

**MARKETPLACE PAKET WISATA DI WILAYAH DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Disusun Oleh:

N a m a : Imam Rianto
NIM : 11523044

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2018

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING

**MARKETPLACE PAKET WISATA DI WILAYAH DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA**



Yogyakarta, 1 Agustus 2018

Pembimbing 1,

Pembimbing 2,

(Kholid Haryono, S.T, M.Kom)

(Almed Hamzah S.T., M.Eng.)

HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI

**MARKETPLACE PAKET WISATA DI WILAYAH DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA
TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Teknik Informatika
di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, 1 Agustus 2018

Tim Penguji

Kholid Haryono, S.T.,M.Kom. _____

Anggota 1

Almed Hamzah S.T.,M.Eng. _____

Anggota 2

Taufiq Hidayat,S.T.,MCS. _____

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

(Hendrik, S.T.,M.Eng.)

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Imam Rianto

NIM : 11523044

Tugas akhir dengan judul:

***MARKETPLACE* PAKET WISATA DI WILAYAH DAERAH
ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 1 Agustus 2018

(Imam Rianto)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil ‘Alamin puji syukur atas segala nikmat dan karunia yang Allah SWT berikan kepada saya sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Tugas akhir ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya, sekaligus sebagai bentuk permintaan maaf karena masa studi saya yang terlalu lama. Dengan selesainya tugas akhir ini semoga menjadi awal bagaimana saya akan membuat kalian berdua bangga kepada saya.

HALAMAN MOTO

“Sebaik-baiknya manusia adalah manusia yang bermanfaat bagi orang lain.”

(H.R. Ahmad, ath-Thabrani, ad-Daruqutni)

“Stay Hungry, Stay Foolish”

(Steve Jobs)

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah Robbil 'Alamin. Berkat rahmat, karunia dan berkah dari Allah SWT penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik, tak lupa shalawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita semua ke zaman terang benderang.

Tugas akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.

Untuk itu penulis akan menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Hendrik, S.T., M.Eng, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia.
2. Kholid Haryono, S.T., M.Kom., dan Almed Hamzah S.T., M.Eng. selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan waktu dan ilmunya sehingga tugas akhir ini bisa diselesaikan tepat pada waktunya.
3. Orang tua dan keluarga penulis atas segala doa dan dukungan selama penulis melakukan tugas akhir.
4. Segenap keluarga besar Teknik Informatika 2011 "Define" atas semua bantuannya.
5. Rekan-rekan Semesta Café dan Traveller Kaskus yang senantiasa membantu penulis dalam segala hal, terima kasih semangat dan doanya.
6. Pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.

Penulis menyadari banyaknya kekurangan dalam tugas akhir ini dikarenakan keterbatasan waktu dan kemampuan penulis, semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat di waktu yang akan datang.

Yogyakarta, 1 Agustus 2018

(Imam Rianto)

SARI

Marketplace paket wisata di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebuah wadah yang diperuntukkan bagi para operator wisata untuk menjual jasa yang disediakan serta membantu para wisatawan yang hendak berkunjung ke Daerah Istimewa Yogyakarta untuk menemukan kegiatan wisata yang sesuai dengan kebutuhannya. *Marketplace* ini nantinya akan bekerjasama dengan para operator wisata yang bertindak sebagai penjual jasa yang menyediakan berbagai kebutuhan wisata untuk para wisatawan dengan sistem pembayaran *escrow service*.

Marketplace ini dikembangkan dengan menggunakan metode *prototype* dengan menggunakan data yang didapatkan melalui proses wawancara dengan wisatawan dan operator wisata serta studi literature yang meliputi pengertian *marketplace*, *escrow service*, *tour and travel*, paket wisata, operator wisata dan pariwisata. *Data Flow Diagram* digunakan sebagai dasar perancangan *marketplace*, sedangkan untuk pengujiannya dilakukan dengan cara menyebarkan kuisioner ke beberapa calon pengguna potensial yaitu wisatawan dan tour operator untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem yang telah dikembangkan.

Marketplace untuk paket wisata ini dikembangkan berdasarkan *web-based* dengan menggunakan framework codeigniter. Kemudian dilakukan pengujian dengan menggunakan metode WebQual dan dengan menggunakan skala likert untuk menghitung persentase dari hasil pengujian. Dari hasil pengujian kepada wisatawan didapatkan persentase sebesar 87.85% dan hasil pengujian kepada operator wisata sebesar 86.71%. Diharapkan marketplace ini dapat dikembangkan agar mendukung sistem business to business.

Kata kunci: Marketplace, metode, perancangan, escrow service, operator wisata, wisatawan.

GLOSARIUM

Marketplace	lokasi jual beli yang mempertemukan penjual dan pembeli dalam suatu tempat.
Escrow Service	metode pembayaran yang menjembatani antara penjual dan pembeli dalam melakukan proses transaksi online.
Payment Gateway	sistem pembayaran yang mengotorisasi antara penjual dan pembeli
Tour and travel	perusahaan penyedia jasa perjalanan wisata.
Prototype	purwarupa (bahasa Inggris: prototype) atau arketipe adalah bentuk awal (contoh).
Platform	istilah dalam teknologi informasi mengenai sebuah kerangka perangkat lunak.
Back-End	halaman belakang sistem yang mengatur semua informasi pada halaman depan situs yang terlihat oleh pengguna.
API	sekumpulan perintah, fungsi, dan protokol yang dapat digunakan oleh programmer saat membangun perangkat lunak.
Front-End	halaman atau bagian depan yang dilihat oleh pengguna.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
SARI	viii
GLOSARIUM.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	15
1.1 Latar Belakang.....	15
1.2 Rumusan Masalah.....	15
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Usulan Penyelesaian	2
1.5 Tujuan Penelitian	2
1.6 Manfaat Penelitian	2
1.7 Metodologi Penelitian.....	3
1.8 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 <i>Marketplace</i>	6
2.2 Rekening Bersama	6
2.3 Pariwisata.....	7
2.4 Paket Wisata.....	7
2.5 <i>Tour and Travel</i>	7
2.6 Operator Wisata	7
2.7 Midtrans	7
2.8 Perancangan	7
2.9 <i>Data Flow Diagram</i>	8

2.10 Perangkat Lunak Pendukung	8
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK	10
3.1 Analisa Kebutuhan	10
3.2 Perancangan Perangkat Lunak	11
3.3 Perancangan Antar Muka	21
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	24
4.1 Implementasi	24
4.1.1 Implementasi <i>front-end</i> untuk wisatawan	24
4.1.2 Implementasi <i>Back-End</i> Wisatawan	28
4.1.3 Implementasi Halaman Operator Wisata	29
4.1.4 Implementasi Halaman Admin	32
4.2 Pengujian	37
4.2.1 Pengujian Pada <i>Web Browser</i>	37
4.2.2 Kuesioner	38
4.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem	42
4.3.1 Kelebihan Sistem	42
4.3.2 Kekurangan Sistem	42
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43
5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	45

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan.....	3
Tabel 2.1 Notasi Data Flow Diagram	8
Tabel 3.1 Tabel <i>faq</i>	14
Tabel 3.2 Tabel <i>faq_category</i>	15
Tabel 3.3 Tabel <i>groups</i>	15
Tabel 3.4 Tabel <i>user</i>	15
Tabel 3.5 Tabel <i>user_agent</i>	16
Tabel 3.6 Tabel <i>user_groups</i>	16
Tabel 3.7 Tabel <i>Order</i>	17
Tabel 3.8 Tabel <i>slider</i>	17
Tabel 3.9 Tabel <i>tour</i>	18
Tabel 3.10 Tabel <i>tour_category</i>	18
Tabel 3.11 Tabel <i>tour_comment</i>	19
Tabel 3.12 Tabel <i>contact_us</i>	19
Tabel 4.1 Daftar <i>Web Browser</i> Pengujian.....	37
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian <i>Web Browser</i>	38
Tabel 4.3 Tabel Responden Wisatawan.....	39
Tabel 4.4 Tabel Responden <i>Tour and Travel</i>	39
Tabel 4.4 Skala kuesioner Oleh Responden	40
Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Wisatawan.....	40
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner <i>Tour and Travel</i>	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Konteks	12
Gambar 3.2 DFD Level 1.....	13
Gambar 3.3 DFD Level 2.....	14
Gambar 3.4 Relasi Tabel.....	20
Gambar 3.5 Halaman Utama.....	21
Gambar 3.6 Halaman <i>Tour List</i>	22
Gambar 3.7 Halaman Detail Paket Wisata	22
Gambar 3.8 Halaman Check Out.....	23
Gambar 4.1 Halaman Beranda	25
Gambar 4.2 Implementasi Halaman <i>Tours</i>	25
Gambar 4.3 Implementasi Halaman <i>FAQ</i>	26
Gambar 4.4 Implementasi Halaman <i>Agent</i>	26
Gambar 4.5 Implementasi Halaman <i>Contact</i>	27
Gambar 4.6 Implementasi Halaman <i>Tour Detail</i>	27
Gambar 4.7 Implementasi Halaman <i>Profile</i>	28
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Pesanan	29
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Detail Pesanan.....	29
Gambar 4.10 Implementasi Halaman Data <i>Tour</i>	30
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Pesanan	30
Gambar 4.12 Implementasi Halaman <i>Profile</i>	31
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Tambah <i>Tour</i>	31
Gambar 4.14 Implementasi Menu <i>Tour</i>	32
Gambar 4.15 Implementasi Menu Kategori Tour.....	33
Gambar 4.16 Implementasi Menu <i>Order</i>	33
Gambar 4.17 Implementasi Sub-Menu <i>Agent</i>	34
Gambar 4.18 Implementasi Sub-Menu <i>Member</i>	34
Gambar 4.19 Implementasi Menu <i>FAQ</i>	35
Gambar 4.20 Implementasi Menu <i>Slider</i>	36
Gambar 4.21 Implementasi Menu <i>Profile</i>	36
Gambar 4.22 Implementasi Menu Pesan	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta selain dikenal sebagai kota pelajar juga dikenal dengan pesona alam dan budaya. Hal itulah yang membuat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta tetap menjadi tujuan wisata favorit baik untuk wisatawan nusantara maupun mancanegara.

Menurut data dari Dinas pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta jumlah wisatawan nusantara dan mancanegara jumlahnya terus meningkat. Pada tahun 2012 jumlah kunjungan keduanya mencapai 2,360,173 wisatawan dan pada tahun 2016 mencapai angka 4,549,574 wisatawan.

Meningkatnya jumlah wisatawan yang berkunjung ke Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta berbanding lurus dengan semakin menjamurnya usaha *tour and travel*. Hal itu membuat persaingan antara pelaku usaha *tour and travel* semakin sengit. Para pelaku usaha *tour and travel* berlomba-lomba untuk mendapatkan pelanggan dengan berbagai strategi pemasaran, salah satunya adalah dengan pemasaran secara *online*.

Ada banyak sekali situs-situs yang menawarkan paket wisata, khususnya untuk paket wisata di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Dengan banyaknya situs tersebut, tentunya dapat memberikan wisatawan berbagai pilihan paket wisata yang diinginkan. Akan tetapi wisatawan harus membuka situs-situs tersebut satu per satu untuk mendapatkan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhannya.

Untuk itu dibutuhkan satu *platform* yang bisa mewedahi para pelaku usaha *tour and travel* untuk memasarkan produknya dan memudahkan wisatawan mencari paket wisata yang sesuai kebutuhan dalam satu tempat. *Marketplace* adalah solusi terbaik untuk memecahkan masalah tersebut.

Dengan dibangunnya *marketplace* paket wisata diharapkan akan memudahkan kedua belah pihak dalam melakukan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: Bagaimana merancang dan membangun sebuah *marketplace* paket wisata di wilayah Provinsi

Daerah Istimewa Yogyakarta, sehingga dapat mempermudah kedua belah pihak dalam memenuhi kebutuhannya masing-masing.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi berbasis *website*.
2. Produk yang dijual adalah berupa paket wisata.
3. Paket wisata berisi destinasi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta
4. Pembayaran dilakukan dengan *escrow service*.
5. Metode pembayaran memanfaatkan Midtrans.

1.4 Usulan Penyelesaian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas akan dibangun sebuah *marketplace* berbasis *website* yang dapat mempertemukan kedua belah pihak, yaitu operator wisata dan wisatawan untuk melakukan transaksi jual beli. Di mana operator wisata bertindak sebagai penjual jasa dan wisatawan sebagai pembeli dengan menggunakan metode pembayaran *escrow service* yang dimana pihak pengelola website akan menjadi pihak ketiga yang menjembatani transaksi antara penjual dan pembeli.

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sebuah *marketplace* yang dapat menjadi wadah untuk para operator wisata dalam memasarkan produknya dan memudahkan wisatawan untuk mencari produk wisata yang sesuai dengan kebutuhannya.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memberikan tempat untuk para pelaku usaha *tour and travel* untuk menjual produknya.
2. Wisatawan dapat mencari produk yang dibutuhkan dalam satu *platform*.
3. Memberikan informasi perbandingan produk yang disediakan oleh para pelaku usaha *tour and travel*.
4. Membantu para pelaku usaha *tour and travel* untuk mengamati para pesaingnya.

1.7 Metodologi Penelitian

Berikut adalah metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis dalam melakukan penelitian :

1.7.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan urutannya adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Pengumpulan data dengan melakukan wawancara langsung dengan sumber terkait guna memperoleh informasi yang dibutuhkan.

b. Studi Pustaka

Pengumpulan data dari buku, jurnal, literature dan artikel yang berkaitan dengan penelitian ini.

1.7.2 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan adalah proses untuk mendapatkan informasi kebutuh mengenai perangkat lunak yang akan dikembangkan, seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Analisis Kebutuhan

Pengguna	<i>Input</i>	<i>Proses</i>	<i>Output</i>
Wisatawan	Nama, email, nomor telepon, password, jumlah pesanan, komentar	<i>Login</i> ,registrasi, edit profil, <i>order</i> , pembayaran	Data profil, detail pesanan
Operator Wisata	Nama paket wisata, kategori paket wisata, deskripsi, lokasi, harga, jumlah kuota paket wisata, tanggal mulai, tanggal selesai, nama operator wisata, email, password	Login, registrasi, tambah paket wisata, edit pake wisata, edit profil	Data profil, data paket wisata, data pesanan yang diterima

1.7.3 Perancangan model bisnis

Dilakukan dengan tujuan untuk membuat model bisnis yang sesuai dengan kebutuhan para pelaku usaha *tour and travel* dan wisatawan sehingga *platform* yang dibangun tepat guna sesuai dengan permasalahan yang dihadapi.

1.7.4 Pengembangan sistem

a. *Requirements*

Merupakan bagian dari pengerjaan suatu proyek yang dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang dibutuhkan sistem.

b. *Analisis*

Merupakan tahap menganalisa hal-hal yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak.

c. *Design*

Mengimplementasikan data yang telah diperoleh ke dalam bentuk yang *user friendly*.

d. *Coding*

Mengimplmentasikan data untuk memecahkan masalah dengan menggunakan bahasa pemrograman.

e. *Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibangun.

f. *Maintenance*

Merupakan tahapan di mana perangkat lunak mengalami perubahan dan penambahan fitur.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca maka penulisan laporan ini disusun dalam lima bab, dengan garis besar sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Gambaran umum tugas akhir meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi gambaran umum mengenai *marketplace* paket wisata. Serta bagian yang menjadi landasan teori dalam memecahkan masalah terkait dengan memuat teori tentang sistem yang akan dibangun. Landasan teori yang berhubungan dengan penelitian ini meliputi: pengertian *marketplace*, rekening bersama, wisata, paket wisata, operator wisata, *tour and travel*, midtrans dan pariwisata.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini memuat uraian tentang metode yang dipakai dalam menganalisis kebutuhan, antar muka yang digunakan dan metode perancangan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang dokumentasi pengujian terhadap kinerja *platform* sebagai *marketplace* untuk paket wisata dengan menjaring para pelaku usaha *tour and travel* sebagai operator wisata.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang merupakan rangkuman dari hasil analisis kinerja sistem dan saran-saran berdasarkan keterbatasan dan asumsi saat pembuatan sistem.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Marketplace

Marketplace adalah sebuah *platform* yang digunakan oleh para pelaku usaha *online* untuk menjual produknya. *Marketplace* tidak hanya menyediakan tempat untuk menjual produk saja tetapi juga memfasilitasi transaksi secara *online* antara penjual dan pembeli dengan menggunakan fasilitas rekening bersama.

Contoh *marketplace* paling terkenal di Indonesia adalah tokopedia dan bukalapak. Adapun alur transaksi pada *marketplace* pada umumnya adalah sebagai berikut (Ciu, 2015):

- a. Penjual memajang produknya di *marketplace*,
- b. Pembeli melakukan pemesanan dan pembayaran ke rekening bersama milik *marketplace*,
- c. Penjual memproses pemesanan,
- d. Pembeli melakukan konfirmasi penerimaan barang,
- e. Dana hasil penjualan diteruskan ke rekening milik penjual.

2.2 Rekening Bersama

Escrow service atau biasa disebut rekening bersama adalah perantara yang menjembatani antara penjual dan pembeli dalam melakukan proses transaksi *online*. Rekening bersama memegang peranan penting dalam proses transaksi *online*. Rekening bersama menawarkan rasa aman dan nyaman kepada penjual dan pembeli saat melakukan transaksi *online*.

Dalam proses transaksi *online* melalui perantara rekening bersama harus melewati beberapa prosedur yang sudah ditetapkan oleh pengelola rekening bersama, diantaranya (Astasri, 2016):

- a. Penjual dan pembeli sepakat melakukan proses transaksi *online* melalui rekening bersama,
- b. pembeli melakukan pembayaran kepada pengelola rekening bersama,
- c. selanjutnya pengelola rekening bersama akan memberitahukan kepada penjual bahwa pembeli telah melakukan pembayaran dan meminta kepada penjual untuk segera memproses pesanan dari penjual,
- d. pembeli melakukan konfirmasi setelah menerima pesanan dari penjual,
- e. pengelola rekening bersama meneruskan uang hasil pembayaran kepada penjual.

2.3 Pariwisata

Sebagaimana yang dimuat dalam Undang-Undang nomor 10 tahun 2009 tentang pariwisata, adalah sebagai berikut :

- a. Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan mengunjungi tempat tertentu dengan tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.
- b. Wisatawan adalah orang yang melakukan wisata.
- c. Pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, pemerintah dan pemerintah daerah.

2.4 Paket Wisata

Paket wisata adalah perjalanan wisata yang dijual, dimana harganya sudah termasuk biaya jasa-jasa untuk transportasi ke dan dari daerah tujuan wisata, akomodasi di tempat yang dikunjungi, makan dan minum selama perjalanan, menyaksikan obyek dan atraksi wisata di tempat-tempat yang dikunjungi (Yoeti, 2009).

2.5 *Tour and Travel*

Tour and travel adalah bidang usaha yang menyediakan jasa untuk mengurus jasa perjalanan wisata. Biasanya hanya berfokus sebagai perantara untuk menjual jasa pemesanan tiket, hotel, restoran dan lain sebagainya yang dibutuhkan wisatawan saat melakukan perjalanan wisata (Arjana, 2015).

2.6 Operator Wisata

Perusahaan yang menyediakan jasa untuk merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan wisata atas inisiatifnya sendiri (Arjana, 2015).

2.7 Midtrans

Midtrans adalah sebuah *payment gateway* yang menyediakan API untuk sistem pembayaran *online*.

2.8 Perancangan

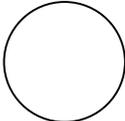
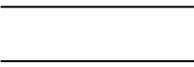
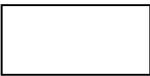
Perancangan *marketplace* untuk paket wisata dilakukan dengan menggunakan metode *prototype*. *Prototype* adalah salah satu pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang

secara langsung mendemonstrasikan bagaimana perangkat lunak tersebut akan bekerja (A. R. Mulyanto, 2008).

2.9 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) adalah grafik yang digunakan untuk menunjukkan alur informasi dan transformasi data yang bergerak dari *input* hingga *output*. Desain DFD menggunakan notasi sebagaimana yang disebutkan pada tabel 2.1 (A. Mulyanto, 2009):

Tabel 2.1 Notasi Data Flow Diagram

Gambar	Nama Notasi	Deskripsi
	<i>Function</i>	Untuk merepresentasikan kondisi tertentu
	<i>File / Database</i>	Berfungsi untuk menyimpan data
	<i>Input / Output</i>	Objek yang berinteraksi dengan sistem
	<i>Flow</i>	Menunjukkan hubungan antar objek

2.10 Perangkat Lunak Pendukung

a. Notepad++

Notepad++ adalah perangkat lunak yang bersifat *open source* dan berfungsi sebagai *text editor*. Notepad++ dapat dijalankan di dalam sistem operasi Windows. Notepad++ dibangun menggunakan bahasa C++ dengan menggunakan API Win32 yang memberikan kecepatan dalam mengeksekusi sebuah perintah.

b. Xampp

Xampp adalah sebuah *web server apache* yang didukung bahasa pemrograman PHP (*Hypertext Preprocessor*). Xampp dapat dijalankan di sistem operasi windows maupun linux. Xampp memiliki beberapa komponen utama yang tertanam di dalamnya, antara lain (Jiwanjaya, 2014):

- Apache

Apache adalah *web server* yang bersifat *opensource* dan berfungsi untuk menerjemahkan kode yang telah ditulis dengan menggunakan teks editor melalui sebuah peramban. Pada umumnya yang digunakan adalah Mozilla firefox, google chrome, safari, opera dan lain-lain.

- MySQL

MySQL adalah sebuah sistem manajemen basisdata yang bersifat *at relational*. Artinya data yang disimpan diletakan di beberapa tabel berbeda yang saling terhubung. Sedangkan SQL adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelola basisdata.

- PHP

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang bersifat *server side scripting* yang mampu berjalan di berbagai sistem operasi. PHP digunakan untuk membuat website dinamis.

c. *Web Browser*

Web Browser adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajah dunia maya, baik itu berupa teks, gambar, suara maupun video. *Browser* yang pertama kali digunakan bernama *mosaic*. *Mosaic* muncul tidak lama setelah ditemukannya WWW (*World Wide Web*). Namun saat ini keberadaan *browser mosaic* sudah punah dan digantikan oleh *browser* yang lebih populer seperti Mozilla firefox, google chrome, safari dan opera (Patar, 2014).

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

3.1 Analisa Kebutuhan

Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan yang diperlukan oleh *marketplace* paket wisata ini adalah sebagai berikut :

a. *Input*

Kebutuhan *input* yang diperlukan adalah berupa data-data dari pengguna yang nantinya akan diolah oleh perangkat lunak menjadi sebuah informasi. Kebutuhan input yang diperlukan, antara lain: nama, email, password, nomor telepon, destinasi, *itinerary*, *meeting point*, harga paket wisata, fasilitas wisata, jenis paket wisata, kuota paket wisata, tanggal wisata, durasi wisata dan deskripsi paket wisata.

b. *Output*

Kebutuhan output adalah informasi yang telah diolah dari data yang berasal dari kebutuhan *input*. Kebutuhan *output* yang diperlukan adalah daftar paket wisata dan daftar operator wisata.

c. *Proses*

Kebutuhan proses adalah perintah yang dimasukan oleh pengguna perangkat lunak untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, antara lain : proses pencarian paket wisata, proses tambah, ubah, hapus dan lihat paket wisata, proses pembayaran, proses *booking*, proses *login* dan proses registrasi.

d. *Antar Muka*

Antar muka pada *marketplace* paket wisata dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak, sehingga pengguna dapat memaksimalkan semua fitur yang ada, seperti pencarian paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan.

e. *Perangkat Keras*

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun perangkat lunak pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Laptop Acer E5
- AMD *Quad Core Processor* A10-7300 1.90 GHz
- RAM 4 GB
- *Internal Memory* 1 (satu) *Terra Byte*

f. Bahasa Pemrograman

Pada penelitian ini perangkat lunak dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hyper Text Markup Language* (HTML), *Hypertext Preprocessor* (PHP), *Cascading Style Sheet* (CSS) dan *Java Script*.

g. Tools

Tools yang digunakan untuk membangun *marketplace* paket wisata ini adalah sebagai berikut :

- Xampp, sebagai web server
- notepad++, sebagai *text editor*
- Web Browser, sebagai media untuk membuka *marketplace* Not Just Bali.
- PhpMyAdmin, sebagai alat untuk manajemen basis data.

Sedangkan *tools* yang digunakan untuk membuat model perancangan sistem adalah sebagai berikut :

- Pencil, sebagai alat untuk membuat desain antar muka
- Corel Draw, sebagai alat untuk membuat Data Flow Diagram

3.2 Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak adalah tahapan merancang sistem agar dapat menjalankan fungsinya sesuai dengan permasalahan yang ada.

3.2.1 Perancangan Data Flow Diagram (DFD)

DFD menunjukkan bagaimana *input* dan *output* diproses oleh perangkat lunak sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan, pada penelitian ini terdapat 3 (buah) buah level DFD, yaitu:

a. Diagram Konteks

Pada diagram konteks terdapat 4 (empat) buah objek yang berinteraksi dengan sistem, objek tersebut terdiri dari wisatawan, operator wisata, admin dan midtrans selaku pihak penyedia layanan payment gateway, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.1.

Gambar 3.1 Diagram Konteks

b. DFD Level 1

Pada DFD level 1 (satu) terdapat 4 (empat) buah objek, 3 (tiga) buah proses dan 2 (dua) buah tabel *database*. 3 (tiga) buah proses utama yang terdiri dari manajemen *tour*, proses order dan proses pembayaran. Sedangkan pada 2 tabel yang terdiri dari tabel *order* dan *tour* yang masing-masing berfungsi sebagai media penyimpanan data order dan data *tour*, seperti yang ditunjukkan pada gambar 3.2.

Gambar 3.2 DFD Level 1

c. DFD Level 2

Pada DFD Level 2 menjelaskan tentang proses yang terjadi pada DFD level 1, yaitu proses manajemen *tour*, sedangkan untuk proses *order* dan pembayaran tidak masuk ke dalam DFD level 2 dikarenakan pada DFD level 1 kedua proses tersebut sudah cukup rinci, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.3.

Gambar 3.3 DFD Level 2

3.2.2 Perancangan Basis Data

Basis data berguna sebagai media penyimpanan data dari proses input yang dilakukan oleh pengguna perangkat lunak dan sebagai penyedia informasi dari data yang disimpan di dalam tabel-tabel pada basis data. Terdapat tabel yang saling terhubung satu sama lain, sebagai berikut :

a. Tabel *faq*

Tabel *faq* berfungsi untuk menyimpan data mengenai pertanyaan dan jawaban yang digunakan untuk membantu pengguna dalam menggunakan *marketplace*, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel *faq*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(10)	Primary key
Faq_category_id	Int(10)	Foreign key
Faq_title	Varchar(50)	
Faq_description	text	

b. Tabel *faq_category*

Tabel *faq_category* berfungsi untuk menyimpan kategori *faq* berdasarkan jenisnya seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel *faq_category*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(10)	Primary Key
Faq_category_name	Varchar(50)	

c. Tabel *groups*

Tabel *groups* berfungsi untuk menyimpan level pengguna berdasarkan hak aksesnya, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel *groups*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int(10)	Primary key
name	Varchar(50)	
description	Varchar(50)	

d. Tabel *user*

Tabel *user* berfungsi untuk menyimpan data pengguna *marketplace*, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.4.

Tabel 3.4 Tabel *user*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(10)	
Ip_address	Varchar(50)	
username	Varchar(30)	
email	Varchar(254)	
password	Varchar(255)	
salt	Varchar(255)	

Activation_code	Varchar(50)	
Forgotten_password_code	Varchar(50)	
Forgotten_password_time	Int(10)	
Remember_code	Varchar(50)	
Created_on	Int(50)	
Last_login	Int(50)	
active	Tinyint(1)	
Nama_lengkap	Varchar(50)	
No_telp	Varchar(50)	
Img	Varchar(50)	
Is_agent	Enum('0', '1')	
Is_admin	Enum('0', '1')	

e. Tabel *user_agent*

Tabel *user_agent* berfungsi untuk menyimpan data diri *agent* atau operator wisata, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.5.

Tabel 3.5 Tabel *user_agent*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int(10)	Primary Key
User_id	int(10)	Foreign key
twitter	Varchar(200)	
facebook	Varchar(200)	
instagram	Varchar(200)	
Agent_description	Varchar(200)	

f. Tabel *user_groups*

Tabel *user_groups* berfungsi untuk menyimpan data *user* berdasarkan hak aksesnya, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.6.

Tabel 3.6 Tabel *user_groups*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
------------	-----------	------------

id	int(10)	Primary key
User_id	int(10)	Foreign key
Group_id	int(10)	Foreign key

g. Tabel order

Tabel *order* berfungsi untuk menyimpan data pesanan dari wisatawan, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.7.

Tabel 3.7 Tabel *Order*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int(10)	Primary Key
Tour_id	int(10)	Foreign key
User_id	int(10)	Foreign key
kode	Varchar(50)	
qty	int(10)	
Order_date	Date	
Confirm_date	date	
Expired_date	date	
status	Enum('complete', 'expired', 'pending', 'denied')	

h. Tabel slider

Tabel *slider* berfungsi untuk menyimpan data *slider* yang ada pada halaman utama *website*, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.8.

Tabel 3.8 Tabel *slider*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int(10)	Primary Key
Slider_title	Varchar(50)	
Slider_description	text	
Slider_img	Varchar(50)	
priority	Int(10)	

i. Tabel *tour*

Tabel *tour* berfungsi untuk menyimpan data paket wisata yang telah dimasukkan oleh operator wisata, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.9.

Tabel 3.9 Tabel *tour*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	int(10)	Primary Key
Tour_category_id	int(10)	Foreign key
User_id	int(10)	Foreign key
title	Varchar(50)	
location	Varchar(200)	
price	int(50)	
quota	int(50)	
Tour_description	text	
Tour_img	Varchar(100)	
Start_date	date	
Finish_date	date	
status	Enum('verified', 'un-verified')	
active	Enum('0', '1')	

j. Tabel *tour_category*

Tabel *tour_category* berfungsi untuk menyimpan jenis paket wisata berdasarkan kegiatannya, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.10.

Tabel 3.10 Tabel *tour_category*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(10)	Primary Key
name	Varchar(50)	

k. Tabel *tour_comment*

Tabel *tour_comment* berfungsi untuk menyimpan ulasan pada paket wisata yang telah tersedia, seperti yang ditunjukkan pada tabel 3.11.

Tabel 3.11 Tabel *tour_comment*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(10)	Primary Key
Tour_id	Int(10)	Foreign Key
User_id	Int(10)	Foreign Key
rating	Varchar(10)	
comment	text	
date	date	

1. Tabel *contact_us*

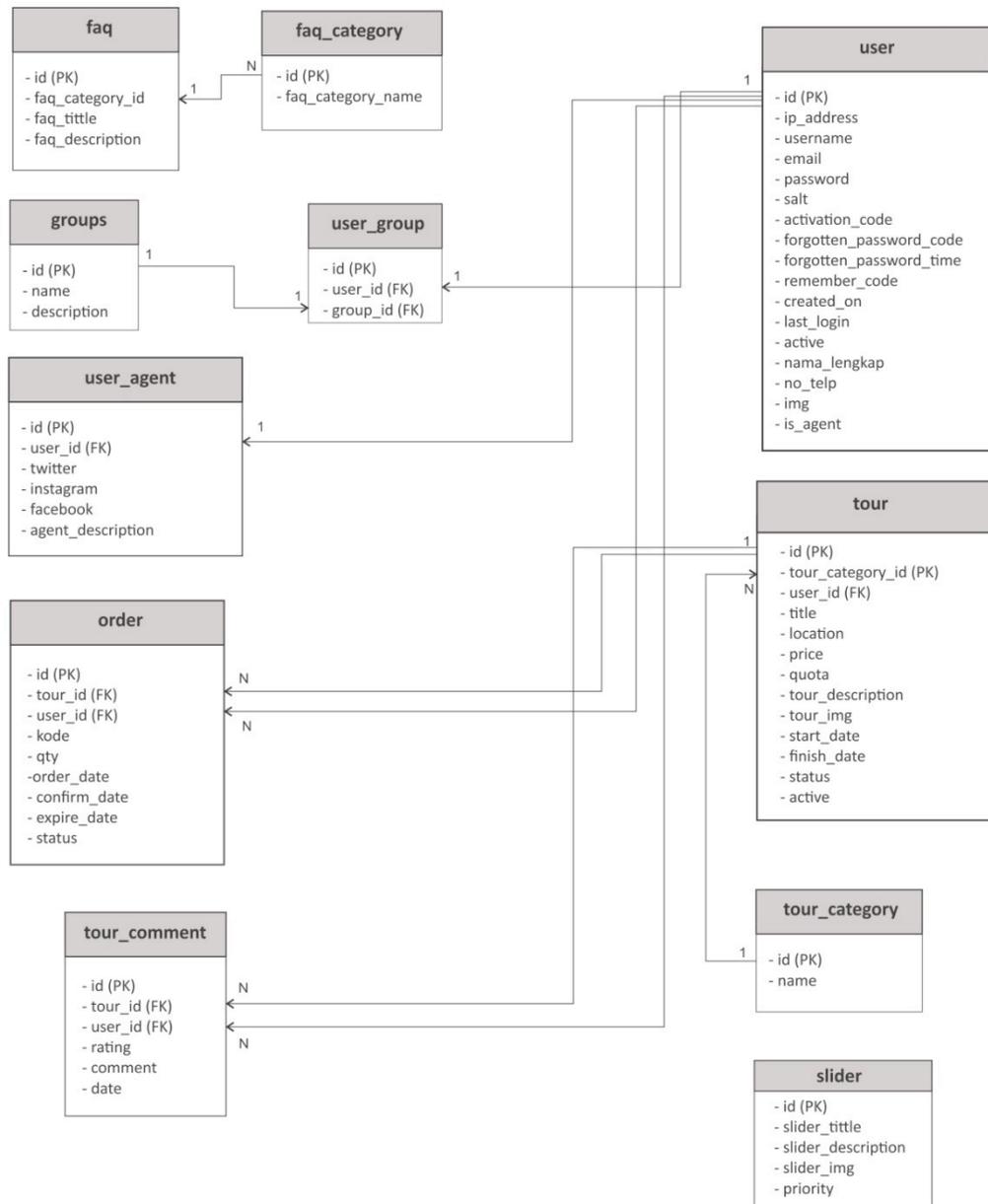
Tabel *contact_us* berfungsi untuk menyimpan data yang dimasukkan oleh pengguna website melalui formulir yang ada pada halaman contact, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 3.12.

Tabel 3.12 Tabel *contact_us*

Nama Kolom	Tipe Data	Keterangan
id	Int(50)	Primary Key
Full_name	varchar(50)	
email	varchar(200)	
phone	Varchar(13)	
Message	text	
date	date	

3.2.3 Relasi Tabel

Relasi tabel menggambarkan bagaimana antara tabel yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4.



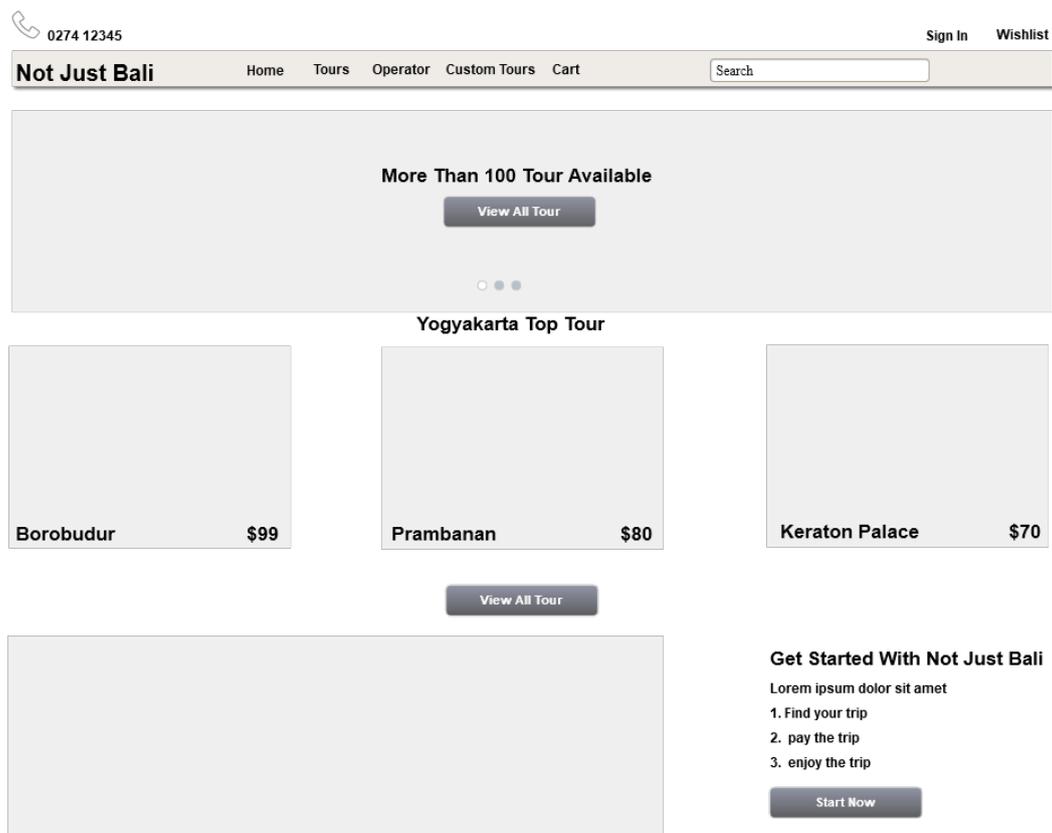
Gambar 3.4 Relasi Tabel

3.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka dimaksudkan untuk memberikan gambaran umum tentang bagaimana tampilan perangkat lunak yang diterima oleh pengguna.

a. Halaman Utama

Saat pertama kali pengguna menggunakan perangkat lunak maka tampilan yang akan muncul adalah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.5.



Gambar 3.5 Halaman Utama

b. Halaman *Tour List*

Halaman *tour list* akan memunculkan daftar paket wisata yang tersedia, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.6.

0274 12345 Sign In Wishlist

Not Just Bali Home Tours Operator Custom Tours Cart Search

More Than 100 Tour Available
View All Tour

Kategori 1 Kategori 2 Kategori 3 Kategori 4 Kategori 5

Sort by Price Sort by Rating Sort by Location

Weh Island, Sabang
Lorem ipsum dolor sit amet
☆☆☆
\$150 Per Person
Details

Misool Island, Raja Ampat
Lorem ipsum dolor sit amet
☆☆☆☆
\$350 Per Person
Details

Need Help ?
027412345
Monday to Friday
09.00 AM - 05.00 PM

Gambar 3.6 Halaman *Tour List*

c. Halaman Detail Paket Wisata

Halaman ini muncul ketika pengguna memutuskan memilih satu paket wisata dengan menekan tombol *details* di *sidebar* sebelah kanan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.7.

0274 12345 Sign In Wishlist

Not Just Bali Home Tours Operator Custom Tours Cart Search

Fun Diving
Weh Island, Sabang
3 days, 2 night
\$150 per person
Min. 5 pax

Sight Seeing | 3 days | Pet Allowed | Local Guide

Description
Fun Diving
Lorem ipsum dolor sit amet, at omnes deseruisse pri. Quo aeterno legimus insolens ad. Sit cu detraxit constituam, an mel iudico constituto efficiendi. Eu ponderum medicrem has, vitae adolescens in pro. Mea liber ridens inermis ei, mei legendos vulputate an, labitur tibique te qui.

What's include
Lorem ipsum dolor sit amet, at omnes deseruisse pri. Quo aeterno legimus insolens ad. Sit cu detraxit constituam, an mel iudico constituto efficiendi.

Day 1	
08.00	lorem ipsum dolor sit amet
09.00	lorem ipsum dolor sit amet
Day 2	
08.00	lorem ipsum dolor sit amet
09.00	lorem ipsum dolor sit amet

BOOKING

Select a date
10 / 5 / 2016

person
1

person 1
Total Amount 1x\$150
Total Cost \$150

Booking Now
Add to Wishlist

Gambar 3.7 Halaman Detail Paket Wisata

d. Halaman *Check Out*

Halaman *check out* adalah halaman yang berfungsi untuk memasukan data diri pengguna saat melakukan pemesanan paket wisata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.8.

0274 12345 Sign In Wishlist

Not Just Bali Home Tours Operator Custom Tours Cart

Your Detail

First Name Last Name

Email Confirm Email

Telephone

Payment Information

Type

Method

Billing Address

Country

Address

City State Postal Code

Cancellation Policy

I accept terms and conditions and general policy.

Gambar 3.8 Halaman Check Out

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bagian ini menjelaskan tentang bagaimana sistem yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya, kemudian diimplementasikan ke dalam sebuah sistem yang siap digunakan oleh calon penggunanya. Berisi tentang bagaimana sistem bekerja berdasarkan fungsi yang dibutuhkan, implementasi dibagi menjadi 3 (tiga) bagian berdasarkan penggunanya, yaitu admin, wisatawan dan operator wisata.

Setelah melalui tahapan implementasi, sistem akan melalui tahapan pengujian. Tahapan pengujian bertujuan untuk mencari tahu apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Selain itu, tahap pengujian juga dilakukan untuk mencari tahu kesalahan-kesalahan yang ada pada sistem .

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang disebarkan kepada calon pengguna sistem, untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem dalam memecahkan masalah yang ada.

4.1 Implementasi

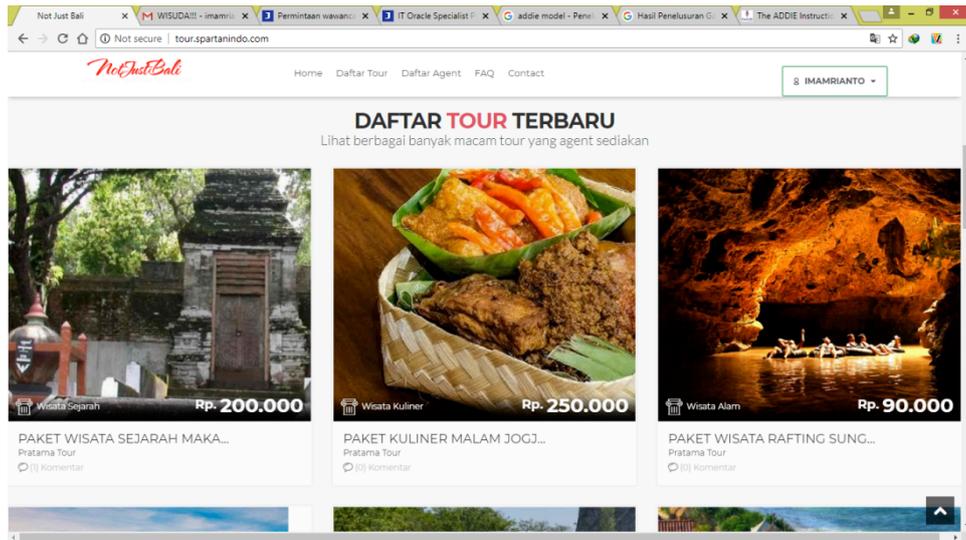
Implementasi merupakan tahapan terakhir sebelum memasuki tahapan pengujian, sistem yang diimplementasikan berdasarkan rancangan sistem yang sudah dilakukan pada tahapan sebelumnya. Implementasi dibagi menjadi 3 (tiga) bagian berdasarkan level pengguna, yaitu admin, wisatawan dan operator wisata.

4.1.1 Implementasi *front-end* untuk wisatawan

Front-End merupakan halaman awal *website* yang akan pertama kali muncul ketika wisatawan menggunakan *marketplace*, terdapat beberapa menu yang berfungsi untuk membantu wisatawan dalam menggunakan *marketplace*.

a. Implementasi Halaman Beranda

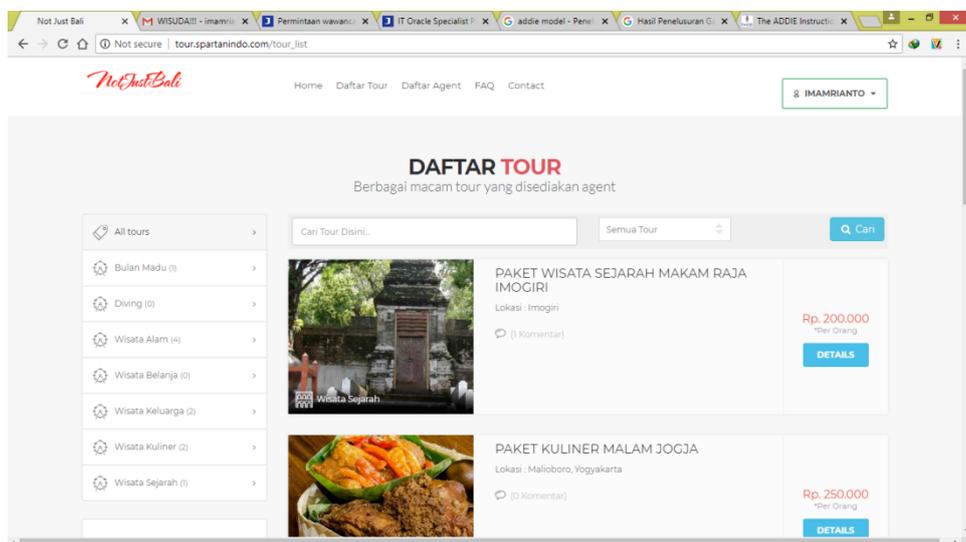
Beranda adalah halaman yang akan muncul ketika pertama kali wisatawan menggunakan *marketplace*, di halaman ini wisatawan disuguhkan dengan berbagai macam fitur, seperti navigasi, kolom pencarian, paket wisata terbaru dan paket wisata terpopuler, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Halaman Beranda

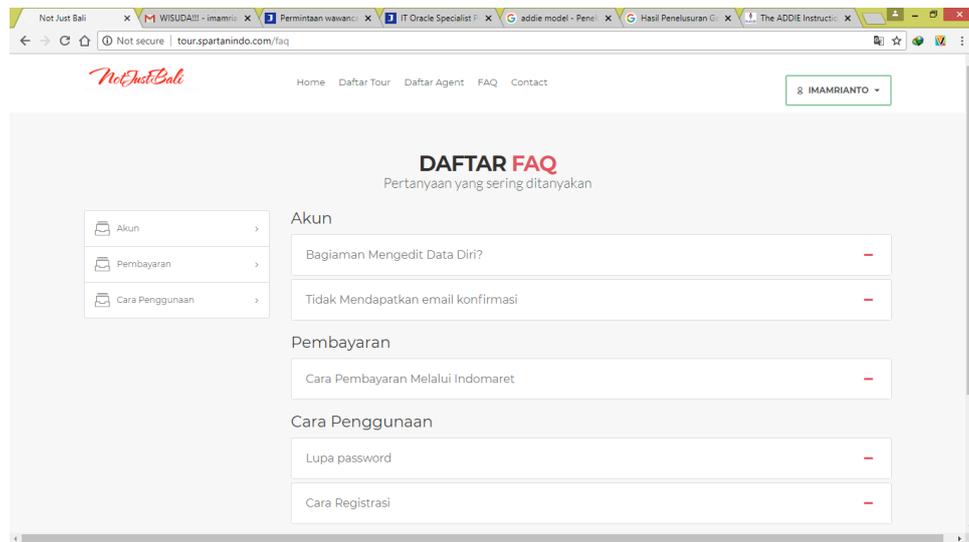
b. Implementasi Halaman *Tours*

Halaman ini berisi tentang daftar berbagai paket wisata yang ditawarkan oleh para operator wisata. Di halaman ini wisatawan dapat memilih paket wisata yang sesuai dengan kebutuhannya, pada bagian sebelah kiri terdapat fitur yang dapat menyaring paket wisata berdasarkan jenis wisatanya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.2.

Gambar 4.2 Implementasi Halaman *Tours*

c. Implementasi Halaman *FAQ*

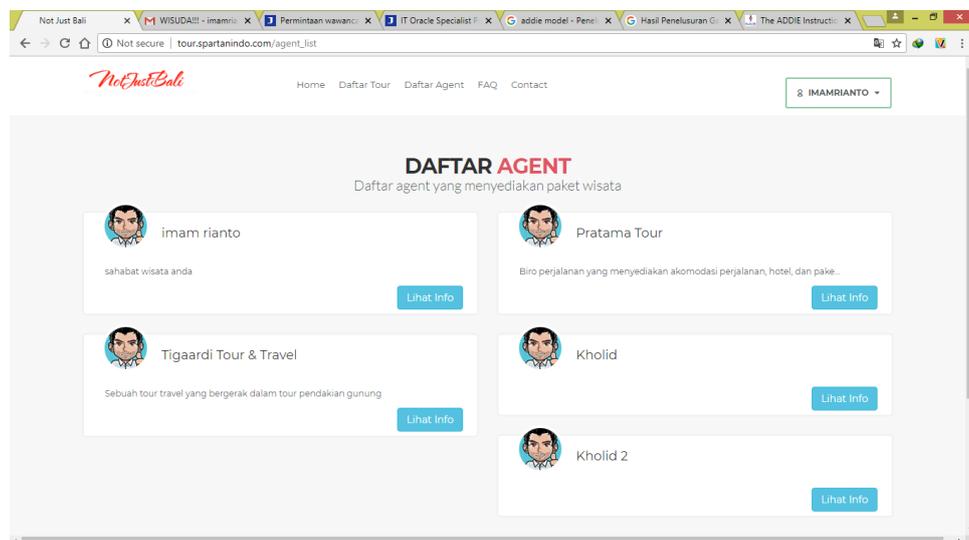
Halaman *Frequently Ask Question (FAQ)* berisi daftar pertanyaan dasar tentang cara penggunaan *marketplace* yang bertujuan untuk membantu pengguna baru dalam menggunakan *marketplace* ini, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3 Implementasi Halaman *FAQ*

d. Implementasi Halaman *Agent*

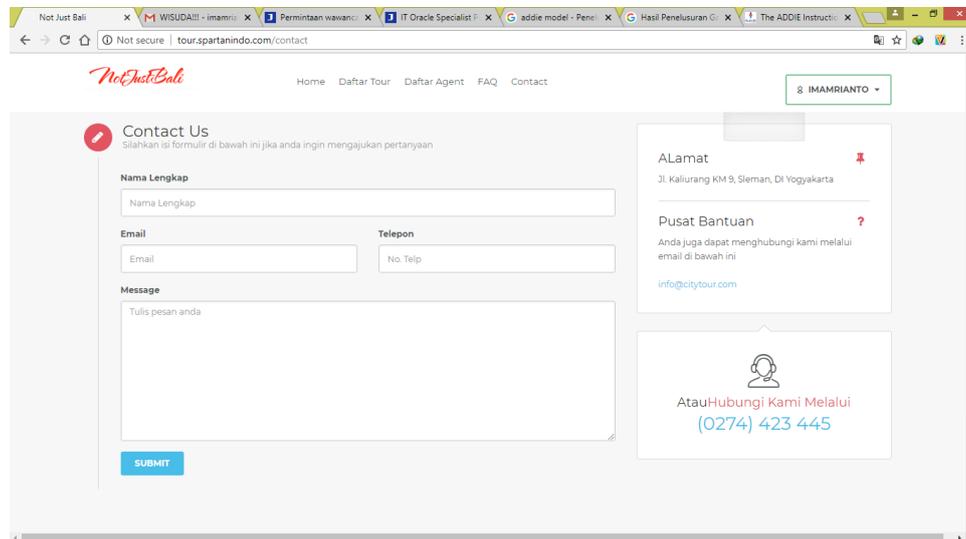
Halaman ini berisi daftar operator wisata yang sudah terdaftar di dalam sistem, pengguna juga dapat melihat kontak dan jumlah paket wisata yang disediakan oleh operator wisata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Implementasi Halaman *Agent*

b. Implementasi Halaman *Contact*

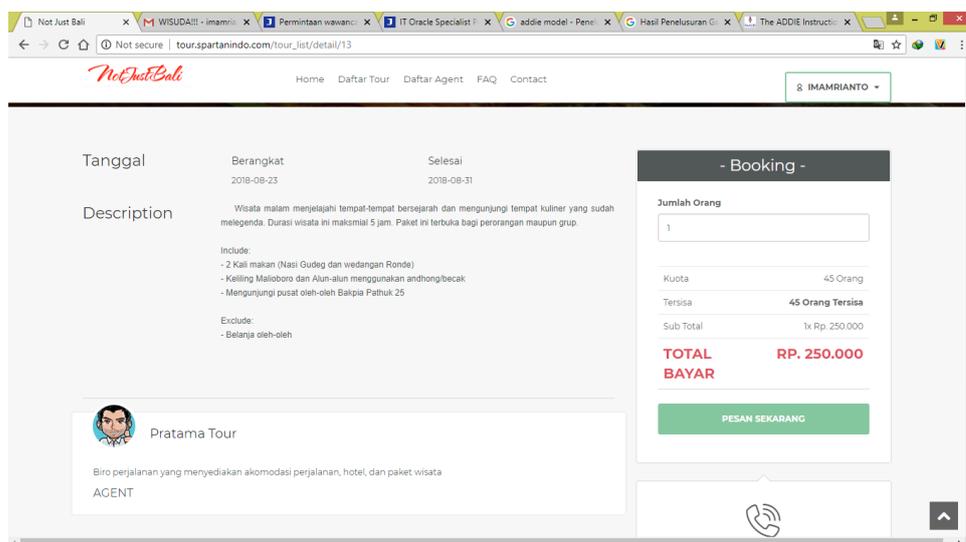
Halaman ini berisi form kontak yang dapat digunakan oleh pengguna *marketplace* saat mengalami kesulitan dalam penggunaannya, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Implementasi Halaman *Contact*

c. Implementasi Halaman *Tour Detail*

Halaman ini berisi tentang berbagai macam informasi yang terdapat di dalam sebuah paket wisata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.6.



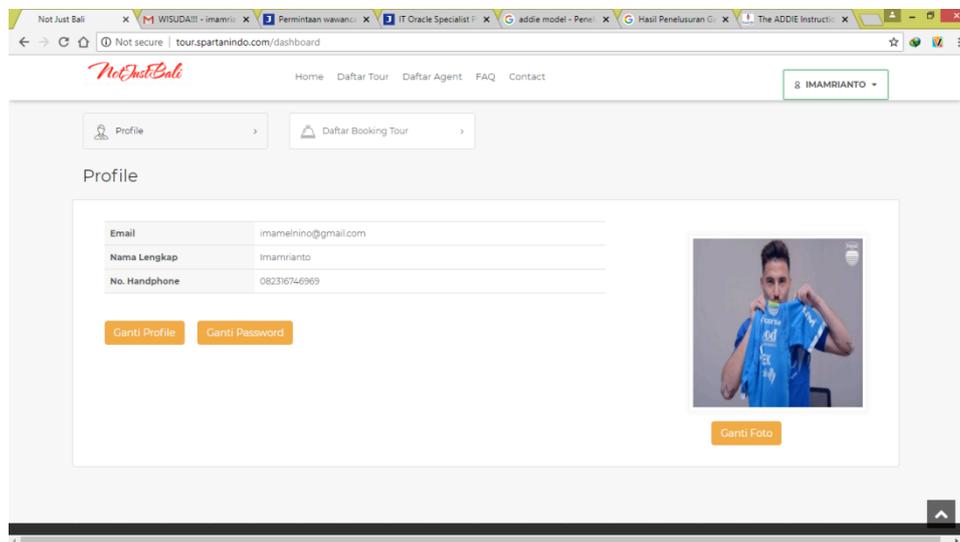
Gambar 4.6 Implementasi Halaman *Tour Detail*

4.1.2 Implementasi *Back-End* Wisatawan

Back-end merupakan halaman yang berfungsi untuk mengatur profil dan pesanan. Pengguna dapat mengubah profilnya sesuai dengan keadaan terbarunya, pada halaman ini juga pengguna dapat melihat pesanan yang telah dilakukan.

a. Implementasi Halaman *Profile*

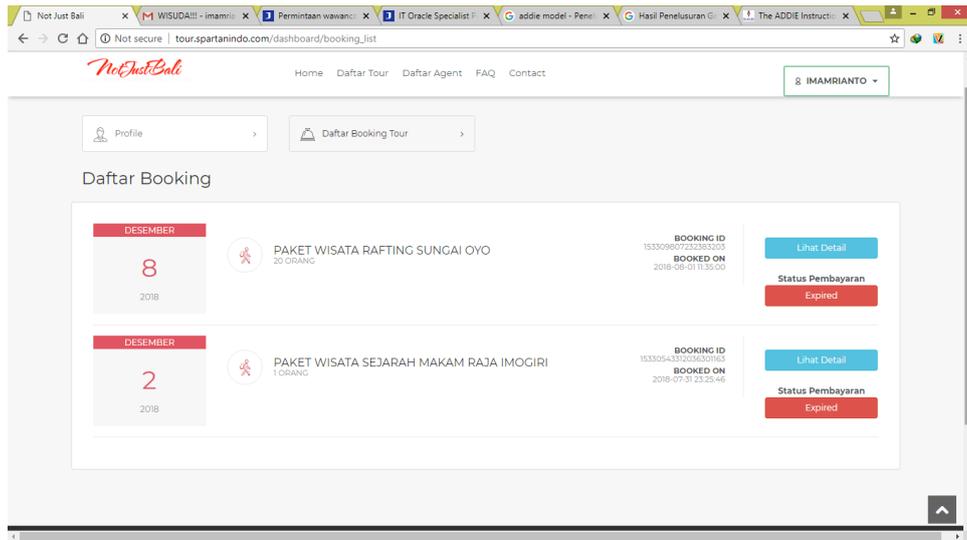
Halaman ini menjadi halaman yang pertama tampil ketika pengguna melakukan *login* ke dalam sistem, pada halaman ini pengguna dapat mengubah data dirinya dan juga kata sandi yang digunakan pada *marketplace*, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4.7 Implementasi Halaman *Profile*

b. Implementasi Halaman Pesanan

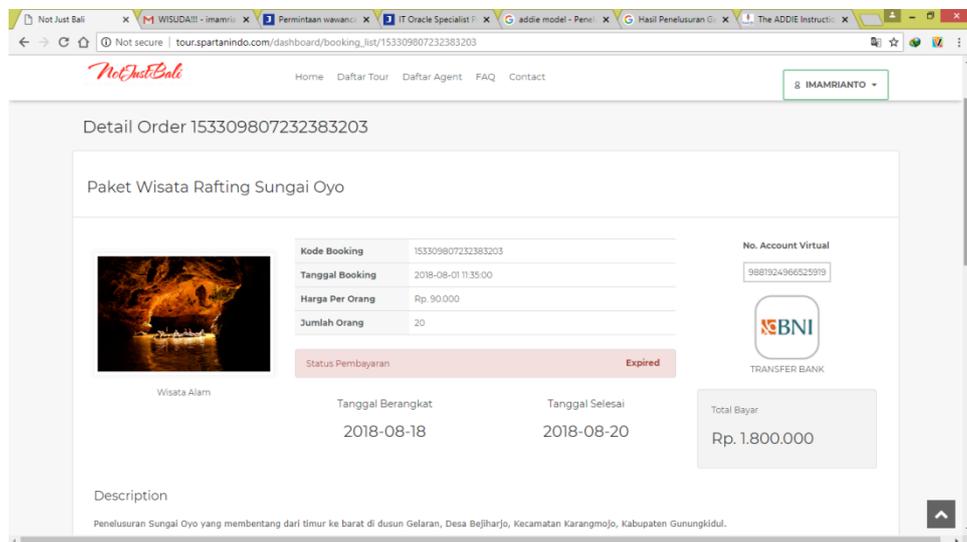
Halaman ini berfungsi untuk melihat status pesanan yang telah dilakukan, baik itu pesanan yang berstatus lunas maupun belum lunas. Pengguna juga dapat melihat tiket yang nantinya digunakan sebagai bukti pembayaran saat akan melakukan perjalanan wisata, seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.8.



Gambar 4.8 Implementasi Halaman Pesanan

c. Implementasi Halaman Detail Pesanan

Halaman ini berisi status pembayaran dan detail pesanan paket wisata yang telah dilakukan oleh wisatawan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.9.



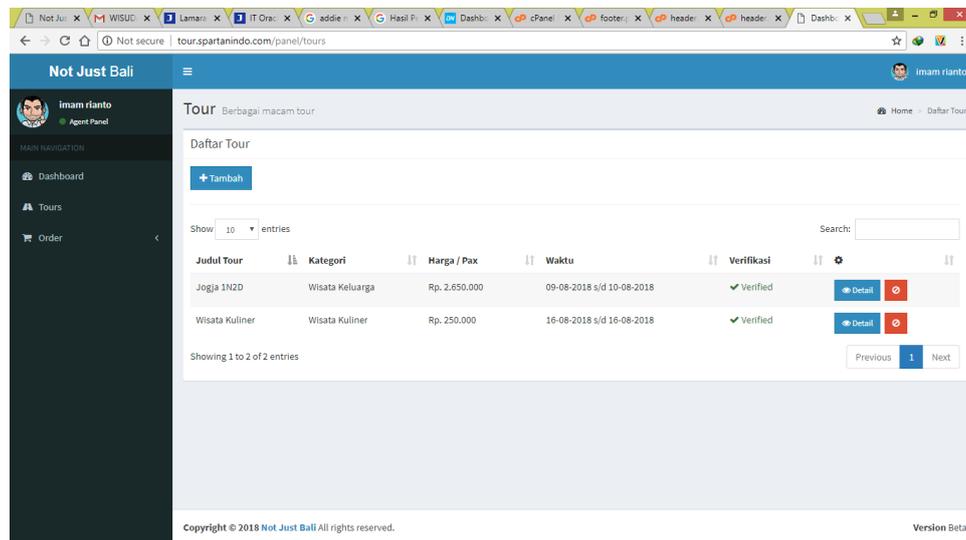
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Detail Pesanan

4.1.3 Implementasi Halaman Operator Wisata

Pada *marketplace* paket wisata ini yang berperan sebagai penjual adalah operator wisata, operator wisata menjual berbagai macam paket wisata sesuai dengan kebutuhan para wisatawan.

a. Implementasi Halaman Data *Tour*

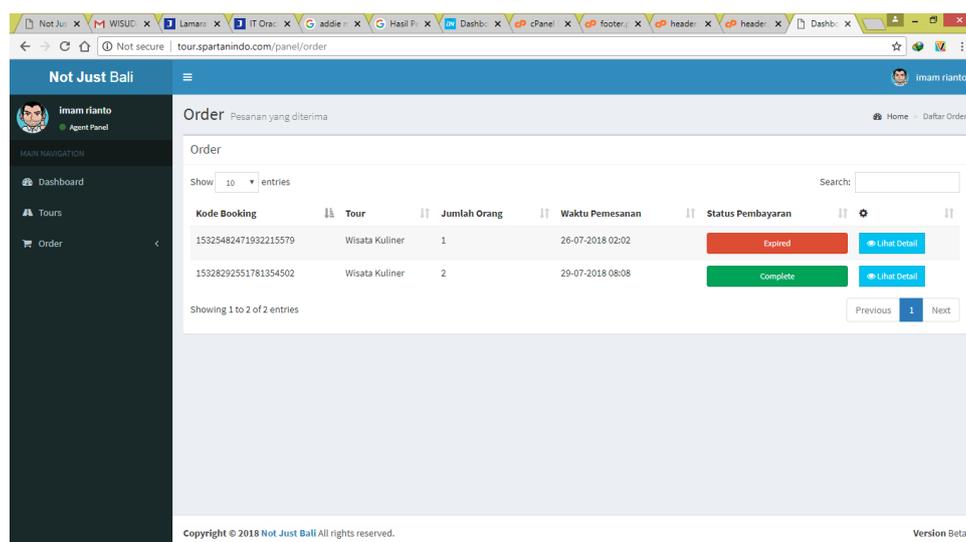
Halaman ini berisi daftar paket wisata yang telah diterbitkan oleh operator wisata, di dalam halaman ini pengguna juga dapat mengubah dan menghapus paket wisata yang telah diterbitkan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10 Implementasi Halaman Data *Tour*

b. Implementasi Halaman Pesanan

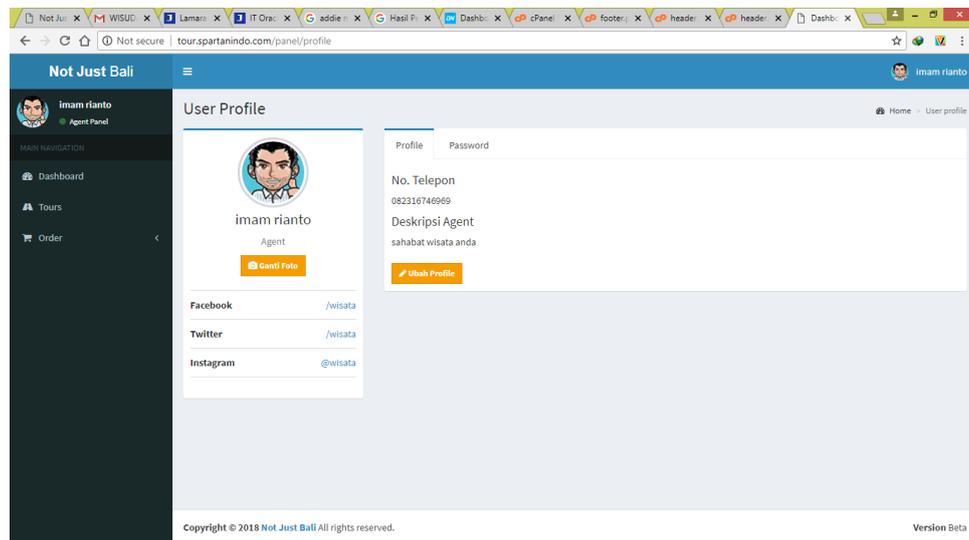
Pada halaman ini pengguna dapat melihat pesanan yang diterima berdasarkan paket wisata yang telah diterbitkan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11 Implementasi Halaman Pesanan

c. Implementasi Halaman *Profile*

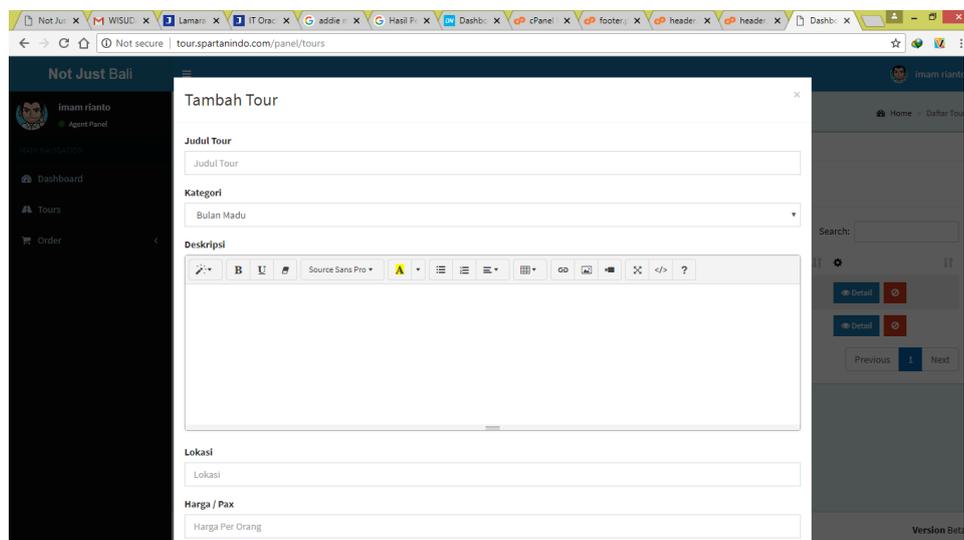
Halaman ini berisi berbagai informasi data dari operator wisata, pada halaman ini juga pengguna dapat mengubah data dirinya sesuai dengan data terbaru, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12 Implementasi Halaman *Profile*

d. Implementasi Halaman *Tambah Tour*

Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan paket wisata yang akan dijual, pengguna dapat mengisi formulir yang tersedia sesuai dengan detail paket wisata yang akan dijualnya, seperti ditunjukkan pada Gambar 4.13.



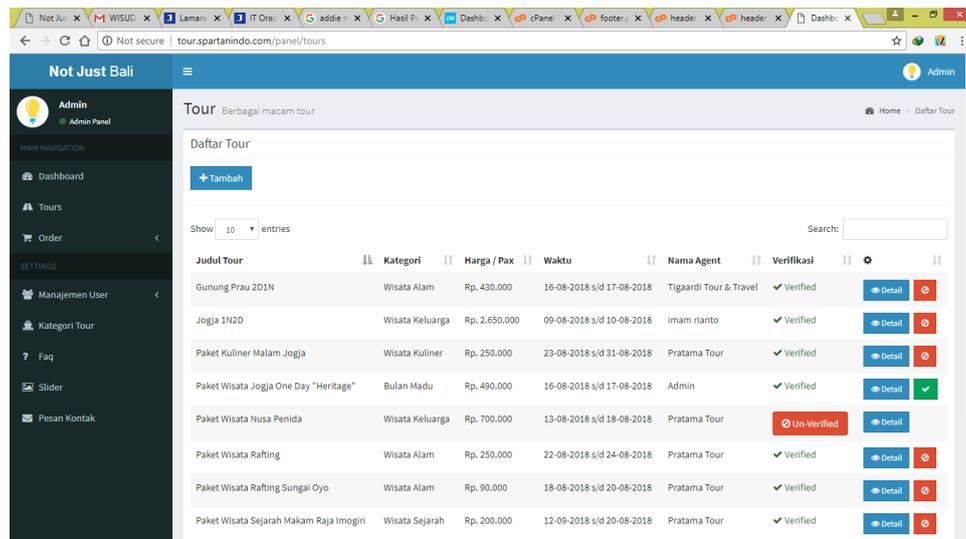
Gambar 4.13 Implementasi Halaman *Tambah Tour*

4.1.4 Implementasi Halaman Admin

Pada halaman ini terdapat berbagai menu yang menggambarkan hak akses admin terhadap *marketplace* paket wisata ini, terdapat 8 (delapan) menu yang terdapat pada bagian sebelah kiri.

a. Implementasi Menu *Tours*

Pada menu ini admin dapat melihat daftar paket wisata yang telah diiklankan oleh para operator wisata, pada sub-menu ini admin bertugas untuk memvalidasi paket wisata yang telah masuk ke dalam sistem, jika paket wisata yang diajukan sesuai kriteria maka admin akan mengubah status paket wisata tersebut menjadi tayang, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.14.

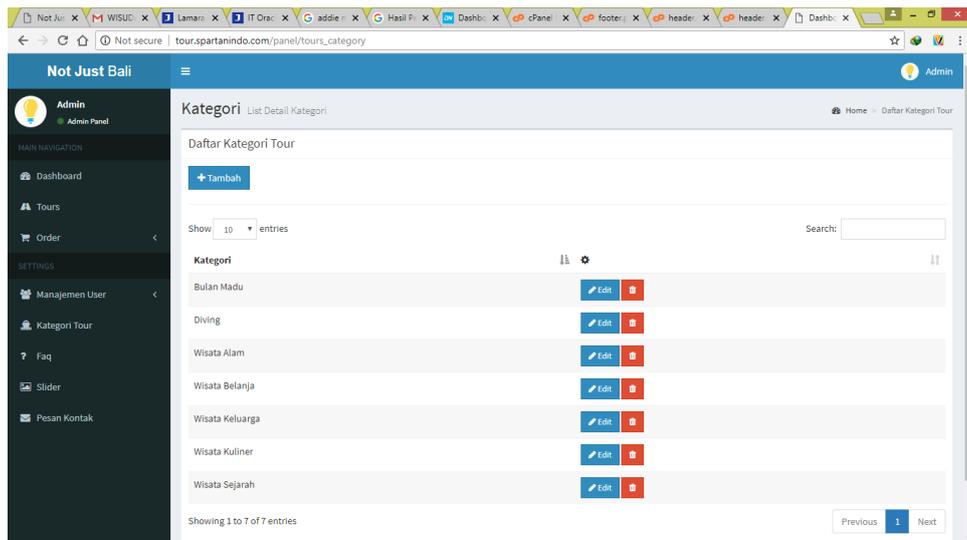


Judul Tour	Kategori	Harga / Pax	Waktu	Nama Agent	Verifikasi
Gunung Prau 2D1N	Wisata Alam	Rp. 430.000	16-08-2018 s/d 17-08-2018	Tigaardi Tour & Travel	✓ Verified
Jogja 1N2D	Wisata Keluarga	Rp. 2.650.000	09-08-2018 s/d 10-08-2018	imam rianto	✓ Verified
Paket Kuliner Malam Jogja	Wisata Kuliner	Rp. 250.000	23-08-2018 s/d 31-08-2018	Pratama Tour	✓ Verified
Paket Wisata Jogja One Day "Heritage"	Bulan Madu	Rp. 490.000	16-08-2018 s/d 17-08-2018	Admin	✓ Verified
Paket Wisata Nusa Penida	Wisata Keluarga	Rp. 700.000	13-08-2018 s/d 18-08-2018	Pratama Tour	Un-Verified
Paket Wisata Rafting	Wisata Alam	Rp. 250.000	22-08-2018 s/d 24-08-2018	Pratama Tour	✓ Verified
Paket Wisata Rafting Sungai Oyo	Wisata Alam	Rp. 90.000	18-08-2018 s/d 20-08-2018	Pratama Tour	✓ Verified
Paket Wisata Sejarah Makam Raja Imogiri	Wisata Sejarah	Rp. 200.000	12-09-2018 s/d 20-08-2018	Pratama Tour	✓ Verified

Gambar 4.14 Implementasi Menu *Tour*

b. Implementasi Menu *Kategori Tour*

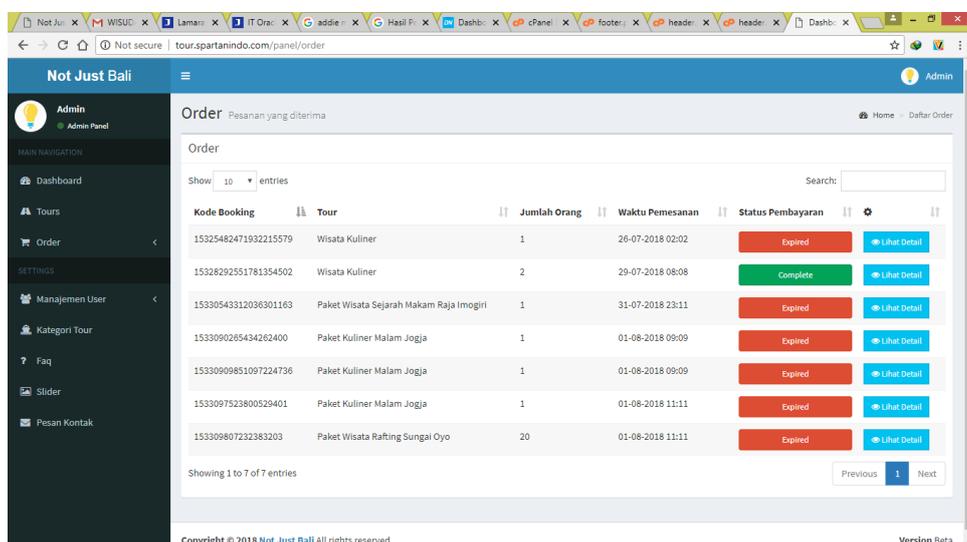
Pada menu ini admin dapat melihat, menambah, menghapus dan mengubah kategori *tour* yang tersedia, kategori *tour* yang tersedia adalah berdasarkan jenis kegiatan wisata, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15 Implementasi Menu Kategori Tour

c. Implementasi Menu *Order*

Pada halaman ini admin dapat melihat status pembayaran yang telah dilakukan oleh wisatawan sebagai pembeli, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.16.



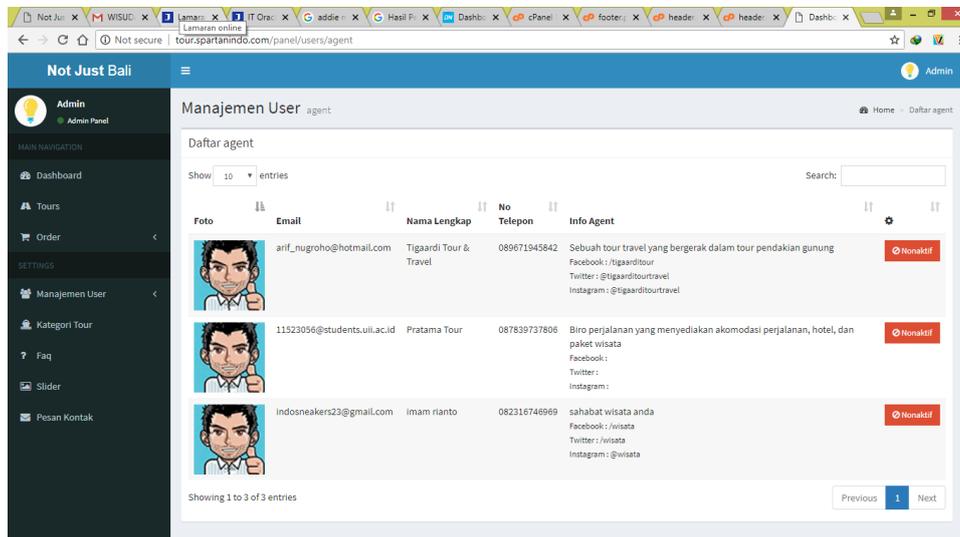
Gambar 4.16 Implementasi Menu *Order*

d. Implementasi Menu Manajemen User

Pada Menu ini admin disuguhkan 2 (dua) buah sub-menu, yaitu *member* dan *agent*. Admin bertugas memverifikasi pengguna yang akan mendaftar di *marketplace*.

- **Implementasi Sub-Menu *Agent***

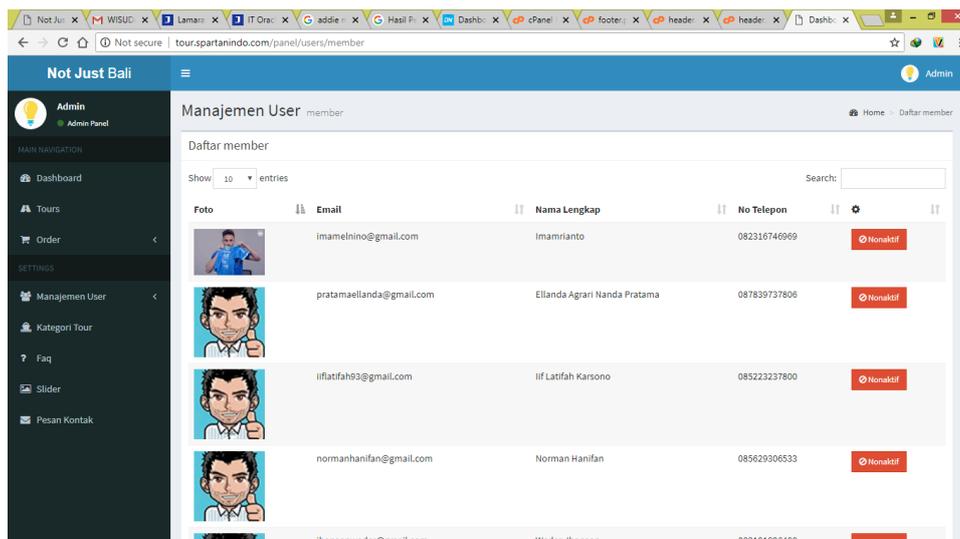
Pada menu ini admin dapat menonaktifkan akun *agent* jika tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17 Implementasi Sub-Menu *Agent*

- **Implementasi Sub-Menu *Member***

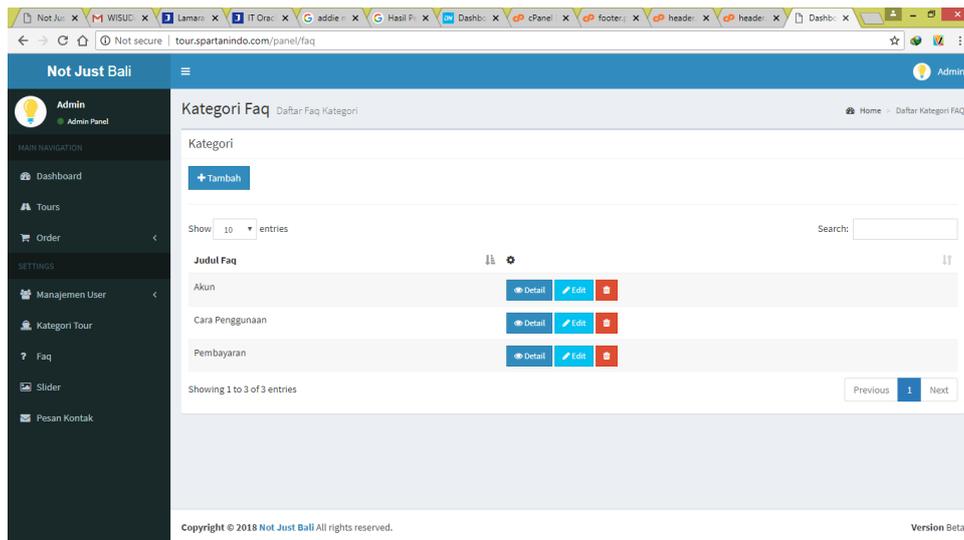
Pada menu ini admin juga dapat menonaktifkan akun *member* jika tidak sesuai dengan peraturan yang berlaku, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18 Implementasi Sub-Menu *Member*

e. Implementasi Menu *FAQ*

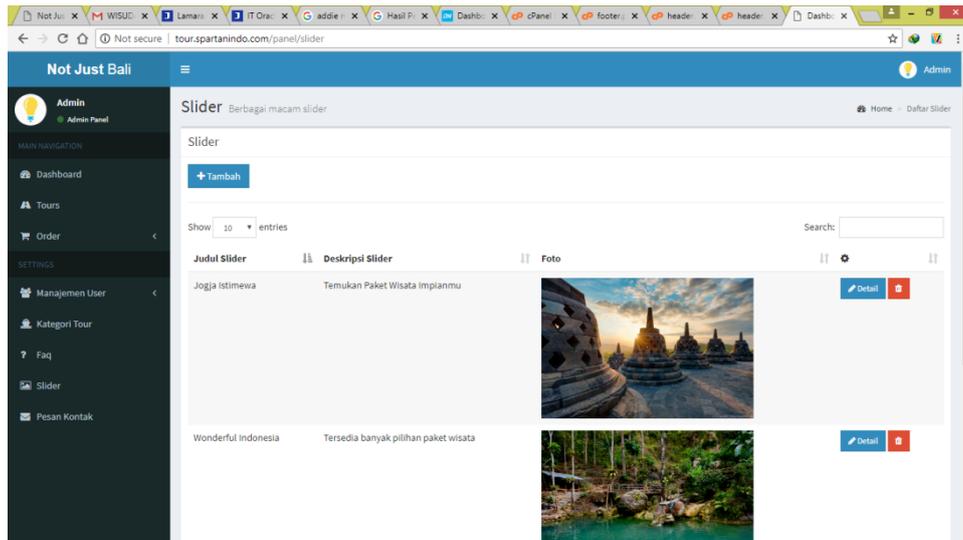
Frequently Aks Question atau biasa disingkat dengan *FAQ* adalah daftar pertanyaan yang dilengkapi dengan jawaban yang sering ditanyakan oleh pengguna *marketplace*, pada menu ini admin dapat menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus daftar pertanyaan dan jawaban yang telah tersedia, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.19.



Gambar 4.19 Implementasi Menu *FAQ*

f. Implementasi Menu *Slider*

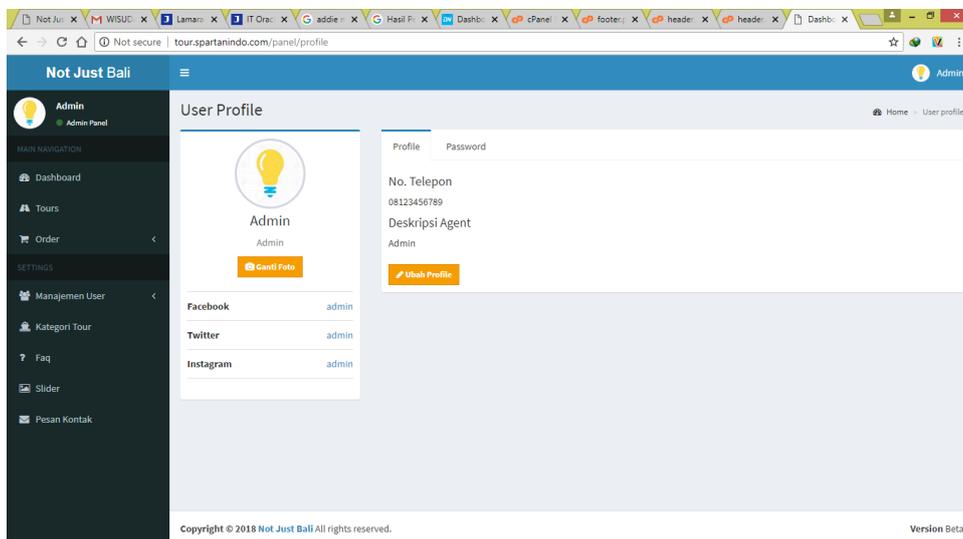
Pada menu ini admin dapat menambahkan, melihat, mengubah dan menghapus *slider* yang ada pada halaman utama *marketplace*. *Slider* ini selain berguna untuk mempercantik halaman *website* juga berfungsi sebagai media promosi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.20.



Gambar 4.20 Implementasi Menu *Slider*

g. Implementasi Menu *Profile*

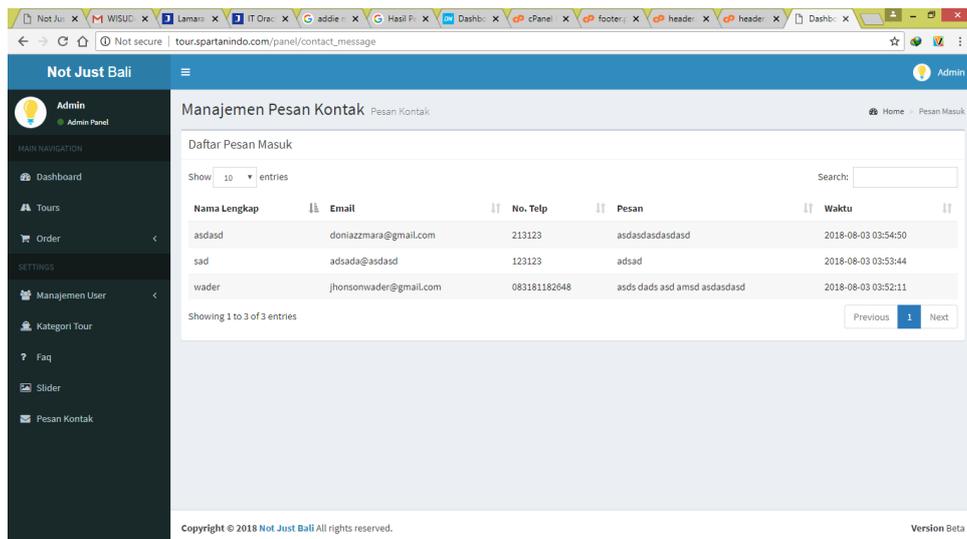
Pada menu ini admin dapat mengubah informasi *marketplace*, seperti kontak, media sosial hingga kata sandi yang digunakannya untuk *login* ke dalam sistem, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.21.



Gambar 4.21 Implementasi Menu *Profile*

h. Implementasi Menu *Pesan*

Pada menu ini admin dapat mengontrol pesan yang dikirimkan oleh pengguna dari *form* yang telah disediakan pada menu contact pada halaman utama marketplace, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.22.



Gambar 4.22 Implementasi Menu Pesan

4.2 Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahapan terakhir dalam proses pengembangan *marketplace*, pengujian dilakukan dengan mengakses sistem dari berbagai *web browser* yang lazim digunakan dan dengan menyebarkan kuisioner kepada calon pengguna potensial untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem dalam mempermudah transaksi antara wisatawan dan operator wisata.

4.2.1 Pengujian Pada *Web Browser*

Pengujian ini dilakukan dengan mengakses *marketplace* dengan menggunakan berbagai *web browser* yang paling lazim digunakan untuk mengetahui fungsionalitas dari sistem. Berikut ini adalah daftar *web browser* yang digunakan dalam pengujian, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Daftar *Web Browser* Pengujian

Nama <i>Web Browser</i>	Sistem Operasi
Google Chrome	Windows
Mozilla Firefox	Windows
Safari	MAC

Setelah dilakukan pengujian dengan menggunakan *web browser* seperti pada tabel 4.1 *marketplace* dapat menjalankan tugasnya dengan baik, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian *Web Browser*

No	<i>Test Case</i>	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diperoleh	Keterangan
1	Pengujian <i>Button Submit</i>	Sistem memproses data yang ada pada form	Sistem berhasil memproses data yang ada pada form	Sukses
2	Pengujian <i>Button Batal</i>	Sistem akan membatalkan proses	Sistem berhasil membatalkan proses	Sukses
3	Pengujian <i>Button Hapus</i>	Sistem akan menghapus data	Sistem sukses menghapus data	Sukses
4	Pengujian <i>Button Ubah</i>	Sistem akan mengubah data	Sistem berhasil mengubah data pada database	Sukses
5	Pengujian <i>Button Booking</i>	Sistem akan memproses pemesanan	Sistem berhasil melakukan proses pemesanan	sukses

Dari pengujian yang telah dilakukan dengan mengakses *marketplace* dari berbagai *web browser* didapatkan kesimpulan, sebagai berikut:

1. Keseluruhan fungsi pada *marketplace* dapat berjalan dengan baik walaupun diakses dengan *web browser* yang berbeda.

4.2.2 Kuesioner

Tahap pengujian selanjutnya adalah dengan menggunakan kuisisioner yang melibatkan 10 (sepuluh) orang responden dengan tujuan, sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat keberhasilan sistem dalam mempermudah transaksi antara wisatawan dengan operator wisata.

Pengujian menggunakan kuisisioner dengan model kualitas WebQual 4.0, model kuisisioner ini digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan sistem dalam mempermudah proses transaksi.

Dalam kuisisioner terdapat 10 pertanyaan dan atau pernyataan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kemudahan saat melakukan transaksi melalui *marketplace*. Sistem penilaian dalam kuisisioner menggunakan pengukuran dengan teknik *likert*. tersedia 4 (empat) pilihan jawaban dengan nilai setiap jawaban bernilai 1 (satu) untuk “Sangat Tidak Setuju”, 2 (dua) untuk “Tidak Setuju”, 3 (tiga) untuk “Setuju” dan 4 (empat) untuk “Sangat Setuju”.

Kuisisioner disebarakan kepada 10 (sepuluh) orang responden wisatawan dengan rentang usia 20 hingga 30 tahun dan 5 (lima) perusahaan tour and travel.

Responden wisatawan berjumlah 10 (sepuluh) orang yang berasal dari berbagai kota di Indonesia dan sudah pernah berwisata di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Tabel Responden Wisatawan

No.	Nama	Asal	Pekerjaan
1	Ellanda Agrari	Jogja	Mahasiswa
2	Bambang Irawan	Bandung	Mahasiswa
3	Ari Azhari	Pontianak	Mahasiswa
4	Ivan Rheza	Jogja	Pegawai swasta
5	Wisnu Herdananto	Cilegon	Pegawai swasta
6	Alfian Wiralodra	Cilegon	Mahasiswa
7	Bambang Suprayogi	Magelang	Pegawai swasta
8	Arief Triardi	Magelang	Pegawai swasta
9	Farezta	Wonosobo	Pegawai swasta
10	Arema Reza	Cilegon	Pegawai swasta

Responden berasal dari perusahaan *tour and travel* yang berlokasi di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta sebagai penjual paket wisata di dalam *marketplace*, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.4 Tabel Responden *Tour and Travel*

No.	Nama Perusahaan	Alamat
1	CV. Pasir Putih Adventure	Ngaglik, Sleman
2	Pratama Tour	Sleman
3	Prima Sukses Tour	Sleman
4	PT. Wira Tour Jogja	Giwangan, Jogja
5	AD Holiday	Condongcatur, Sleman

Untuk menghitung persentase dari hasil kuisioner yang didapat dari para responden menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Rumus index\%} = \frac{\text{Skor hasil pengumpulan}}{\text{Skor tertinggi x jumlah responden}} \times 100$$

Untuk parameter penilaian yang digunakan pada responden adalah sebagai berikut, sebagai mana yang ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4.5 Skala kuesioner Oleh Responden

Nilai	Jawaban	Keterangan
1	Kurang dari 25%	Sangat Tidak Setuju
2	25% - 50%	Tidak Setuju
3	51% - 75%	Setuju
4	76% - 100%	Sangat Setuju

Pengujian dilakukan dengan melakukan simulasi sistem kepada responden, kemudian dilanjutkan dengan memberikan kuisioner kepada responden untuk menilai sistem yang telah disimulasikan sebelumnya.

Hasil kuisioner yang diperoleh setelah melakukan simulasi kepada responden wisatawan dapat dilihat pada tabel 4.5.

Tabel 4.6 Hasil Kuesioner Wisatawan

No	Pertanyaan / Pernyataan	

		STS	TS	S	SS	Hasil (%)
1.	Marketplace paket wisata ini mudah digunakan			4	6	90
2.	Memiliki navigasi yang mudah dimengerti			5	5	87.5
3.	Tata letak dan penempatan menu yang tepat			7	3	82.5
4.	Marketplace ini membantu anda sebagai wisatawan			5	5	87.5
5.	Mudah menemukan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan			6	4	85
6.	Informasi yang ditampilkan cukup lengkap			2	8	95
7.	Pilihan metode pembayaran sudah cukup lengkap			5	5	87.5
Total						87.85

Hasil Kuisisioner yang diperoleh setelah melakukan simulasi kepada responden *tour and travel* selaku operator wisata dapat dilihat pada tabel 4.6.

Tabel 4.7 Hasil Kuesioner *Tour and Travel*

No	Pertanyaan / Pernyataan					Hasil (%)
		STS	TS	S	SS	
1.	Marketplace paket wisata ini mudah digunakan			2	3	80
2.	Memiliki navigasi yang mudah dimengerti			1	4	85
3.	Tata letak dan penempatan menu yang tepat			4	1	80
4.	Marketplace ini membantu anda sebagai operator wisata			3	2	85

5.	Mudah menjual paket wisata			4	1	85
6.	Pilihan metode pembayaran sudah cukup lengkap			0	5	100
7.	Kategori wisata yang beragam			1	4	85
Total						85.71

Dari hasil kuisioner di atas, dapat disimpulkan bahwa:

1. *Marketplace* paket wisata ini memudahkan wisatawan dalam mencari paket wisata yang sesuai dengan kebutuhannya, dibuktikan dengan persentase sebesar 87.85% yang berarti sangat setuju.
2. *Marketplace* paket wisata ini memudahkan *tour and travel* selaku operator wisata dalam memasarkan produknya, dibuktikan dengan persentase sebesar 85.71% yang berarti sangat setuju.

4.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Marketplace paket wisata di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta ini memiliki kekurangan dan kelebihan seperti berikut:

4.3.1 Kelebihan Sistem

1. Wisatawan dapat memilih paket wisata berdasarkan jenis wisata yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. Memiliki pilihan metode pembayaran yang beragam.
3. Mudah untuk dipahami dan digunakan.
4. Tampilan yang sederhana dan *user friendly*.

4.3.2 Kekurangan Sistem

1. Hanya tersedia dalam versi web aplikasi.
2. Tidak adanya notifikasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dihasilkan berdasarkan pembahasan dan hasil pengujian *marketplace* paket wisata di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini dapat mempermudah wisatawan untuk mencari paket wisata berdasarkan jenisnya yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. Sistem ini dapat mempermudah operator wisata dalam memasarkan produknya.

5.2 Saran

Sistem ini dikembangkan dengan waktu dan kemampuan yang sangat terbatas sehingga masih banyak kekurangan yang harus dibenahi, semoga suatu saat nanti sistem ini bisa dilengkapi dengan berbagai fitur yang dapat mendukung sistem *business to business*, tidak hanya *business to customer*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arjana, I. G. B. (2015). *Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astasri, R. W. (2016). Mengenal Rekening Bersama Dalam Bertransaksi Online. Retrieved March 20, 2016, from <https://kreditgogo.com/artikel/Informasi-Umum/Mengenal-Rekening-Bersama-Dalam-Bertransaksi-Online.html>
- Ciu, S. F. (2015). Marketplace, Solusi Bisnis Online Indonesia. Retrieved March 20, 2016, from <https://blog.tokopedia.com/2015/07/marketplace-solusi-bisnis-online-indonesia/>
- Jiwanjaya, Y. (2014). Pengertian dan Penggunaan XAMPP. Retrieved March 21, 2016, from <http://www.pusatdesainweb.com/2014/06/29/pengetian-dan-kegunaan-xampp/>
- Mulyanto, A. (2009). *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyanto, A. R. (2008). *Rekayasa Perangkat Lunak Jilid 1 Untuk SMK*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Kejuruan.
- Patar, T. (2014). Pengertian Web Browser dan Jenis – Jenis Browser. Retrieved March 21, 2016, from <http://www.patartambunan.com/pengertian-web-browser-dan-jenis-jenis-browser/>
- Yoeti, O. A. (2009). *Ilmu Pariwisata. Sejarah, Perkembangan dan Prospeknya*. Jakarta: Perca.

LAMPIRAN

A. Karya Tulis *Marketplace* Paket Wisata di Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.