

Sistem Informasi Marketplace Sebagai E-Promotion di Traveria *MarketPlace Information System as E-promotion in Traveria*

Muhamad Shaq Al Faruqi¹, Andri Sahata Sitanggang

^{1,3} Universitas Komputer Indonesia

² Universitas Komputer Indonesia

Email : Alfaruqi646@gmail.com

Abstrak - Pada dunia bisnis memerlukan media internet sebagai penghubung antara penjual dan pembeli dengan tidak dibatasi ruang dan waktu dalam melakukan transaksi secara langsung dalam memanfaatkan teknologi informasi. Permasalahan yang terjadi dimana tidak adanya suatu sarana yang dapat memberikan informasi paket wisata yang dibutuhkan secara langsung pada konsumen. Maka dalam membantu untuk mempromosikan suatu paket wisata dapat dibantu dengan membangun sistem informasi marketplace sebagai e- promotion sebagai media untuk mengenalkan produk atau jasa yang dapat membantu konsumen menemukan paket wisata yang tersedia dengan mudah dan memfasilitasi dalam memasarkan paket wisata dan bertransaksi secara langsung. Sistem informasi yang di bangun menggunakan metode penelitian eksploratif yaitu penelitian dengan tujuan menciptakan produk baru dari fakta yang ada. Dimulai dari analisis dan pengamatan sistem yang berjalan dengan cara wawancara dan observasi pada tempat penelitian agar mendapatkan data yang dibutuhkan agar sesuai kebutuhan perancangan. Kemudian dalam perancangan sistem tersebut menggunakan metode pendekatan berorientasi objek yang dimana alat bantu nya terdiri dari Use Case, Skenario Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, dll. Hasil Penelitian menunjukkan membangun sistem informasi marketplace sebagai e-promotion berfungsi dalam mengenalkan suatu produk atau jasa yang dibutuhkan dalam informasi paket wisata dan bertransaksi secara langsung.

Kata Kunci : Marketplace, E-Promotion, Paket Wisata

Abstract - In the business world requires internet media to connect between sellers and buyers with unlimited space and time constraints in conducting transactions directly in utilizing information technology. Problems that occur where there is no means that can provide tour package information needed directly to consumers. So in helping to promote a tour package, it can be helped by built a marketplace information system as e-promotion as a medium to introduce products or services that can help consumers find easily available tour packages and facilitate in marketing tour packages and transacting directly.

The information system built using explorative research methods, it is the research with the aim of creating new products from the facts that exist. Starting from the analysis and observation of the system that runs by means of interviews and observations at the research site in order to get the data needed to fit the design needs. Then in the design of the system using an object-oriented approach method where the tool consists of Use Case, Use Case Scenarios, Activity Diagrams, Sequence Diagrams, etc.

Research results show that built an information system marketplace as an e-promotion functions in introducing a product or service needed in tourist package information and transacting directly.

Keyword : Marketplace, E-Promotion, Tour Packages.

I. PENDAHULUAN

Setiap daerah di Indonesia maupun Mancanegara memiliki potensi besar pada bidang pariwisata yang dapat dilihat dari segi kebudayaan, keindahan alam, dan banyak tempat yang menarik bagi wisatawan. Menurut Undang-Undang No.10 Tahun 2009 tentang kepariwisataan, pariwisata adalah berbagai jenis kegiatan wisata yang didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, dan pemerintah pusat ataupun daerah. Maka usaha pariwisata yang bergerak di bidang jasa saat ini telah berkembang sehingga tumbuh sebagai kebutuhan manusia sebagaimana usaha-usaha lainnya. Sehubungan dengan ruang lingkup dari pariwisata itu sendiri ialah menyediakan jasa perjalanan dan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan manusia dalam melakukan *tour* atau perjalanannya, maka salah satu usaha pariwisata yang menyediakan jasa perjalanan tersebut sering di kenal dengan agen *tour* atau travel. Usaha perjalanan wisata memiliki peranan penting dalam menunjang pengembangan pariwisata karena usaha ini sebagai jembatan utama dalam mempromosikan berbagai objek wisata di domestik maupun mancanegara, Namun terkadang terjadi kendala dari segi pemasaran atau promosi dari suatu perjalanan wisata yang dimana konsumen sulit mendapatkan informasi perjalanan wisata yang di pasarkan oleh setiap agent tour dan mencari perjalanan wisata yang sesuai kebutuhan serta dalam melakukan pemesanan tidak tersedia fasilitas yang menunjang dengan mudah dan langsung. Maka adanya suatu solusi yang dimana dengan dibuatnya sistem informasi marketplace e-promotion dapat membantu para agent tour untuk memasarkan dan mempromosikan paket perjalanan wisata.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan yang dilakukan oleh Ronny Mantala di Politeknik Negeri Banjarmasin[1], pada penelitian tersebut melakukan penelitian bagaimana untuk merancang suatu Sistem Informasi Pariwisata khususnya kota Banjarmasin berbasis teknologi mobile smartphone Android, yang selain menginformasikan suatu obyek pariwisata disekitar kota Banjarmasin dengan memanfaatkan teknologi Google Maps dan GPS (Global Positioning System) untuk mengarahkan wisatawan ke obyek-obyek wisata yang dituju. Sedangkan yang dilakukan oleh Mira Afrina, Ali Ibrahim, Tumpol S Simarmata di Universitas Sriwijaya[2], pada penelitian ini bagaimana mengembangkan pariwisata kota Palembang dengan menggunakan sistem yang memanfaatkan internet dan teknologi Location Based Service (LBS).

Adapun tujuan dari sistem informasi marketplace e-promotion yang memiliki fungsi sebagai promosi pihak agent travel dengan informasi perjalanan wisata yang dimiliki, dan dapat membantu konsumen melakukan reservasi secara langsung dengan para agent travel tanpa harus mengunjungi tempat agent travel berada. Maka sistem yang akan dibuat oleh peneliti yaitu dengan judul “Sistem Informasi Market Place Sebagai E-Promotion di Traveria”.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Sistem

sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.[3]

B. Pengertian Informasi

sekumpulan fakta (data) yang telah diolah atau hasil dari pengolahan data yang memberikan makna atau arti yang berguna bagi penerima.[6]

C. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan terpadu yang terdiri dari sekumpulan manusia, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, dan sumber data, yang mempunyai fungsi sebagai pengumpulan, pengubah, dan penyebar informasi dalam sebuah organisasi/kumpulan [8]

D. Pengertian Sistem Informasi Marketplace

e-Marketplace merupakan pasar secara virtual berbasis internet dimana dapat memperkenalkan produk dan melakukan transaksi pertukaran barang atau jasa. e-Marketplace juga dapat dikategorikan sebagai hubungan transaksi secara langsung maupun tidak langsung sehingga e-Marketplace dapat mempermudah dalam menyampaikan detail informasi mengenai produk yang mereka pasarkan[10]

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara ilmiah dalam mencari dan mendapatkan data yang memiliki kaitan dengan prosedur dalam melakukan penelitian. Metode penelitian yang digunakan terdiri dari beberapa metode yaitu metode pendekatan dan metode pengembangan sistem. Dalam penelitian yang dilakukan pada PT Birama Idaman Express dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan pengumpulan data eksploratif. Artinya, menciptakan produk baru dari data yang dikumpulkan dari fakta yang ada. Untuk pendekatan sistem yang dilakukan dengan berorientasi objek dan metode pengembangan sistem menggunakan prototype. Di penelitian ini ada beberapa tools yang digunakan seperti usecase diagram, skenario usecase, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah suatu pengertian terhadap kebutuhan fungsional sebagai persiapan untuk melakukan penggambaran dan perancangan sistem yang diusulkan. Analisis sistem ini bertujuan untuk mengetahui lebih jelas dari cara kerja sistem yang sedang berjalan, sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya. Dalam hal ini Sistem informasi yang diusulkan oleh penulis merupakan sistem informasi berbasis website yang dimana sistem tersebut merupakan sistem marketplace sebagai e-promotion dalam paket perjalanan wisata.

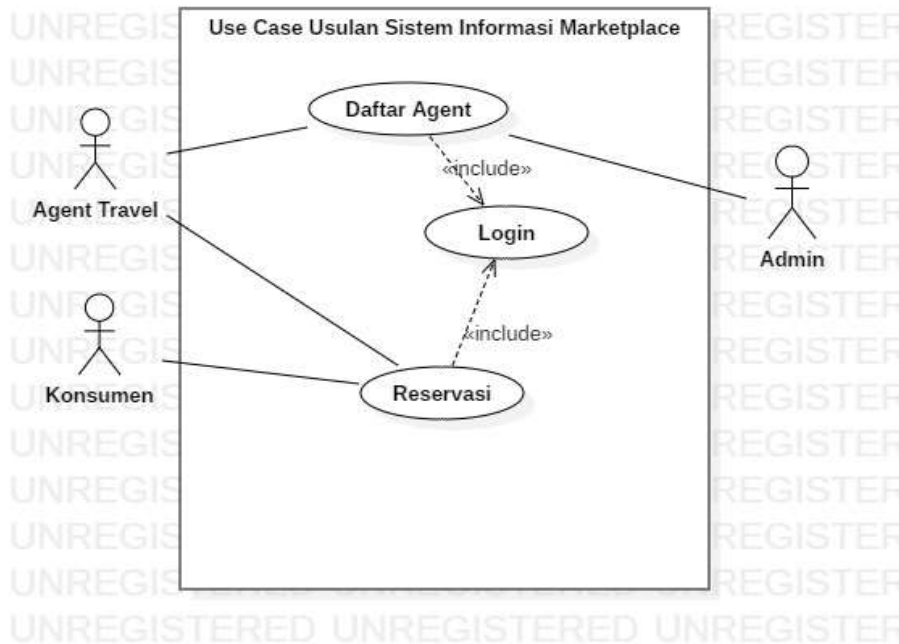
B. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk memberikan gambaran yang jelas dan diharapkan dapat mampu membantu user sistem ini dalam mendapatkan informasi paket perjalanan wisata domestik ataupun internasional secara mudah dan langsung yang tidak dibatasi teritori ruang dan waktu, selain itu juga dapat mempermudah para agent travel khususnya untuk memperkenalkan jasa paket perjalanan wisata itu sendiri serta membantu masyarakat dalam mendapatkan informasi dan melakukan reservasi paket perjalanan wisata tersebut dengan mudah.

C. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Gambaran umum dari sistem yang diusulkan ini adalah sistem ini dapat memberikan kemudahan kepada para agent travel untuk memperkenalkan paket perjalanan wisata dengan membuka agent secara online sehingga dapat menjual produknya sendiri. Selain itu dapat membantu dalam hal proses pengolahan data dan memberikan informasi kepada konsumen serta memperkenalkan produk mereka sehingga jangkauan promosi mereka menjadi lebih luas.

Mempermudah masyarakat atau konsumen untuk melakukan transaksi melalui website yang disediakan untuk melayani konsumen dalam melakukan pencarian produk, pemilihan produk, hingga reservasi dan konfirmasinya yang dapat dilakukan secara online tanpa mengharuskan konsumen untuk datang langsung ke tempat agent tour dalam hal reservasi.

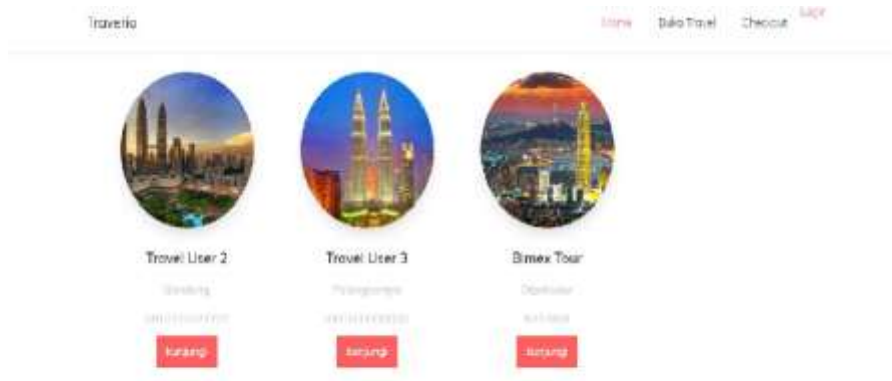


Gambar 1. Usecase yang diusulkan

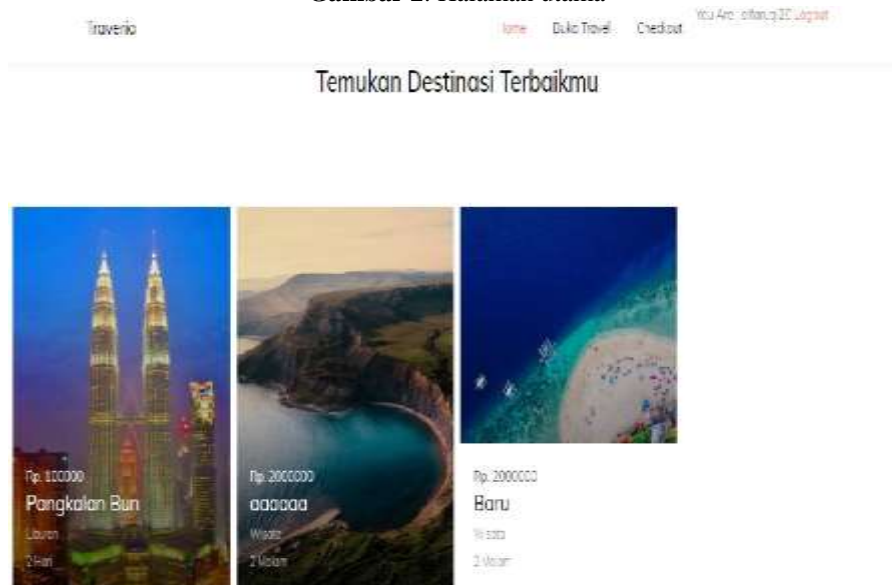
- 1) Implementasi Perangkat Lunak
 1. Sistem operasi window 7 versi 6.1 (build 7601: Service pack 1)
 2. Sublime Text Build 3134
 3. XAMPP v3.2.2
 4. Web browser
- 2) Implementasi Perangkat Keras
 1. Intel Pentium atau selebihnya
 2. RAM minimal 1 GB
 3. Harddisk dengan kapasitas minimal 50 GB
 4. Mouse, keyboard, dan monitor.

3) Implementasi Antar Muka

Berikut ini merupakan implementasi antar muka dari sistem informasi marketplace yang penulis bangun:



Gambar 2. Halaman utama



Gambar 3. Menu Produk Travel

Booking

No Produk	0
Nama Pemesan	Aady Adh Shady
Alamat	Jl. Cagarin No 83 Jombang
No Telepon	08561010027
Email	ady101@gmail.com
Tujuan	Expatri Billing
Durasi	3 Hari 2 Malam
Jumlah Orang	Jumlah Orang
Tanggal Berangkat	10-01-2018
Tanggal Pulang	11-01-2018

Gambar 4. Menu Reservasi

No	Produk	Thumbnail	Deskripsi	Nomor	Harga	Status	Aksi
1	Destinasi		Destinasi	123456789	1000000000	1	Edit Hapus
2	Wisata		Wisata	123456789	1000000000	1	Edit Hapus
3	Tempat		Tempat	123456789	1000000000	1	Edit Hapus

Gambar 5. Menu Admin Travel

Tambah Produk

Destination Tour Package:

Duration Tour Package:

Price Tour Package:

Category:

Date of Expense:

Level:

Image Tour Package:

Photo Invoice:

Activities:

Tour Price:

Gambar 6. Tambah Produk

V.KESIMPULAN DAN SARAN

Dengan membangun sistem informasi marketplace sebagai e-promotion yang berbasis web ini dapat mempermudah dan memfasilitasi bagi agent-agent travel yang berada di kota Bandung khususnya dalam memperkenalkan travel mereka beserta wisata-wisata yang ditawarkan pada masyarakat luas dan menghemat biaya dalam melakukan hal tersebut. Selain itu dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah masyarakat dalam mengetahui informasi wisata dan melakukan proses reservasi dengan mudah dan real-time sehingga menghemat waktu dalam bertransaksi.

Dengan ini peneliti menyarankan agar sistem ini dapat dikembangkan lagi seiring dengan kebutuhan pengguna yang ingin dipenuhi dalam sistem, seperti dimana pengguna ingin ada proses pembayaran ataupun ruang lingkup pihak agent travel yang lebih luas lagi dan diharapkan dapat mencapai tahap kualitas dan kinerja yang lebih baik kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ronny Mantala, "pengembangan sistem informasi pariwisata kota banjarmasin berbasis android", *At-Tadbir : Jurnal Ilmiah Manajemen* Volume I Nomor 1, Januari 2017.
- [2] Mira Afrina, "pengembangan sistem informasi pariwisata kota Palembang berbasis mobile android", *Jurnal Sistem Informasi (JSI)*, VOL. 8, NO. 2, Oktober 2016.
- [3] Abdul Kadir. 2014. *Pengenalan Sistem Edisi Revisi*. Andi. Yogyakarta
- [6] Sutarman. 2012. "Buku Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta: Bumi Aksara.
- [8] Sahata S. Andri, "Perancangan Pemodelan Sistem Penentuan Keputusan Untuk Pemilihan Jurusan Menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE) Perguruan Tinggi Di Jawa Barat", *JURNAL PENGKAJIAN DAN PENERAPAN TEKNIK INFORMATIKA (PETIR)*, vol. 10, no. 2, pp. 91 -193. ResearchGate. Sept, 2017.
- [10] Mansur, "buletin bisnis dan manajemen", Volume 01, No. 01, Februari 2015.