

SISTEM INFORMASI PEMASARAN PAKET TOUR KOPERASI KARYA WISATA SENGGIGI BERBASIS WEB

Muhammad Ali Akbar Hutasuhut¹, Pahrul Irfan²

(1) STMIK Bumigora Mataram, (akbarhutasuhutt@gmail.com)

(2) STMIK Bumigora Mataram, (pahrul.irfan@stmikbumigora.ac.id)

Abstrak

Koperasi Karya Wisata Senggigi (KOPKARWIS) adalah sebuah koperasi yang bergerak dalam bidang pariwisata dengan menyediakan jasa *Tour and Travel* di daerah Senggigi. Masalah yang di hadapai Koperasi Karya Wisata Senggigi adalah tentang pemasaran paket-paket tour yang mereka tawarkan dan menghubungi *driver/guide*. Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu Membangun sebuah Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour Koperasi KARYA WISATA Senggigi Berbasis Web. Perancangan dan Pembuatan Aplikasi menggunakan metodologi *Waterfall*. Metode ini dirasa tepat karena memiliki lima tahapan jelas dalam pengembangan aplikasi. Lim tahapan metode *waterfall* yaitu analisa kebutuhan, desain, implementasi, ujicoba serta pemeliharaan. Hasil yang dicapai yaitu berupa Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour Koperasi KARYA WISATA Senggigi yang dapat membantu operasional koperasi. Berdasarkan hasil quisioner yang diberikan kepada pengguna, aplikasi yang dibangun dapat dipahami dan mudah digunakan dalam memberikan informasi pemesanan serta meningkatkan pemesanan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour Koperasi KARYA WISATA Senggigi Berbasis Web telah berhasil dibangun.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pariwisata, Koperasi, *Waterfall*.

I. PENDAHULUAN

Sektor pariwisata menjadi salah satu andalan dalam pengembangan perekonomian di Indonesia. Permasalahan pada negara berkembang seperti Indonesia, adalah masalah infrastruktur *Information and Communication Technology* (ICT) dan strategi promosi wisata yang masih konvensional. Pada tahun 2019, pemerintah merencanakan kunjungan wisatawan asing mencapai 20 juta wisatawan. Hal ini dicanangkan dalam salah satu program pemerintah tahun 2015-2019 [1]. Dari data tersebut, terlihat bahwa Pariwisata telah menjadi bagian penting dalam peningkatan perekonomian di Indonesia dan dapat menjadi pendorong utama bagi kemajuan ekonomi masyarakat.

Pulau Lombok merupakan salah satu pulau di Indonesia yang menjadi tujuan wisata yang cukup terkenal di mancanegara. Pulau Lombok mendapatkan predikat Destinasi Wisata Halal Terbaik di Indonesia dan berada pada urutan kedua di taraf Internasional pada tahun 2016. Lombok atau "Pulau Seribu Masjid" didukung oleh kekayaan alam serta keanekaragaman budaya yang menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Khususnya objek-objek wisata alam yang sudah dikenal diberbagai penjuru Indonesia maupun mancanegara.

Koperasi telah lama dikenal oleh masyarakat Indonesia dan biasa digunakan untuk mawadahi usaha-usaha kecil atau usaha rumahan hingga menengah. Koperasi memerlukan penghasilan agar dapat berkembang dengan baik. Pendapatan koperasi bisa melalui simpanan pokok dan simpanan wajib anggota atau melalui kegiatan-kegiatan usaha yang dilakukan oleh badan koperasi tersebut.

Koperasi Karya Wisata Senggigi (KOPKARWIS) adalah sebuah koperasi yang bergerak dalam usaha menyediakan jasa *Tour and Travel* di daerah Senggigi. Koperasi ini tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat simpan pinjam untuk para anggotanya seperti layaknya koperasi pada umumnya. Koperasi ini menawarkan ekonomi kreatif di dalam bidang pariwisata pada anggotanya yang ingin menyalurkan jasanya dalam bidang pariwisata. Ekonomi kreatif yang dimaksud dalam hal ini adalah berupa jasa *tour and travel*.

Para anggota koperasi yang telah terdaftar nantinya akan mendapatkan bagian secara merata disaat koperasi mendapatkan sebuah pesanan berupa tour atau jasa antar-jemput ataupun program lain yang koperasi sediakan. Masalah yang di hadapai Koperasi Karya Wisata Senggigi adalah tentang pemasaran

paket-paket *tour* yang mereka tawarkan dan menghubungi *driver/guide*. Selama ini koperasi masih menggunakan cara sebar brosur dan memasang spanduk-spanduk paket *tour* yang mereka tawarkan di depan koperasi dan menghubungi pihak *driver/guide* via telepon. Hal ini menyebabkan kurangnya pengetahuan oleh para wisatawan bahwa Koperasi Karya Wisata Senggigi menyediakan paket-paket *tour* di Lombok dan lambatnya pencarian *driver/guide*.

Solusi yang dapat ditawarkan terkait permasalahan yang dihadapi Koperasi Karya Wisata Senggigi adalah dibutuhkannya sebuah sistem informasi pemasaran dan sistem yang dapat meminimalis komunikasi via telpon pihak *driver/guide* dengan pihak koperasi. Sistem informasi yang akan dibangun diharapkan dapat mempermudah Koperasi Karya Wisata Senggigi dalam memasarkan paket-paket *tour*nya dan berkomunikasi dengan patner-patner kerja koperasi.

II. METODOLOGI

Perancangan dan pembuatan Sistem Informasi ini menggunakan metode *Waterfall*. Tahapan-tahapan pada metode *waterfall* [2] adalah sebagai berikut :

1. Requirement analisist

Melakukan analisa awal terhadap kebutuhan pengguna yang nantinya digunakan sebagai data awal pengembangan sistem.

2. Design

Dari hasil analisa kebutuhan, dilakukan proses desain alur kerja dari aplikasi yang akan dibangun, baik desain *interface*, desain alur kerja, maupun desain *database*.

3. Implementation

Setelah proses desain, dilakukan tahapan implementasi dalam coding sehingga terbentuk sebuah aplikasi.

4. Integration and testing

Pengujian pada aplikasi digunakan untuk melihat efektifitas dari aplikasi yang dikembangkan. Dari hasil pengujian, dapat dilakukan perbaikan untuk mendapatkan aplikasi yang benar – benar dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi.

2.1. Requirement Analisis

2.1.1. Metode Pengumpulan Data

2.1.1.1. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh pengguna. Berikut adalah tabel hasil wawancara :

Tabel 2.1 Wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Penjelasan singkat mengenai sistem jual beli paket <i>tour</i> karya wisata senggigi?	Sistem penjualan masih menggunakan cara manual
2	Kendala yang dialami pada saat penjualan paket <i>tour</i> ?	Kurangnya jangkauan dalam hal pemasaran dan ke efisienan dalam hal pemesanan
3	Bagaimana dengan penyebaran informasi saat ini ?	Masih menggunakan gaya pemasaran lama yaitu menggunakan brosur dan baliho
4	Bagaimana jika diajukan sebuah sistem Informasi penjualan paket <i>tour</i> karya wisata senggigi ?	Sangat menerima sistem informasi baru yang akan dibuat karena dapat berdampak besar bagi keberhasilan penjualan koperasi

Kesimpulan dari hasil wawancara antara pihak penulis dan pihak koperasi adalah dibutuhkannya sebuah sistem informasi pemasaran untuk paket-paket *tour* yang dimiliki oleh pihak koperasi, dikarenakan masih kurangnya jangkauan dan keefisienan dalam hal pemasaran selama ini.

2.1.1.2. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis membaca dan mencoba mempelajari beberapa referensi, baik dari buku, maupun jurnal yang terkait secara langsung maupun tidak langsung untuk mengetahui secara teoritis permasalahan yang sedang dihadapi. Beberapa jurnal yang telah memuat permasalahan yang sama dapat dilihat pada tabel 2.2 dibawah ini :

Tabel 2.2 Jurnal dan Skripsi Sebagai Literatur

No	Penulis	Judul
1	Aan Tri Wibowo, Lies Yulianto [3]	Pembuatan Website Biro Perjalanan Wisata Dita Tours Pacitan
2	Tri Handoyo dan Wahyu Priyoatmoko [4]	Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang

Perbedaan antara penelitian yang penulis lakukan dengan jurnal-jurnal yang ada pada table 2.2 adalah sebagai berikut :

1. Perbedaan antara jurnal milik Aan Tri Wibowo, Lies Yulianto dengan penulis adalah dari segi tempat penelitian dan juga dari segi sistem dimana sistem yang penulis buat memiliki sistem booking.

2. Perbedaan antara jurnal milik Tri Handoyo dan Wahyu Priyoatmoko dengan penulis adalah dari segi tempat penelitian dan juga dari segi sistem dimana sistem yang penulis buat memiliki sistem booking.

2.1.2. Analisis Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem dilakukan untuk perkiraan kebutuhan sistem yang baru. Adapun analisa kebutuhan sistem meliputi :

2.1.2.1 Analisa Kebutuhan Non Fungsional

1. Kebutuhan perangkat keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan dalam implementasi atau menjalankan aplikasi yang sudah jadi adalah seperangkat computer dengan spesifikasi yang disarkan sebagai berikut:

- Processor : Pentium 4
- RAM : 2 GB
- Motherboard : Intel
- Hardisk : 80 GB
- Monitor : 14 inc
- Perangkat input : *Keyboard* dan *mouse*

2. Kebutuhan perangkat lunak (*Software*)

- Sistem operasi *Windows / Linux*
- Menggunakan bahasa pemrograman PHP
- DBMS (*Database Management System*) *MySql*
- XAMPP

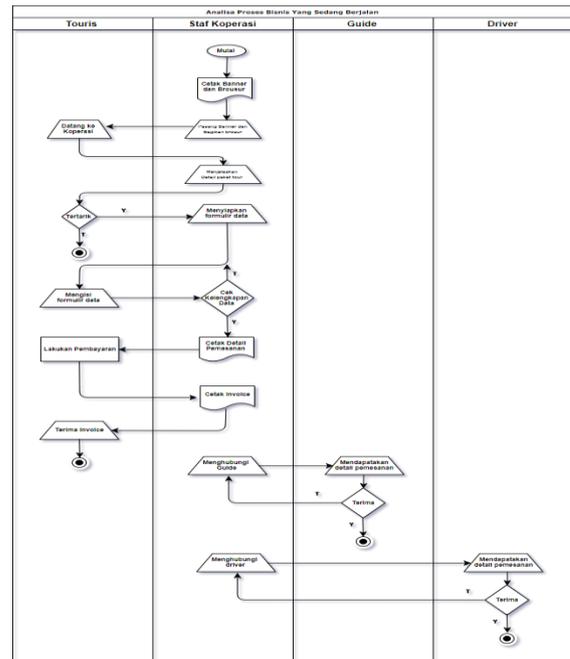
2.1.2.2 Analisa Kebutuhan Sumber Daya Manusia

Berdasarkan sistem yang akan dibangun, maka dibutuhkan sumber daya manusia yang berperan sebagai admin yang memiliki hak penuh dalam menjalankan aplikasi ini.

2.2 Sistem Design

2.2.1. Proses Sistem Berjalan

Secara umum sistem lama yang berjalan dapat dilihat pada diagram alir gambar 2.1 sebagai berikut :



Gambar 2.1 Flowchart Sistem Lama

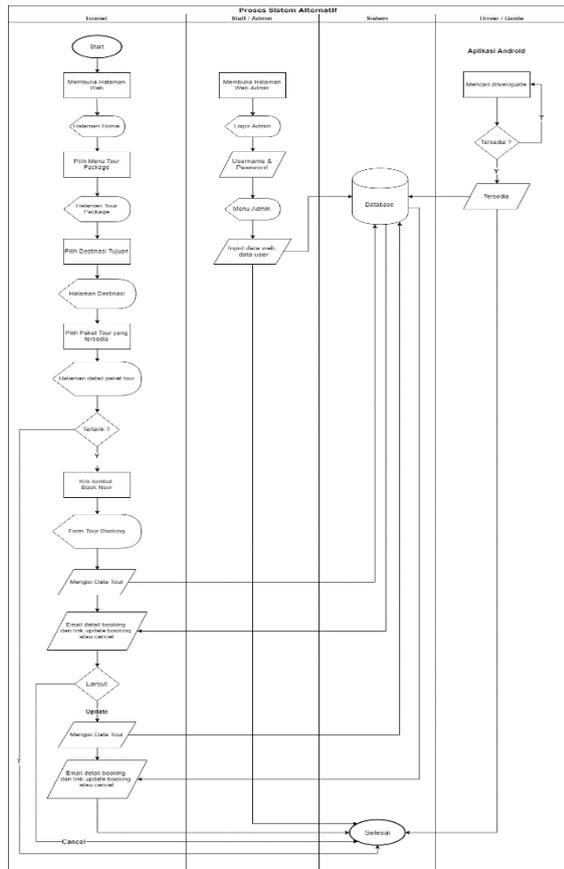
Pada gambar 2.1 diatas diketahui bahwa *Staff* koperasi akan langsung mencetak banner dan brosur, kemudian akan memasang banner dan brosur tersebut. Touris datang ke koperasi setelah melihat banner atau brosur. *Staff* koperasi akan menjelaskan paket – paket tour yang ditawarkan kepada touris. Jika touris tertarik maka *Staff* koperasi akan memberikan formulir data yang harus di isi oleh touris, kemudian *staff* koperasi akan mengecek kelengkapan data touris tersebut dan mencetak detail pesanan. Proses selanjutnya touris akan melakukan pembayaran dan *staff* koperasi akan mencetak *invoice* pembayaran dan diberikan kepada touris.

Proses berikutnya *staf* koperasi menghubungi *guide*, kemudian *guide* akan mendapatkan detail pesanan, jika *guide* tidak bisa menerima pesanan, maka *guide* akan menghubungi kembali *staff* koperasi.

Proses berikutnya *staff* koperasi menghubungi *driver*, kemudian *driver* akan mendapatkan detail pesanan, jika *driver* tidak bisa menerima pesanan, maka *driver* akan menghubungi kembali *staf* koperasi.

2.2.2. Perancangan Proses Booking Pada Sistem Baru

Proses *booking* pada sistem baru dapat digambarkan dalam *flowchart* berikut ini :



Gambar 2.2 Flowchart Proses Booking Sistem Baru

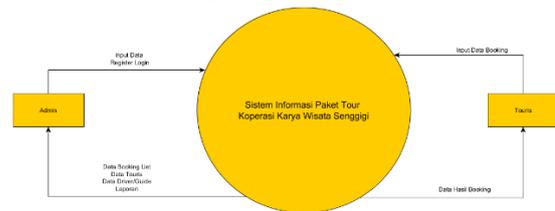
Pada Gambar 2.2 diatas dapat dilihat perbedaan jelas proses *booking* sistem lama dan baru sangat berbeda, dimana tourist hanya perlu mengakses website dari koperasi dan melakukan *booking* melalui website tanpa harus berkunjung ke koperasi lagi. *Tourist* hanya perlu mengisi *form booking* sesuai dengan paket yang akan dipesan dan biodata diri, setelah itu tourist akan mendapatkan *email* yang berisi detail pemesanan dan link untuk mengubah pesanan ataupun membatalkan pesanan. Admin atau petugas tidak perlu lagi sibuk menghubungi pada *driver/guide* melalui telepon karena sistem diandroid akan mencari *driver/guide* secara otomatis. Admin atau petugas koperasi akan mendapatkan pemberitahuan berupa email jika ada booking terbaru. Admin/petugas dapat mengubah isi data-data yang tampil pada web dan juga data user (*driver/guide*).

Perbedaan anantara sistem lama dan sistem alternative adalah wisatawan tidak lagi harus datang ke kantor koperasi untuk melihat daftar paket tour yang ada. *Tourist* dapat melihat daftar paket tour dan juga melakukan transaksi melalui website yang sudah dibangun dan akan mendapatkan struk atau detail pemesanan melalui email. Pihak koperasi juga tidak lagi perlu menghubungi supir atau guide melalui telepon lagi karena sistem android akan melakukan pencarian secara otomatis.

2.2.3. Perancangan DFD (Data Flow Diagram)

Data flow diagram adalah diagram yang menggambarkan alur kerja secara umum dari sebuah aplikasi. DFD level 0 dapat dilihat pada gambar 2.3 dibawah ini.

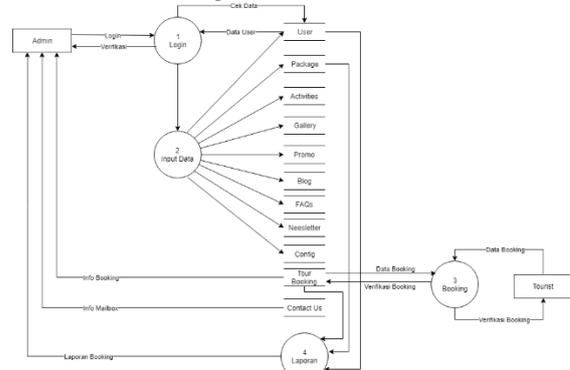
a. Data Flow Diagram (DFD) level 0



Gambar 2.3 Data Flow Diagram Level 0

Pada Gambar 2.3 diatas menjelaskan secara singkat proses yang terjadi antara admin, *driver/guide* dan tourist pada sistem, dimana admin melakukan penginputan data dan proses login. Admin mendapatkan data pesanan, data pemesanan, data *driver/guide* dan laporan. *Driver/guide* akan mendapatkan data pemesanan. *Tourist* melakukan pemesanan mengisi data pesanan dan akan mendapatkan data hasil pesanan.

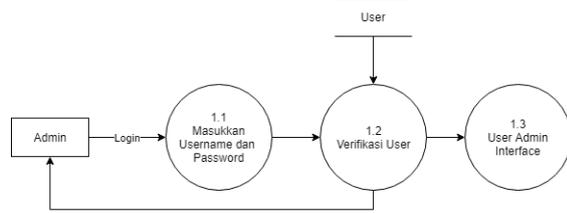
b. Data Flow Diagram (DFD) level 1



Gambar 2.4 Data Flow Diagram Level 1

Admin harus melakukan login terlebih dahulu sebelum dapat melakukan proses penginputan data, melihat daftar pesanan atau mendapat laporan. *Driver/guide* harus mendaftarkan diri terlebih baru akan mendapatkan kartu anggota dan pesanan tour. *Tourist* dapat melakukan booking tanpa harus login terlebih dahulu, hanya perlu mengisi data pemesanan dan tourist akan mendapatkan konfirmasi melalui email seperti Gambar 2.4 diatas.

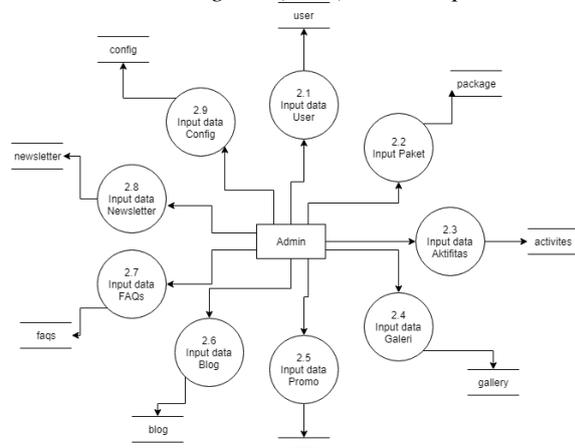
c. Data Flow Diagram (DFD) level 2 Login



Gambar 2.5 Data Flow Diagram Level 2 Login

Admin memasukkan *username* dan *password*, jika benar maka admin akan dialihkan ke user admin *interface*, jika salah maka akan dialihkan kembali pada form login sesuai dengan Gambar 2.5 diatas.

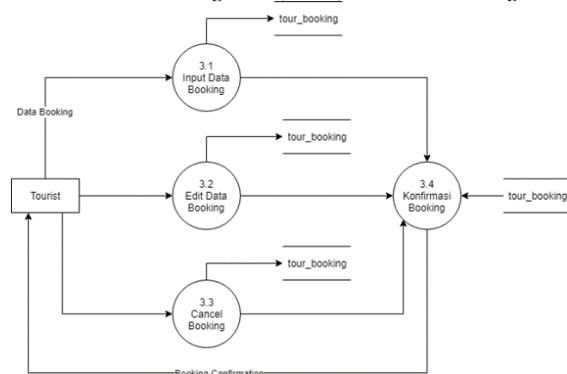
d. Data Flow Diagram (DFD) level 2 Input



Gambar 2.6 Data Flow Diagram Level 2 Input

Admin dapat melakukan penginputan data baru, editing data yang sudah ada dan menghapus data yang ada setelah melakukan *login* terlebih dahulu seperti Gambar 2.6 diatas.

e. Data Flow Diagram (DFD) level 2 Booking

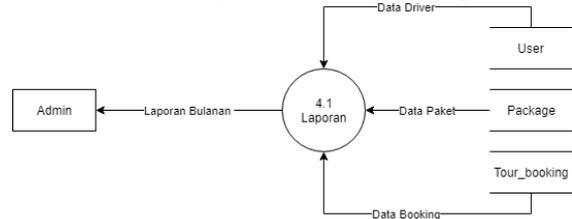


Gambar 2.7 Data Flow Diagram Level 2 Booking

Pada Gambar 2.7 diatas menjelaskan tourist melakukan pemesanan dengan menginputkan data pemesanan terlebih dahulu baru mendapatkan

konfirmasi pemesanan, begitu juga disaat tourist melakukan update pesanan ataupun pembatalan.

f. Data Flow Diagram (DFD) level 2 Laporan



Gambar 2.8 Data Flow Diagram Level 2 Laporan

Gambar 2.8 dapat dilihat admin akan mendapatkan laporan yang berisi data *driver*, paket *tour* dan pemesanan *tour*.

2.2.4. Perancangan Database

Perancangan basis data atau *database* secara rinci dimaksudkan untuk mengatur data sehingga memperoleh kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan kembali. Perancangan basis data diperlukan agar kita bisa memiliki basis data yang kompak dan efisien dalam penggunaan ruang penyimpanan [5].

Dalam merancang basis data, kita dapat melakukannya dengan :

1. Menerapkan Normalisasi terhadap struktur tabel yang telah diketahui.
2. Langsung membuat *model Entity-Relationship* [5].

2.2.4.1. Rancangan Tabel

Ada empat database yang dibutuhkan dalam perancangan aplikasi sistem pemilihan yaitu :

1. Tabel *User*

Tabel ini berfungsi untuk menampung *record* data admin, *driver* atau *guide* yang yang dapat mengakses aplikasi.

Tabel 2.3 Tabel *User*

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id	int	11	Primary Key (*)
2	Username	varchar	10	
3	Password	varchar	32	
4	Email	varchar	100	
5	Hak	enum		
6	Last_login	varchar	50	
7	Photos	varchar	200	

2. Tabel *Package*

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data paket *tour*.

Tabel 2.4 Tabel Package

No	Nama Filed	Type	Size	Ket
1	Id	int	11	Primary Key (*)
2	Id_destinasi	int	11	
3	Title	varchar	100	
4	Title_ind	varchar	200	
5	Post_date	datetime		
6	Last_updated	datetime		
7	Content	text		
8	Content_ind	text		
9	Facility	text		
10	Facility_ind	text		
11	Harga	double		
12	Status	enum		
13	Video_url	varchar	200	
14	Meta_keyword	text		
15	Meta_deskripsi	text		
16	User_id	int	11	

3. Tabel Destinasi

Tabel ini berfungsi sebagai tempat menyimpan data untuk halaman destinasi wisata.

Tabel 2.5 Tabel Destinasi

No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id	int	11	Primary Key (*)
2	Nama_destinasi	varchar	100	
3	Nama_destinasi_ind	varchar	200	
4	Desc_destinasi	text		
5	Desc_destinasi_ind	text		
6	Img_destinasi	varchar	200	

4. Tabel Booking

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data pemesanan.

Tabel 2.6 Tabel Booking

No	Nama field	Type	Size	Ket
1	Id	int	11	Primary Key (*)
2	Nama_booker	varchar	100	
3	Email_Booker	varchar	100	
4	Phone_Booker	varchar	20	
5	Addes_booker	text		
6	Id_package	int	11	
7	Title_book	varchar	200	
8	Decs_book	text		
9	Person	int	3	
10	Total_price	double		
11	Book_date	date		
12	Book_read	enum		
13	Id_driver_guide	int	11	

5. Tabel Driver / Guide Detail

Tabel ini berfungsi untuk menampung record detail data supir atau guide.

Tabel 2.7 Tabel Driver_Guide_Detail

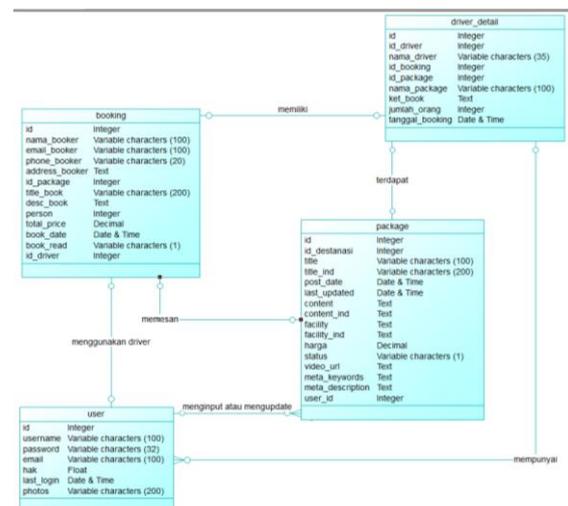
No	Nama Field	Type	Size	Ket
1	Id	int	11	Primary Key (*)
2	Id_driver_gude	int	11	
3	Nama_driver_guide	varchar	100	
4	Id_booking	int	11	
5	Id_package	int	11	
6	Nama_package	varchar	100	
7	Ket_book	text		
8	Jumlah_orang	int		
9	Tanggal_booking	date		

2.2.4.2 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD berguna untuk menggambarkan alur basis data yang digunakan pada sistem. Sebuah ERD tersusun atas tiga komponen [5] yaitu:

1. *Entitas*, adalah sesuatu dalam dunia nyata yang keberadaannya tidak bergantung pada yang lain.
2. *Atribut*, adalah *property* atau karakteristik yang terdapat pada setiap *entitas*.
3. Hubungan, menyatakan keterkaitan antara berbagai entitas. Ada beberapa jenis hubungan, yaitu :
 - a. Hubungan *one to one*
 - b. Hubungan *one to many*
 - c. Hubungan *many to one*

Adapun rancangan ERD yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

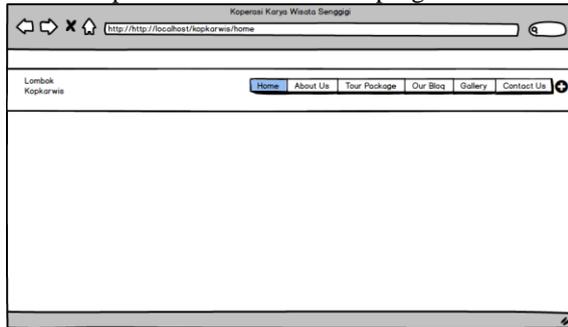


Gambar 2.9 ERD (Entity Relationship Diagram)

2.2.5. Rancangan Design User Interface

1. Halaman Awal

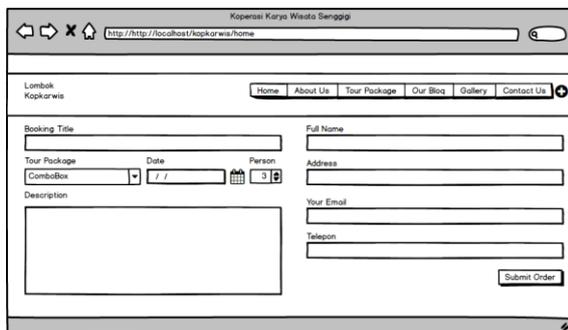
Halaman awal merupakan halaman yang pertama kali muncul ketika *user* mengunjungi website. Berikut adalah tampilan halaman awal dari program ini :



Gambar 2.10 Halaman Awal

2. Halaman Booking

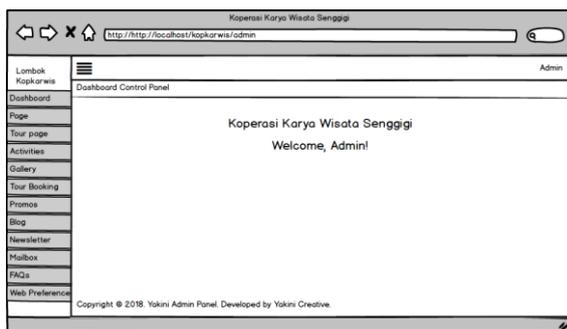
Halaman *booking* merupakan halaman yang akan di tampilkan ketika *user* mengklik tombol “+” pada menu halaman sebelumnya.



Gambar 2.11 Halaman Booking

3. Halaman Awal Admin

Halaman *booking* merupakan halaman yang akan di tampilkan ketika *admin* melakukan akses ke panel admin namun harus login terlebih dahulu.



Gambar 2.12 Halaman Awal Admin

2.3 Implementation

Pada tahap ini, sistem yang telah dikembangkan dalam bentuk modul – modul kecil disatukan menjadi satu aplikasi. Aplikasi ini kemudian dilakukan percobaan implementasi pada *environment* yang telah disediakan.

2.4 Integration & Testing

Aplikasi yang telah diimplementasikan kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan aplikasi. Pada tahap ini, penulis melakukan pengujian dengan cara membagikan quisioner kepada calon pengguna aplikasi.

2.4.1 Desain Form Kuesioner

2.4.1.1 Skala Likert

Skala likert digunakan untuk melakukan perhitungan hasil quisioner. Skala ini banyak digunakan dalam analisis hasil survey karna memiliki cara singkat dan hasil yang akurat [6]. Sewaktu menanggapi pertanyaan dalam skala Likert, responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia.

2.4.1.2 Form Kuesioner

Pertanyaan yang digunakan pada quisioner dapat dilihat pada tabel 2.8 sebagai berikut :

Tabel 2.8 Form Kuesioner Tourist

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah anda setuju tampilan aplikasi ini cukup menarik..?					
2	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan..?					
3	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memilih paket tour wisata di Lombok ?					
4	Apakah aplikasi ini menyajikan informasi yang lengkap ?					
5	Apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna					

Tabel 2.9 Form Kuesioner Admin/Pegawai Pihak Koperasi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah anda setuju tampilan aplikasi ini cukup menarik..?					
2	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan..?					
3	Apakah aplikasi ini membantu dalam memberikan informasi pemesanan yang ada ?					
4	Apakah aplikasi dapat meningkatkan pemesanan untuk kedepannya ?					
5	Apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna ?					
6	Apakah aplikasi ini membantu dalam pencarian driver/guide ?					

2.4.1.3 Tabel Bobot Pernyataan

Tabel 2.10 Bobot Pertanyaan

No	Keterangan	Point
1	Sangat Setuju	5 Point
2	Setuju	4 Point
3	Baik	3 Point
4	Tidak Setuju	2 Point
5	Sangat Tidak setuju	1 Point

2.4.1.4 Tabel Presentase Nilai

Tabel 2.11 Persentase Nilai

No	Persentase	Keterangan
1	80%-100%	Sangat Setuju
2	60%-79,99%	Setuju
3	40%-59,99%	Baik
4	20%-39,99%	Tidak Setuju
5	0%-19,99%	Sangat Tidak setuju

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

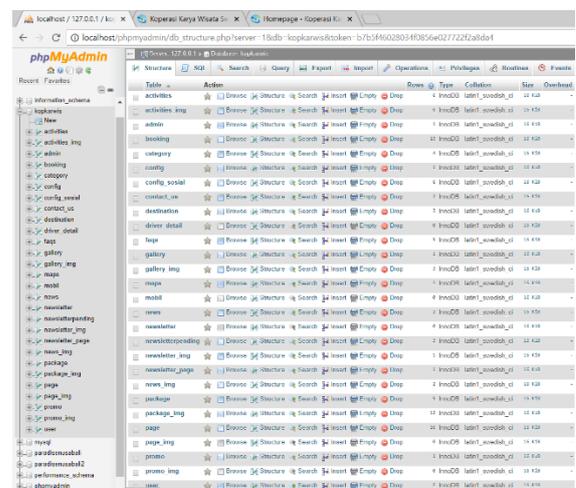
3.1. Persiapan Implementasi

Sebelum melakukan pembuatan database dan aplikasi, penulis terlebih dahulu mempersiapkan beberapa hal sebagai berikut:

- a. Instalasi *Sublime Text*
Merupakan aplikasi yang digunakan untuk membangun tampilan (*Interface*) program dan pemberiann kegiatan (*event*) sesuai dengan desain yang dibutuhkan pada pembahasan sebelumnya.
- b. Instalasi XAMPP
Merupakan aplikasi yang digunakan sebagai server database dan aplikasi server yang mengizinkan akses dari *client*
- c. Instalasi Sistem Aplikasi Pendukung *Navicat*: Sebagai tools pendukung *database*

3.2. Pembuatan Database

Jumlah tabel yang digunakan dalam pembuatan aplikasi yaitu 28 tabel. Adapun tabel – tabel tersebut diletakkan didalam sebuah *database* yang bernama “kopkarwis”. Sebagai pembuktian, terdapat gambaran besar dari ke- 28 tabel yang dibuat, sebagai berikut:

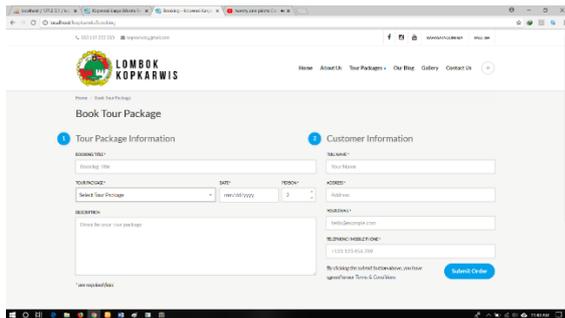


Gambar 3.1 Hasil Database dengan phpMyadmin

3.3. Penjelasan Program

3.3.1 Halaman Booking

Halaman ini akan tampil saat *user* memilih menu (+) / *Booking*.

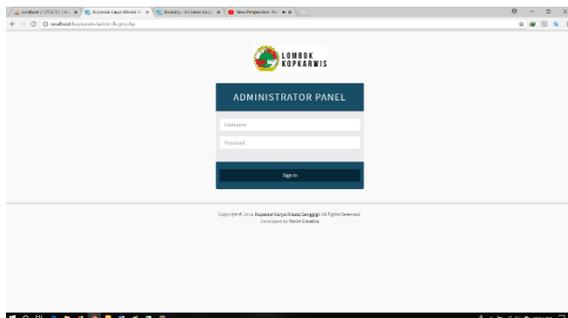


Gambar 3.2 Halaman *Booking*

Pada Gambar 3.2 ini user dapat melakukan pemesanan paket tour yang tersedia didaftar paket Koperasi Karya Wisata Senggigi. User hanya perlu mengisi semua *form* data yang dibutuhkan oleh Koperasi, lalu memilih paket apa yang ingin dipesan dan memasukkan jumlah orang yang akan mengikuti tour, email user dan nomer telepon atau *handphone* yang dapat dihubungi nantinya. Jika *user* merasa data sudah benar maka *user* hanya perlu menekan tombol Submit untuk mengakhiri proses pemesanan. *User* akan mendapatkan sebuah email berupa detail pemesanan dan juga *link* untuk melakukan perubahan tanggal pesanan atau pembatalan. Jadi disini *user* tidak perlu melakukan *login* atau *register* terlebih dahulu untuk melakukan sebuah pemesanan pada website Koperasi Karya Wisata Senggigi.

3.3.2 Halaman *Login Admin*

Halaman ini akan tampil bila admin/petugas ingin mengakses Admin panel.



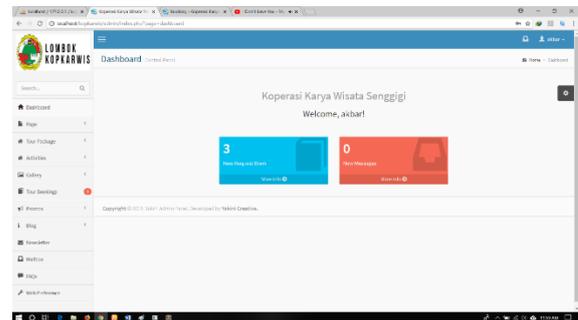
Gambar 3.3 Halaman *Login Admin*

Pada Gambar 3.3 form login akan muncul jika admin/petugas belum melakukan *login* terlebih dahulu, jika user menginputkan data *username* dan *password* yang salah maka proses akan kembali pada form ini dan jika *username* dan *password* yang diinputkan sudah benar maka proses akan menampilkan tampilan awal admin panel.

3.3.3 Halaman Awal Admin

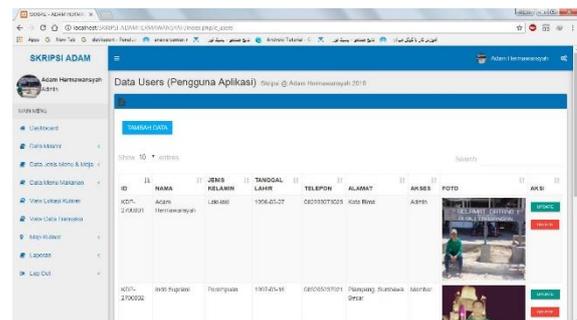
Halaman Utama Admin, merupakan halaman yang merepresentasikan hasil eksekusi login yang telah dilakukan, pada saat *username* dan *password* yang

diinputkan bernilai benar, maka admin akan dirahkan ke halaman utama ini seperti Gambar 3.4 dibawah.



Gambar 3.4 Halaman Awal Admin

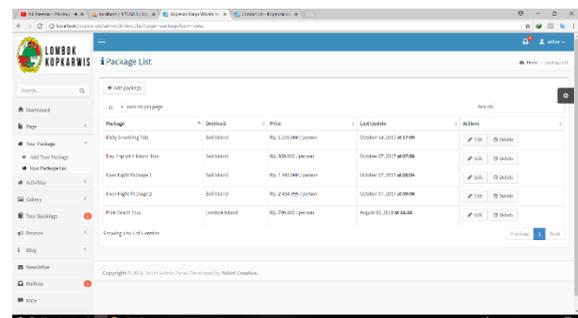
Seperti halnya Halaman utama pada tampilan awal, Halaman utama *Login* juga memiliki sub – sub menu yang memiliki fungsi masing – masing. Hak akses oleh admin memiliki banyak kelebihan dibandingkan dengan hak akses oleh *user*. Pada Halaman ini admin/petugas koperasi dapat mengetahui jumlah pemesanan terbaru dan mailbox terbaru dari para *customer*. Admin / petugas juga dapat mengubah *style* dan warna dari *layout* tampilan halaman awal admin.



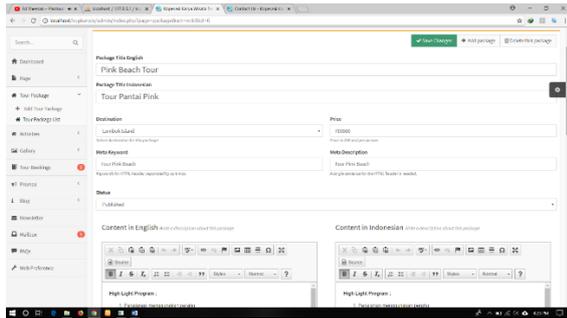
Gambar 3.6 Halaman Data Pengguna

3.3.4 Halaman Admin Panel *Tour Package*

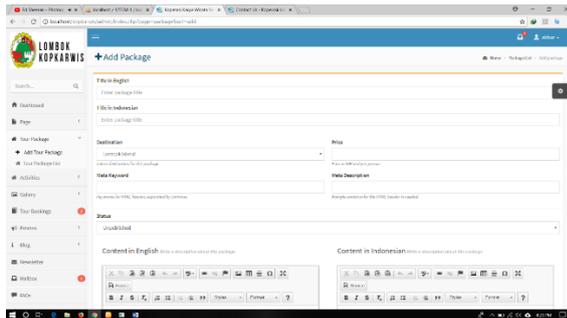
Halaman Admin Panel *Tour Package* merupakan halaman yang menampilkan proses CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) terhadap informasi yang terkait dengan paket-paket tour yang tampil pada website.



Gambar 3.5 Halaman Admin *List Tour Package*



Gambar 3.6 Halaman Admin *Edit Tour Package*



Gambar 3.7 Halaman Admin *Add Tour Package*

Pada Gambar 3.5, 3.6 dan 3.7 ini admin / petugas dapat menambahkan paket *tour* baru, mengubah (*edit*) isi data paket *tour* yang sudah ada sebelumnya ataupun menghapus paket *tour* yang sudah ada sebelumnya.

3.4. Ujicoba dan Hasil

Sasaran ujicoba aplikasi yang dilakukan penulis adalah pegawai Koperasi Karya Wisata Senggigi dan Wisatawan secara umum. Pegawai Koperasi yang dimaksud adalah staff admin pada koperasi, sedangkan untuk wisatawan secara umum, penulis mengambil dari sampel sebanyak 10 responden wisatawan.

Setiap responden diberi penjelasan singkat tentang bagaimana cara menggunakan aplikasi, kemudian responden mencoba mengoperasikan aplikasi.

Hasil Uji coba aplikasi data diketahui berdasarkan jawaban tanggapan responden pada kuisioner yang telah diberikan. Adapun hasil uji coba aplikasi dapat dilihat ada tabel 3.1 dan table 3.2

Tabel 3.1: Hasil Kuisioner Uji Coba Aplikasi Wisatawan

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah anda setuju tampilan aplikasi ini cukup menarik..?	8	2			

2	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan..?	5	5			
3	Apakah aplikasi dapat membantu dalam memilih paket tour wisata di Lombok ?	5	5			
4	Apakah aplikasi ini menyajikan informasi yang lengkap ?	4	6			
5	Apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna	4	6			

Tabel 3.2: Hasil Kuisioner Uji Coba Aplikasi Admin Koperasi

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah anda setuju tampilan aplikasi ini cukup menarik..?	1				
2	Apakah aplikasi ini mudah dipahami dan digunakan..?	1				
3	Apakah aplikasi ini membantu dalam memberikan informasi pemesanan yang ada ?		1			
4	Apakah aplikasi dapat meningkatkan pemesanan untuk kedepannya ?			1		
5	Apakah aplikasi sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna ?	1				
6	Apakah aplikasi ini membantu dalam pencarian <i>driver/guide</i> ?		1			

IV. SIMPULAN dan SARAN

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan antara lain:

1. Aplikasi Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour Koperasi KARYA WISATA Senggigi Berbasis Web telah berhasil dibangun.
2. Aplikasi dapat dipahami dan mudah digunakan berdasarkan hasil kuesioner dari para responden yang memilih 90% kategori sangat setuju.
3. Aplikasi membantu admin/petugas dalam memberikan informasi pemesanan.
4. Aplikasi dapat membantu meningkatkan pemesanan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.2. Saran

Bagi peneliti yang ingin mengembangkan aplikasi ini, dapat mempertimbangkan beberapa saran dibawah ini :

1. Menambahkan fasilitas *map* untuk rute setiap objek pariwisata yang terdaftar pada aplikasi.
2. Menambahkan fitur pembayaran online pada proses pemesanan (*booking*) paket *tour* pada aplikasi.
3. Menambahkan fitur pemesanan (*booking*) hotel pada sistem aplikasi.

V. UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini.

REFERENSI

- [1] M. P. R. Indonesia, *RENCANA STRATEGIS KEMENTERIAN PARIWISATA TAHUN 2015-2019*. Indonesia, 2015.
- [2] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7 : Buku 1*, 7th ed. Yogyakarta: Andi Publisher, 2012.
- [3] A. T. Wibowo and L. Yulianto, "Pembuatan Website Biro Perjalanan Wisata Dita Tours Pacitan," in *Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika dan Komputer*, 2013, pp. 1–6.
- [4] M. K. Tri Handoyo and S. K. Wahyu Priyoatmoko, "Rancang Bangun Sistem Informasi Obyek Wisata Di Kabupaten Semarang," *J. Inf. Pengemb. Iptek*, vol. 10, no. 2, pp. 21–37, 2014.
- [5] Fatansyah, *Basis Data – Revisi Kedua*, 2nd ed. Bandung: Informatika, 2015.
- [6] W. Budiaji, "Skala Pengukuran dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)," *J. Ilmu Pertan. dan Perikan*.

Desember, vol. 2, no. 2 Hal, pp. 127–133, 2013.