

BAB III

ANALISIS SISTEM BERJALAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sekilas Tentang Objek Wisata

Pada penelitian ini membahas tentang perancangan aplikasi objek wisata berbasis web. Perancangan aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pelaku usaha objek wisata dalam memberikan informasi tentang tempat-tempat wisata mulai dari fasilitas, wahana dan lain-lain terkait objek wisata tersebut, sehingga wisatawan yang ingin melakukan kunjungan ke tempat wisata dapat mudah mencari dan melihat informasi-informasi tentang tempat-tempat wisata yang akan dikunjungi. Penelitian perancangan aplikasi objek wisata ini menggunakan php native dan pada proses analisa menggunakan metode Object Oriented Analysis and Design (OOAD).

3.1.2 Latar Belakang dan Tujuan Objek Penelitian

Penelitian ini tentang perancangan aplikasi objek wisata berbasis web untuk dapat memberikan informasi objek-objek wisata karena kurangnya informasi yang lengkap tentang objek-objek wisata sehingga di perlukannya penanganan menggunakan teknologi informasi. Dengan adanya teknologi informasi penyebaran informasi-informasi objek wisata dapat tersebar dengan cepat dan mencakup banyak orang.

Tujuan penelitian ini dalah membantu para pihak-pihak pengelola objek wisata dalam mempromosikan objek-objek wisatanya dan juga membantu para wisatawan dengan memberikan informasi tentang objek-objek wisata yang diperlukan dalam melakukan kunjungan wisata.

3.1.3 Target dari Objek Penelitian

Target penelitian ini adalah membuat perangan sistem objek wisata yang diharapkan dapat membantu para wisatawan yang ingin melakukan kunjungan wisata dengan memberikan informasi yang diperlukan dan juga dapat membantu para pihak-pihak pengelola objek wisata dengan mempromosikan objek-objek wisatanya.

3.1.4 Deskripsi Tugas

Penelitian ini terdiri dari kuliner, akomodasi, rental mobil, dan objek wisata. Fokus penelitian ini hanya pada objek wisata yaitu memberikan informasi objek-objek wisata dan menyediakan pembelian tiket objek wisata. Proses pengintegrasian terjadi saat melakukan transaksi pada aplikasi pariwisata, tetapi jika ingin melakukan transaksi pembelian tiket objek wisata bisa langsung mengakses website objek wisata. Manfaat dari penelitian ini untuk membantu para pihak-pihak pengelola objek wisata dan juga membantu wisatawan menemukan informasi objek wisata yang ingin dikunjungi.

3.2 Analisis Sistem Yang Berjalan

3.2.1 Analisis Dokumen

Analisis dokumen adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui informasi-informasi dokumen pada suatu sistem yang sedang berjalan. Penelitian ini memiliki beberapa dokumen seperti *invoice* (rincian harga) dan *receipt order* (kuitansi) yang di dapat dari hasil observasi yang dilakukan untuk mendukung sistem aplikasi objek wisata berbasis web. Berikut ini merupakan hasil analisis yang telah dilakukan.

Pada dokumen *invoice* detail rincian harga seperti *includes*, *grand total*, *additional charges*, nama tiket. *Invoice* harga tiket ini diberikan kepada pembeli setiap melakukan pemesanan tiket wisata seperti pada **Gambar 3.1**.

Nama dokumen	: Invoice tiket objek wisata
Fungsi	: Bukti pemesanan
Sumber	: Website taman safari
Rangkap	: Satu
Distribusi	: Sistem kepada <i>user</i> saat melakukan pemesanan
Frekuensi	: Setiap melakukan pemesanan
Format	: <i>Softcopy</i>

TICKET : SAFARI SIANG + PANDA

9 April 2021

INCLUDES

Safari Journey, Istana Panda, 13 Wahana Permainan, 8 Presentasi Edukasi, Baby Zoo, Kubah Burung, Komodo Dragon Island, Pusat Primata, Air Terjun Curug Jaksa, Kampung Papua, Humboldt Penguin

SAFARI SIANG + PANDA **IDR 185.000**

Dewasa (>5th) : 1 @ IDR 185.000

Additional Charges **IDR 0**

GRAND TOTAL **IDR 185.000**

Gambar 3. 1 Invoice tiket objek wisata

Pada dokumen kuitansi terdapat nama pemesan, alamat email, nomor telepon, detail pemesan, waktu pembayaran, metode pembayaran, total pembayaran. Dokumen kuitansi ini diberikan kepada pembeli dalam bentuk *softcopy* pada saat melakukan pemesanan tiket objek wisata seperti pada Gambar 3.2.

Nama dokumen : Kuitansi
Fungsi : Bukti pembayaran
Sumber : Tiket.com
Rangkap : Satu
Distribusi : Sistem kepada *user* saat melakukan pembayaran
Frekuensi : Setiap melakukan pembayaran
Format : *Softcopy*

Detail Penumpang

Nyonya Kalsumi (DEWASA)
 Nyonya Nikmaswati (DEWASA)
 Tuan Muhammad Nabil Harifah (DEWASA)
 Nyonya Aulia Syifa Ad Zahra (DEWASA)

Detail Pembayaran

Waktu Pembayaran: Selasa, 24 September 2019, 20:38:41 | Metode Pembayaran: Go-Pay, TIX Point

No	Jenis Produk	Deskripsi	Jumlah Total
1	Tiket Kereta Api	Keretajaya (PSB-BBT) Kode Booking Y302V92 (Item Number 1402144) Dewasa et	IDR 940.000

Total	IDR 940.000
Biaya Administrasi	GRATIS
TIX Point	-IDR 937.500
Biaya Layanan	IDR 7.500

Total Pembayaran
 Sempat pengisian sudah termasuk PPN sebesar 10% **IDR 10.000**

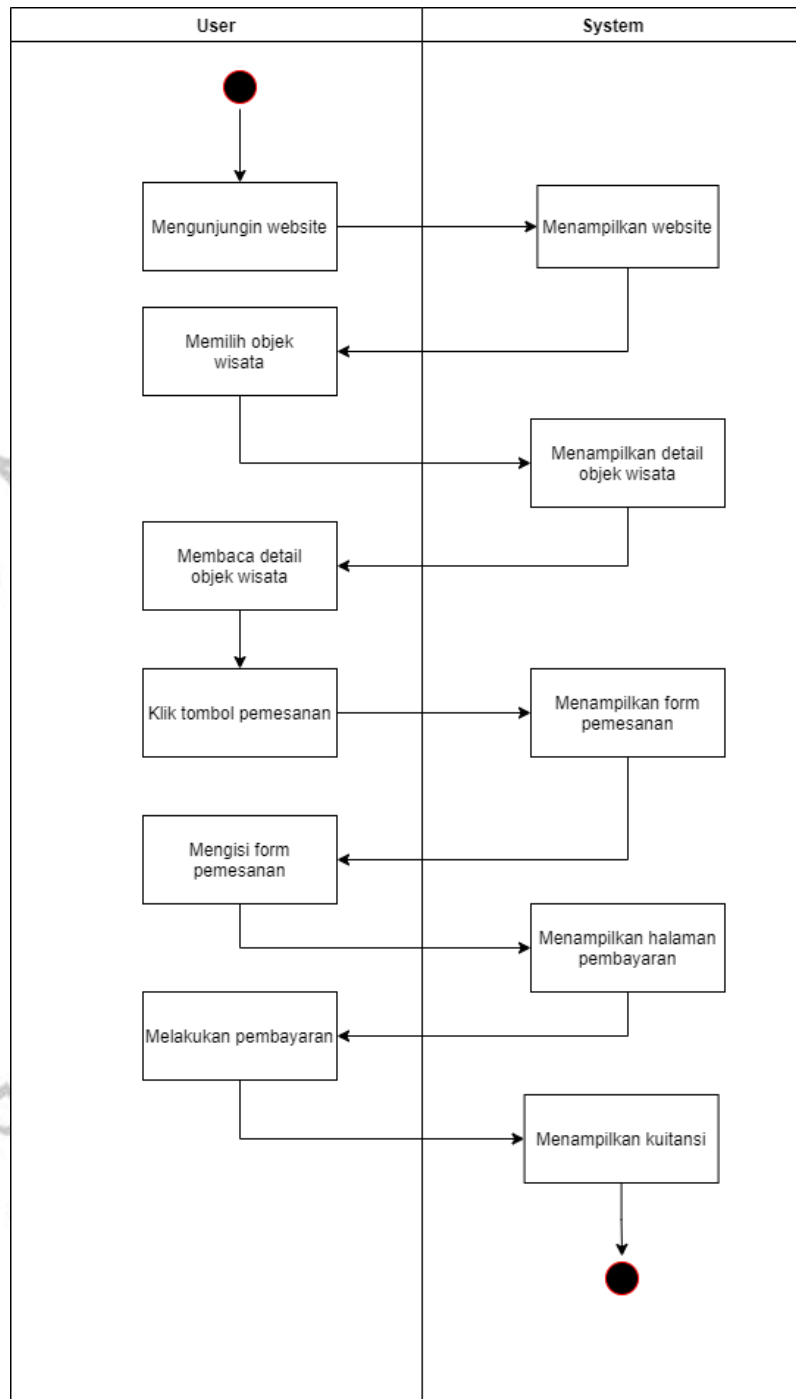
Nama Perusahaan: PT Global Tiket Network | NPWP: 31.371.281.2.018.000 | Nomor Telepon: 0894 1500 878

Alamat: Graha Niaga Thamrin Lantai 5, Jl R.H Mas Mansyur, Kebon Melati, Tanah Abang, Jakarta Pusat 10230

Gambar 3. 2 Dokumen Kuitansi

3.2.2 Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada analisi proses sistem berjalan aplikasi objek wisata berbasis web terdapat prosedur pemesanan tiket objek wisata yaitu *user* mengunjungi halaman website memilih lokasi objek wisata, *user* klik tombol pemesanan mengisi *form* pemesanan mendapatkan *invoice*, melakukan pembayaran dan *user* akan mendapatkan kuitansi dari pemesanan tiket yang dilakukan. Hasil analisis alur proses bisnis tersebut dituangkan dalam bentuk *Activity Diagram* seperti pada **Gambar 3.3**.



Gambar 3.3 Proses bisnis pemesanan tiket objek wisata

3.2.3 Analisis Permasalahan

Berdasarkan dari hasil analisis proses bisnis sebelumnya dan observasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa masalah yaitu :

1. Sulitnya mencari informasi yang lengkap tentang objek wisata.
2. Banyaknya penjualan tiket objek wisata yang masih manual dimana ini sangat tidak efisien dibandingkan dengan penjualan tiketnya secara online.

Dari permasalahan diatas maka yang perlu dilakukan yaitu membuat sistem objek wisata yang dapat menampung informasi-informasi objek wisata serta dapat melakukan transaksi pembelian tiket objek wisata, sehingga dapat membantu pelaku usaha objek wisata dan membantu para wisatawan yang ingin mencari informasi objek wisata yang diperlukan.

3.3 Analisis Kebutuhan

Pada analisis kebutuhan dalam penelitian ini dilakukan dengan mencari referensi yang bersumber dari internet seperti aplikasi-aplikasi wisata yang sudah ada maupun jurnal-jurnal yang membahas sesuai topik pada penelitian ini. Agar mendukung penelitian ini dilakukan wawancara secara online kepada narasumber untuk mengetahui kebutuhan untuk aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini adalah pertanyaan yang dibuat untuk kebutuhan wawancara yang dilakukan kepada narasumber, dapat dilihat pada **Tabel 3.1**.

Tabel 3. 1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1.	Seberapa sering anda melakukan kunjungan wisata?
2.	Ketika anda ingin melakukan kunjungan wisata apakah anda mencari dulu informasi tentang objek wisata yang akan dikunjungi?
3.	Apakah dengan adanya informasi yang lengkap tentang objek wisata dapat membantu anda dalam melakukan kunjungan wisata?
4.	Apa pertimbangan anda dalam melakukan kunjungan wisata?
5.	Menurut anda apakah dengan adanya website yang menyediakan informasi yang lengkap seputar objek wisata dapat membantu dalam melakukan kunjungan wisata?

6.	Bagaimana cara anda membeli tiket objek wisata?
7.	Menurut anda jika ada website yang bisa melakukan pemesanan tiket wisata apakah akan sangat membantu untuk melakukan kunjungan wisata?

Hasil dari wawancara yang dilakukan kepada sepuluh responden adalah dalam jangka waktu satu tahun mereka sering melakukan kunjungan ke objek wisata sebanyak tiga sampai empat kali. Mereka mengetahui informasi-informasi tentang objek wisata dengan melakukan pencarian di internet atau di media sosial tetapi banyak informasi yang kurang lengkap yang mereka dapat seperti hanya mendapat informasi tentang objek wisatanya saja sedangkan untuk fasilitas, wahana, dan harga tiket masuk belum ada. Maka dari itu mereka ingin ada sebuah website yang menyediakan informasi objek wisata yang diperlukan mulai dari penjelasan objek wisata sampai ke harga tiket masuk agar mereka bisa memperkirakan *budget* yang harus disiapkan dalam berkunjung ke tempat wisata dan juga untuk menjadi pertimbangan dalam melakukan kunjungan wisata.

Wawancara yang dilakukan kepada sepuluh responden dan pencarian referensi dari berbagai jurnal dapat dianalisa untuk menjawab permasalahan yang dihadapi, dari hasil analisa tersebut menghasilkan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan untuk merancang aplikasi. Analisa tersebut dijabarkan dalam bentuk elisitasi, mulai dari elisitasi tahap 1, elisitasi tahap 2, elisitasi tahap 3, dan sampai pada elisitasi tahap final. Hasil elisitasi tahap final untuk perancangan aplikasi dapat dilihat pada **Tabel 3.2**.

Tabel 3. 2 Elisitasi Tahap Final

Functional	
	ANALISA KEBUTUHAN
	Saya ingin sistem dapat :
1.	Menampilkan tampilan utama
2.	Menampilkan informasi objek wisata
3.	Menampilkan rute
4.	Menampilkan informasi wahana objek wisata
5.	Menampilkan informasi fasilitas objek wisata
6.	Melakukan pembelian tiket objek wisata
7.	Pembatalan pembelian tiket
8.	Reschedule tiket
9.	Refund pembayaran tiket
10.	Review objek wisata
11.	Memilih tanggal keberangkatan
12.	Menampilkan info syarat dan ketentuan
13.	Memilih tanggal pulang
14.	Mengelola objek wisata
15.	Menerima notifikasi pemesanan tiket objek wisata
16.	Mengirim respon kepada integrator untuk pemesanan tiket objek wisata
17.	Menampilkan invoice kepada customer
Non Functional	

	ANALISA KEBUTUHAN
	Saya ingin sistem dapat :
1.	Sistem user friendly
2.	Tampilan menarik supaya user tidak bosan



