

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Dasar Pustaka

2.1.1 Sistem Informasi

Menurut Janry Haposan (2012:12) bahwa dengan sederhana, Sistem informasi dapat diartikan sebagai suatu kelompok atau kumpulan orang-orang yang bekerja, metode kerja dan sumber daya peralatan yang mengumpulkan data-data dan mengolahnya menjadi informasi, menyimpan informasi dan menyebarkanluaskannya dalam organisasi.

Sedangkan menurut Marimin et al. (2016) menyerderhanakan pengertian sistem informasi sebagai komponen dari suatu organisasi atau bisnis berkaitan dengan proses penciptaan dan mengalir informasi yang digunakan oleh satu atau lebih pengguna.

2.1.2 Parawisata (*Tourism*)

Menurut Youti (1991:103) menyatakan arti pariwisata merupakan kata yang terdiri dari dua buah kata, yaitu pari dan wisata. Pari memiliki arti yaitu berkali-kali atau berputar-putar. Wisata memiliki arti yaitu perjalanan. Berdasarkan dari kedua arti diatas “pariwisata” dapat diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan dengan berputar-putar atau berkali-kali dari satu tempat berpindah ke tempat lainnya.

Menurut definisi pariwisata oleh Mathieson & Wall dalam Pirana dan Gyatri (2005), pariwisata adalah suatu kegiatan dimana orang-orang berpindahkan untuk sementara waktu ke tempat-tempat tujuan di luar tempat tinggalnya dan bekerja serta kegiatan-

kegiatan diatur di tempat tujuan dan pelayanan yang disiapkan untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut Pendit pada Judul Perancangan Program Seni Budaya sebagai Aktivitas Wisara di Dea Jelekong Kabupaten Bandung (2018), aktivitas pariwisata dapat dikategorikan berdasarkan motif para wisatawan untuk mengunjungi tempat-tempat tertentu. Terbagi menjadi beberapa, diantaranya:

2.1.2.1 Wisata Budaya

Wisata Budaya merupakan perjalanan yang didasarkan untuk mempelajari dan memperluas pandangan hidup mengunjungi tempat lain, mempelajari keadaan rakyat, adat istiadat, cara hidup, budaya dan kesenian masyarakat tertentu. Seiring dengan perjalanan yang dilakukan mempelajari kegiatan-kegiatan budaya, seperti Pameran seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan yang lainnya), atau kegiatan yang berhubungan dengan kesejarahan tentang cerita adat, dan hal lain sebagainya.

2.1.2.2 Wisata Maritim atau Bahari

Wisata Maritim Atau wisara bahari adalah perjalanann berwisata yang mengunjungi tempat-tempat yang berhubungan dengan air, seperti di pantai, danau, teluk, atau laut dengan melakukan aktivitas seperti berlayar memancing, berseralancar, menyelam, melihat keindahan bawah laut, dan lain sebagainya. Berekreasi di perairan yang banyak dilakukan didaerah–daerah atau negara–negara maritim, di Hawaii, Tahiti, Laut Karibia, Fiji, Pantai Pink Pulau Komodo, Pantai Nihiwatu, Pantai Gili

Trawangan, Pantai Gili Meno, Pantai Gili Air (Lombok), dan Pantai Ora (Maluku).

2.1.2.3 Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Wisata cagar alam adalah wisata yang biasanya diselenggarakan oleh *travel agent* yang menyelenggarakan perjalanan khusus dengan mengatur wisata ke tempat wisata berkonsep cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang tempat wisata tersebut biasanya dilindungi oleh undang-undang. Wisata jenis ini biasanya biasa diikuti oleh penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau pepohonan kembang yang memiliki beraneka warna yang memang dilindungi oleh pemerintah. Wisata ini biasanya berkaitan dengan kegemaran seseorang terhadap keindahan alam, suasana kesegaran pegunungan, dan lain-lain.

2.1.2.4 Wisata Pertanian (Agrowisata)

Wisata pertanian merupakan perjalanan yang sudah direncanakan dan dilakukan ke proyek-proyek pertanian, ladang pembibitan, perkebunan, dan lain-lain sebagainya dimana para wisatawan dapat melakukan kunjungan untuk tujuan studi maupun untuk melihat sekeliling sambil menikmati suasana disekitar pertanian yang sedang dikunjungi.

2.1.2.5 Wisata Buru

Wisata buru merupakan perjalanan yang kegiatannya melakukan aktivitas berburu. Jenis wisata ini biasanya banyak dilakukan di negara yang memang

memiliki tempat untuk dilakukannya berburu yang di perbolehkan oleh pemerintah dan diselenggarakan oleh *travel agent*. Wisata ini berbentuk wisata safari ke daerah atau hutan yang diperbolehkan untuk melakukan aktivitas berburu. Seperti negara di Afrika, berburu babi hutan di Cikidang (Sukabumi), dan Pulau Sangiang (Serang), dan daerah lainnya.

2.1.2.6 Wisata Ziarah

Wisata ziarah merupakan jenis wisata yang berkaitan dengan agama, sejarah, kepercayaan, dan adat istiadat umat atau sekelompok orang didalam kehidupan bermasyarakat. Wisata ini biasanya dilakukan secara perorangan dan kelompok orang yang berencana berpergian ke tempat suci, makam-makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke tempat yang dianggap keramat, dan lain sebagainya. Wisata jenis ini biasanya dihubungkan oleh keinginan seseorang yang bertujuan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman, dan ada pula beberapa orang yang meminta keberkahan dan ada pula yang meminta kekayaan berlimpah.

2.1.3 Jasa

Menurut Kotler dalam Lupiyoadi (2006:6) bahwa jasa adalah setiap kegiatan yang dapat dilakukan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang pada hakekatnya tidak berwujud (intangible) dan tidak mengakibatkan kepemilikan sesuatu. Layanan produksi jasa dapat berhubungan dengan produk fisik atau sebaliknya.

Menurut Rangkuti (2006:26) bahwa jasa adalah kinerja yang tidak terlihat dari satu pihak ke pihak lain. Pada umumnya jasa diproduksi dan dikonsumsi pada saat yang sama, sehingga interaksi antara pemberi jasa dan penerima jasa mempengaruhi hasil dari jasa tersebut.

2.1.4 Open Trip

Open Trip merupakan gabungan dari definisi secara umum yang memiliki arti sebagai sebuah cara untuk melakukan aktifitas berpergian bersama orang yang tidak dikenal. *Traveler* melakukan perjalanan secara bersama-sama yang terbuka secara umum, dimana para *traveler* melakukan perjalanan dengan *traveler* lainnya yang belum saling mengenal. Tidak selalu dalam perjalanan tidak ada yang saling mengenal, ada juga yang biasanya sudah saling mengenal. Karena merencanakan perjalanan secara bersamaan baik mengenal secara langsung ataupun hanya sebatas melalui sosial media dan belum pernah bertemu langsung (Komunitas Backpacker Indonesia [BPI], 2014).

Open Trip bisa diasumsikan menjadi perjalanan yang dilakukan bersama dengan sekelompok manusia yang belum mengenal satu dengan yang lainnya. Sekelompok orang tersebut menjadi satu dalam perjalanan yang memiliki tujuan yang sama. Akomodasi dan lainnya sudah ditetapkan oleh pihak penyelenggara perjalanan.

2.1.4.1 Karakteristik *Open Trip*

Terdapat beberapa ciri-ciri pada *Open trip*, diantaranya:

- A. Pertama, *Open Trip* mengutamakan konsep keterbukaan dan berbagi, sehingga biayanya jauh lebih rendah. Di sisi lain, perjalanan mandiri lebih bersifat pribadi dan karenanya pasti lebih mahal.
- B. Berikutnya adalah jumlah peserta perjalanan. Semua destinasi dan akomodasi *open trip* diatur oleh pihak penyelenggara. Jumlah pesertanya juga terbatas, biasanya maksimal sepuluh orang. Oleh karena itu, harga paket dapat dikurangi. Hal ini berbeda dengan *private tour*, di mana Anda mengatur sendiri tanggal keberangkatan dan tempat yang ingin Anda kunjungi, kemudian berkonsultasi dengan biro perjalanan sebelum membayar. Pasti lebih mahal.
- C. Dalam hal biaya, *open trip* tidak jarang dan sering dianggap sama dengan liburan berlayar. Sebenarnya terdapat beberapa perbedaan antara kedua jenis liburan ini. Jika biaya liburan dalam model *open trip* ditetapkan sejak awal, maka konsep patungan (*shared cost*) artinya semua biaya yang dikeluarkan ditanggung bersama secara merata di antara semua peserta. Dibandingkan dengan *open trip* yang menawarkan paket perjalanan *fixed cost*, biaya dan pengeluaran peserta liburan dibagi lebih merata pada beban biaya. Ini tentang kesepakatan yang dibagi rata.

2.1.4.2 Manfaat Open Trip

Berikut beberapa manfaat dari menggunakan jasa Open trip, diantaranya:

A. Hemat biaya

Open Trip sangat cocok bagi Anda yang ingin menghemat budget saat berlibur. Travel Agent menawarkan paket yang terdiri dari akomodasi, rangkaian acara, destinasi dan hal-hal lain yang terhitung lebih murah daripada liburan sendirian.

Keuntungan lain dari liburan dengan konsep *open trip* adalah dengan biaya yang terjangkau, biaya yang jauh lebih murah, dan operator tur biasanya sudah tahu dan terhubung dengan penduduk yang bertempat tinggal disuatu tempat dan orang yang tinggal dekat dengan objek wisata, sehingga lebih murah. daripada bepergian sendiri.

B. Teman-teman baru

Sekelompok orang yang mengikuti perjalanan *open trip* itu sangat beragam dan tidak saling mengenal satu dengan yang lainnya. Mereka disatukan dalam tujuan perjalanan yang sama sehingga mereka bertemu dan bisa mendapat teman baru dengan mengikuti perjalanan *open trip* tersebut.

C. Itinerary sudah diatur

Jadwal yang sudah diatur dalam perjalanan *open trip* biasanya cukup padat, mendatangi dan mengunjungi ke beberapa tempat dalam waktu yang singkat. Jadwal tersebut sudah ditentukan oleh pihak penyelenggara perjalanan dan harus diikuti. Hal ini menjadi

keuntungan bagi wisatawan yang kekurangan waktu untuk istirahat sejenak.





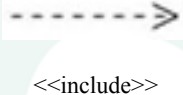
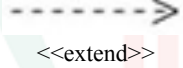


2.1.5 Unified Modelling Language (UML)

Menurut (Kroenke et al., 2018), *Unified Modelling Language* adalah sekumpulan diagram, struktur, dan teknik untuk menggambarkan model dan merancang sebuah program atau aplikasi berorientasi objek. Lalu menurut (Mulyani, 2015) UML adalah sekumpulan konvensi yang diimplementasikan saat menggunakan bahasa untuk menyederhanakan pengembangan perangkat lunak. *Unified Modelling Language* digunakan untuk mendokumentasikan dan memodelkan perangkat lunak yang akan dirancang. Berikut adalah beberapa persyaratan proses pengembangan sistem berbasis object terstruktur, diantaranya:

2.1.5.1 Use Case

Menurut (Setiawan dan Kahiruzzaman, 2017) *Use case* merupakan diagram yang menggambarkan sebuah informasi mengenai interaksi dan hubungan antar *use case* dan aktor. Aktor dalam *use case* bisa berupa alat, sistem, atau pengguna yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dirancang. *Use Case* menerangkan dari fungsionalitas sistem atau syarat yang harus dipenuhi sistem. Lalu Menurut (Lisnawanty, 2014) *Use case* adalah diagram yang menggambarkan kebiasaan dari sebuah aplikasi yang sedang dirancang. Diagram ini memberikan gambaran dari interaksi antara aktor dan sistem. Berikut ini adalah beberapa simbol yang digunakan dalam *use case*, diantaranya:




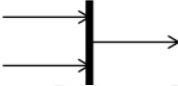
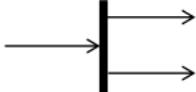


Tabel 2.1 Simbol Use Case dan Fungsi

SIMBOL	FUNGSI
	<p>Actor, menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>.</p>
	<p>Dependency, hubungan dimana perubahan terjadi pada satu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri</p>
	<p>Generalization, hubungan dimana objek anak berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatas object induk</p>
	<p>Association, menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya</p>
	<p>Include, merupakan sebuah elemen yang menggambarkan relasi antara notasi usecase yang memiliki keterkaitan satu sama lain</p>
	<p>Extend, sebuah elemen yang menggambarkan relasi pada suatu notasi usecase yang menunjukkan bahwa suatu notasi use case merupakan tambahan fungsional dari notasi use case lainnya bila suatu kondisi terpenuhi</p>
	<p>System Boundary, menspesifikasikan paket yang menampilkan paket secara terbatas</p>
	<p>Use Case, deskripsi dari urutan aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu yang terukur bagi satu aktor</p>

2.1.5.2 Activity Diagram

Activity diagram merupakan diagram yang menunjukkan sebuah logika untuk urutan kegiatan/aktivitas sistem agar dapat menyelesaikan suatu proses bisnis. Lalu, setiap kegiatan yang dilakukan akan menjadi tanggung jawab unit organisasi tertentu (Valacich & George, 2016). *Activity diagram* menunjukkan sebuah urutan aktivitas/tindakan yang dilakukan dan mengidentifikasi hasilnya. Lalu, menurut peneliti (Seidl et al., 2015), *activity diagram* merupakan diagram yang memberikan kendali aliran mekanisme dan mekanisme aliran data yang saling berkoordinasi dan membentuk sebuah aktivitas. Berikut ini merupakan simbol yang digunakan dalam activity diagram, diantaranya:


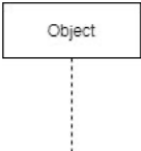



Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram dan Fungsinya

SIMBOL	FUNGSI
	<i>Activity</i> , aktivitas yang dilakukan
	<i>Start Point</i> , status awal dari aktivitas sistem
	<i>End Point</i> , status akhir dari aktivitas sistem
	<i>Join</i> , menggabungkan aktivitas atau action yang paralel
	<i>Fork</i> , memcah behavior menjadi aktivitas yang paralel
	<i>Decision</i> , menggambarkan suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
	<i>Swimlane</i> , elemen yang digunakan untuk memisahkan antara aktor dengan sistem atau sebaliknya antara aktor dengan aktor

2.1.5.3 Sequence Diagram

Menurut (Unhelkar, 2018), *sequence diagram* merupakan sebuah diagram yang dapat mewakili penjelasan tentang interaksi antara aktor dan sistem atau objek yang berhubungan dalam blok waktu tertentu. Menurut (Valacich & George, 2016), *sequence diagram* adalah sebuah diagram yang menjelaskan interaksi yang terjadi antara objek pada rentang waktu tertentu. Berikut adalah beberapa simbol yang terdapat dalam *Sequence Diagram* :

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram dan Fungsinya-1

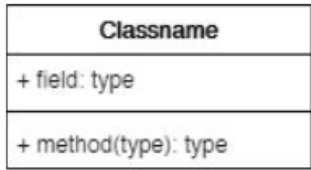

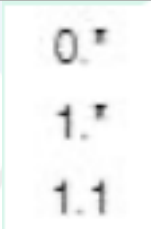
SIMBOL	FUNGSI
	Actor , menggambarkan peran yang sedang berinteraksi dengan sistem
	Object , elemen yang menggambarkan sebuah objek mulai berpartisipasi dalam sebuah sequence
	Lifeline , elemen yang menggambarkan aktivitas dari sebuah object
	Message , elemen untuk menggambarkan pesan atau hubungan antar objek
	Message return , elemen yang menggambarkan hasil dari pengiriman

2.1.5.4 Class Diagram

Menurut Sri Mulyani (2016 : 247), *Class Diagram* adalah sebuah diagram yang memberikan penjelasan tentang komponen apa saja yang terdapat didalam sebuah kelas dan memiliki hubungan yang terjadi antara setiap kelas yang ada.

Menurut Ade Hendini (2016 : 111) mendefinisikan dalam sebuah jurnal bahwa, *class diagram* adalah interaksi yang terjadi antar kelas yang menunjukkan aturan setiap entitas yang menentukan perilaku dari sebuah sistem. Berikut adalah simbol yang digunakan dalam *class diagram*:

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram dan Fungsinya

SIMBOL	FUNGSI
	Class , elemen yang digunakan untuk membuat suatu objek dan perilaku dari sebuah objek.
	Association , merupakan sebuah elemen yang menggambarkan relasi antar kelas
	Cardinality atau multiplicity , merupakan sebuah elemen yang menunjukkan jumlah hubungan suatu kelas dengan kelas lain

2.1.8 *Agile*

Menurut Yudi Irawan dan Kosdiana (2019) bahwa Metode *agile* adalah salah satu dari banyak metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Metode *agile* adalah metode pengembangan yang berjangka pendek yang memungkinkan perubahan dapat beradaptasi dengan cepat dan siap menghadapi segala macam perubahan yang terjadi.

Berikut ini adalah beberapa kelebihan yang dihasilkan dari metode *agile*, diantaranya:

- A. Kepuasan dari klient akan meningkat,
- B. Kecepatan metode dalam melakukan pengembangan suatu sistem,
- C. Resiko kegagalan dalam penerapan perangkat lunak menjadi berkurang,
- D. Kerugian yang relatif kecil.

2.1.7 *Hypertext Preprocessor (PHP)*

PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor, yang merupakan perangkat lunak open source yang tercakup dalam General Public License (GPL). Pemrograman PHP cocok untuk pengembangan di lingkungan web karena PHP dapat dihubungkan dengan skrip HTML atau sebaliknya.

PHP dirancang khusus untuk pengembangan web yang dinamis, artinya PHP mampu membuat situs web yang dapat terus-menerus mengubah hasilnya menurut pola tertentu, tergantung permintaan browser klien (bisa menggunakan Opera Browser, Internet Explorer, Mozilla, dll.). Dan secara umum pembuatan web dinamis dengan PHP sangat erat kaitannya dengan database sebagai sumber informasi yang ditampilkan.

PHP juga tergolong bahasa pemrograman sisi server (server-side scripting), artinya semua skrip PHP diletakkan di server dan web server terlebih dahulu mengkompilasinya, setelah itu hasil terjemahan dikirimkan ke browser client. Tentu saja hal ini berbeda dengan JavaScript, dimana kode program JavaScript harus diunduh terlebih dahulu ke komputer klien kemudian dikompilasi menggunakan browser Internet. Oleh karena itu, kode program JavaScript selalu terlihat di website.

2.1.8 Laravel

Menurut Teten Nugraha (2014, 5) Laravel adalah framework PHP open source yang ditulis oleh Taylor Otwell di bawah Lisensi MIT. Laravel dirancang untuk membantu developer, terutama dalam membangun jaringan dengan sintaks yang sederhana, elegan, ekspresif, dan menyenangkan.

Berikut adalah beberapa keuntungan atau kelebihan dari penggunaan *framework* Laravel, diantaranya:

a.) Template ringan

Dengan kelebihan ini developer merasa terbantu dalam pengembangan aplikasi website yang lebih *power full*. Template yang sudah ada juga bisa dicustom dengan model tampilan yang diinginkan. Sehingga *developer* akan terbantu dari sisi efisien waktu pembuatan.

b.) Library lengkap

Dengan kelebihan ini akan sangat membantu dalam pengembangan sebuah website. Terlebih lagi jika website yang dibuat dengan fitur yang kompleks.

c.) Menggunakan model MVC

Dengan kelebihan ini website yang akan dikembangkan akan memiliki file yang tersusun rapi. Hal ini mempermudah proses pengembangan website tersebut.

d.) Tool artisan

Tool ini memiliki fungsi agar website yang sedang dikembangkan dapat berinteraksi dengan *framework* lainnya dengan bantuan *command line*.

2.2 Tinjauan Studi

Penyusunan laporan tugas akhir ini didukung referensi jurnal terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian, diantaranya:

- A. Penelitian pertama yaitu pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh Angga Dani Eka Saputra dkk, Fakultas Ilmu Komputer UPN Veteran Jawa Timur dengan judul “*Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Web*” tahun 2020. Jurnal ini membahas tentang masih banyaknya perusahaan travel yang tidak memanfaatkan teknologi secara maksimal. Pada kasus ini yaitu perusahaan travel Arek Asik Adventure Travel. Menurut penjelasan pada jurnal ini perusahaan tersebut masih menggunakan metode manual, diantaranya masih menjelaskan berbagai promo, menerima pendaftaran secara manual, mengisi form pendaftaran, dan mencatat data konsumen di dalam pembukuan (buku penjualan). Berdasarkan pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh Angga dkk. Membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu dalam pengolahan data transaksi, pemesanan, dan mengolah data paket wisata. Metode pada penelitian ini yang digunakan pada pengembangan aplikasi ini adalah model Waterfall. menurut penulis penggunaan metode waterfall untuk menghindari terjadinya pengulangan tahapan karenatahapan yang harus dikerjakan harus mengikuti urutan.

- B. Penelitian kedua yaitu perancangan website yang dilakukan oleh Muhammad Ekky Chandra, dkk. Universitas Mercu Buana dengan judul “*Rancang Bangun Website Open trip & Penyewaan Alat Pendakian Tripus.com*” tahun 2021. Penelitian ini membahas masih sulitnya mendapatkan informasi mengenai wisata gunung yang akan didaki oleh para calon pendaki khususnya para pendaki yang non organisasi. Selama ini informasi hanya didapatkan melalui lisan dari mulut ke mulut saja dan data yang akan didapatkan juga akan bermacam-macam karena dipengaruhi oleh pengalaman dan latar belakang pendakinya. Oleh karena itu, komunitas pendaki membuat jasa open trip pendakian untuk membantu para pendaki non organisasi dan pemula untuk menjadi guide pendakian. Tak jarang juga peralatan yang dimiliki oleh para pendaki pemula masih sangat minim karena peralatan pendakian yang tergolong masih sangat mahal. Serta mengenai informasi peralatan pendakian pada pihak penyelenggara open trip dengan cara penyewaan masih jarang untuk ditemui. Berdasarkan perancangan website yang dirancang oleh Muhammad Ekky Chandra, dkk. Membuat sebuah sistem yang terkomputerisasi dalam membantu pengolahan data penyewaan dan peserta trip pendakian. Metode yang digunakan pada perancangan website ini menggunakan metode Agile.
- C. Penelitian ketiga yaitu pengembangan aplikasi berbasis website yang dilakukan oleh Dhony Octaviano dan Yulia Ery Kurniawati Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Desain, Institute Teknologi dan Bisnis Kalbis dengan judul “*Pengembangan Aplikasi open Trip Berbasis Web Studi Kasus Perusahaan Uneetha Tour dan Travel*” tahun 2022. Jurnal ini membahas tentang masih kurang efektifnya bisnis model dilakukan oleh pihak Uneetha Tour dan Travel. Bisnis model yang berjalan pada Uneetha Tour and Travel masih menggunakan cara konvensional yaitu Calon Peserta open trip

masih harus mendaftar langsung ke lokasi Uneetha Tour and Travel, memilih paket perjalanan atau dengan menghubungi Contact Person, memilih paket perjalanan dan mengirim bukti pembayaran untuk mendaftar menjadi peserta open trip. Sistem seperti ini akan menjadi masalah ketika contact person merespon lambat atau bahkan tidak merespon. Berdasarkan pengembangan aplikasi pada jurnal ini disimpulkan bahwa pihak Uneetha Tour and Travel membutuhkan sebuah aplikasi yang dapat meminimalisir human error sehingga alur kerja menjadi lebih tertata. Metode yang digunakan pada pengembangan aplikasi ini adalah metode *Rational Unified Process (RUP)* dan *Unified Modeling Language (UML)*.

- D. Penelitian keempat yaitu perancangan promosi aplikasi open trip yang dilakukan oleh Azzahra Nabilah dan Ilhamsyah, S.Sn., M.Ds. program studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif dengan Judul “*Perancangan Promosi Aplikasi Open trip*” tahun 2019. Jurnal ini menjelaskan bahwa dari sekian banyak wisatawan yang ingin berlibur hanya sedikit yang menggunakan jasa open trip. Hal ini dikarenakan promosi yang dilakukan hanya dengan menggunakan social media yaitu Instagram. Promosi yang dilakukan di Instagram jarang langsung mengarahkan ke aplikasi yang sudah tersedia. Promosi juga dilakukan tidak menjelaskan fasilitas yang tersedia pada jasa open trip sehingga calon peserta tidak mengetahui perbedaan antara jasa open trip dengan aplikasi travelling yang lainnya, calon peserta menganggap sama saja. Menurut peneliti promosi yang dilakukan masih belum efektif sehingga konsumen masih sedikit. Metode yang digunakan adalah metode AISAS yang proses dari promosinya akan berkaitan dari *attention, interest, search, action, dan share*.
- E. Penelitian kelima yaitu pengembangan aplikasi yang dilakukan oleh Surya Fransiska, dkk. Program Studi Sistem Informasi, Fakultas

Rekayasa Industri dengan judul “*Membangun E-Commerce Paket Wisata “Mau Kemana Si” Menggunakan Metode Iterative Incremental*” tahun 2018. Jurnal ini membahas bahwa pihak “Mau Kemana Si” sudah memanfaatkan teknologi informasi dalam penerapannya untuk melakukan memasarkan jasa kepada calon konsumen. Pemasaran yang dilakukan menggunakan media sosial yaitu Instagram dan Facebook. Disisi lain, “Mau Kemana Si” dalam pengelolaan berjalannya bisnis masih menggunakan cara konvensional, seperti pendaftaran calon peserta, Invoice, pendataan peserta, sampai pendataan pembayaran peserta. Registrasi seperti ini dapat memunculkan beberapa masalah dalam proses pendaftaran dan juga pada saat pencatatan peserta traveling. Peserta yang telah melakukan pendaftaran tidak memiliki bukti yang sah sebagai tanda bukti bahwa peserta telah melakukan registrasi dan transaksi, dan dalam pencatatan masih belum efisien karena admin harus melakukan penginputan ulang ke dalam Ms Excel. Sistem pencatatan manual seperti ini juga sering menyebabkan terjadinya human error. Berdasarkan jurnal ini penulis akan membangun sebuah website *E-Commerce* yang dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang sedang dialami oleh pihak “Mau Kemana Si”. Metode yang digunakan adalah *Iterative Incremental*.