

PENERAPAN METODE FAST DALAM PENGEMBANGAN WEBSITE PEMASARAN PAKET WISATA

Marini¹, Sarwindah², Yurindra³, Indah⁴

Program Studi Sistem Informasi, ISB Atma Luhur

Program Studi Bisnis Digital, ISB Atma Luhur

Program Studi Teknik Informatika, ISB Atma Luhur

Jl. Jend. Sudirman, Selindung – Pangkalpinang Provisi Kep.Bangka Belitung

¹arinimarini44@atmaluhur.ac.id, ³Yurindramail@gmail.com, ⁴indah_syifa@atmaluhur.ac.id

Abstract - Marketing of tour packages needs to be developed to provide information about the beauty and attractiveness of the world of tourism in the territory of Indonesia. Tourism consists of objects and sights that are very stunning so as to provide positive beauty for tourism assets for the government, especially for foreign tourist visits. Indonesia is rich in very beautiful natural scenery. The income from this tourism asset is very large for the government and tourism promotion in Indonesia. It's a good idea, with the abundance of online information, which is still confusing, it is necessary to market regional tour packages. The purpose of applying the Fast Method in developing a Tour Package Marketing Website which is carried out online is to increase the level of consumer satisfaction in obtaining information, promising an increase in profits for the company. The method and model used is the Fast Method (Framework For Application Of System Thinking). The results to be achieved are to make it easier for the public to recognize access to tour package marketing, improve the quality of tourism, be fast in obtaining tourist information through the website that is applied.

Keywords - Fast Method, Website, Tour Packages, Information System, MySql

Abstrak - Pemasaran Paket wisata perlu dikembangkan luarskan informasi mengenai keindahan dan sangat menarik didunia pariwisata diwilayah indonesia. Pariwisata terdiri dari objek dan pemandangan yang sangat memukau sehingga memberikan keindahan positif bagi aset wisata bagi pemerintah terutama pada kunjungan wisata asing. Indonesia kaya akan pemandangan alam yang sangat indah. Pemasukan dari aset wisata ini sangat besar untuk pemerintah dan promosi wisata yang ada diindonesia. Ide yang baik dengan semaraknya informasi online yang lagi buming maka perlu memasarkan paket wisata daerah. Tujuan menerapkan Metode Fast dalam mengembangkan Website Pemasaran Paket Wisata yang dilakukan secara online untuk meningkatkan tingkat kepuasan konsumen dalam memperoleh informasi, menjanjikan kenaikan laba bagi perusahaan. Metode dan model yang pakai adalah Metode Fast(Framework For Application Of System Thinking). Hasil yang ingin dicapai agar memudahkan masyarakat mengenali akses pemasaran paket wisata, meningkatkan kualitas wisata, cepat dalam memperoleh informasi wisata melalui website yang diterapkan.

Kata Kunci - Metode Fast, Website, Paket Wisata, Sistem Informasi, MySql

I. PENDAHULUAN

Teknologi yang berkembang pada saat ini menuntut perusahaan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis online yang membuat sistem agar lebih mudah digunakan oleh organisasi maupun orang perorang, serta mampu memenuhi kebutuhan informasi yang cepat dan akurat. Seiring dengan perkembangan internet, banyak dibangun sistem yang bersifat online, yang memungkinkan seseorang dapat mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terbaru. Salah satu bisnis jasa yang mengutamakan pelayanan tersebut adalah usaha travel yang merupakan salah satu bisnis yang memerlukan bantuan teknologi informasi yang tepat dan cepat. Sistem adalah sekelompok unsur yang berhubungan erat satu dengan yang lainnya untuk mencapai satu tujuan tertentu. Sistem merupakan kumpulan dari elemen - elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memroses masukan (input) yang ditujukan

kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan.[1] Pada penelitian sebelumnya merancang aplikasi Sistem Informasi Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour.[2] “yang diharapkan dapat membantu segala kegiatan didalamnya, agar informasi yang berkaitan dapat diproses dan disajikan secara efisien, efektif dan akurat.

Rumusan masalah pada Penerapan metode Fast dalam Website Pemasaran Paket Wisata. Tujuan menerapkan Metode Fast dalam mengembangkan Website Pemasaran Paket Wisata yang dilakukan secara online untuk menegetahu ruang lingkup dari sistem, menganalisa sistem yang sedang berjalan didalam perusahaan kemudian mendesain sistem dan membuat sistem yang dibutuhkan supaya lebih baik dari sistem yang masih dilakukan secara bukan elektronik. Tujuan ke konsumen adalah meningkatkan tingkat kepuasan konsumen dalam memperoleh informasi,

menjanjikan kenaikan laba bagi perusahaan. Membangun sistem pemasaran yang dapat menampilkan informasi paket wisata secara lengkap dan online berdasarkan kategori paket wisata. Mempermudahkannya dalam pemesanan paket wisata melalui website. Membangun suatu sistem yang terintegrasi dengan data base yang dapat melakukan proses pelayanan pemesanan paket wisata.[3]

II. METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan Perangkat

Metode yang digunakan untuk menerapkan Website Pemasaran Paket Wisata yaitu Framework For Application Of System Thinking (FAST)[4] Fase Metode Fast yaitu :

1. Fast Definisi Lingkup

Dalam Fase ini, penulis akan melakukan tahap persiapan menggunakan beberapa Teknik pengumpulan data seperti wawancara. dengan cara mengumpulkan data dan dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan yang sudah ahli dan berwenang dalam suatu masalah. pengamatan yang dilakukan makhluk cerdas, terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian akan memahami pengetahuan dan sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan penelitian.[5]

2. Fase Analisis Masalah dan Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis mempelajari wilayah permasalahan yang ditemukan, Menganalisis permasalahan atau kesempatan tersebut beserta proses bisnisnya. penentuan sasaran pengembangan sistem diperlukan pada fase ini untuk mengetahui Batasan dari sistem yang dikembangkan. Rencana sistem yang telah dibuat pada fase pertama akan di update atau dilakukan sebuah perubahan rencana jika pada fase ini terdapat tidak kesesuaian atas rencana sistem fase pertama, mengestimasi waktu yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang diusulkan dengan membuat proses bisnis, activity diagram, Analisa keluar dan masuk[6] Untuk fase ini melakukan Analisis kebutuhan sistem dan memprioritaskan kebutuhan-kebutuhan bisnis. Penulis akan menganalisis kebutuhan fungsional yang diharapkan dapat dipenuhi oleh sistem yang diusulkan, menelusuri, melengkapi kebutuhan, dan memprioritaskan kebutuhan.[7] selain itu penulis menganalisis teknologi yang cocok digunakan untuk permasalahan yang ada. Update pada fase pertama dan fase kedua. Mengestimasi waktu yang dibutuhkan untuk membuat sistem yang diusulkan. Penulis membuat identifikasi kebutuhan, usecase, package, dan deskripsi use case.

3. Tahap Desain

Dalam tahap ini, hasil dari analisis kebutuhan akan diterjemahkan menjadi gambar-gambar yang disebut model sistem. Sistem seperti erd, transformasi erd ke lrs, lrs, spesifikasi basis data, class diagram[7]. Penulis juga akan menentukan kebutuhan teknis untuk membantu penyelesaian sistem yang diusulkan. Model yang dibuat diilustrasikan sebagai sistem yang terpisah, pada fase ini dari sembarang solusi teknis yang mungkin dengan kata lain, pada fase ini akan menjawab pertanyaan seputar teknologi yang akan menjamin kegunaan, kehandalan, kelengkapan, kinerja dan kualitas yang akan dibangun didalam sistem.

B. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan system menggunakan metode berorientasi objek baik untuk analisa maupun perancangan system. untuk perancangan basis data menggunakan metode terstruktur dengan menggunakan model Entity Relationship dengan menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Analisis berorientasi objek atau Object Orientasi Analysis (OOA).[8] Tahap untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek, apakah benar kebutuhan yang dapat diimplementasi menjadi sebuah system berorientasi object. OOA biasanya menggunakan kartu CRC (Component, Responsibility, Collaborator) untuk membangun kelas-kelas yang akan digunakan atau menggunakan UML (Unified Modeling Language) pada bagian diagram usecase, diagram class, diagram objek.[9] Desai berorientasi objek atau Object Oriented Desai (OOD) adalah tahap perantara untuk mencetak spesifikasi atau kebutuhan system yang dibangun akan dengan konsep berorientasi objek ke desain pemodelan agar lebih mudah diimplementasikan dengan program berorientasi objek. OOA dan OOD sering kali memiliki Batasan yang samar, sehingga biasanya disebutkan langsung menjadi OOAD (Object Oriented Analysis and Design).

C. Tool Pengembangan Sistem

UML mendefinisikan notasi dan semantik. Notasi UML yaitu sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram perangkat lunak[8]. Setiap bentuk memiliki makna tertentu dan UML semantik mendefinisikan bagaimana bentuk dari 3 notasi yang telah ada sebelumnya : OO (Object Oriented), OMT (Object Modelling Technique) dan OOSE (Object Oriented Software Engineering).[10]

UML mendefinisikan diagram-diagram sebagai berikut : Activity Diagram, Usecase Diagram, Class Diagram, Sequence Diagram.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Model Pengembangan Perangkat

Metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat yaitu metode Fast :

1. Ruang Lingkup

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu tahap wawancara ke perusahaan, survei tempat untuk setiap bagian yang berhubungan dengan proses pemasaran paket wisata dan studi literatur kelapangan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk menerapkan metode fast dalam mengembangkan aplikasi pemasara paket wisata.

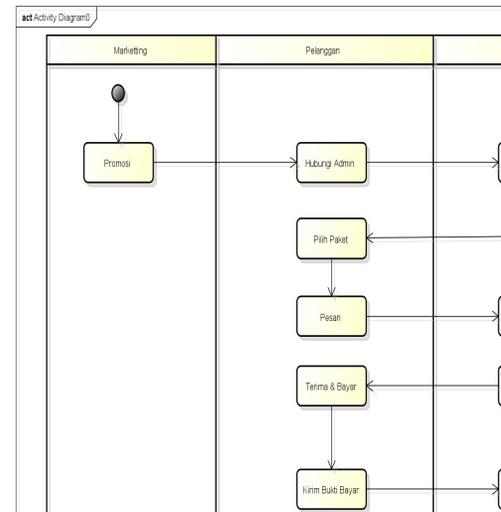
2. Analisa Masalah dan Analisa Kebutuhan

Sistem yang sedang berjalan pada perusahaan sekarang dilakukan masih kurang efektif karena masih menggunakan inputan dan output belum menggunakan cetakan secara elektronik sehingga dalam rekapan data mengalami keterlambatan, proses pemesanan kurang informasi yang didapat oleh konsumen. Maka diperlukan penerapan website aplikasi pemasaran paket wisata supaya informasi yang didapat cepat tersebar dan proses rekapan data juga cepat didapatkan oleh admin tanpa harus menunggu lama. Pihak konsumen juga tidak perlu harus datang ketempat untuk melakukan pemesanan.

Unified Modeling Language (UML) dalam mengembangkan sistem yang sudah ada. Pengembangan sistem yaitu beberapa diagram yang digunakan, *Activity Diagram*, *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Sequence Diagram*. Penerapan Metode Fast dalam pengembangan website pemasaran paket wisata dalam analisa pengembangan yaitu

a. Activity Diagram

Proses activity diagram menggambarkan alur kegiatan atau alur proses sistem yang melibatkan beberapa bagian atau orang dalam proses sistem tersebut. Pada penerapan metode fast dalam mengembangkan aplikasi website pemasaran paket wisata menceritakan alur kegiatan yang digambarkan dalam sebuah diagram activity diagram dibawah ini.

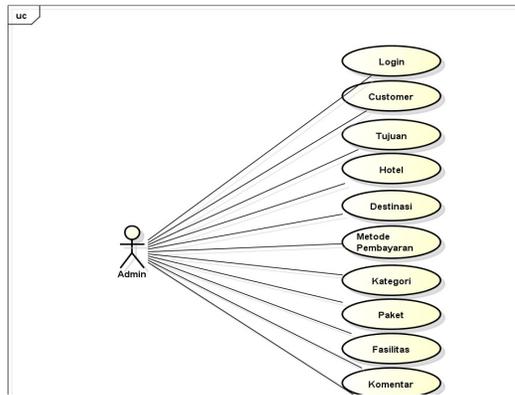


Gambar 1. Alur Proses Pemasaran Jasa Paket Wisata

Gambar 1 merupakan alur proses pemasaran jasa paket wisata dengan mempromosi melalui media sosial, setelah mendapatkan pelanggan, pelanggan menghubungi pihak admin babeltravellers, setelah itu admin memberikan penawaran paket wisata yang meliputi tujuan, kategori dan fasilitas. Kemudian pelanggan memilih paket wisata yang ditawarkan, setelah melakukan kesepakatan lalu pelanggan melakukan pesanan sesuai dengan paket wisata yang dipilih oleh pelanggan, lalu admin membuat kwitansi harga paket yang dipesan oleh pelanggan, setelah itu pelanggan melakukan transaksi pembayaran melalui nomor rekening yang telah tertera dan mengirim bukti pembayaran kepada admin babeltravellers kemudian admin melakukan konfirmasi bukti pembayaran oleh pelanggan.

b. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah teknik penemuan kebutuhan perangkat lunak yang dikenal pertama kali dalam metode pendekatan berbasis objek. Untuk menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang user. Desain use case diagram digambarkan pada diagram dibawah ini yang mana seorang aktor admin yang melakukan proses penginputan data paket wisata pada web yang ada. Proses input data seperti sebelum login admin melakukan registrasi dan mengecek data konsumen dan jenis paket yang dipilih kemudian admin memverifikasi data yang sudah dipesan oleh konsumen setelah itu baru membuat bukti pembayaran paket yang akan dilakukan oleh konsumen.



Gambar 2. Proses pengecekan data paket wisata konsumen

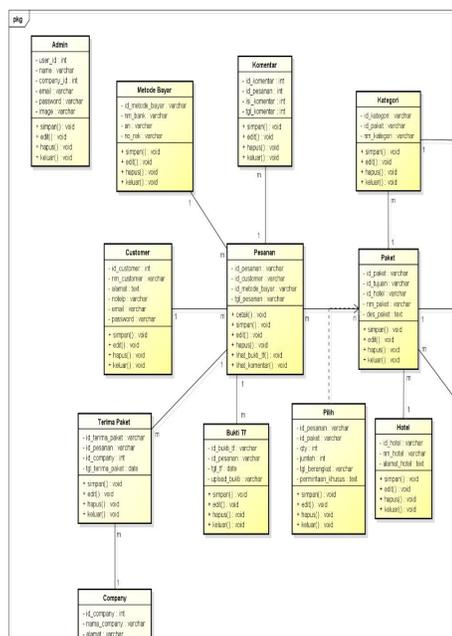
Gambar 2 seorang admin melakukan pengecekan data paket wisata yang berupa tujuan, hotel, destinasi, proses jenis pembayaran, dengan memilih kategori dan memilih fasilitas yang diinginkan yang sudah diinput oleh konsumen.

3. Desain

Pembuatan desain yang akan diterapkan dengan menggunakan metode Fast pada sistem Pemasaran Paket wisata pada perusahaan ini dengan tujuan supaya mempermudah dalam mengakses dalam proses registrasi mengenai pemilihan paket tanpa harus datang ketempat sehingga lebih cepat akses data dan mendapatkan informasi mengenai paket wisata mudah didapat.

a. Class Diagram

Dibawah ini rancangan class diagram yang bisa dilihat dibawah ini.

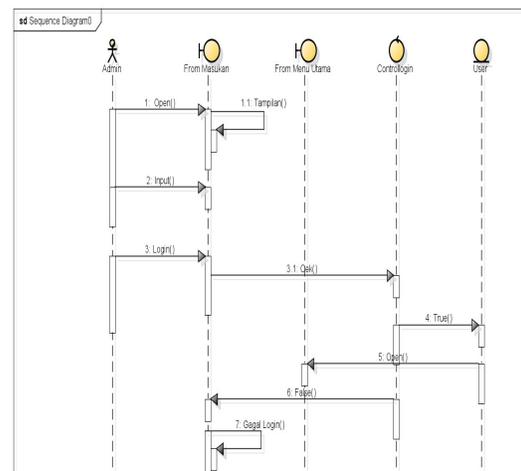


Gambar 3. Class Diagram

Gambar 3 Class Diagram ini terdiri dari beberapa class admin yang aberhubungan dengan beberapa class paket, metode pembayaran, kategori, pesanan, terima paket, bukti TF , hotel, tujuan, destinasi, fasilitas, komentar, company.

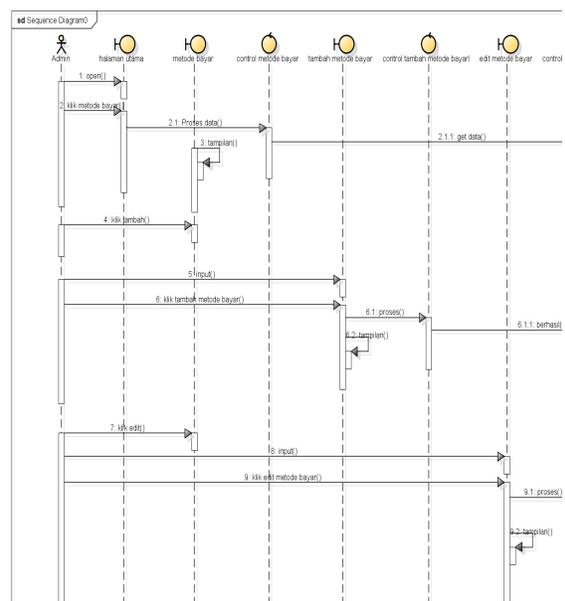
b. Sequence Diagram

Proses yang dilakukan oleh aktor yang berhubungan dengan proses penginputan, transaksi data dan pencetakan rekap laporan pemasaran paket wisata bisa dilihat pada gambar sequence diagram dibawah ini



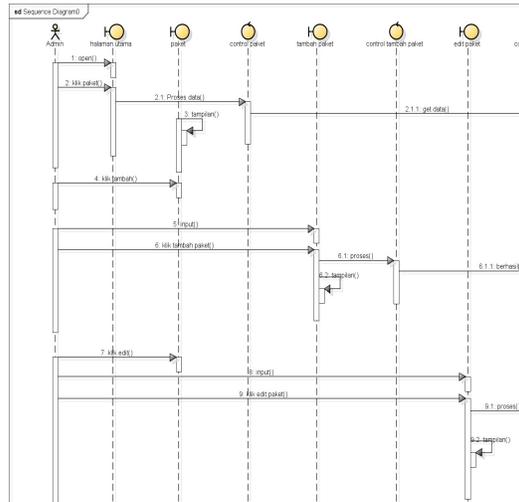
Gambar4. Sequence Diagram Proses Login Admin

Gambar 4 dapat dilihat pada gambar diatas sebelum mengakses sistem pemasaran paket yang dilakukan oleh seorang admin harus login terlebih dahulu baru bisa masuk dan mengakses sistem dengan mbuka form menu utama.



Gambar 5. Sequence Diagram Metode Pembayaran

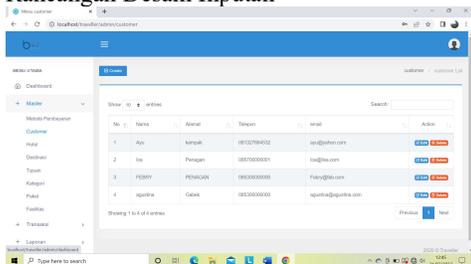
Gambar 5 seorang admin melakukan akses membuka menu utama dengan memproses data metode bayar yang sudah dilakukan customer kemudian diproses dengan proses metode bayar.



Gambar 6. Sequence Diagram Paket Wisata

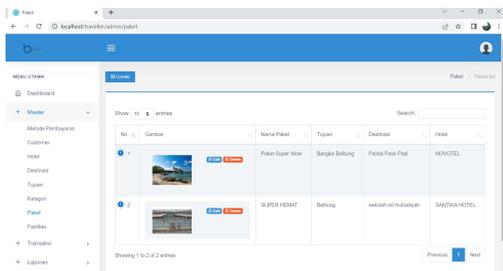
Gambar 6 admin menginput data paket yang akan dipilih oleh customer. Admin bisa mengentri data paket dengan mengontrol data paket wisata, merubah data paket.

c. Rancangan Desain Inputan



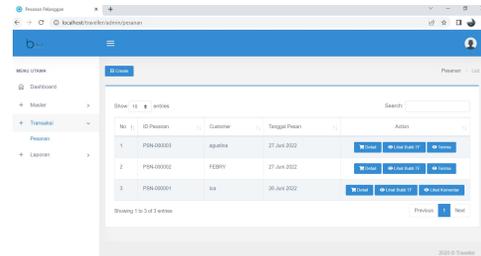
Gambar 7. Tampilan Input Data Konsumen

Gambar 7 untuk melakukan proses inputan data konsumen yang dari nama, alamat, telp, email. Data konsumen kemudian disimpan dalam database.



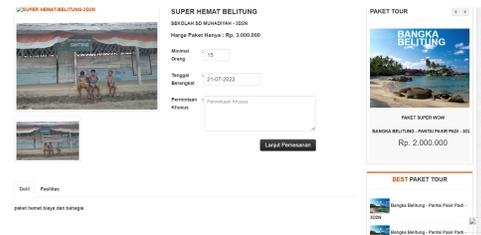
Gambar 8. Output data paket

Gambar 8 berfungsi untuk melihat data paket yang sudah dipesan oleh konsumen.



Gambar 9. Proses Pembayaran

Gambar 9 berfungsi untuk melakukan proses pembayaran terhadap pesanan yang sudah dipesan. Lanjutannya konsumen melakukan proses pembayaran.



Gambar 10. Proses Pemesanan.

Gambar 10 berfungsi untuk melakukan lanjutan pemesanan yang akan dicek oleh pihak admin untuk diproses selanjutnya.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian, implementasi dan pengujian, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Adanya sistem informasi pesanan paket dapat membantu pengelompokan data pesanan, memudahkan dalam pencarian dan data lebih aman sekaligus mengurangi resiko terjadinya kehilangan data. Sistem pendukung keputusan menentukan kualitas jamur terbaik dapat memberikan informasi kepada petani dalam memilih media tanam.
2. Setelah dilakukan pengujian sistem informasi yang telah dibuat, mempermudah untuk memperbaiki ketika terjadi kesalahan pengolahan data, karna sistem ini memiliki bentuk terdiri dari tambah, edit, dan hapus data yang ada dan data yang ingin dimasukkan.
3. Dengan adanya sistem informasi pesanan melalui online lebih mempermudah para konsumen melakukan pesanan, sehingga konsumen tidak

perlu mengeluarkan banyak waktu bisa secara peraktis

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. I. Y. . Irawan, M. Hengky, “Rancang Bangun Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Web (Studi kasus: Biro perjalanan Wisata Sahala Tour & Travel bantul),” *J. Algoritm*, vol. 2020, no. 1, pp. pp. 15–22, 2020.
- [2] J. Sari, “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Paket Tour Online Pada Kasasih Tour Dan Travel Berbasis Web,” 2017.
- [3] K. McElroy, “Prototyping for designers : developing the best digital and physical products,” 2017.
- [4] Haviluddin, “Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language),” *jurnal- Inform.*, vol. 6, 2011.
- [5] E. Prahasta, *System Thingking & Pemodelan Sistem Dinamis*. 2017.
- [6] W. West, *Practical PHP 7 , MySQL 8 and MariaDB Website Databases*. 2015.
- [7] M. S. Rosa A.S, *Rekayasa Perangkat Lunak. Informatika Bandung*. 2015.
- [8] F. T. and U. M. Magelang, “PAKET TOUR WISATA DI BLESSYTOUR BERBASIS WEB,” 2018.
- [9] M. I. Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, “Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur),” *Media J. Inf.*, vol. 9, pp. pp. 99–108, 2017.
- [10] F. A. Wulandari, “Strategi Promosi Paket Wisata Inbound di Biro Perjalanan Tirta Bianca Tour Yogyakarta,” 2012.