

PENGEMBANGAN MOBILE TICKETING PADA ORYZA TOUR & TRAVEL SEMARANG

Dessy Pitania Sakti¹, Fajrian Nur Adnan²

Program Studi Sistem Informasi-S1, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Jl.Nakula 1
No. 5-11, Semarang, 50131, (024) 3517261

E-mail : 112201104330@mhs.dinus.ac.id¹, fajrian@dsn.dinus.ac.id²

Abstrak

Teknologi mobile adalah salah satu pemicu pesatnya perkembangan teknologi informasi dewasa ini. Sudah selayaknya apabila suatu produk aplikasi kini tidak hanya di kembangkan pada platform website yang menysasar perangkat desktop, namun juga harus di fokuskan pada platform mobile seperti smartphone dan tablet yang jumlah pengguna aktifnya terus bertambah menandingi penggunaan desktop. Pengembangan Mobile Ticketing (M-Ticketing) pada Oryza Tour & Travel Semarang bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat memudahkan customer dalam pemesanan atau booking tiket tour dan memfasilitasi kebutuhan customer akan informasi dan gambaran lokasi paket wisata melalui peta lokasi paket wisata. Customers tidak harus datang ke kantor agent apabila ingin melakukan pembelian atau pemesanan atau pun sekedar melihat-lihat macam paket wisata yang telah di siapkan oleh agent, cukup dengan mengakses aplikasi mobile ticketing ini. Dengan menerapkan pengembangan sistem prototype sebagai metodenya di rasa sangat cocok dimana penulis menyelesaikan masalah aplikasi M-Ticketing dan mendefinisikan secara jelas sesuai dengan kebutuhannya

Kata Kunci: Aplikasi, M-ticketing, Wisata, Android, Prototype

Abstract

Mobile technology is one of the triggers rapid development of information technology today. It is appropriate if a product application is now not only developed on the platform website that targeting desktop devices, but also to be in focus on mobile platforms such as smartphones and tablets that the number of active users continues to grow exceeding desktop use. The development of Mobile Ticketing (M-Ticketing) on Oryza Tour & Travel Semarang aims to create applications that can facilitate customers in ordering or booking tickets for the tour and to facilitate customer needs for information and description of the location of a package holiday through the map location of a tour package. Customers do not have to come to the office of the agent if they want to make a purchase or reservation, or even just a look of tour packages which have been prepared by the agent, simply by accessing the mobile ticketing applications. Prototype system development methods is appropriately applied to resolve problems in the M-ticketing application in accordance to their needs

Keywords: Applications, M-ticketing, Tourism, Android, Prototype

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi sendiri saat ini juga sangat mempengaruhi dunia kepariwisataan, hal ini sangat memberikan pengaruh positif pada tour & travel agent maupun customer. Salah satunya yaitu dengan adanya sistem Mobile Tiket atau sering disebut dengan

M-ticketing. Begitu banyak informasi yang disuguhkan untuk customer dari pihak agent seperti layanan informasi via website atau dari sosial media. M-ticketing sendiri merupakan sebuah kemajuan dalam pelayanan perusahaan kepada customernya dimana customer dapat melakukan pemesanan, pembelian dan pembayaran tiket secara online melalui internet. Oleh karena itu, hampir semua perusahaan tour & travel

menyediakan fasilitas M-ticketing melalui aplikasi pada media elektronik. Dari informasi yang telah ada di media elektronik beberapa agent memang telah menyediakan aplikasi yang memudahkan customer untuk mendapatkan layanan m-ticketing secara online seperti melalui website dan aplikasi android, pada media website customer sering mendapati kesulitan pada kurangnya informasi yang diberikan dari agent sehingga customer ragu untuk memilih agent tersebut sebagai biro perjalanan yang dipilih.

Sedangkan pada aplikasi android memang sudah banyak agent yang mempunyai aplikasi berbasis android bagi biro perjalanannya. Android merupakan sistem operasi mobile berbasis kernel Linux yang dikembangkan oleh Android Inc. Android sendiri bersifat Open Source, kehadiran android mampu bersaing dengan sistem operasi mobile lainnya. Akan tetapi dari semua aplikasi yang telah ada masih beberapa yang kurang jelas dan lengkap mengenai informasi yang diberikan, contohnya seperti pada aplikasi Asiata Tour pada aplikasi ini untuk layanan pemesanan tiket memang telah disediakan tetapi untuk mengetahui jadwal perjalanan (Rundown) dan peta lokasi wisata belum tersedia sehingga tidak begitu total dalam penggunaan aplikasi ini bagi customer.

Mengacu dari kebutuhan customer maka diperlukan beberapa solusi yaitu suatu layanan yang memberikan tentang pemesanan paket wisata, informasi tentang paket wisata yang dipilih, peta lokasi paket wisata dan memfasilitasi segala keperluan dan mengutamakan keselamatan para customer. Dari kemajuan teknologi yang sudah ada dapat dimanfaatkan dengan menggunakan telepon genggam atau sering disebut dengan Handphone, dengan

menggunakan media elektronik seperti handphone bisa diciptakan suatu layanan aplikasi M-ticketing untuk memudahkan customer memesan tiket perjalanan wisata.

Berdasarkan uraian diatas, penulis mencoba membuat sebuah aplikasi dan menjadi dasar dalam pengambilan judul skripsi **“PENGEMBANGAN MOBILE TICKETING PADA ORYZA TOUR & TRAVEL SEMARANG”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana memudahkan user dalam pemesanan tiket wisata ?
2. Bagaimanan memfasilitasi customer untuk mengetahui info paket dan gambaran lokasi wisata tanpa melalui konsultasi langsung pada pihak agent ?

1.3 Tujuan

1. Membuat aplikasi yang dapat memudahkan customer dalam pemesanan atau booking tiket tour
2. Memfasilitasi kebutuhan customer akan informasi dan gambaran lokasi paket wisata melalui peta lokasi paket wisata

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan suatu cara atau tahapan yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dengan menggunakan aspek tertentu yang digunakan sebagai alat bantu dalam

pengumpulan data. Metode yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai bahan penelitian, menggunakan beberapa aspek yaitu :

1. Studi Pustaka
2. Interview
3. Studi literatur

2.2 Metode Analisis

Metode analisis atau metode pengembangan system yang penulis gunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah metode Prototyping. Metode ini dalam proses pembuatannya yaitu merupakan proses yang interaktif dan berulang-ulang yang menggabungkan langkah-langkah siklus pengembangan tradisional. Prototyping di evaluasi beberapa kali sebelum pemakai akhir menyatakan prototyping tersebut di terima. Tahapan dalam pengembangan sistem menggunakan metode prototyping yaitu :

1. Kebutuhan Data & Informasi
2. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada analisis kebutuhan sistem aplikasi ini menggunakan beberapa kebutuhan, yaitu :

a. Kebutuhan Fungsional

Proses pembuatan aplikasi ini menggambarkan identifikasi alur data dalam pemodelan Flow Of Document atau FOD di dalam proses perancangan alur data FOD merupakan keterkaitan antar entitas satu dengan yang lain dan bentuk hubungannya .

- b. Kebutuhan Non-Fungsional
 - 1) Kebutuhan Hardware untuk programmer
 - 2) Kebutuhan Software untuk programmer
 - 3) Kebutuhan Hardware untuk user

- 4) Kebutuhan Software untuk user
- 5) Kebutuhan Hardware untuk admin
- 6) Kebutuhan Hardware untuk admin

3. Desain Sistem

Desain sistem menentukan bagaimana sistem akan memenuhi tujuan tersebut. Pada desain sistem aplikasi ini menggunakan beberapa desain seperti :

a. Desain Sistem

Desain sistem dalam membuat aplikasi ini menggunakan Data Flow Diagram/DFD dan Diagram Arus Sistem/Flowchart

b. Desain Tabel

Desain tabel dalam membuat aplikasi ini menggunakan Diagram Relasi Entitas/ERD

c. Desain Interface

Desain interface dalam membuat aplikasi ini menggunakan software eclipse, dengan software eclipse kita dapat men-develop atau membuat sebuah program tidak hanya di android, kita bisa membuat program2 lain semisal berplatform java atau yang lainnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Pengembangan Mobile Ticketing

Pengembangan Mobile Ticketing Studi Kasus Pada Oryza Tour & Travel Semarang digunakan untuk mengolah data member dan memudahkan dalam pemesanan tiket travel. Selain itu, sistem yang direkayasa dapat digunakan untuk menghitung laporan pemesanan

dari data pemesanan yang masuk. Sebelum melakukan pemodelan terhadap Pengembangan Mobile Ticketing perlu ditentukan kebutuhan sistem informasi secara lengkap.

3.2 Analisis Kebutuhan

Dalam penyusunan aplikasi ini diperlukan tahapan-tahapan, sehingga akan memperjelas proses pembuatannya. Penyusunan tahapan pembuatan dari aplikasi ini adalah untuk menghasilkan Pengembangan Mobile Ticketing bagi *user*. Pada tahap ini akan dilakukan pembuatan kebutuhan dari *user*, karena hasil akhir dari pembuatan aplikasi harus sesuai dengan keinginan *user*.

1. Analisis Kebutuhan Data dan Informasi

Kebutuhan data dan informasi untuk Pengembangan Mobile Ticketing Studi Kasus Pada Oryza Tour & Travel Semarang adalah sebagai berikut:

a. Data

Data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem yaitu :

- 1) Data Pelanggan
- 2) Data Paket Wisata
- 3) Data Pemesanan
- 4) Data Pembayaran

b. Informasi

Sedangkan informasi lain yang akan ditampilkan pada Aplikasi Android M-Ticketing antara lain :

- 1) Informasi Pelanggan yang akan memesan
- 2) Informasi Paket Wisata
- 3) Informasi Transaksi Pemesanan

4) Informasi Transaksi Pembayaran

2. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan komputer terdiri dari perangkat keras dan lunak. Perangkat tersebut digunakan untuk membuat dan menjalankan program.

a. Perangkat Lunak (*Software*)

Beberapa perangkat lunak yang digunakan untuk membangun perangkat lunak Pengembangan Mobile Ticketing adalah:

- 1) Perangkat Lunak yang digunakan sebagai sistem operasi adalah Microsoft Windows 7.
- 2) Perangkat Lunak yang digunakan adalah Eclipse
- 3) Bahasa pemrograman yang digunakan adalah Sdk

b. Perangkat Keras (*Hardware*)

Untuk mendukung pemakaian Perangkat Lunak diatas maka diperlukan komputer dengan Hardware yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Prosesor minimal Pentium IV 1,8 GHz
- 2) RAM minimal 2 GB
- 3) Hard disk minimal 80 GB
- 4) Mouse
- 5) Keyboard

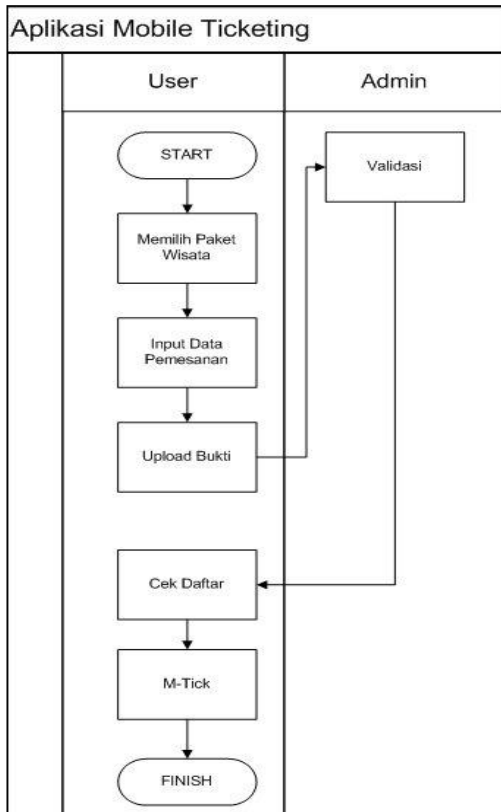
3. Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional menggambarkan proses kegiatan yang akan diterapkan dalam sebuah sistem dan menjelaskan kebutuhan yang diperlukan sistem agar sistem dapat berjalan dengan baik.

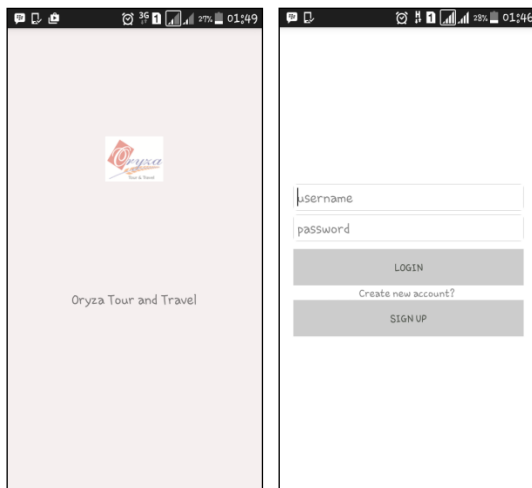
Analisis yang dilakukan dimodelkan dengan menggunakan *Flow of Document (FOD)*, *Contexts Diagram (CD)*, *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* dan Kamus Data.

3.3 Perancangan Sistem

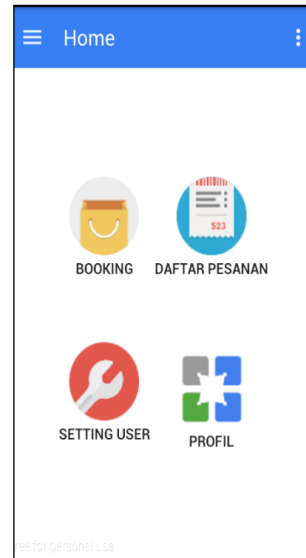
1. Flowchart



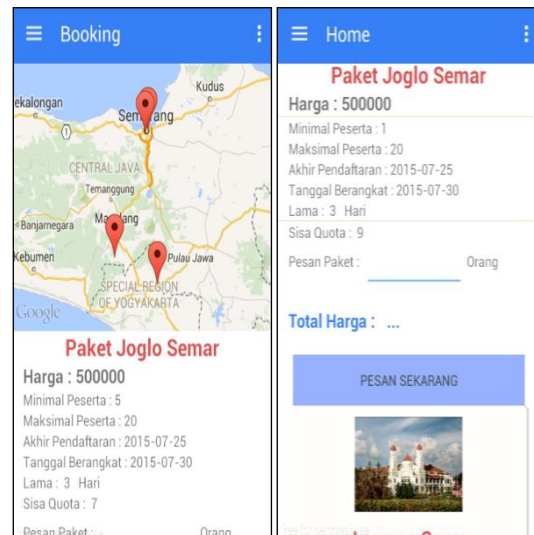
3.4 Implementasi Sistem



Merupakan tampilan utama pada Aplikasi Mobile Ticketing saat awal masuk pada aplikasi Oryza Mobile dan menampilkan menu login untuk *user* mengakses Aplikasi Mobike Ticketing pada Oryza Mobile. Apabila *user* belum menjadi anggota maka diwajibkan *user* untuk mendaftar pada kolom *Sign Up*.



Menampilkan empat pilihan menu Oryza Mobile, yaitu menu Paket Wisata, menu Wisata, menu Daftar Pemesanan, menu Konfirmasi, menu Serring User dan menu Profil. Dari menu-menu tersebut akan menghubungkan ke pilihan pemesanan ticket wisata/paket wisata.



Menampilkan detail dari salah satu paket wisata yang didalamnya terdapat informasi lokasi wisata yang berbentuk peta, pada menu ini juga bisa langsung melakukan booking paket wisata.

JADWAL KEBERANGKATAN
Kode Booking : 1508011
Paket : Paket Joglo Semarang
Keberangkatan : 2015-07-30
Lama : 3 Hari
Jumlah : 4
Harga : 500000
Total Harga : 2000000
Atas Nama : Dessy Pitania
Email : pitaniadessy@gmail.c

Merupakan tampilan dari akhir proses booking paket wisata yang sering disebut dengan Mobile Ticketing (M-Tick)

4. KESIMPULAN

1. Aplikasi Mobile Ticketing yang dirancang ini dapat memberikan kemudahan bagi customers khususnya dalam melakukan pemesanan tiket dan umumnya memudahkan dalam mengakses informasi berkaitan dengan pelayanan tiket dan jadwal keberangkatan. Sehingga dapat dilakukan melalui gadget Android tanpa harus mendatangi ke *place* / kantor agent maupun melalui telepon.
2. Dengan di rancangannya Aplikasi Mobile Ticketing pada ORYZA TOUR & TRAVEL ini dapat memfasilitasi kebutuhan customer akan informasi dan menyajikan informasi pelayanan tiket yang jelas bagi calon customers tentang menu

paket wisata, menu pemesanan tiket wisata dan jadwal wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] (2015, Maret) Kementerian Periwisata Indonesia. [Online]. www.parekraf.go.id
- [2] (2015, Mei) Transit Mobile Ticketing. [Online]. www.masabi.com
- [3] (2015, Maret) 5 Besar Negara Pengguna Smartphone Terbanyak Tahun 2013. [Online]. www.detik.com
- [4] Weill, Peter; Vitale, Michael R. (2013, Juli) Place to Space : Migrating to e-Business Models. [Online]. kelompokkuliah.blogspot.com
- [5] Guides, Executive. (2015, Maret) Business To Customer. [Online]. www.netessence.com.cy
- [6] (2015, Mei) Ringkasan Indonesia. [Online]. thesis.binus.ac.id
- [7] Rahman, Saiful. (2013, April) Materi-9.pdf. [Online]. saifulrahman.lecture.ub.ac.id
- [8] Bienz, Nicolas. (2015, Maret) Widyatama. [Online].

<http://repository.widyatama.ac.id/>

Indonesia: Jasakom, 2013.

[9] Binus University. (2015, Mei)
Thesis Document Bab 2. [Online].

library.binus.ac.id

[10 Huda, Arif Akbarul;, *Live Coding!*
] *9 Aplikasi Android Buatan Sendiri*,
Ignas, Ed. Yogyakarta, Indonesia:
ANDI, 2013.

[11 [Online].

] [www.developer.android.com/about
/android.html](http://www.developer.android.com/about/android.html)

[12 (2010, April) Pengertian Peta
] Menurut Ahli. [Online].

www.scrip.com

[13 [Online].

] [https://www.google.com/intx/id/wo
rk/mapsapi/products/mapsapi.ht
ml](https://www.google.com/intx/id/work/mapsapi.html)

[14 Mulyanto, Agus;, *Sistem Informasi*
] *Konsep dan Aplikasi atau PPL*.
Yogyakarta, Indonesia: Pustaka
Pelajar, 2009.

[15 Kristanto, Andri;, *Konsep Dasar*
] *Rekayasa Perangkat Lunak*.
Yogyakarta, Indonesia: Gava
Media, 2004.

[16 Muria, Yosef;, *Pemograman*
] *Aplikasi Android*. Jakarta,