

PEMESANAN *E-TIKET SPEED BOAT ONLINE* BERBASIS *WEBSITE*

Studi Kasus PT.Caspla Bali Seaview

I Dewa Gede Komala Putra, I Gede Putu Krisna Juliharta, S.T., M.T.

², I Gusti Lanang Agung Raditya P, S.Pd., MT.³

^{1,2,3} STIMIK Primakara

Abstrak

Kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi informasi ini, kemudahan dalam mengakses informasi mutlak diperlukan agar pengguna atau user lebih praktis dalam memperoleh suatu informasi, informasi dan pengolahan informasi secara terintegrasi menjadi sangat penting di setiap lembaga, termasuk dalam mencari informasi jasa pembelian.

Tuntutan kemudahan dalam mengakses suatu informasi jasa penyewaan semakin meningkat seperti kemudahan dalam mencari informasi jasa pembelian tiket, dari tujuan ke tujuan, harga, jam keberangkatan. Dan dalam hal ini mencari informasi pembelian tiket speed boat ini masih menggunakan cara yang manual seperti browsing ke alamat web *boat* yang akan di gunakan menyeberang namun disini kita masih bingung dengan informasi web tersebut

Tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui informasi jadwal keberangkatan mempermudah pencarian informasi dan memperjelas efektivitas sistem *booking speed boat* Berdasarkan kendala diatas penulis berencana merancang suatu sistem aplikasi yang berbasis *Website* yang dapat memberikan informasi dari isi profil perusahaan dengan jelas dan melakukan transaksi pemesanan langsung melalui website tanpa datang langsung ke tempat lokasi penjualan tiket

Hasil penelitian dan pembahasan serta kendala yang telah dikemukakan, berikut ini adalah beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan kepada peneliti sebagai bahan pertimbangan didalam pemberian motivasi untuk penelitian selanjutnya. Dalam perancangan *website* untuk kedepannya isikan payment gateway supaya mempermudah dalam proses pembayaran lebih lanjut dan juga di kuatkan dengan server online supaya on update batas waktu konfirmasi pembayaran pemesanan E-tiket yang belum lunas

Kata kunci: informasi, tiket, website, pemesanan tiket online

1 Pendahuluan

Kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi informasi ini, kemudahan dalam

mengakses informasi mutlak diperlukan agar pengguna atau user lebih praktis dalam memperoleh suatu informasi, informasi dan pengolahan informasi secara

terintegrasi menjadi sangat penting di setiap lembaga, termasuk dalam mencari informasi jasa pembelian. Layanan sistem informasi yang paling populer dan berkembang pesat adalah sistem informasi yang berbasis *website* karena dapat dengan mudah diakses oleh *client* cukup dengan *web browser*.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *electronic commerce (e-commerce)* dalam lingkungan bisnis. *E-commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-commerce* ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya

E-bussiness (Electronic Business, atau "E-business") dapat diterjemahkan sebagai kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semiotomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer. *E-bisnis* memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. Dalam penggunaan sehari-hari, 'e-bisnis' tidak hanya menyangkut e-dagang (perdagangan elektronik atau *e-commerce*) saja. Dalam hal ini, e-dagang lebih merupakan sub bagian dari e-bisnis, sementara e-bisnis meliputi segala macam fungsi dan kegiatan bisnis

menggunakan data elektronik, termasuk pemasaran Internet (*e-pemasaran*).

Sumber data diperoleh dari hasil studi literatur yang merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus. Studi kasus digunakan sebagai suatu penjelasan komprehensif yang berkaitan dengan berbagai aspek seseorang, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi kemasyarakatan yang diteliti, diupayakan dan ditelaah sedalam mungkin. Studi kasus juga memiliki pengertian berkaitan dengan penelitian yang terperinci tentang seseorang atau suatu unit sosial dalam kurun waktu tertentu. (Robert K Yin, 2008)

Suryana,(2004) penelitian ini kasus yang diteliti adalah yang berhubungan dengan objek penelitian tentang rancang bangun *e-commerce*. Sistem penjualan dan informasi tiket *speed boat* Dalam penentuan jumlah sampel data untuk mewakili populasi yang akan penulis gunakan pada penelitian ini penyebaran kosioner sekitar 40 orang atau responden yang menyatakan bahwa dari beberapa 40 responden menyatakan pengguna *mobile phone* yang dapat mengakses internet terdapat 5-15 menit responden mengakses internet pada *mobile phone*, dengan mendapatkan tiket penyebrangan menggunakan keluhan responden terhadap pengantrian berjangka waktu/lama dalam keberangkatan dan mengantri saat pembelian tiket, bahkan adapun

responden membatalkan pembelian tiket dikarenakan kurang jelasnya informasi keberangkatan, jam keberangkatan dan informasi dari perusahaan yang selama ini masih menggunakan sistem *offline* menyebabkan masyarakat umum mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian tiket *speed boat* dan mendapatkan informasi yang berkenaan dengan informasi dan pemesanan tiket *speed boat* adapun pengambilan data dari setiap mitra yang penulis melakukan observasi wawancara terhadap owner dari mitra perusahaan menyatakan dengan prototype penulis tampilan sangatlah perlu adanya sistem online di karenakan kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi penggunaan sistem *online* sangatlah berpengaruh dalam persaingan suatu usaha

Tujuan laporan skripsi ini adalah menghasilkan suatu sistem penjualan tiket berbasis *website* yang dapat diterapkan oleh PT.Caspla Bali *Seaview*. Proses analisa sistem yang sudah ada dilakukan untuk mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan atau perancangan suatu sistem yang baru, perancangan dengan bagan Alur (*Flow Chart*), Data Flow Diagram (*DFD*), Transformasi ke *database*, Normalisasi untuk mendapatkan struktur tabel, Perancangan Input Output Desain.

Penelitian Hendro Susiloyanto (2013), yang berjudul "Aplikasi

Pemesanan Tiket Pesawat Secara *Online* Berbasis *Website*" mempermudah calon penumpang dalam mendapatkan informasi dan melakukan pembelian tiket pesawat tersebut, perlu dibuat aplikasi pemesanan tiket pesawat secara online berbasis web. Sistem ini selain membantu calon penumpang, juga membantu perusahaan penerbangan untuk melakukan promosi usaha dan memperoleh laporan data pemesanan tiket pesawat yang lebih akurat.

Penelitian Merlia Yustiti (2014), yang berjudul "Analisis Sistem Antrian Pelayanan Tiket Kereta Api Stasiun Tawang Semarang". Salah satu tempat yang tidak terlepas dari masalah antrian adalah pelayanan pada stasiun kereta api. Banyak orang yang menggunakan jasa kereta api untuk melakukan perjalanan ke suatu tempat. Pembelian pelayanan terhadap pembeli tiket secara cepat dan tanggap merupakan hal yang sangat penting agar pembeli tiket tidak banyak meluangkan waktu dalam antrian.

Tuntutan kemudahan dalam mengakses suatu informasi jasa penjualan semakin meningkat seperti kemudahan dalam mencari informasi jasa pembelian tiket, dari tujuan ke tujuan, harga, jam keberangkatan. Dan dalam hal ini mencari informasi pembelian tiket *speed boat* ini masih menggunakan cara yang manual seperti *browsing* ke alamat *website boat* yang akan di gunakan menyeberang namun disini adanya kurang jelasnya informasi yang sudah di buat sebelumbnya, dengan hal seperti itu penulis akan mencarikan

solusi kepada pemilik usaha jasa *speed boat* yang bertempat di salah satu perusahaan *travel* yang bernama PT.Caspla Bali *Seaview* dan disini solusinya penulis akan membuat *website* juga buat si pemilik dengan tampilan yang simple dan jelas sangat di pahami bagi konsumen atau yang dpt mengunjungi *website* ini, adapun *support* dari sistem SMS *Getway* yang di gunakan SMS merupakan singkatan dari *Short Message Service* yaitu komponen layanan komunikasi *mobile* yang menggunakan standar protokol komunikasi teks dari sistem komunikasi *mobile* yang menggunakan standar protokol komunikasi yang memungkinkan pertukaran pesan antara perangkat *mobile phone* (Saxena et all, 2011). Menurut Judy Nix, John Russell. Sebuah pesan sms paling banyak 140 *bytes* (1120 *bit*) dari data, dengan kata lain sms dapat memuat 160 karakter, Jika 16 *bit Unicode UCS2 character encoding* digunakan, atau 70 karakter jika 16 *bit Unicode UCS2 Karakter encoding* digunakan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah *website* guna mempermudah dan mengefisienkan waktu dalam pencarian informasi perusahaan dan saat melakukan transaksi misalnya dari data yang di ambil melalui koisioner yang di dapat bahwa responden yang menggunakan *mobile phone* lebih dari 5-15 menit maka perencanaan sistem yang akan di buat untuk pengaksesan sistem ini hanya membutuhkan waktu kurang lebih

dari 5 menit. Selain itu, *website* ini akan membantu juga dalam proses memesan tiket dengan efisien dan dapat mengetahui informasi detail mengenai keberangkatan melalui sosial media dan sangatlah aman dalam bertransaksi. *Website* ini hampir sama fungsinya dengan menggunakan *ticketing* manual namun dari segi manfaat dan tampilan yang akan membuat berbeda dari tiket yang manual/ biasanya. *Website* ini juga akan bersifat *responsive web*, yang artinya dari segi tampilan dapat di akses melalui *device* seperti *laptop*, *tablet*, dan *handphone (smartphone)*. Jadi, dengan adanya penelitian ini semoga dapat membantu para *customer/pelanggan* yang akan menggunakan jasa ini dengan efisien, aman, dan jelas akan informasi yang ada di perusahaan. Maka dari hal tersebut penulis juga tertarik untuk membuat penelitian dengan judul **“PEMESANAN E-TIKET SPEED BOAT ONLINE BERBASIS WEBSITE Pada PT. Caspla Bali Seaview”**.

2. Pembahasan

2.1 Waterfall

Dalam tahap ini penulis melakukan perancangan *e-planning* berbasis web dengan menggunakan metodologi *waterffall*. *Waterfall* merupakan suatu sistem pendekatan pada pengembangan perangkat lunak yang sistematis, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu sebagai berikut. (Pressman, 2010).

1. Survei sistem, tahapan ini melakukan analisa kebutuhan apa saja yang

dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan aplikasi.

2. Analisa sistem, menganalisis sistem aplikasi dan operasional aplikasi yang akan dibuat serta identifikasi analisis kebutuhan informasi pengguna akhir (*end-user*).
3. Perancangan, menggambarkan aplikasi yang akan dibuat dengan *Flow Chart Diagram*, *Class Diagram*, dan ERD (*Entity Relationship Diagram*).
4. Pembuatan sistem, pada tahap ini, sistem yang telah di rancang dan di analisis kebutuhannya termasuk fitur-fitur yang akan dibuat serta penggabungan logika pemrograman.
5. Implementasi sistem, dalam kegiatan ini akan dilakukan pengimplementasian dan pengujian sistem terhadap kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk dapat dilakukan perbaikan.
6. Pemeliharaan sistem, perawatan dilakukan dengan mengadakan perubahan, penambahan, dan koreksi bila diperlukan, serta *backup database* secara berkala selama operasional aplikasi yang dirancang.

3. Hasil

3.1 Hasil *Design* Sistem

Pada *design* dari sistem e-tiket *online*, akan ditampilkan bagaimana hasil dari *design* atau tampilan antarmuka yang terdapat pada sistem tersebut secara menyeluruh dan detail. Melalui pengembangan dan rancangan yang sudah sesuai pada rancangan penelitian di metodologi penelitian, kini penulis akan menjelaskan rancangan antarmuka dari hasil penelitiannya tersebut. Setiap tampilan menu dan fitur yang terdapat di dalam sistem e-tiket

online akan dijelaskan secara spesifik dan detail untuk mengetahui apa sebenarnya fungsi dari setiap menu dan fitur yang terdapat didalamnya. Oleh sebab itu, untuk lebih jelasnya berikut ini tampilan dan penjelasan mengenai *design* rancangan sistem pemesanan *e-tiket speed boat online berbasis website* :

A. Member

- a. Form *Booking* digunakan untuk melakukan pemesanan tiket

Gambar 4.1 *Form* Member

4. Penutup

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan yang telah disampaikan, penulis dapat memberikan sebuah kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Dengan adanya *website* E-Tiket ini memberikan sebuah kepuasan yang sangat baik kepada masyarakat dalam penggunaan booking tiket *speed boat*.
- 2) Mempermudah dalam transaksi pembelian tiket booking boat pada sistem supaya lebih efisien.
- 3) Mempermudah pencarian informasi dan memperjelas efektivitas sistem *booking speed boat*.

5.2 Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

- 1) Dalam perancangan *website* untuk kedepannya isikan *payment gateway* supaya mempermudah dalam proses pembayaran lebih lanjut dan juga di kuatkan dengan server online supaya on update batas waktu konfirmasi pembayaran pemesanan E-tiket yang belum lunas
- 2) Pada *website* gunakan *fremwork php* (code igniter, laravel, yii, simfoni, dll) untuk membangun *system* etiket ini agar proses *maintenance* atau perbaikan bisa di lakukan dengan cepat.

Pengembangan untuk lebih lanjutnya menggunakan sistem aplikasi *mobile*.

5. Daftar Pustaka

- Alatas, Husein. 2013. *Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap*. Lokomedia: Yogyakarta.
- Arbani, Marizka. 2011. *Skripsi Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : MI An-Nizhomiyah Depok)*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- Hirin, A.M. dan Virgi, 2011. *PHP & MySQL*. Prestasi Pustaka : Jakarta.
- Hidayat, Rahmat. 2007. *"Belajar Database MySQL"*. Komunitas elearning IlmuKomputer .Com,Seri (01):01-07.
- Judy nix, john Russell, Global SMS Getway Saxena hal,77 et all,2011.
- Kotler, Philip dan Levin Lane Keller, 2009, Manajemen Pemasaran, Edisi Ketigabelas, Jakarta, Erlangga
- Puspitosari, Heni A. 2013. *Desain Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL Tingkat Dasar Menggunakan Dreamweaver*. PT. Skripta Media Creative: Yogyakarta.
- R.S. Pressman, 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Andi: Yogyakarta
- Riduwan. (2012). *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, R&D*. Bandung : CV.Alfabeta
- Suryana.Taryana,2004, " *E- Commerce Menggunakan PHP & MySQL*",Graha Ilmu, Yogyakarta,

Turban et al. 2006. *"E-commerce: A managerial perspective"*.
Low Price Edition : 180-183.

Whitten et al. 2004. *Metode Desain & Analisis Sistem* 6.
Yogyakarta: Andi dan McGraw-Hill Education

