

## APLIKASI M-COMMERCE PAKET WISATA (Studi Kasus Biro Wisata Dita Nusantara)

### *M-COMMERCE TOURISM APPLICATION (Case Study Biro Wisata Dita Nusantara)*

Muhammad Syahrul Rohim<sup>1</sup>, Nasrul Rofiah Hidayati<sup>2</sup>  
Teknik Informatika<sup>1</sup>, Teknik Kimia<sup>2</sup>, Universitas PGRI Madiun  
e-mail: asunaawakashi09@gmail.com

**Abstract:** *The development of technology in Indonesia is growing rapidly. Many tour package companies that still use the customer system contact the tour package agency to meet between the customer and the tour package agency. This study aims to provide a technology as a means of doing tourism bureau business in the City of Madiun. The study was conducted using the waterfall method so that it can make it easier to do the thesis. The waterfall method consists of system analysis, system design, coding, system testing, and system maintenance. Data collection techniques using observation and take some journal literature in accordance with the thesis. Observation in this study only looks directly at how the flow or the process of ordering travel packages from customers to the travel agency and for journal literature is used as a strong foundation for thesis writing. The results obtained from this thesis are the M-Commerce application based on Android travel packages so that the application can be developed by travel agencies around Madiun.*

**Keywords:** *M-Commerce, Tour Packages, Android*

**Abstrak:** Perkembangan teknologi di Indonesia semakin pesat. Banyak perusahaan biro paket wisata yang masih menggunakan sistem pelanggan menghubungi pihak biro paket wisata untuk ketemuan antara pihak pelanggan dengan biro paket wisata. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan suatu teknologi sebagai sarana dalam berbisnis biro wisata yang berada di Kota Madiun. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode *waterfall* sehingga dapat mempermudah dalam mengerjakan skripsi. Metode *waterfall* terdiri dari analisis sistem, desain sistem, pengodean, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan mengambil beberapa literatur jurnal yang sesuai dengan skripsi. Observasi dalam penelitian ini hanya melihat secara langsung bagaimana alur atau proses pemesanan paket wisata dari *customer* ke biro wisata dan untuk literatur jurnal digunakan sebagai landasan-landasan kuat untuk membuat skripsi. Hasil yang didapatkan dari skripsi ini adalah aplikasi M-Commerce paket wisata berbasis *android* sehingga aplikasi tersebut dapat dikembangkan oleh biro-biro wisata di sekitar Madiun.

**Kata kunci:** *M-Commerce, Paket Wisata, android*

## PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, masyarakat sekarang ini mulai beraktifitas yang melibatkan interaksi manusia dengan komputer secara online, pada sebelumnya manusia masih melakukan pekerjaannya secara manual sehingga kurangnya efektif dalam pekerjaannya. Pada saat ini banyak perusahaan yang berkembang dengan mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Perusahaan biro wisata Dita Nusantara adalah sebuah perusahaan yang melayani masyarakat untuk melakukan sebuah perjalanan atau *tour* ke seluruh Indonesia. Penggunaan teknologi informasi sangat penting dalam sebuah usaha untuk menunjang efisiensi dan efektifitas kerja yang dibutuhkan sistem penjualan paket wisata pada perusahaan biro wisata Dita Nusantara masih menggunakan manual untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata dengan cara menggunakan brosur, jika paket wisata yang tersedia ada perubahan harga maka secara otomatis akan mencetak ulang brosur dan terdapat juga sistem yang mencari seseorang untuk diajak menjadi relasi bagi orang yang akan pesan paket wisata ke biro wisata Dita Nusantara, hal tersebut biasa dinamakan makelar. Pada proses pemesanan paket wisata secara manual, maka proses pemesanan paket wisata mengalami keterlambatan sehingga banyak pemesanan paket wisata pada perusahaan biro wisata mengalami kegagalan dalam transaksi pemesanan,

akses informasi pemesanan paket wisata sulit dilakukan karena perusahaan biro wisata datang ke perusahaan biro wisata Dita Nusantara untuk melakukan transaksi pesan paket wisata.

## KAJIAN TEORI

Android adalah sebuah sistem operasi yang menggunakan basis Linux dengan rancangan sistem operasi pada perangkat *smartphone* yang bergerak dengan sentuhan pada organ tubuh manusia. Contoh perangkat yang menggunakan sistem operasi android yaitu telepon genggam, telepon pintar, dan tablet (Kusniyati & Sitanggang, 2016).

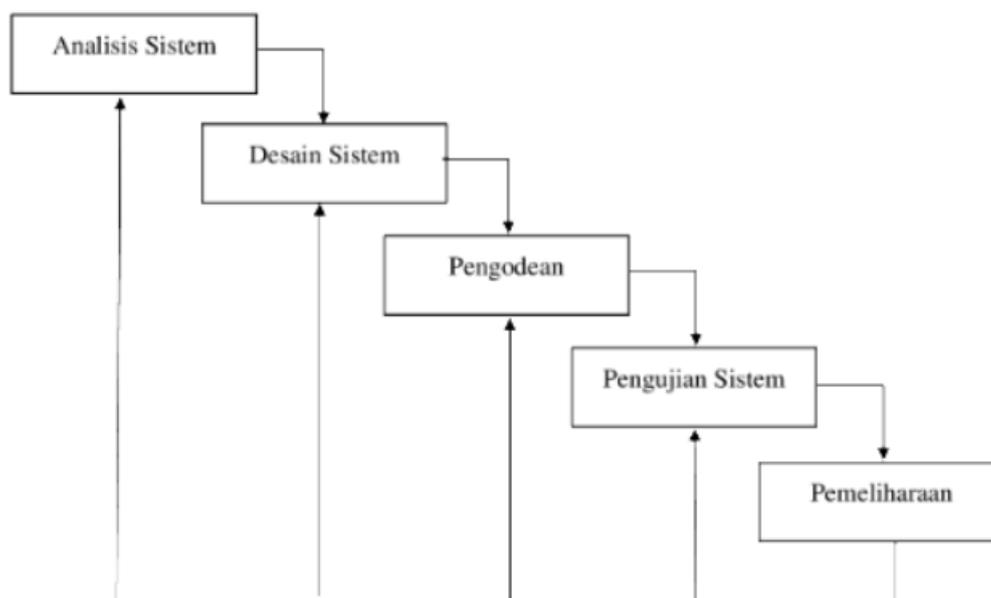
*E-Commerce* adalah aktifitas masyarakat yang sudah menggunakan teknologi digital yang dapat melakukan sebuah transaksi bisnis dari berbagai produk dari penjual ke pembeli melalui media internet (Hasanudin et al., 2020). Model-model transaksi yang menggunakan *E-Commerce* yaitu 1. *Business to business* 2. *Business to consumer* 3. *Consumer to consumer* 4. *Consumer to business* (Vahlia & Lelawati, 2019).

*M-Commerce* adalah "Sistem perdagangan elektronik (e-commerce) dengan menggunakan peralatan *portable* atau *mobile* seperti : telepon genggam, telepon pintar, PDA, notebook, dll" (D. W. T. Putra, 2018)

Xampp adalah "*Software server apache* di mana memiliki banyak keuntungan seperti mudah untuk digunakan, tidak memerlukan biaya serta mendukung pada instalasi *Windows* dan *Linux*" (A. B. Putra & Nita, 2019).

## METODE

Model penelitian yang akan diterapkan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Metode perancangan dengan model *waterfall* merupakan bagian utama tahapan untuk melakukan kegiatan pembangunan aplikasi ini, berikut adalah tahapan pada model *waterfall*.



Gambar 1. Diagram *Waterfall*

Keterangan:

1. Analisis Sistem  
Fase ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data yang akan dibutuhkan dalam penelitian ini.
2. Desain Sistem  
Fase desain sistem adalah fase yang akan menindaklanjuti dari fase sebelumnya untuk membuat sebuah rancangan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian.

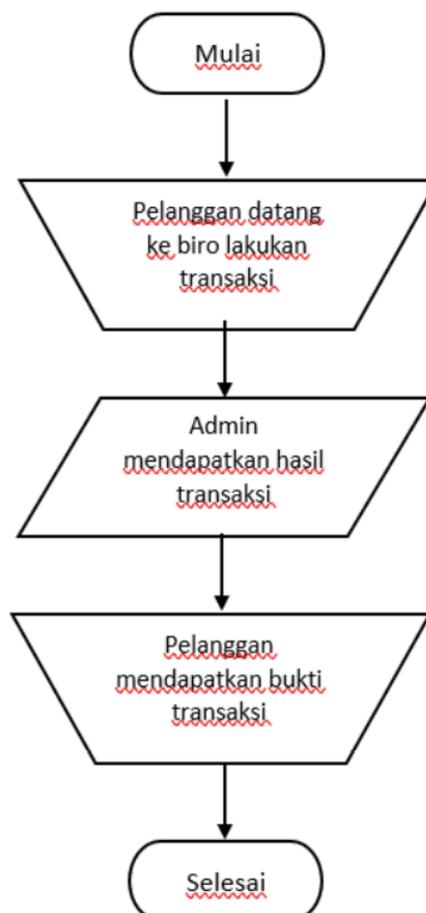
3. Pengodean  
Fase ini peneliti sudah mempersiapkan perencanaan pembuatan aplikasi dari fase-fase sebelumnya dengan cara membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *android studio*.
4. Pengujian Sistem  
Fase ini peneliti melakukan sebuah pengujian aplikasi dimana untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi ini dan melakukan penambahan fitur serta memperbaiki aplikasi ini yang sesuai dengan analisis kebutuhan yang sedang diteliti.
5. Pemeliharaan  
Pada fase ini adalah aplikasi sudah selesai dibangun maka terdapat proses adaptasi aplikasi dengan lingkungannya, bertujuan untuk mengetahui tingkat aplikasi ini dapat menjadi akomodasi kebutuhan pengguna yang baru dan meningkatkan keandalan dari aplikasi ini.

## HASIL

### 1. Flowchart Sistem

Berdasarkan analisis sistem yang telah dilakukan oleh penulis, maka bahwa terdapat perubahan dari penggunaan sistem yang lama pada biro wisata "Dita Nusantara" dengan sistem baru yang telah selesai dilakukan oleh peneliti. Sehingga dapat merubah model pemesanan paket wisata yang lebih mudah bagi pelanggan maupun petugas pada biro wisata "Dita Nusantara". Berikut adalah model sistem lama dan model sistem baru yang terdapat pada aplikasi sebagai berikut :

#### A. Model Sistem Lama



Gambar 2. Flowchart Sistem Lama

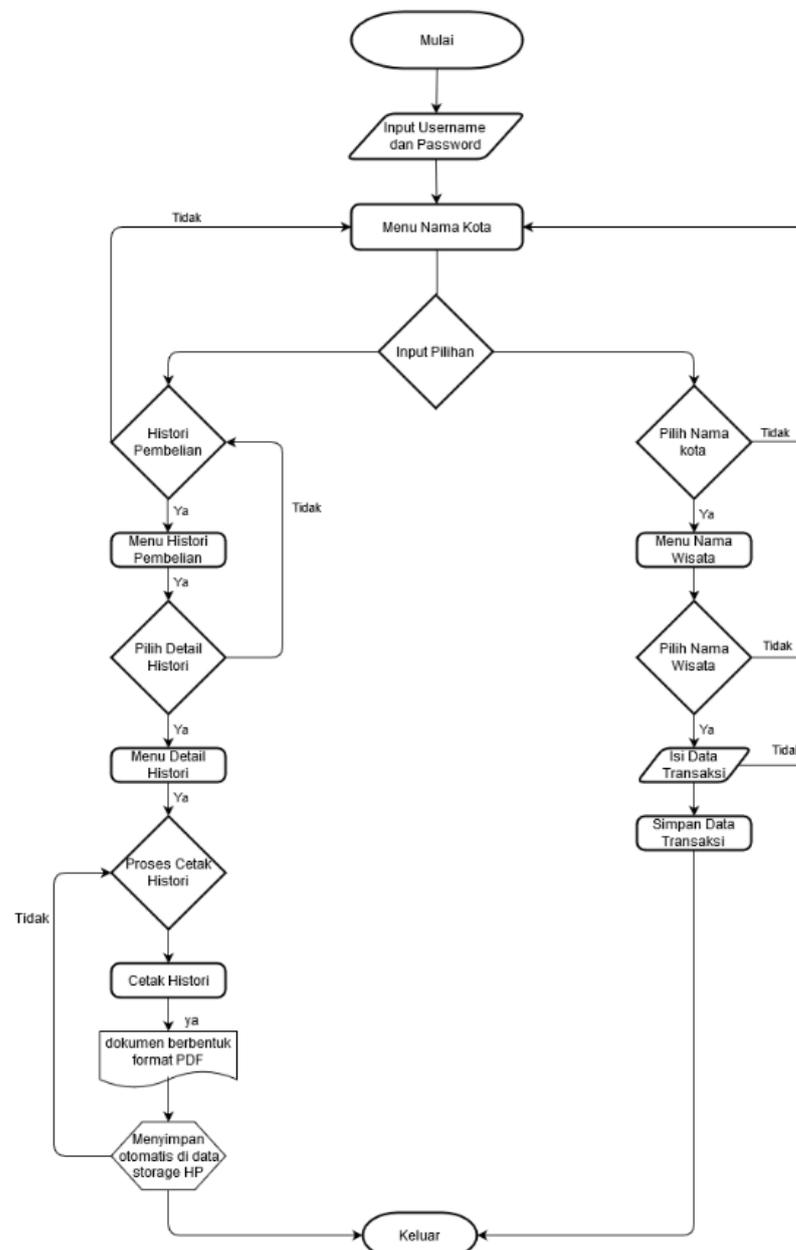
Keterangan :

Pada flowchart diatas menjelaskan bahwa pelanggan saat akan melakukan pemesanan paket wisata harus mendatangi ke perusahaan biro wisata untuk melakukan transaksi paket wisata yang pelanggan dituju. Pelanggan diperbolehkan juga untuk melakukan transaksi paket wisata tanpa harus ke perusahaan melainkan menggunakan jadwal pertemuan antara pegawai biro wisata dengan pelanggan yang akan melaksanakan transaksi paket wisata. Setelah melakukan transaksi paket wisata pelanggan akan diberikan tanda bukti pemesanan paket wisata menggunakan nota pembelian paket wisata.

### B. Model Sistem Baru

Pada sistem baru terdapat 2 pengguna pada aplikasi ini yaitu pelanggan dan petugas dari biro wisata "Dita Nusantara". Model flowchart pada pelanggan sebagai berikut:

#### 1) Flowchart User

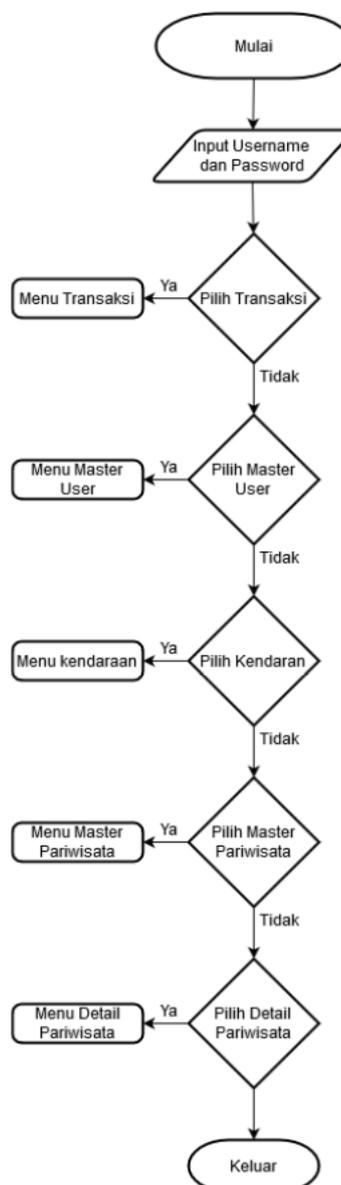


Gambar 3. Flowchart bagian user

Keterangan:

Pada sistem baru ini user atau pelanggan akan melakukan login jika user atau pelanggan belum punya *account* pada aplikasi maka diwajibkan untuk melakukan *regeristasi* atau pendaftaran untuk dapat masuk sebagai user atau pelanggan, setelah masuk sebagai user atau pelanggan maka akan mendapatkan beberapa pilihan untuk memilih nama kota yang akan berkunjung wisata. Selanjutnya user langsung memilih beberapa tempat wisata yang sudah disediakan pada aplikasi dan sesuai dengan nama kota yang dipilih, user secara otomatis akan melakukan transaksi pemesanan paket wisata yang sudah dipilih oleh user. User juga dapat melihat beberapa perincian yang diberikan oleh aplikasi ini seperti perincian harga BBM, jarak, dan harga tol jika user memilih jalur via tol dan jika tidak maka user tidak akan memilih jalur via tol. Setelah transaksi berhasil maka user bisa melihat *history* pada menu nama kota di pojok kanan atas untuk melihat transaksi yang sudah berhasil, user dapat juga untuk men *download* laporan transaksi user yang sudah selesai untuk ditunjukkan ke biro wisata bahwa user atau pelanggan sudah melakukan transaksi menggunakan aplikasi.

2) Flowchart Admin



Gambar 4. Flowchart bagian admin

Keterangan:

Pada sistem baru ini admin atau petugas dari biro wisata "Dita Nusantara" terdapat beberapa fitur yang berada di aplikasi seperti transaksi, master user, kendaraan, master pariwisata, dan detail pariwisata, dimana setiap fitur yang berbeda fungsinya. Fitur transaksi pada admin digunakan untuk mengecek ada berapa user atau pelanggan yang sudah pesan paket wisata dan berapa jumlah user atau pelanggan yang sudah melakukan pembayaran paket wisata yang sudah dipilih oleh user.

## 2. Implementasi Program

### A. Implementasi Program untuk user

#### 1) Halaman Awal

Pada halaman awal ini user maupun petugas memasukkan *username* dan *password* untuk melakukan transaksi



Gambar 5. Halaman awal

#### 2) Halaman Nama Kota

Halaman ini adalah user akan ada 2 pilihan nama kota yang sudah disediakan oleh aplikasi sehingga user dengan mudah memilih nama kota yang diinginkan.



Gambar 6. Nama Kota

### 3) Halaman Nama Tempat Wisata

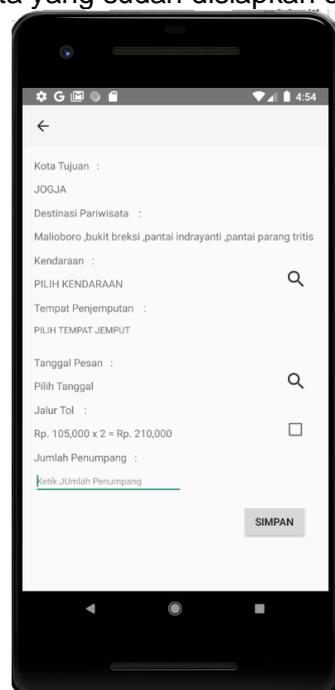
Halaman ini menjelaskan nama-nama tempat wisata yang sesuai dengan nama kota yang sudah dipilih sebelumnya.



Gambar 7. Nama Tempat Wisata

### 4) Halaman Transaksi

Halaman ini menjelaskan kepada user jika ingin pesan paket wisata maka silahkan di isikan data-data yang sudah disiapkan oleh aplikasi.



Gambar 8. Transaksi Paket Wisata

### 5) Halaman Perincian

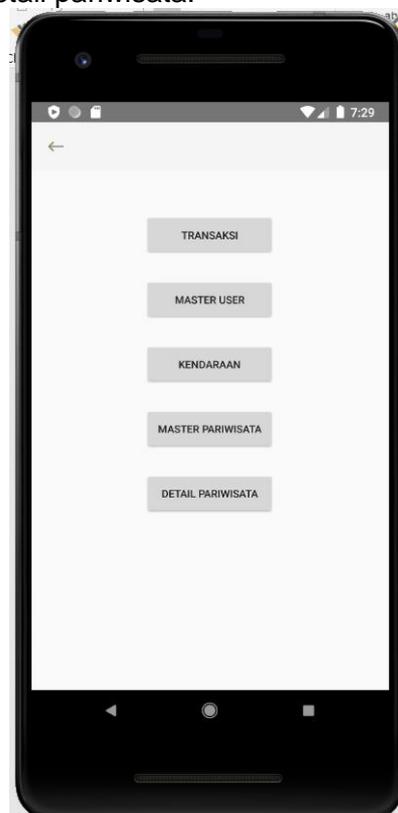
Halaman ini menjelaskan user dapat mengetahui jumlah harga yang sesuai dengan pilihan nama tempat wisata, jumlah penumpang, pilihan kendaraan yang akan dipakai oleh user, dan harga via tol bagi user menginginkan melewati jalur tol jika tidak maka user tidak ada tambahan biaya via tol.



Gambar 9. Perincian Harga

#### B. Implementasi Program Untuk Admin

Pada halaman admin ada beberapa fitur untuk mengatur, mengontrol, dan merubah data-data pada aplikasi seperti transaksi, master user, kendaraan, master pariwisata, dan detail pariwisata.



Gambar 10. Tampilan Depan Admin

## PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang sudah dilakukan oleh penulis didapatkan bahwa penggunaan aplikasi paket wisata kepada user atau pelanggan dapat mengetahui perincian harga yang selama ini user atau pelanggan tidak mengetahui dari perincian harga tersebut. Aplikasi ini juga terdapat beberapa kekurangan seperti kurangnya ada proses transaksi pembayaran melalui *E-Banking* sehingga lebih mudah dalam bertransaksi paket wisata.

## KESIMPULAN

1. Dapat menjadi aplikasi pemesanan paket wisata secara efisien dan tidak perlu adanya menggunakan brosur untuk mencari pelanggan.
2. Aplikasi dapat memberikan kemudahan untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata yang telah disediakan.
3. Aplikasi ini nanti dapat dikembangkan Kembali oleh peneliti untuk penambahan fitur-fitur yang lebih memudahkan pelanggan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hasanudin, Hadista, A., Lestiyadi, A. P., Aprlliani, S., & Meryati, A. (2020). PENGENALAN DIGITAL MARKETING DAN PELATIHAN E-COMMERCE SEBAGAI BENTUK KEWIRAUSAHAAN DINI BAGI PELAJAR SMK LINGGA KENCANA DEPOK. *JURNAL ABDIMAS*, 1(2), 110–116.
- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). APLIKASI EDUKASI BUDAYA TOA SAMOSIR BERBASIS ANDROID. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.
- Putra, A. B., & Nita, S. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web ( Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun ). *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 1(1), 81–85.
- Putra, D. W. T. (2018). Perancangan M-Commerce Berbasis Wap. *Jurnal Teknoif*, 6(2), 90–99. <https://doi.org/10.21063/jtif.2018.v6.2.90-99>
- Vahlia, I., & Lelawati, N. (2019). Pelatihan E-Commerce Dan Manajemen Keuangan Sebagai Langkah Meningkatkan Pendapatan Pada Keripik Pisang Arjuna. *Jurnal Hilirisasi IPTEKS*, 2(4b), 509–518.