawarkan dan cara pembayaran dilakukan dengan tunai ataupun lewat transfer antar bank.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang timbul, PT. Java Sentra Mandiri Utama mengharapkan adanya sebuah media atau sarana yang dapat memecahkan masalah tersebut dalam hal ini adalah aplikasi *online* berbasis web atau yang lebih dikenal dengan *E-Commerce* (*Electronic Commerce*) yang dapat mengenalkan, memasarkan dan menjual jasa dalam rangka memperluas jangkauan pemasaran dan memudahkan konsumen dimanapun dan kapanpun.

Berdasarkan uraian penjelasan latar belakang permasalahan diatas maka topik atau judul yang diambil dalam penelitian ini adalah "**Aplikasi Pemasaran dan *Reservasi Online Tour And Travel* Berbasis Web Di PT. Java Sentra Mandiri Utama**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang sebelumnya, maka perumusan masalah yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara membuat *member* memperoleh informasi mengenai jasa yang ditawarkan oleh PT. Java Sentra Mandiri Utama.
2. Bagaimana cara mempermudah *member* untuk melakukan transaksi dimanapun dan kapanpun tanpa harus datang langsung ke perusahaan tersebut.

3. Bagaimana membuat *member* nyaman dan mudah dalam menggunakan jasa di PT. Java Sentra Mandiri Utama tanpa harus datang langsung ke perusahaan tersebut.
4. Situs yang dimiliki oleh perusahaan saat ini masih bersifat *static*, sehingga informasi yang terdapat di dalamnya tidak *up to date*.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, maka maksud dari penyusunan skripsi ini adalah untuk membangun aplikasi pemasaran dan *reservasi online tour and travel* berbasis web di PT. Java Sentra Mandiri Utama.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah sebagai berikut.

1. Dengan adanya sistem ini, diharapkan mampu meningkatkan kinerja di PT. Java Sentra Mandiri Utama.
2. Meningkatkan pelayanan dan penyampaian informasi terhadap *member*.
3. Memberikan kemudahan dalam melakukan transaksi pembayaran tanpa harus mengunjungi kantor secara langsung yakni bersifat *online* serta menjamin keamanan pada saat transaksi tersebut dilakukan.
4. Memudahkan *member* dalam *reservasi* tanpa harus mendatangi kantor secara langsung.
5. Membangun situs yang bersifat dinamis agar menghasilkan informasi yang selalu *up to date*.

6. Membantu PT. Java Sentra Mandiri Utama dalam menawarkan dan mempromosikan paket jasa *tour* ke pelanggan.

1.4 Batasan Masalah/Ruang Lingkup Kajian

Didalam mengkaji suatu permasalahan diperlukan suatu pembatasan agar pengkajiannya tidak terlalu meluas dan lebih terarah. Berikut adalah batasan-batasan dalam penulisan tugas akhir ini.

1. Data yang dikelola dalam aplikasi ini adalah data admin, data *member*, data kategori, data paket, data wisata, data hotel, data pembayaran, dan laporan.
2. Pemesanan dilakukan secara *online*.
3. Dalam pemesanan satu paket *tour*, maksimal pemesanan hanya untuk 6 orang saja.
4. Negara tujuan yang ada dalam aplikasi ini adalah Malaysia.
5. Dalam aplikasi ini terdapat beberapa paket *tour*, dimana tiap paket *tour* memiliki harga yang berbeda-beda.
6. Terdapat tiga level pengguna dalam aplikasi ini yaitu Administrator sebagai pengguna *backend* situs, *member* dan pengunjung selaku pengguna *frontend* situs.
7. Metode pembayaran yang digunakan adalah metode pembayaran secara *offline* dan *online*. Untuk pembayaran secara *offline* menggunakan metode *transfer* langsung ke rekening antar bank. Sedangkan untuk pembayaran *online* menggunakan fasilitas pihak ketiga yaitu *Payment Gateway* (*Paypal*).

8. Dari segi keamanan aplikasi ini menggunakan *IP Dedicated* dan *Secure Socket Layer* (SSL) yang mendukung protokol *https:* agar terjamin keamanannya saat *transfer* dari *browser* pelanggan ke *webserver*.
9. Untuk berkomunikasi dengan pihak perusahaan, dalam aplikasi ini menyediakan layanan konsultasi *chatting* melalui Yahoo Messenger.
10. Sebagai penunjang media promosi sistem yang akan dibangun berintegrasi dengan berbagai macam situs jejaring sosial seperti Facebook dan Twitter.
11. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur, dimana *tools* yang digunakan adalah *Flowmap* dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), sedangkan untuk menggambarkan diagram proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD).
12. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQL sebagai *database* dan aplikasi pembangun lainnya yaitu *Macromedia Dreamweaver* dan *Wamp Server* 2.0.
13. Terdapat fasilitas *backup* dan *restore database*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode analisis deskriptif yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dalam penelitian, dengan melalui tahapan sebagai berikut :

1.5.1 Tahapan Pengumpulan Data

Metodologi yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut.

a. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan dengan datang langsung ke PT. Java Sentra Mandiri Utama, hal ini meliputi :

a. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara berkomunikasi secara langsung dengan staf PT. Java Sentra Mandiri Utama.

b. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

b. Studi pustaka

Mengumpulkan informasi dan data dengan cara membaca buku-buku referensi yang dapat dijadikan acuan pembahasan dalam permasalahan ini.

1.5.2 Tahapan Pembangunan Aplikasi

Tahap pembangunan aplikasi *e-commerce* ini, menggunakan model *waterfall* yang mengacu pada aturan Sommerville. Fase-fase dalam *Waterfall Model* diantaranya adalah *Requirements analysis and Definition, System and software design, Implementation and unit testing, Integration and system testing*

dan *Operation and maintenance* [7]. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut:

a. *Requirements analysis and definition*

   Pelayanan, batasan dan tujuan sistem ditentukan melalui konsultasi dengan *user* sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.

b. *System and software design*

   Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

c. *Implementation and unit testing*

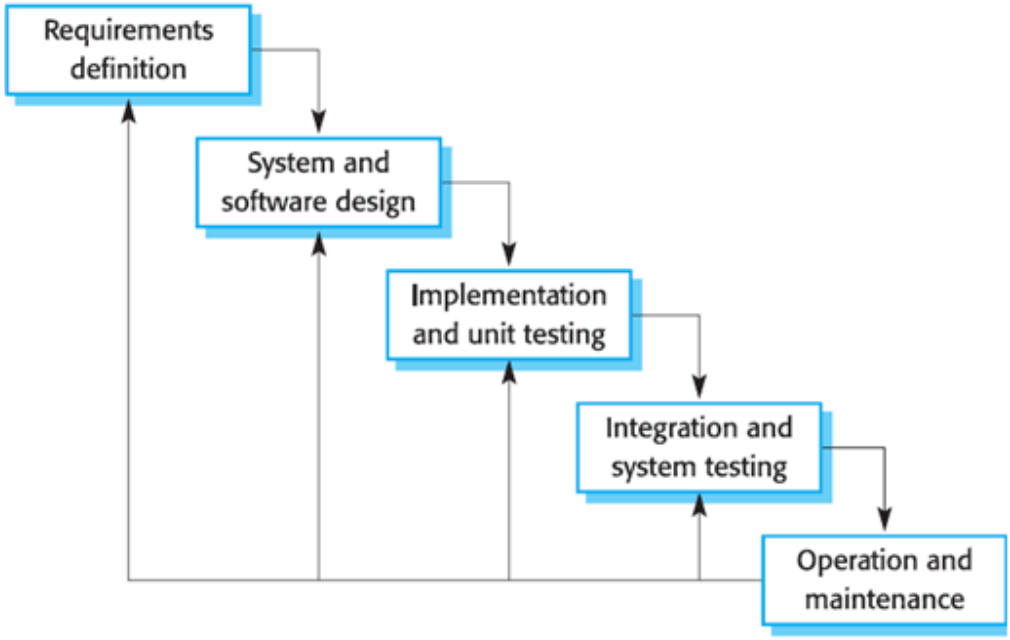
   Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.

d. *Integration and system testing*

   Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan system telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim ke pelanggan.

e. Operation and maintenance

Tahap mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.



Gambar 1.1 Model Waterfall

1.6 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, maksud dan tujuan, perumusan masalah, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan tentang perusahaan yang menjadi tempat diadakannya penelitian dan berisi landasan teori yang menjelaskan secara umum teori-teori yang mendukung dalam perancangan dan pembangunan aplikasi, juga menjelaskan teori umum yang berkaitan dengan judul, teori program dengan aplikasi yang digunakan, teori khusus yang berkaitan dengan istilah-istilah yang dipakai dalam perancangan aplikasi *e-commerce*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisis sistem, yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, pengkodean, analisis kebutuhan non fungsional yang terdiri dari analisis perangkat keras, analisis perangkat lunak, analisis kebutuhan pengguna dan analisis basis data beserta solusi yang diberikan. Pada bab ini juga berisikan tentang perancangan untuk sistem yang akan dibangun, berdasarkan data terstruktur yaitu menggunakan *flowmap* dengan *tools* yang digunakan yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Data Flow Diagram* (DFD).

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat disertai juga dengan hasil pengujian dengan menguji sistem secara *alpha* menggunakan metode *black box* yang berfokus pada persyaratan fungsional dan *betha* dengan kuisioner dari aplikasi sehingga

diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi yang *user-friendly*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem yang telah dibangun.