

Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT.Tourinc Berbasis *Web*

Edo Yulistama¹, Dewi Kania Widyawati², Rima Maulini³

¹ mahasiswa, ² pembimbing 1, ³pembimbing 2

Jurusan Ekonomi dan Bisnis, Politeknik Negeri Lampung Jl. Soekarno Hatta No. 10

Rajabasa. Bandar Lampung, Telp (0721) 787309

Email : yulistama.yy@gmail.com

ABSTRAK

PT. Tourinc merupakan suatu perusahaan *startup* yang berdiri pada tahun 2013 dan berlokasi di Bandung. PT. Tourinc bergerak di bidang pembuatan dan pengembangan produk berupa perangkat lunak. Salah satu produk yang saat ini sedang dibangun oleh PT. Tourinc adalah aplikasi layanan jasa, yaitu layanan pemesanan tiket pesawat, kereta api, penginapan hotel, dan paket perjalanan wisata secara *online*. Sistem layanan pemesanan tiket PT. Tourinc merupakan sistem yang baru dan belum mempunyai sistem untuk divisi pemasaran khususnya layanan informasi promosi. Hasil dari tugas akhir ini adalah aplikasi pemasaran tiket berbasis *web* untuk membantu pengolahan data pemasaran khususnya promosi. Metode yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini adalah dengan metode *Prototype*.

Kata Kunci: Aplikasi Pemasaran, *Prototype*

PENDAHULUAN

PT. Tourinc merupakan suatu perusahaan *startup* yang berdiri pada tahun 2013 dan berlokasi di Bandung. PT. Tourinc bergerak di bidang pembuatan dan pengembangan produk berupa perangkat lunak. Salah satu produk yang saat ini sedang dibangun oleh PT. Tourinc adalah aplikasi layanan jasa, yaitu layanan pemesanan tiket pesawat, kereta api, penginapan hotel, dan paket perjalanan wisata secara *online*. Layanan jasa yang akan dibuat tidak hanya berfokus pada perjalanan domestik namun juga melayani perjalanan ke luar negeri. Tugas dari perusahaan penyedia layanan jasa salah satunya adalah menyediakan akomodasi, tiket perjalanan serta paket wisata. Salah satu keunggulan yang dimiliki

penyedia layanan jasa yaitu sistem reservasi *online*. Sistem ini memberikan kemudahan bagi *traveller* dalam mem-*booking* tiket dan kamar hotel maupun paket perjalanan wisata (Apsyari, 2018).

PT. Tourinc dalam menjalankan proses bisnisnya memiliki divisi seperti administrasi, keuangan, *Information Technology (IT) Support* dan pemasaran. Berdasarkan *observasi* dan wawancara dengan *project manager* PT. Tourinc, sistem layanan pemesanan tiket PT. Tourinc merupakan sistem yang baru dan belum mempunyai sistem untuk divisi pemasaran, sehingga masih memiliki beberapa kekurangan, yaitu (1) belum adanya layanan informasi promosi untuk konsumen dan *user*. (2) belum adanya

layanan *monitoring* khusus untuk divisi pemasaran. (3) belum adanya layanan *maintains member* yang sudah menjadi pelanggan pada sistem layanan pemesanan tiket PT. Tourinc. Divisi pemasaran bertanggung jawab dalam strategi pemasaran, mempromosikan produk dan layanan yang dimiliki PT. Tourinc. Dalam melakukan kegiatan promosi mengenai *discount* harga dari produk yang ditawarkan, divisi pemasaran akan banyak menerima data yang *kompleks*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, diperlukan solusi untuk menangani kebutuhan pemasaran khususnya promosi, maka solusi yang dapat diajukan adalah membangun aplikasi yang mampu memenuhi kebutuhan promosi secara *online*. Aplikasi ini dibuat bertujuan agar informasi promosi dapat tersampaikan dengan tepat sasaran, dapat dilihat kapan dan dimana saja oleh konsumen dan *user*. Promosi diharapkan dapat meningkatkan minat pelanggan untuk menggunakan layanan atau produk yang ditawarkan PT. Tourinc, oleh karena itu, penulis mengangkat judul “Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*” dengan menggunakan *Framework Laravel*.

Tinjauan Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Firmansyah & Arnie (2017), dalam artikel yang berjudul “Model Sistem Informasi Promosi dan *Management Event* Berbasis *Web*”, pada jurnal ini menggunakan metode observasi dan wawancara dalam pengumpulan data. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Sistem Informasi promosi &

management event berbasis *web* dapat membantu panitia untuk memenuhi jumlah peserta *event*.

Rahmawati & Mulyono (2016), dalam artikel yang berjudul “Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Berbasis *Web* pada Toko Billy”, dengan adanya Sistem Pemasaran *Online* dapat menghemat waktu dan mengurangi biaya sehingga dapat menambah pendapatan toko Billy. Pada pengolahan sistem pemasaran *website* toko Billy tidak perlu lagi penyimpanan data secara manual, namun sudah dapat menggunakan teknologi informasi dalam mengolah data karena sudah adanya sistem basis data atau *database* untuk menambah, menyimpan, mengedit, dan menghapus serta mengirim promo terbaru kepada pengunjung melalui *email* sehingga pengunjung dapat mengetahui produk terbaru, promo dan lain-lain. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *prototype*.

Triana Maulida (2018) dalam karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Tiket Rombongan Tk/Paud pada Pt. Kereta Api Persero *Drive Iv Tanjung Karang Berbasis Web*” pada perancangan aplikasi ini menggunakan *Web* sebagai media pengolahan data. Hasil akhir aplikasi berupa pemesanan tiket eksekutif bisnis, ekonomi secara *online*.

Vanny Annisa (2018) dalam karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi Penjualan *Online* Pada Minimarket Primer Koperasi Kartika Gatot Soebroto Berbasis *Web* Menggunakan *Php Native*” pada perancangan aplikasi ini menggunakan *MySQL* sebagai perancangan *database*. Hasil aplikasi ini diharapkan dapat membantu penjualan pada minimarket primer koperasi berbasis *online*.

Ivadatul Aliyah (2017) dalam karya ilmiah yang berjudul “Implementasi *Web Service* Dalam

Monitoring Pendapatan Perusahaan Dari Penjualan Tiket Bus Di Perum Damri Kantor Cabang Bandar Lampung Berbasis Web” pada aplikasi ini tahap pengujian sistem menggunakan metode *Black Box*.

Riska Rahmatul Janah (2018) dalam karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi Perhitungan Gaji Pegawai SMP IT Fitrah Insani Berbasis Web dengan Menggunakan *Framework Laravel*”, bertujuan memudahkan bendahara untuk mengelola gaji pegawai yang berbeda-beda. Aplikasi ini dibangun dengan berbasis *web* dengan menggunakan *framework Laravel* dan dibantu *database phpMyAdmin*.

Kiki Andriyani (2017) dalam karya ilmiah yang berjudul “Aplikasi Manajemen Pemesanan Ruang Rapat Berbasis Android di PT. ABC Kota Bandar Lampung” dalam melakukan pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan *observasi*. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode *prototype* dengan tahapan mendengarkan pelanggan (*Listen to Customer*), tahap merancang dan membuat (*Build/Revise Mock-Up*), dan tahap uji (*Customer Test Drives Mock-Up*).

Metodologi Pelaksanaan

Metode pengembangan *software* yang digunakan dalam membuat Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web* ini menggunakan *Prototype*, metode ini dipilih karena memiliki kemudahan dalam menjalin komunikasi antara pengembang sistem dan pengguna, *user* dapat memberikan masukan terhadap sistem sesuai dengan keinginannya, serta pengembangan sistem *Prototype* ini cocok

digunakan pada sistem yang mencakup ruang lingkup tertentu:

1. Analisis Kebutuhan *User*

Tahapan ini merupakan gabungan dari perencanaan dan analisis ini dilakukan untuk meneliti bagaimana kebutuhan akan sistem yang akan dibangun yaitu dengan mengumpulkan data serta informasi yang dilakukan dengan metode *observasi* yaitu dengan cara pengamatan langsung terhadap sistem yang berjalan saat ini. Pengumpulan data juga dilakukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur yaitu hanya memuat garis besar dari pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan pada narasumber.

2 Membuat *Prototype*

Setelah kebutuhan sistem telah tertata sesuai dengan analisis kebutuhan *user*, tahapan berikutnya adalah membuat *prototype* sistem menggunakan *Mapping chart*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *Flowchart*, Setelah data-data dasar dalam pembuatan Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web* telah didapatkan, selanjutnya mendesain dan menentukan alur dari sistem yang akan dibuat dan menciptakan *design* sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi saat ini.

3. Menyesuaikan *Prototype* Dengan Keinginan *User*

Tahapan ini pengembang menanyakan kepada pengguna atau pemilik sistem tentang *prototype* yang sudah dibuat apakah sesuai atau tidak dengan kebutuhan sistem., kemudian mengimplementasikan basis data, Pembuatan kode program dan menghubungkan ke *web* yang telah dibuat dengan *database*. Aplikasi ini

dibangun dengan *PHP* dengan menggunakan *framework Laravel* serta penulisan program dibuat menggunakan aplikasi *Visual Studio Code*.

4. Menggunakan *Prototype*

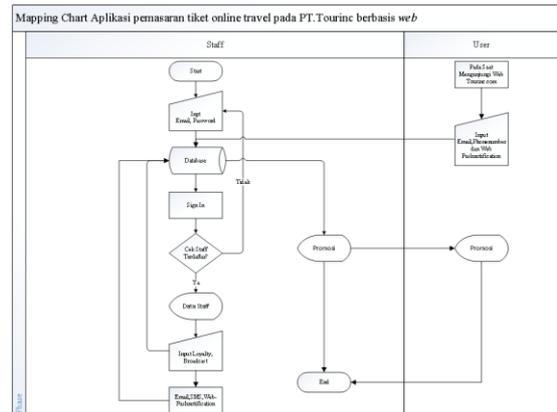
Tahapan ini dilakukan pengujian terhadap Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*, yang bertujuan untuk menjamin bahwa syarat dan spesifikasi sistem yang sesuai dengan kebutuhan *user* telah terpenuhi berdasarkan syarat-syarat yang didapatkan dari tahap sebelumnya. Adapun tahapan pengujian Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web* ini dilakukan dengan metode *Black Box Testing*.

Hasil dan Pembahasan

Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web* dibangun berdasarkan tahapan proses metode pengembangan sistem menggunakan metode *prototype*. Tahapan pengembangan sistem aplikasi dimulai dengan rencana kebutuhan hingga tahap implementasi.

1. Membuat *Prototype*

Tahap Membuat *Prototype* ini pengembang dari sistem akan membuat *prototype* dari data dan penjelasan oleh *user* atau pemilik dari sistem yang dibuat tersebut. Berikut *mapping chart* dari sistem yang disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. *Mapping Chart*

Berikut ini adalah penjelasan dari alur sistem yang sedang berjalan:

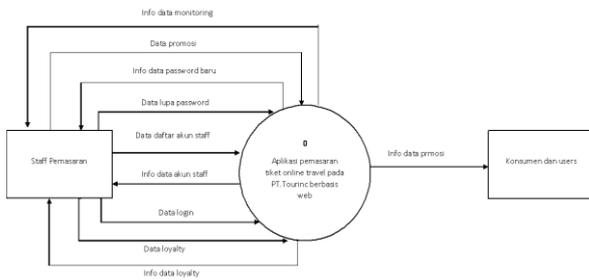
1. Tahap pertama staf melakukan pendaftaran sebagai staf.
2. Kemudian staf memasukkan data *loyalty*.
3. Selanjutnya data *loyalty* di promosikan.
4. Promosi data *loyalty* tersebut disajikan ke konsumen dan *user* berupa *broadcast email*, *sms* dan *web push notification*.

2. Menyesuaikan *Prototype* Dengan Keinginan *User*

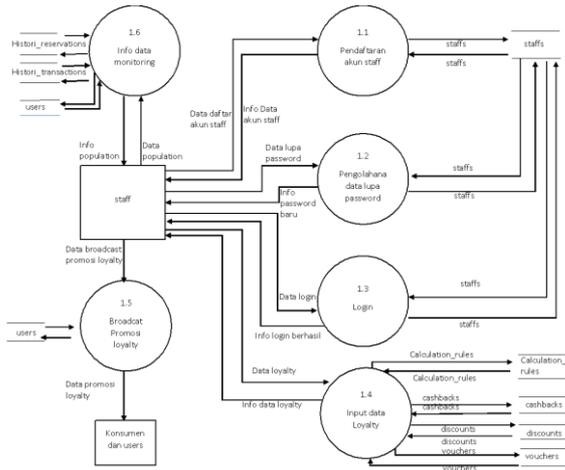
Tahap ini bertujuan menggambarkan arsitektur atau desain sistem secara keseluruhan. Desain sistem berupa DFD, ERD, Flowchart dan interface atau tampilan sistem.

a. Rancangan DFD

DFD merupakan gambaran suatu sistem operasional yang lebih kompleks dan mudah dipahami dengan menampilkan komponen-komponen sistem secara detail (Maniah dan Hamidin, 2017). Rancangan DFD level 0, 1 dapat dilihat pada Gambar 2 dan 3.



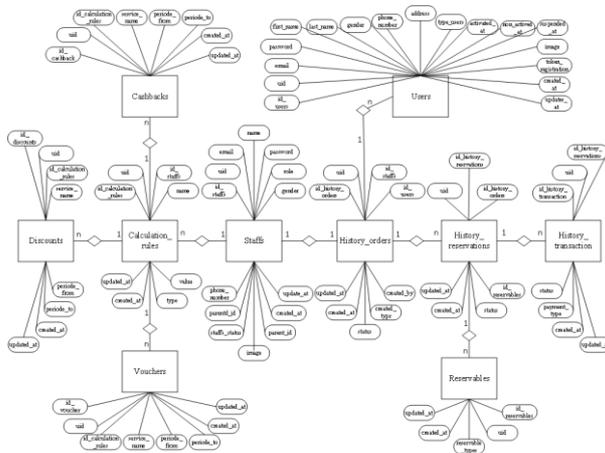
Gambar 2. DFD level 0



Gambar 3. DFD level 1

b. Desain ERD

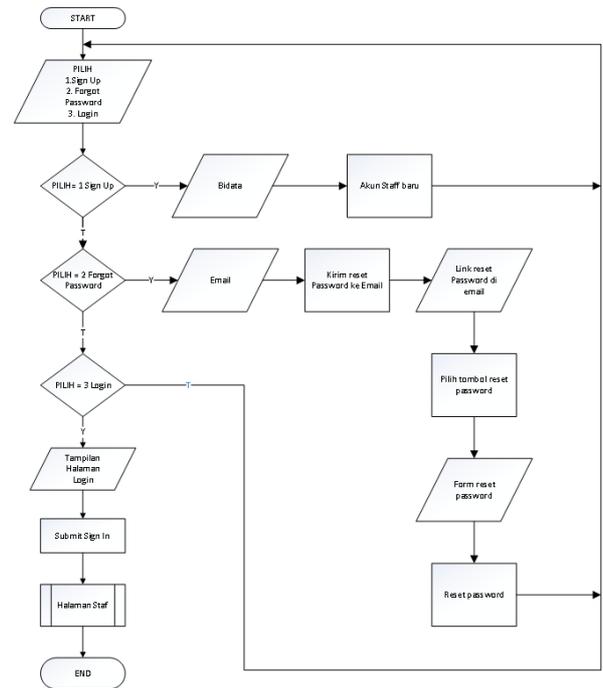
Tahap ini pengembang akan membuat *prototype* dari basis data dengan cara merancang ERD berikut adalah ERD dari aplikasi pemesanan tiket *online travel* pada PT. Tourinc berbasis *web* disajikan pada Gambar 6.



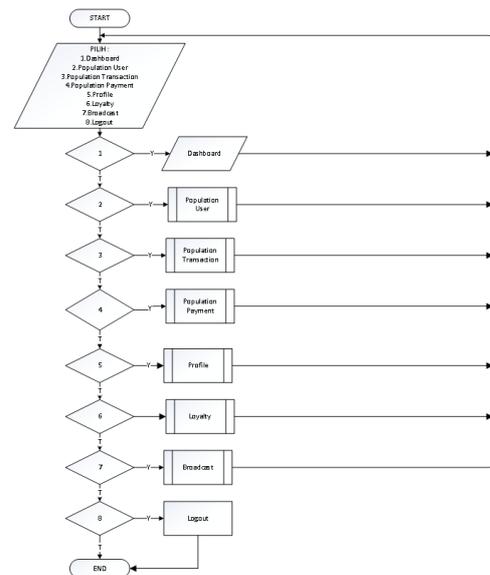
Gambar 4. Desain ERD

c. Flowchart

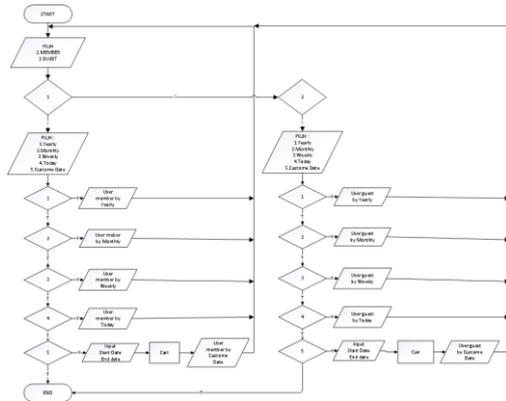
Perancangan *flowchart* merupakan diagram alir dari struktur logika berupa simbol-simbol yang saling berhubungan dan berurutan untuk menyelesaikan masalah. Berikut *flowchart* aplikasi pemesanan tiket *online travel* pada PT. Tourinc berbasis *web* dapat dilihat pada Gambar 5,6 dan 7.



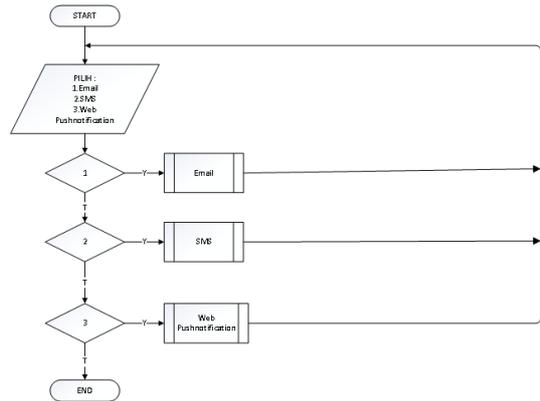
Gambar 5. Flowchart sign in



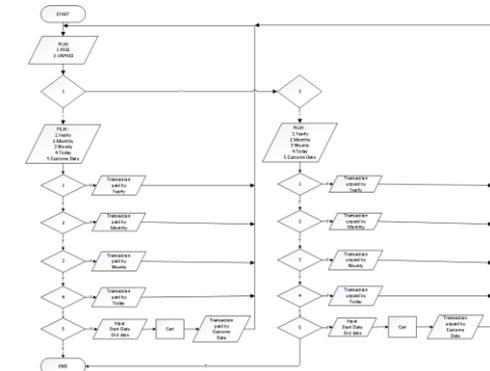
Gambar 6. Flowchart menu staf



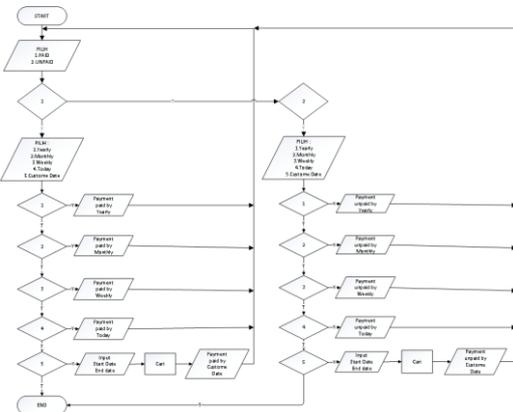
Gambar 7. Flowchart population user



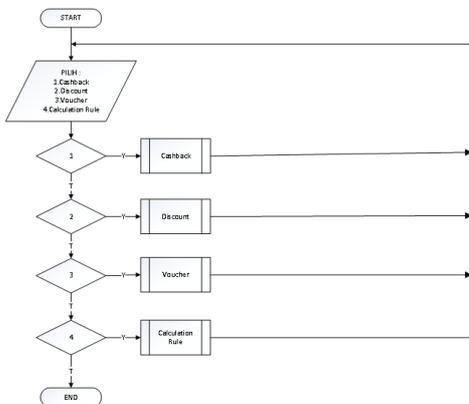
Gambar 11. Flowchart broadcast



Gambar 8. Flowchart population transaction



Gambar 9. Flowchart population payment



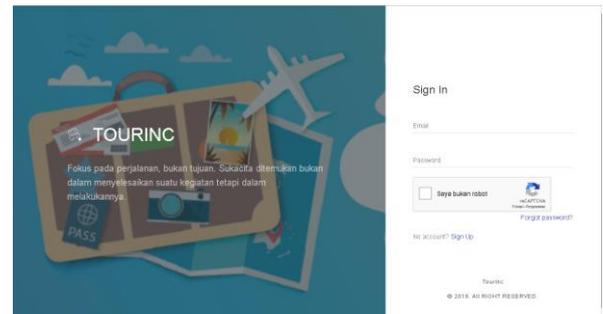
Gambar 10. Flowchart loyalty

3. Implementasi

a. Tampilan Aplikasi

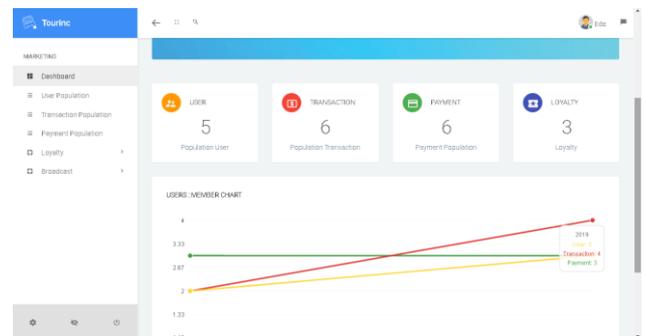
Tahap ini akan menampilkan beberapa tampilan program yang dibuat berdasarkan rancangan yang telah diusulkan pada tahap sebelumnya.

1) Tampilan halaman login



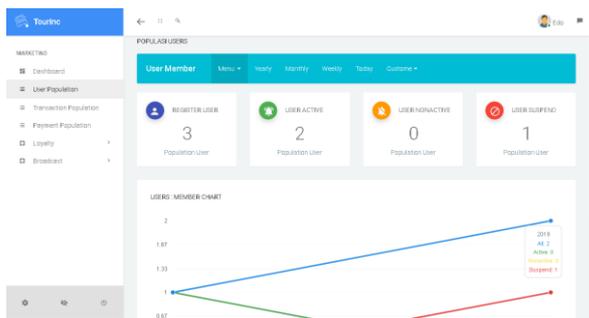
Gambar 8. Tampilan halaman login

2) Tampilan halaman staf



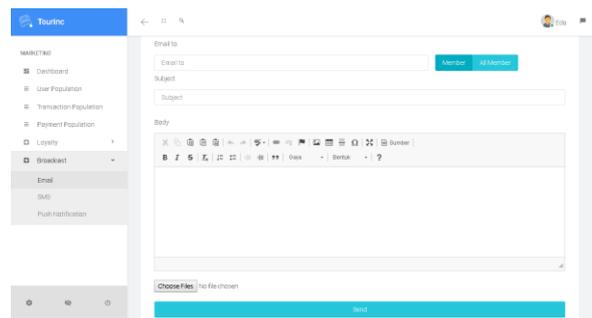
Gambar 9. Tampilan halaman staf

3) Tampilan halaman *population user*



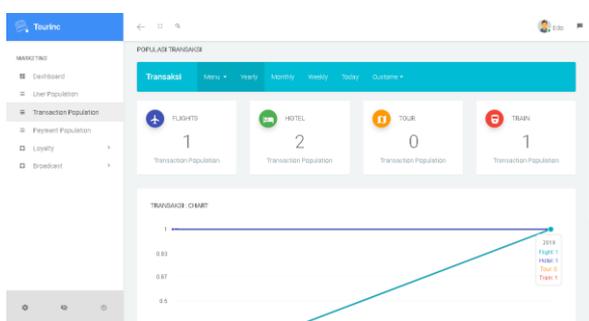
Gambar 10. Tampilan halaman *population user*

6) Tampilan halaman *email (broadcast)*



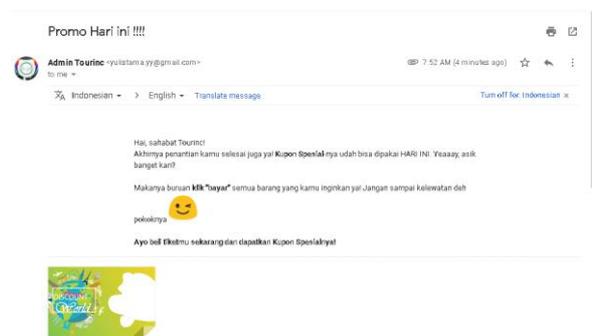
Gambar 14. Tampilan halaman *email (broadcast)*

4) Tampilan halaman *population transaction*



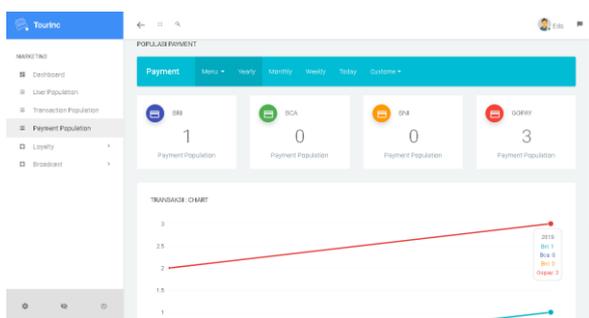
Gambar 11. Tampilan halaman *population transaction*

7) Tampilan promosi *email*



Gambar 15. Tampilan promosi *email*

5) Tampilan halaman *population payment*



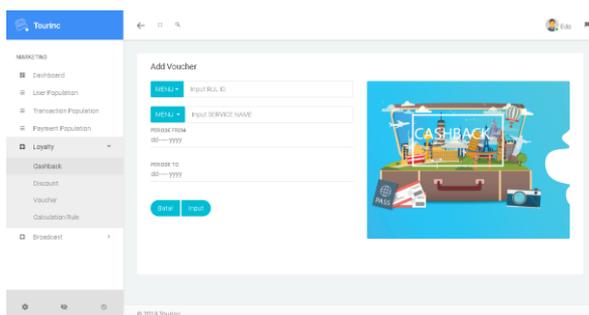
Gambar 12. Tampilan halaman *population payment*

8) Tampilan promosi *SMS*



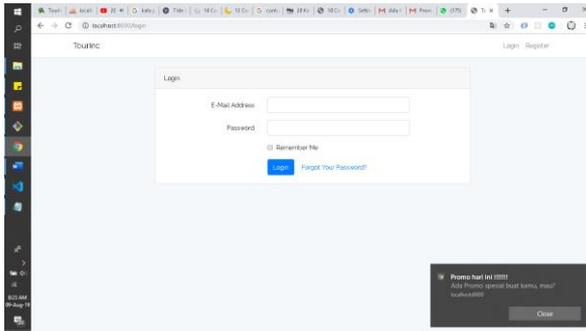
Gambar 16. Tampilan promosi *SMS*

Tampilan halaman *cashback (loyalty)*



Gambar 13. Tampilan halaman *cashback (loyalty)*

9) Tampilan promosi *web push notification*



Gambar 17. Tampilan promosi *web push notification*

b. Pengujian *black box testing*

Metode pengujian yang digunakan pada “Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*” adalah *black box testing*, yaitu pengujian dilakukan dengan memfokuskan pada aplikasi yang dibuat telah memenuhi kebutuhan pengguna atau belum.

1) Hal-hal yang diujikan

Hal-hal yang diujikan dalam pengujian “Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*” adalah sebagai berikut:

a) Kesalahan fungsi program

Menguji setiap *create*, *update* dan *delete* apakah fungsi di dalam aplikasi sudah berjalan sesuai dengan prosedur yang diinginkan.

b) Kesalahan *interface*

Pengujian dilakukan pada tampilan aplikasi, setiap menu akan dicek untuk memastikan tidak ada kesalahan pada tampilan aplikasi

c) Kesalahan struktur data

Program dapat berjalan dengan benar dan data dapat tersimpan pada database.

2) Hasil pengujian

Berdasarkan hasil pengujian yang terlampir pada lampiran 3, maka kesimpulan dari hasil pengujian sebagai berikut:

a) Kesalahan fungsi program

Tidak ditemukan kesalahan fungsi program pada Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*, sehingga aplikasi dapat berjalan dengan baik.

b) Kesalahan *interface*

Tampilan pada Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web* telah dilakukan pengujian dan tidak terdapat kesalahan pada tampilan.

c) Kesalahan struktur data

Pengujian struktur *database* telah dilakukan dan tidak ditemukan permasalahan, sehingga program dapat berjalan sesuai dengan keinginan.

Kesimpulan dan Saran

Kesimpulan dari pembuatan “Aplikasi Pemasaran Tiket *Online Travel* pada PT. Tourinc Berbasis *Web*” adalah menghasilkan aplikasi berbasis *web* yang digunakan untuk melakukan kegiatan pemasaran dengan menggunakan *fitur broadcast email*, SMS dan *web push notification*. Berdasarkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis membutuhkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan tulisan untuk ke depannya.

REFERENSI

- Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web Tingkat Lanjut*. Elex Media Komputindo.
- Achmad, S. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: Budi Luhur.

- Anhar. (2016). *Panduan Bijak Belajar Internet untuk Anak*. Adamssein Media.
- APSYARI, F. (2018). Pengaruh Kesadaran Merek, Citra Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Sikap Merek Sebagai Variabel Intervening Pada Online Travel Agent Tiket.Com .
- Apsyari, F. (2018). Pengaruh Kesadaran Merek, Citra Merek, Loyalitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Dengan Sikap Merek Sebagai Variabel Intervening Pada Online Travel Agent Tiket.Com .
- Dadan. (2015). *Membuat CMS Multifitur*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Faragih, H. V., & Malik, D. (2018). Penerapan Konsep Aida Pada Konsumen Jasa E-Ticketing (Via.Com) Di Pt Charies Berkah Abadi. *Vol 4, No 4*.
- Fauzi, R. A. (2017). *Sistem Informasi Akuntansi (Berbasis Akuntansi)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ginanjar, T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah*. Iffahmedia.
- Helianthusonfri, J. (2019). *Membangun Bisnis Online dengan Email Marketing*. Elex Media Komputindo.
- Jannah, M., & Sarwandi. (2019). *Mahir Bahasa Pemrograman PHP*. Elex Media Komputindo.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-Gps) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) Edisi. 1 Volume. 1 Agustus 2015 ISSN : 2089-9033, 2*.
- Maulana, S. (2015). *5 Proyek Populer SMS Gateway*. Elex Media Komputindo.
- Morrisan. (2015). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Kencana.
- Mulia Rahmayu. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi pada Rumah Sakit Dengan Layanan Intranet Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Evolusi, 35*.
- Mulyani, S. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan Volume I, No 3, 34*.
- Pamungkas, C. A. (2017). *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Deepublish.
- Rahardja, U., Aini, Q., & Santoso, N. P. (2018). Pengintegrasian YII Framework Berbasis API pada Sistem Penilaian Absensi . *Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA Vol. 8, No. 2, 141*.
- Shalahuddin. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung.

- Sianipar. (2015). *Pemograman Javascript Teori dan Implementasi*. Penerbit INFORMATIKA.
- Sitorus, L. (2015). *Algoritma dan Pemograman*. Penerbit Andi.
- Solichin, A. (2016). *Pemograman Web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur.
- Sulistiono, H. (2018). *Coding Mudah dengan CodeIgniter, JQuery, Bootstrap, dan Datatable*. Elex Media Komputindo.
- Wahyunadi, N. M., Sujana, E., & Yasa, I. P. (2017). Analisis Pemotongan/Pemungutan, Pembayaran Dan Pelaporan Pajak Atas Komisi Jasa Online Travel Agent Pada Hotel Bintang Tiga Di Kabupaten Buleleng. *e-Jurnal SI Ak Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Akuntansi Program SI (Vol: 8 No: 2)*.
- Yogiswara, & Astriyanto, D. R. (2018). Penerapan Web Service Dan Firebase Notification Pada Pengembangan Aplikasi Gerakan Nasi Bungkus Jember Berbasis Android. *Jurnal Informatika Polinema*, 162.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2018). *Panduan Mudah Belajar Framework Laravel*. Elex Media Komputindo.
- Yudhanto, Y., & Prasetyo, H. A. (2019). *Mudah Menguasai Framework Laravel*. Elex Media Komputindo.

Karya Ilmiah Tourinc2.doc

12 menit yang lalu



8%

Risiko dari plagiarisme

MEDIUM

Parafrase	0%
Kutipan salah	0%
Concentration	☆☆☆

Bagikan

Deep \$ 1.00

Monetize

View report \$ 1.84