

PERACANGAN WEBSITE PROFILE EVENT DAN TOUR ORGANIZER PADA PT.MULTIBUANA INTI KREASI

Zaki Satwika Widyadhana, Joko Purnomo

Teknik Informatika, Universitas Pamulang
Tangerang Selatan, Indonesia
zakisatwika2@gmail.com

ABSTRAK

Di era digital saat ini, kebutuhan akan kemudahan akses informasi semakin meningkat, terutama dalam industry tour and travel. Konsumen tidak lagi mengandalkan kunjungan langsung ke agen perjalanan, melainkan mencari informasi secara online yang dapat diakses kapan saja dan Dimana saja, hal ini dipicu oleh mobilitas yang semakin tinggi serta kebutuhan akan efisiensi waktu dalam merencanakan perjalanan. Perancangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode Agile merupakan kumpulan beberapa metode pengembangan perangkat lunak secara berulang dan bertahap sesuai kebutuhan. Metode ini digunakan dikarenakan saat pembuatan software sedang berlangsung tetap efisien dan fleksibel terhadap perubahan yang terjadi. Sistem perancangan ini memakai JavaScript, Bootstrap, Cascading Style Sheet, HTML, Visual Studio Code, dan Algoritme Genetika. Hasil penelitian, dengan menggunakan media website PT. MULTIBUANA INTI KREASI lebih banyak dikenal masyarakat dan bisa meningkatkan antusiasme masyarakat untuk mengetahui info seputar tour dan travel, website juga bisa membuat penyampaian pesan menjadi menarik, komunikatif, mudah dimengerti dan tidak membosankan. satu media komunikasi modern, sehingga target audience dapat mengetahui lebih jelas dan hasil pengujian semua fitur di website tersebut optimal dalam menjalankan tugasnya. Saran dari peneliti selanjutnya, menyederhanakan proses input data pemesanan sehingga data yang di hasilkan sudah sesuai dengan data pemesanan tiket.

Kata kunci: *Bootstrap, Html, Java Script, Perancangan, tour, travel,*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, untuk tetap kompetitif, menyediakan pengalaman pengguna yang lebih baik dibandingkan kompetitor dengan menampilkan informasi lengkap seperti detail paket wisata, harga, itinerary, serta testimoni pelanggan, sekaligus membangun kredibilitas melalui ulasan, sertifikasi, penghargaan, dan portofolio perjalanan yang pernah diselenggarakan. kebutuhan akan kemudahan akses informasi semakin meningkat, terutama dalam *industry tour and travel*. Konsumen tidak lagi mengandalkan kunjungan langsung ke agen perjalanan, melainkan mencari informasi secara online yang dapat diakses kapan saja dan Dimana saja, hal ini dipicu oleh mobilitas yang semakin tinggi serta kebutuhan akan efisiensi waktu dalam merencanakan perjalanan [1].

Dalam dunia komputer dan informasi di masa sekarang mengalami perkembangan yang sangat pesat terlebih dengan adanya internet. Penggunaan fasilitas Internet beserta aplikasi-aplikasinya, sudah tidak asing lagi di masyarakat. Karena kemampuannya dalam menyajikan informasi secara cepat dan akurat tidak diragukan lagi. Sistem informasi banyak digunakan dalam suatu lembaga-lembaga. Misalnya dalam sebuah perusahaan, perkantoran dan pendidikan. Dalam lembaga pendidikan system informasi ini bertujuan untuk promosi atau memberikan gambaran umum mengenai profil lembaga pendidikan yang bersangkutan, administrasi, dan fasilitas yang lain. [1]

Penggunaan teknologi digital dalam bisnis juga dapat membantu meningkatkan efisiensi operasional.

Dengan adanya sistem otomatis dan terintegrasi, proses bisnis dapat berjalan lebih cepat dan efisien. Selain itu, teknologi informasi juga memungkinkan perusahaan untuk mengelola dan menganalisis data dengan lebih baik sehingga dapat membantu perusahaan dalam pengambilan keputusan yang lebih tepat [1].

Dengan menggunakan media website diharapkan nantinya PT. MULTIBUANA INTI KREASI lebih banyak dikenal masyarakat dan bisa meningkatkan antusiasme masyarakat untuk mengetahui info seputar *tour* dan *travel*, website juga bisa membuat penyampaian pesan menjadi menarik, komunikatif, mudah dimengerti dan tidak membosankan. satu media komunikasi modern, sehingga target audience dapat mengetahui lebih jelas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Perancangan adalah proses untuk menciptakan suatu solusi atau sistem dengan mendefinisikan elemen-elemen yang diperlukan dan menggabungkannya menjadi kesatuan yang berfungsi. perancangan melibatkan penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan elemen untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien dan efektif [2].

2.2. JavaScript

JavaScript adalah bahasa pemrograman berbentuk kumpulan script yang berjalan pada suatu dokumen HTML. Kalau dilihat dari suku katanya terdiri dari dua suku kata, yaitu Java dan Script. Java

adalah Bahasa pemrograman berorientasi objek, sedangkan Script adalah serangkaian instruksi program [3].

2.3. Bootstrap

Bootstrap adalah framework CSS yang digunakan untuk mempercepat pengembangan antarmuka pengguna dengan fitur bawaan seperti sistem grid, tombol, navigasi, dan formulir. Framework ini memungkinkan pembuatan desain responsif yang terlihat baik di berbagai perangkat, termasuk desktop dan seluler. Bootstrap terdiri dari CSS dan HTML untuk menghasilkan sebuah *Grid*, *Layout*, *Tifografi*, *Tabel*, *Form*, *Navigasi*, dan lain-lain. selain komponen CSS bootstrap juga terdapat javascript (Jquery Plugins) untuk menghasilkan komponen UI yang menarik, contoh membuat *Transitions*, *Modal*, *Dropdown*, *ScrollSpy*, *Tooltip*, *PopOver*, *Tab*, *Alert*, *Button*, *Carousel*, dan lainnya [4].

2.4. Cascading Style Sheet

Cascading Style Sheet (CSS) adalah sarana yang digunakan untuk melengkapi keterbatasan dokumen HTML dalam mengatur tampilan halaman web. CSS memungkinkan pengaturan format halaman web secara cepat dan efisien, menciptakan konsistensi tampilan dengan external style sheet, serta mampu menangani tugas-tugas yang tidak dapat dilakukan oleh HTML standar [5].

2.5. Hypertext Markup Language (HTML)

HTML adalah bahasa markup internet (web) berupa kode dan simbol yang dimasukkan kedalam sebuah file yang ditujukan untuk ditampilkan didalam sebuah website. Singkatnya, HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat website. Website yang dibuat dengan HTML ini, dapat dilihat oleh semua orang yang terkoneksi dengan internet. Tentunya dengan menggunakan aplikasi penjelajah internet (browser) seperti *Internet Explorer*, *Mozilla Firefox* dan *Google Chrome*. Seperti yang sudah saya jelaskan sebelumnya, HTML adalah singkatan dari Hyper Text Markup Language. Tapi mengetahui singkatannya saja tidak akan cukup [6].

2.6. Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan editor sumber terbuka yang dikembangkan oleh Microsoft. Ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengembangan yang efisien dan fleksibel dengan berbagai fitur yang mendukung penulisan kode, debugging, dan manajemen proyek. Dengan basis pengguna yang besar dan ekosistem ekstensi yang kaya, *VS Code* telah menjadi salah satu pilihan utama di kalangan pengembang perangkat lunak. Editor ini mendukung berbagai Bahasa program dan kerangka kerja, serta dapat dijalankan di platform Windows, macOS, dan Linux. Salah satu keunggulan utamanya adalah kemampuan untuk disesuaikan sesuai

kebutuhan pengguna melalui instalasi ekstensi yang tersedia melalui Marketplace [5].

2.7. Algoritma Genetika (GA)

"Algoritma Genetika (AG) adalah teknik pencarian dalam ilmu komputer yang bertujuan untuk menemukan atau menyelesaikan perkiraan optimasi atau permasalahan pencarian seperti pencarian rute optimal atau Traveling Salesman Problem (TSP). Algoritma Genetika menggunakan pendekatan evolusi biologi, seperti warisan, mutasi, seleksi alam, dan crossover, untuk menemukan solusi optimal dengan cepat. Proses ini melibatkan tiga langkah utama, yaitu mutasi untuk pengacakan acak, crossover untuk kombinasi hasil, dan seleksi untuk memilih hasil terbaik [7].

3. METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah metode Agile, yang merupakan pendekatan pengembangan perangkat lunak secara berulang (iteratif) dan bertahap (incremental) sesuai dengan kebutuhan. Metode Agile dipilih karena menawarkan fleksibilitas dan efisiensi dalam menghadapi perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan software.

Tahapan penelitian dimulai dari identifikasi kebutuhan, yaitu mengumpulkan informasi dan memahami permasalahan yang akan diselesaikan. Setelah itu, dilakukan analisis kebutuhan untuk menentukan fitur-fitur dan spesifikasi yang diharapkan dalam sistem.

Selanjutnya, masuk ke tahap perancangan sistem, di mana dibuat rancangan awal berupa desain arsitektur, diagram alur, dan antarmuka pengguna. Rancangan ini bersifat fleksibel sehingga dapat diperbarui sesuai dengan perubahan kebutuhan yang muncul.

Tahap berikutnya adalah pengembangan perangkat lunak, yang dilakukan dalam iterasi-iterasi singkat. Setiap iterasi menghasilkan bagian dari sistem yang dapat diuji dan dievaluasi. Evaluasi dilakukan dengan melibatkan pengguna atau stakeholder untuk mendapatkan masukan yang akan digunakan dalam penyempurnaan sistem.

Setelah beberapa iterasi, sistem yang dikembangkan mencapai bentuk yang stabil dan sesuai dengan kebutuhan yang telah disepakati. Tahap akhir adalah pengujian menyeluruh untuk memastikan semua fitur berfungsi dengan baik dan sistem siap digunakan.

Dengan metode Agile, proses pengembangan menjadi lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan, memastikan hasil akhir berupa sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan berkualitas tinggi.

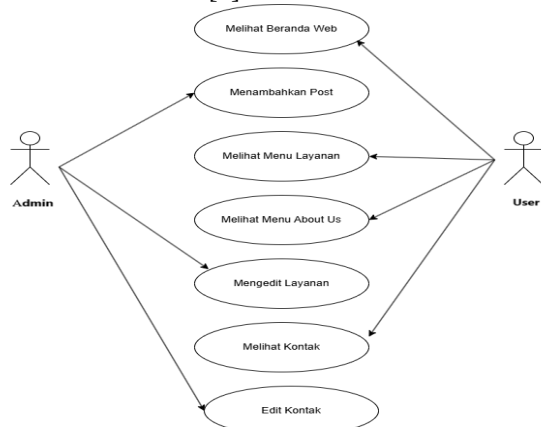
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Memuat hasil, Pengujian dan pembahasan tentang skripsi yang telah dilakukan.

Desain Sistem Dalam merancang sebuah sistem untuk website yang akan dibuat, seperti halnya tampilan dalam website dan beberapa halaman yang memuat menu-menubersi konten, maka dibuatlah *diagram use case* dan *diagram activity* sebagai panduan untuk mempermudah perancangan [8].

4.1. Diagram use case

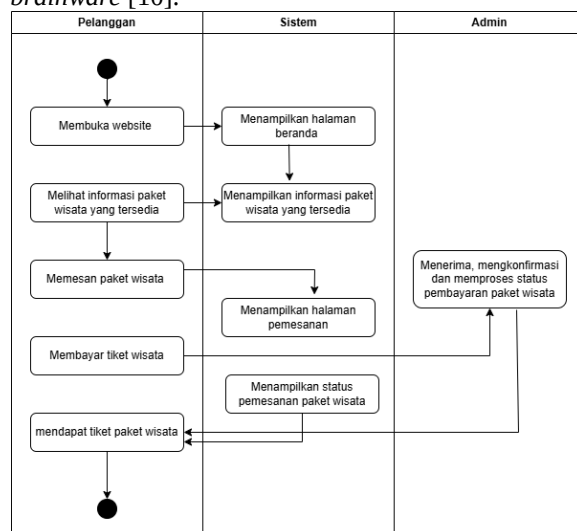
Diagram Use Case adalah skenario atau gambaran sebuah sistem layanan dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan memenuhi kebutuhan pengguna. Seperti admin melakukan *login* dan beberapa user dapat melihat tampilan isi website yang telah dikelola admin [9].



Gambar 1. Diagram Use Case

4.2. Diagram Activity

Diagram activity adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan. Diagram ini dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun *brainware* [10].



Gambar 2. Diagram activity program

4.3. Menu Beranda atau Home

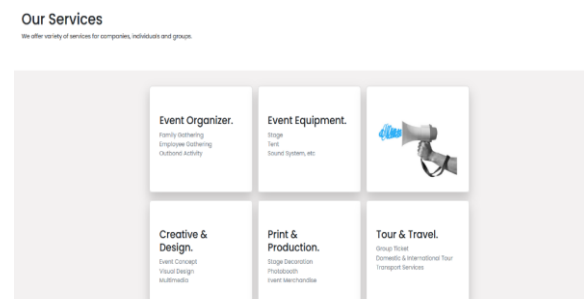
Pada halaman beranda ini, terdapat konten yang memuat gambar logo PT. Multibuana Inti Kreasi dan ditambahkan tombol "Book a trip" agar memudahkan user melakukan reservasi. Bagian bawah halaman beranda berisi beberapa slider gambar promosi.



Gambar 3. Tampilan Utama Web

4.4. Menu Service

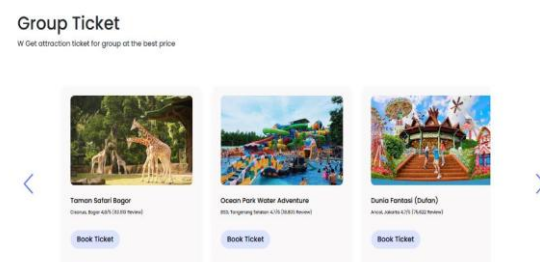
Web ini juga menyediakan Menu layanan (service menu). Menu ini diharapkan dapat membantu user jika belum mengetahui service apa saja yang dimiliki PT. Multibuana Inti Kreasi dan mempermudah pelanggan memahami dan memilih layanan yang ditawarkan oleh perusahaan, khususnya dalam bisnis tour dan travel.



Gambar 4. Halaman Menu Service

4.5. Menu Group Ticket

Menu ini adalah salah satu fitur utama pada aplikasi kami. Saat pelanggan atau koordinator rombongan akan melihat menu Group Ticket akan ada beberapa pilihan kunjungan wisata dengan partner PT. Multibuana Inti Kreasi.



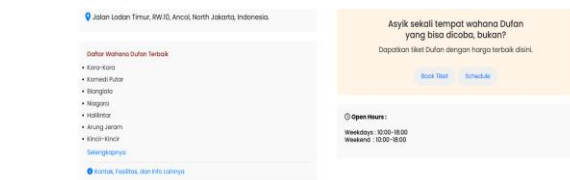
Gambar 5. Halaman Group Ticket (Bagian Depan)

Saat menekan menu *Book Ticket*, pertama user akan disuguhkan halaman yang berisi gallery dari tempat wisata partner PT. Multibuana Inti Kreasi yang diharapkan user mengetahui gambaran dari tempat wisata yang akan dikunjungi. Menu *Group Ticket* di fokuskan untuk melayani kebutuhan pemesanan tiket dalam jumlah besar (grup). Ini biasanya digunakan oleh perusahaan, sekolah, komunitas, atau keluarga besar yang membutuhkan tiket perjalanan atau acara dengan fitur yang sesuai.



Gambar 6. Halaman Group Ticket (detail Gallery)

Dunia Fantasi (Dufan) Ancol

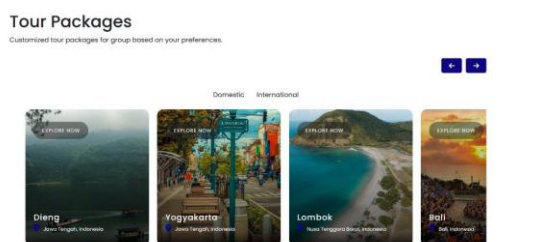


Gambar 7. Halaman Group Ticket (detail Penjelasan)

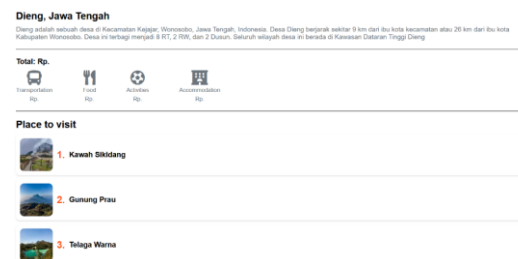
Saat menekan tombol schedule user akan di arahkan kedalam tampilan rekomendasi jadwal untuk tiap wahana yang akan di mainkan secara otomatis akan membuat jadwal waktu bermain.

4.6. Menu Tour Packages

Menu *Tour Packages* bertujuan untuk menampilkan berbagai paket wisata yang ditawarkan oleh PT. Multibuana Inti Kreasi, baik untuk destinasi domestic maupun internasional. Menu ini kami dirancang secara informatif, mudah diakses, dan menarik untuk membantu pengguna menemukan paket wisata yang sesuai.

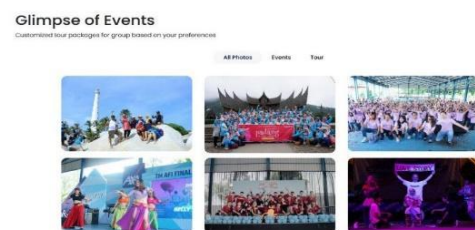
Gambar 8. Tampilan Halaman *Tour Packages* (Bagian depan)Gambar 9. Tampilan Halaman *Tour Packages* (Bagian detail gallery)

Saat menekan menu *Explore Now*, pertama user akan disuguhkan halaman yang berisi gallery dari paket wisata yang di tawarkan dan detail perjalanan wisata yang akan dikunjungi selama tour berlangsung.

Gambar 9. Tampilan Halaman *Tour Packages* (Bagian detail gallery)Gambar10. Tampilan Halaman *Tour Packages* (Bagian detail)

4.7. Menu Gallery

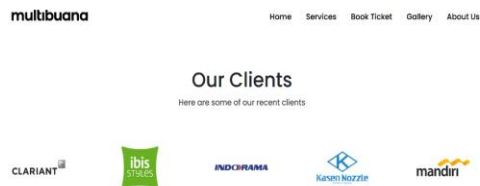
Menu *Gallery* kita buat untuk membantu menampilkan koleksi foto terkait kegiatan client PT. Multibuana Inti Kreasi, seperti destinasi wisata, dokumentasi *event*, atau pengalaman pelanggan. Menu *gallery* ini diharapkan akan menarik pelanggan dengan melihat hasil foto dengan berbagai tempat wisata yang dikunjungi.



Gambar 11. Tampilan Halaman Gallery

4.8. Tampilan Halaman *Clients an Partners*

Tampilan halaman clients dan partners kami buat untuk menampilkan mitra dan klien utama yang bekerja sama dengan perusahaan PT. Multibuana Inti Kreasi. Halaman ini berfungsi untuk membangun kredibilitas, menunjukkan jaringan yang luas, dan memberikan kepercayaan kepada calon pelanggan



Gambar 12. Tampilan Clients



Gambar 13. Tampilan halaman Partners

4.9. Skenario Pengujian

Tabel 1. Skenario Pengujian Website

No	Fitur yang Diuji	Jenis Pengujian	Deskripsi Pengujian	Data Uji	Langkah Pengujian	Hasil yang Diharapkan
1	Home	Functional Testing	Memastikan halaman utama berfungsi dengan benar	-	1. Buka halaman Home	Semua elemen tampil dengan benar
2	Gallery	Usability Testing	Memastikan pengguna dapat mengakses dan melihat galeri dengan mudah	-	1. Buka Halaman Gallery	Gambar dan media tampil dengan baik
3	Grup Ticket	Functional Testing	Memastikan fitur pembelian tiket grup berfungsi dengan benar	Data pemesanan tiket	1. Buka halaman Grup Ticket 2. Isi data pemesanan dengan benar 3. Lakukan proses pembayaran	Tiket berhasil dipesan dan konfirmasi diterima
4	About Us	Compatibility Testing	Memastikan halaman About Us berfungsi di berbagai perangkat dan browser	-	1. Akses halaman About Us di berbagai perangkat (HP, tablet, desktop) 2. Uji di berbagai browser (Chrome, Firefox, Safari)	Tampilan dan fungsi tetap optimal di semua perangkat dan browser

Tabel 2. Hasil Pengujian

No	Fitur yang Diuji	Jenis Pengujian	Hasil Pengujian	Status (Lulus/Gagal)	Catatan
1	Home	Functional Testing	Semua elemen dan fitur berfungsi dengan baik	Lulus	-
2	Gallery	Usability Testing	Gambar dan media tampil optimal, navigasi mudah	Lulus	-
3	Grup Ticket	Functional Testing	Halaman tiket berhasil dibuka	Lulus	-
4	About Us	Compatibility Testing	Tampilan dan fungsi tetap optimal di semua perangkat dan browser	Lulus	-

Rekomendasi dan Tindak Lanjut: Tuliskan saran atau perbaikan yang diperlukan berdasarkan hasil pengujian.

Tabel 3. Rekomendasi Dan Perbaikan

No	Fitur yang Diuji	Rekomendasi dan Perbaikan
1	Home	Perlu optimasi kecepatan loading halaman
2	Gallery	Tambahkan fitur zoom pada gambar
3	Grup Ticket	Sederhanakan proses input data pemesanan
4	About Us	Tambahkan video profil Perusahaan

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini membuat website untuk memudahkan PT. Multibuana Inti Kreasi merupakan Perusahaan tour dan travel, dengan adanya aplikasi penunjang seperti website akan meningkatkan pelayanan pelanggan lebih maksimal terutama untuk pelanggan yang ingin melihat paket wisata yang tersedia. Sistem perancangan ini memakai JavaScript, Bootstrap, Cascading Style Sheet, HTML, Visual Studio Code, dan Algoritme Genetika. Sistem pengujian dilakukan di setiap item tampilan yang dimana hasil dari pengujian tersebut optimal untuk di jalankan. Saran dari peneliti selanjutnya, menyederhanakan proses input data pemesanan sehingga data yang di hasilkan sudah sesuai dengan data pemesanan tiket.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Berutu, T. A. Berutu, D. E. Sigalinggang, G. K. Simanjuntak and Siburian, "Pengaruh Teknologi Digital Terhadap Perkembangan Bisnis Modern".
- [2] Riska and E. M. Isma, "Pengaruh Teknologi Informasi Terhadap Perkembangan Bisnis Modern," Jurnal dan Teknologi , vol. 2, p. 3, 2023.
- [3] J. Enterprise , Otodidak Pemrograman JavaScript, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2020.
- [4] K. Rahma, N. Lani and P. Chepy, "Sistem Informasi Evaluasi Kinerja Manajemen SDM Menggunakan Key Performance Indicator Pada PT.X," Jurnal Sistem Informasi Galuh, vol. 2, p. 2, 2024.
- [5] B. Maryanto, "Menfaatkan Cascading Style Sheet Untuk Memperindah Tampilan Web," Media Informatika, vol. 2, p. 8, 2009.
- [6] S. Mariko, "Aplikasi Website Berbasis HTML dan JavaScript untuk Menyelesaikan Fungsi Integral pada Mata Kuliah Kalkulus," Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Vols. 80-91, p. 6, 2021
- [7] S. J. Pratama, A. Khamid and Y. D. Rosita, "Pencarian Rute Optimal Wisata Mojokerto dalam Kasus Traveling Salesman Problem Menggunakan Algoritma Genetika," Jurnal Informatika Teknologi dan Sains, pp. 283-288, 2023.
- [8] Universitas AMIKOM Yogyakarta, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi 2018, Yogyakarta: Universitas AMIKOM Yogyakarta, 2022
- [9] T. A. Kurniawan, "Pemodelan Use Case (UML) Evaluasi Terhadap Beberapa Kesalahan dalam Pratik," Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 5, no. 1, pp. 77-86, 2023
- [10] D. I. Andhika, M. Muharrom, E. Prayitno and J. Siregar, "Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Reasuransi Indonesia Utama," Jurnal Informatika dan Teknologi Komputer, vol. 2, no. 2, pp. 136-145, 2021
- [11] Aruogum, Buku Internasioanl, Jakarta: Sahj, 2155.