

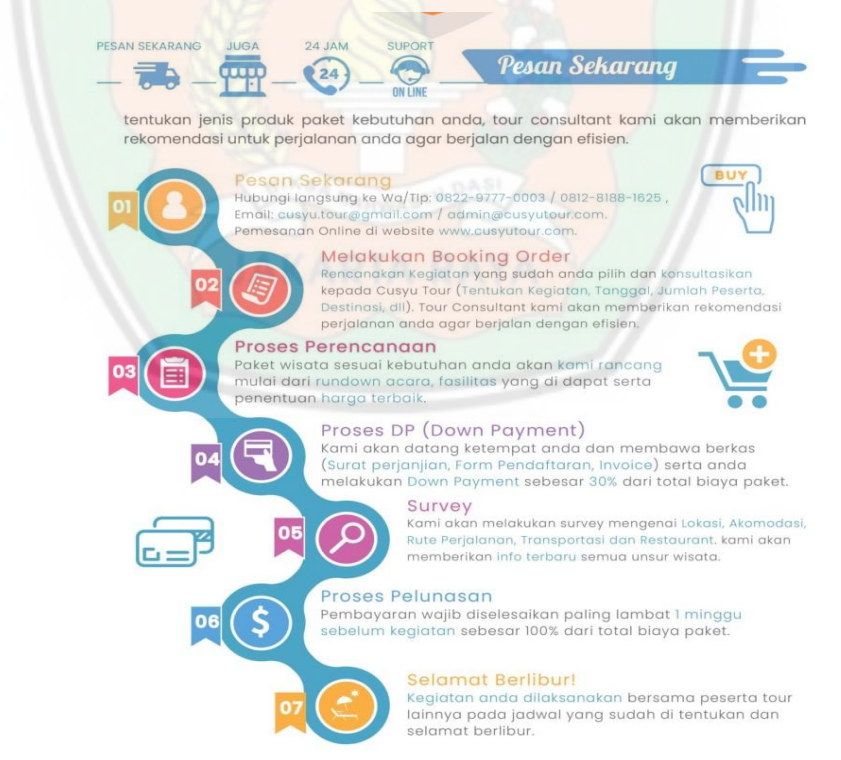
# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Cusyu *Tour* merupakan perusahaan travel agen atau biro perjalanan wisata (BPW) yang merupakan usaha penyedia jasa pelayanan dan penyelenggaraan wisata. Didirikan pada tanggal 17 juli 2017 oleh Angga liawan, A.Md.Par. Merupakan salah satu mahasiswa lulusan dari *sahid institute of toursm* yang memiliki pengalaman pada bidang kepariwisataan.

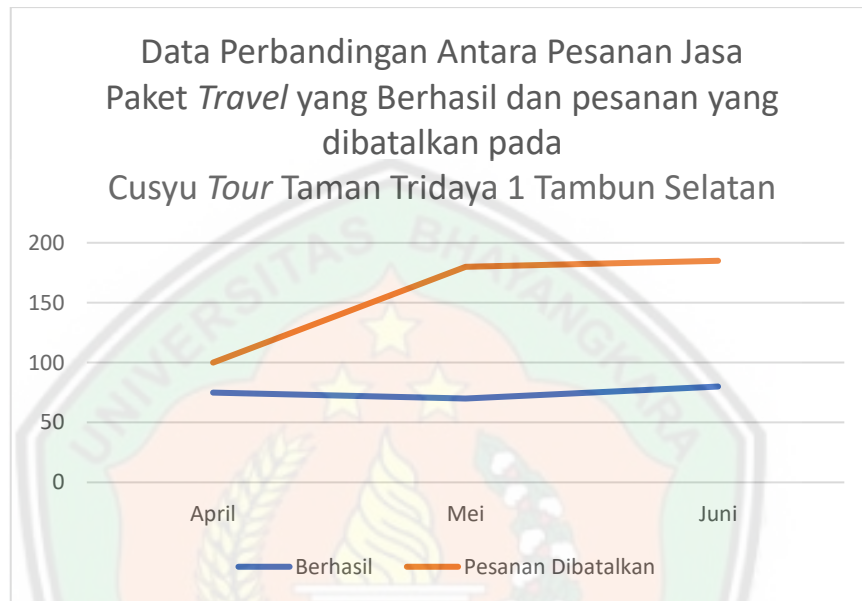
Pada perusahaan Cusyu *Tour* proses pemesanan dan pembayaran pesanan tiket wisata masih menggunakan cara manual, yaitu dengan cara tunai. Sedangkan untuk pembuatan laporan pesanan masih ditulis secara manual kedalam formulir pendaftaran untuk menentukan jenis produk paket kebutuhan *customer*.



Gambar 1.1 Proses Alur Pemesanan secara manual

Sumber: Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1 Tambun Selatan

Cara tersebut dirasa masih kurang efektif, karena kebanyakan calon *customer* merasa kecewa pada saat proses pemesanan tiket wisata, sebelum memesan calon *customer* terlebih dahulu menghubungi pihak Cusyu *Tour* melalui media telepon ternyata kuota perjalanan wisata *customer* sudah penuh dikarenakan sudah dipesan oleh *customer* lain yang menyebabkan banyaknya pembatalan.



Gambar 1.2 Data Perbandingan antara pesanan berhasil dan pesanan yang dibatalkan

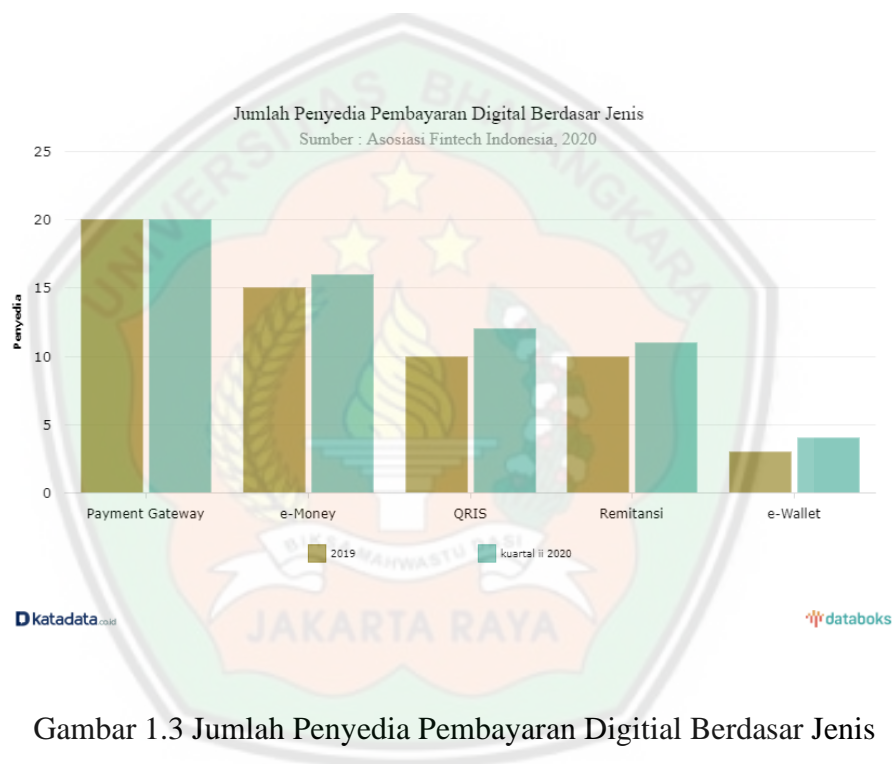
Sumber: Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1 Tambun Selatan

Dikarenakan banyaknya pesanan yang dibatalkan, maka dari itu perusahaan membutuhkan suatu sistem informasi yang membantu dalam proses pesanan agar lebih efektif dan berguna untuk *customer*. Dengan permasalahan tersebut maka penulis akan membuat suatu sistem pemesanan yang memberikan informasi jumlah kuota perjalanan wisata yang tersedia.

Perusahaan Cusyu *Tour* masih menggunakan cara manual dalam proses pembayarannya dengan harus memberikan DP sebesar 30% terlebih dahulu untuk melakukan pesan paket wisata yang menyebabkan kurang efektif dalam hal

pembayaran, setelah pihak *Cusyu Tour* mesti harus datang langsung ke tempat *customer* untuk melakukan penagihan.

Permasalahan yang dialami oleh perusahaan karena *customer* lebih memilih menggunakan metode pembayaran nontunai. Dalam proses pembayaran pemesanan tiket wisata menggunakan *payment gateway* merupakan sebuah sistem yang menjembatani pembayaran dari *website* penjualan ke sistem *online* baik pihak ketiga maupun bank langsung yang kemudian jika pembayaran ditolak karena dana saldo tidak mencukupi, makan akan dikembalikan pada sistem penjualan bahwa pembayaran gagal.



Gambar 1.3 Jumlah Penyedia Pembayaran Digital Berdasar Jenis

Sumber: Asosiasi *Fintech* Indonesia, 2020

Berdasarkan data Asosiasi Fintech Indonesia dalam laporannya menyebutkan, Payment Gateway, e-Money, dan QR Code Indonesian Standard (QRIS) adalah tiga model bisnis utama pada pembayaran digital di Indonesia. Jumlah penyedia payment gateway sebanyak 20 pada kuartal II 2020.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk membuat penelitian yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Tiket *Tour* dengan *Payment Gateway* (Studi Kasus Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1 Tambun Selatan)”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang akan di hadapi sebagai berikut:

1. Proses pemesanan dan pembayaran tiket wisata masih menggunakan cara manual, dengan cara pembayaran tunai dan untuk pembuatan laporan pesanan masih menggunakan cara manual kedalam formulir pendaftaran;
2. Masih menggunakan cara manual dalam proses pembayaran harus memberikan DP sebesar 30 %, sangat kurang efektif dan pihak Cusyu *Tour* harus datang untuk melakukan penagihan;
3. Proses pemesanan masih menggunakan media telepon dan banyak *costumer* yang kecewa karena kouta sudah terlebih dahulu penuh sudah dipesan oleh *costumer* lain.

## **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang sudah diuraikan diatas, maka penulis melakukan perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat sistem informasi pemesanan tiket dengan *payment gateway* pada Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1 Tambun Selatan?

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan masalah di atas, maka Batasan masalah yang akan dibahas adalah:

1. Aplikasi yang di bangun merupakan aplikasi pemesanan paket *travel* berbasis *website*;
2. Kemampuan yang dimiliki sistem pemesanan tiket *tour* dan *travel* ini adalah login untuk user dan admin, dan merupakan sarana yang digunakan khusus untuk admin sebagai pengolah data dan informasi yang ada di *website*. Pengguna situs dapat mengakses informasi mengenai lokasi destinasi wisata, harga paket travel, tanggal keberangkatan, jam keberangkatan durasi liburan dan sistem pembayaran menggunakan *payment gateway*;
3. Aplikasi pemesanan tiket *tour* yang akan dibuat berbasis website, bahasa pemrograman yang digunakan *PHP* dengan *framework laravel*, *user interface* menggunakan *HTML* dan *bootstrap*, basis data menggunakan *Laragon*, *Mailable Laravel* untuk mengelola *email* dan sistem pembayaran *payment gateway* menggunakan *midtrans*.

## **1.5 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Merancang aplikasi pemesanan tiket *tour* berbasis *website*;
2. Membuat sistem pemesanan tiket wisata dan pembayaran berbasis *website*;
3. Membuat sistem pembayaran *payment gateway* dengan menggunakan *midtrans*.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini, yaitu:

1. Meningkatkan kualitas pelayanan, serta jangkauan pemasaran pada jasa *travel* wisata;
2. Memudahkan dalam proses pemesanan tiket wisata dan pembayaran;

3. Memudahkan *costumer* dalam proses pembayaran dengan *payment gateway*.

### 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1, E10 No.12A RT01/10, Tambun Selatan, Bekasi, Indonesia 17510. Waktu penelitian ini dimulai dari bulan April sampai Juni 2020.

Tabel 1.1 *Schedule* Kegiatan Penelitian

No.	Kegiatan	2020											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pemodelan bisnis melakukan observasi, wawancara dan pengumpulan data mengenai alur sistem yang sedang berjalan di Cusyu <i>Tour</i>												
2	Pemodelan Data Merubah informasi yang didapat dari hasil observasi menjadi atribut atribut data.												
3	Pemodelan Proses Merubah atribut data yang sudah di dapat menjadi suatu model penggambaran dengan <i>UML</i> .												

No.	Kegiatan	2020											
		April				Mei				Juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
4	Perancangan Sistem Hasil dari pemodelan <i>UML</i> yang didapat, digunakan sebagai acuan dalam proses perancangan dan pembuatan sistem.												
5	Implementasi dan Testing Setelah sistem dirancang dan dibuat, penulis melakukan implementasi dan testing terhadap fitur yang sudah dibuat apakah sesuai atau tidak.												

### 1.8 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode yang digunakan penulis dalam melakukan pengumpulan data:

#### 1. Studi Pustaka

Pada penelitian ini pengumpulan data dan informasi dilakukan dengan membaca dan mempelajari artikel di *internet*, buku literatur, jurnal dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan Pustaka yang berkaitan dengan penelitian ini.

## 2. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung di Cusyu *Tour* dengan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan pemesanan paket travel, pencatatan data *customer*, pembuatan form pendaftaran dan sistem metode pembayaran.

## 3. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab dengan pemilik jasa Cusyu *Tour* untuk mengetahui proses alur pemesanan paket *travel* dan sistem metode pembayaran guna mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan.

### **1.9 Metode Perancangan Sistem**

Metode perancangan sistem yang dipakai dalam penelitian menggunakan metode *prototype* yaitu komunikasi dan kebutuhan data, desain cepat, membuat *prototype*, evaluasi *prototype*, perbaikan *prototype*, produksi akhir. Sehingga tahapan penelitian yang dilakukan mengikuti tahapan yang ada di dalam metode *prototype*.

### **1.10 Metode Testing**

Metode *testing* yang digunakan dalam penulisan ini adalah *Blackbox Testing* pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak.

### **1.11 Sistematika Penulisan**

Secara sistematis penulis skripsi ini tersusun menjadi lima bab dan beberapa sub pokok bahasan, adapun sistematika penulisan sebagai berikut.



## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian serta metode yang akan digunakan dalam merancang dan membangun sistem.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan topik pembahasan sebagai acuan dan penunjang untuk melakukan penelitian dari perancangan sistem meliputi definisi sistem, informasi, pemesanan, jasa, *payment gateway*, *gopay*, *framework*, biro perjalanan, *System Development Life Cycle*, metode *prototype*, *PHP*, *Laravel*, *Midtrans*, *Laragon*, *HTML*, *CSS*, *Bootstrap*, *Adminer*, *Unified Modeling Language* dan *Blackbox Testing*.

## **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini akan menguraikan tentang objek penelitian, analisis sistem berjalan, kerangka penelitian, metode pengembangan sistem, analisis permasalahan, pemecahan masalah, analisa usulan dan metode penelitian.

## **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Pada bab ini akan di jelaskan langkah-langkah pembuatan sistem meliputi diagram sistem usulan, perancangan *database* pengujian sistem tahapan implementasi sistem, dan jadwal implementasi.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian, pembahasan tentang keunggulan dan kekurangan dari aplikasi pemesanan Tiket *Tour* dengan *Payment Gateway* pada Studi kasus Cusyu *Tour* Taman Tridaya 1 Tambun Selatan serta saran pengembang aplikasi untuk kedepannya.