BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat sekarang ini teknologi sudah berkembang dengan sangat cepat, karena banyak ilmuwan dan orang kreatif yang ditunjang dengan peralatan-peralatan canggih, dapat dengan mudah menuangkan ide – ide mereka ke dalam bentuk nyata.

Salah satu dari hasil teknologi yang dibantu dengan peralatan canggih tersebut adalah *Internet*. *Internet* sudah digunakan oleh banyak orang. Semua orang yang pernah mengakses *internet* akan mempunyai pandangan bahwa *internet* sangat membantu dalam memecahkan masalah mereka. Banyak ilmu pengetahuan, produk – produk dapat dilihat melalui *internet* dan penulis juga berpikir hampir semua hal yang ada di dunia ini dapat dilihat melalui *internet*.

Penggunaan *internet* bagi kalangan bisnis atau pengusaha dipandang sebagai suatu peluang yang bagus untuk memperlancar bisnis mereka. Mereka dapat mempromosikan produk – produk atau jasa yang mereka jual di *internet*. Orang Indonesia dapat membeli barang dari negara lain tanpa harus datang ke negara tersebut, karena di *internet* sudah dikenal *On-Line Shopping*. *On-line shopping* sangat memudahkan pengguna *internet* untuk mengetahui klasifikasi barang yang akan mereka beli, mengetahui harganya, dan membeli barang

tersebut tanpa harus keluar dari rumah. Sekarang hal ini bukanlah suatu hal yang menakjubkan lagi.

Selama ini, ketika penulis membaca koran lokal tentang iklan biro perjalanan, penulis belum pernah melihat ada biro perjalanan yang mencantumkan alamat *website* mereka, oleh karena itu penulis berkesimpulan bahwa belum ada biro perjalanan di Bandung yang telah mempunyai *website*. Maka penulis akan mencoba membuat sebuah perangkat lunak berbasis *web* untuk sistem informasi tentang biro perjalanan. Penulis memilih perangkat lunak berbasis *web* agar dapat diakses lewat *internet*. Sebagai bahan pengamatan, penulis melakukan survei di sebuah biro perjalanan.

Para calon *customer* biro perjalanan, biasanya menanyakan tentang keunggulan dari lokasi yang akan mereka pilih. Mereka harus datang ke biro perjalanan dan bertanya di sana. Jika informasi itu dapat dengan mudah mereka dapatkan tanpa harus keluar dari rumah, maka mereka dapat mengefisienkan waktu dan biaya perjalanan yang mereka pergunakan. Selain itu mereka juga dapat memiliki waktu yang cukup untuk berpikir untuk mengambil keputusan, ke mana mereka akan pergi, dan berapa biaya yang diperlukan untuk berekreasi. Hal ini adalah sebuah masalah yang sering terjadi. *Internet* dapat menjawab pertanyaan tersebut dengan mudah.

1.2 Maksud danTujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah perangkat lunak berbasis *web* untuk sistem informasi biro perjalanan. Perangkat Lunak yang dibangun akan mampu :

1. Membantu memberi informasi kepada calon *customer* jika mereka ingin mengetahui tentang tempat – tempat rekreasi.
2. Memberi kemudahan kepada calon customer untuk memesan pelayanan jasa biro perjalanan.
3. Membantu meringankan tugas biro perjalanan dalam mengelola *database* tentang informasi data tour.
4. Menambah jumlah *customer* untuk meningkatkan pendapatan biro perjalanan.

1.3 Metodologi Penelitian

Tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan laporan ini adalah :

1. Survei

Penulis telah melakukan survei terhadap sebuah perusahaan biro perjalanan :

Nama : JACKAL HOLIDAYS TOUR AND TRAVEL,

Alamat : Jln. Gatot Subroto No.46B. Bandung

Survei ini dilakukan untuk mengetahui cara kerja dari sebuah biro perjalanan tersebut, sehingga dapat diketahui sistem informasi seperti apa, yang

mereka butuhkan. Jenis survei yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara mengenai aturan - aturan yang ada di biro travel tersebut, prosedur – prosedur kerja, persyaratan bagi para calon pengguna biro perjalanan dan hal – hal yang terkait di dalamnya.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dilakukan untuk mengetahui masalah – masalah yang dialami oleh biro perjalanan pada saat ini, dan akan dicari solusi pemecahan masalah tersebut.

3. Studi Pustaka

Untuk mengumpulkan dasar teori laporan ini dilakukan *studi pustaka*, yaitu dengan cara mengumpulkan bahan – bahan untuk pembuatan laporan ini di beberapa tempat, seperti, toko – toko buku dan perpustakaan.

Sedangkan, topik-topik bahan yang dikumpulkan adalah tentang biro perjalanan, sistem informasi, dan rekayasa perangkat lunak.

4. Pengembangan Perangkat Lunak Biro Perjalanan.

Dalam pengembangan perangkat lunak sistem informasi ini, penulis akan menggunakan teknik *Classic Life Cycle* (Daur Hidup Klasik) atau model *waterfall.*

Metode ini membutuhkan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan perangkat lunak. Pemodelan ini menyangkut aktivitas-aktivitas berikut ini :

1. Analisis sistem → menganalisis dan mendefinisikan masalah dan kemungkinan solusi untuk perangkat lunak.
2. Desain Sistem → merancang input, output, struktur file, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem informasi.
3. Pembangunan dan pengujian sistem → membangun perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem dan melakukan pengujian secara akurat.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan referensi, terdapat beberapa transaksi dalam satu biro perjalanan :

- Paket Perjalanan Wisata (*travelling package*)
- Penyewaan bus pariwisata
- Pengiriman barang

Tapi pada laporan kerja praktek ini penulis membatasi masalah menjadi :

1. Perangkat lunak ini hanya menangani satu transaksi saja, yaitu perangkat lunak tentang paket perjalanan wisata.
2. Perangkat lunak ini tidak melayani pembatalan transaksi, baik dari pihak *customer* maupun pihak biro perjalanan dengan alasan apapun.
3. Perangkat lunak yang akan dibangun ini tidak menangani proses negosiasi jadwal keberangkatan antara admin dengan *customer*.

4. Diasumsikan bahwa sistem BANK dapat menangani masalah validasi kartu kredit yang digunakan *customer*.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi terhadap objek yang diteliti, maka penulis memberi judul laporan Kerja Praktek ini adalah :

"SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DI JACKAL HOLIDAYS TOUR AND TRAVEL".

1.5. Sistematika Pembahasan

Laporan ini disusun dengan metodologi pembahasan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, tujuan pembuatan, batasan-batasan masalah, tahapan pelaksanaan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori tentang sistem informasi berbasis *web*, rekayasa perangkat lunak, proses metode analisis dan desain.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis dan perancangan perangkat lunak, analisis dilakukan terhadap sistem yang sudah ada (sistem kini, yang tidak berbasis komputer) dan merancang perangkat lunak yang akan dibangun (sistem usulan yang berbasis *web*).

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan perangkat lunak, dan saran untuk lebih menyempurnakan atas hasil kerja yang telah dilakukan dalam kerja praktek ini.