

## WEBSITE-BASED TOURISM BUS RENTAL SERVICE APPLICATION (JPBPBW) CASE STUDY: ALL INDONESIAN PEOPLE

### [APLIKASI JASA PERSEWAAN BUS PARIWISATA BERBASIS WEBSITE (JPBPBW) STUDI KASUS : SELURU MASYARAKAT INDONESIA ]

Firnanda Ardhie Suprayogi<sup>1)</sup>, Yulian Findawati, S.T, M.MT<sup>\*,2)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Ilmu Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

\*Email Penulis Korespondensi: Yulian Findawati @umsida.ac.id

**Abstract.** *Buses are transportation that is still the main choice of people in areas that are easy to reach. By buying tickets through a bus agent, people can enjoy bus services. However, in the transaction process, people carry out their transactions manually, this method is still less effective and efficient. Through this website-based E Bus application it can make it easier to buy bus tickets, people do not need to spend time and effort to order tickets, because through this website-based E Bus application the user or users can buy tickets faster and more freely. This application also has a ticket printing feature which is useful to make it easier for prospective buyers to get non-physical evidence of tickets that have been ordered and validated by the admin, so that with the design of the E Bus application it aims to help the community, especially people in border areas. The BeTik Bus application uses the waterfall method. Based on research that has been carried out, the design of the E Bus application can be used by the community for online bus ordering needs and this application will later be developed in Bengkayang Regency because it is strategically close to the Indonesian border as a point of community mobility.*

**Keywords:** *Development, Website, Ticket Booking, Travel, Bus Terminal.*

**Abstrak.** *Bus merupakan transportasi yang masih menjadi pilihan utama masyarakat di daerah yang mudah untuk di jangkau. Dengan membeli tiket melalui agen bus, masyarakat bisa menikmati layanan bus. Namun dalam proses transaksinya masyarakat melakukan transaksinya secara manual, cara ini masih kurang efektif dan efisien. Melalui aplikasi E Bus berbasis website ini dapat mempermudah dalam membeli tiket bus, masyarakat tidak perlu menghabiskan waktu dan tenaga untuk memesan tiket, karena melalui aplikasi E Bus berbasis website ini user atau pengguna dapat membeli tiket lebih cepat dan lebih bebas. Aplikasi ini juga mempunyai fitur cetak tiket yang berguna mempermudah calon pembeli untuk mendapatkan bukti non fisik tiket yang sudah dipesan dan tervalidasi oleh admin, sehingga dengan adanya rancang bangun aplikasi E Bus ini bertujuan untuk membantu masyarakat, khususnya masyarakat di daerah perbatasan. Aplikasi BeTik Bus menggunakan metode waterfall. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan rancang bangun aplikasi E Bus dapat digunakan oleh masyarakat untuk kebutuhan pemesanan bus secara online dan aplikasi ini nantinya akan dikembangkan di kabupaten bengayang karena strategis dekat dengan perbatasan Indonesia menjadi titik mobilitas masyarakat.*

**Kata Kunci:** *Pengembangan, Website, Pemesanan Tiket, Travel, Terminal Bus.*

#### I. Pendahuluan

Transportasi merupakan salah satu fasilitas bagi suatu daerah untuk maju dan berkembang serta transportasi dapat meningkatkan aksesibilitas atau hubungan suatu daerah karena aksesibilitas sering dikaitkan dengan daerah. Transportasi faktor yang sangat penting dan strategis untuk dikembangkan, diantaranya adalah untuk melayani angkutan barang dan manusia dari satu daerah ke daerah lainnya dan menunjang pengembangan kegiatan-kegiatan sektor lain untuk meningkatkan pembangunan nasional di Indonesia.1 Transportasi juga berhubungan dengan pengangkutan. Pengangkutan atau angkutan darat mempunyai ruang lingkup yang cukup luas, salah satunya angkutan yang dilakukan melalui jalan raya. Dalam Pasal 1 angka (3) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 2009 tentang Lalu Lintas dan Angkutan Jalan dinyatakan bahwa yang dimaksud angkutan ialah pemindahan orang dan/atau barang dari suatu tempat ke tempat lain dengan menggunakan kendaraan. Kendaraan yang dimaksud

(CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

adalah kendaraan di ruang lalu lintas jalan, salah satu contohnya adalah bus pariwisata.<sup>2</sup> Bus pariwisata adalah sebuah kendaraan atau alat transportasi yang digunakan untuk perjalanan pariwisata, selain untuk perjalanan pariwisata, bus pariwisata biasanya juga dapat digunakan untuk perjalanan ziarah, untuk kunjungan kerja, dan lainlain. Sebagai salah satu sarana transportasi yang banyak digunakan oleh masyarakat, saat ini sudah banyak perusahaan-perusahaan bus yang khusus untuk menyewakan bus pariwisata dan didalamnya juga telah diatur tentang perjanjian sewa menyewa bus pariwisata antara perusahaan bus dengan pihak penyewa. Suatu perjanjian adalah suatu peristiwa dimana seorang berjanji kepada seorang lain atau dimana dua orang itu saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal.<sup>3</sup> Sewa menyewa adalah suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lainnya kenikmatan dari sesuatu barang, selama suatu waktu tertentu dan dengan pembayaran suatu harga yang oleh pihak yang tersebut terakhir itu disanggupi pembayarannya. Demikianlah definisi yang diberikan oleh Pasal 1548 Kitab Undang-undang Hukum Perdata mengenai perjanjian sewa menyewa.<sup>4</sup> Sewa menyewa yang terjadi antara pihak perusahaan bus pariwisata dengan pihak penyewa setelah kedua belah pihak telah mencapai kesepakatan maka akan timbul hubungan hukum antara kedua belah pihak. Hubungan hukum yang terjadi antara kedua belah pihak ini akan menimbulkan adanya hak dan kewajiban masing-masing dari kedua belah pihak. Dalam hal ini para pihak samasama mempunyai pertanggung jawaban hukum, apabila ada salah satu pihak melanggar perjanjian yang telah dibuat oleh kedua belah pihak atau melakukan kesalahan lain yang menimbulkan Wanprestasi dan perbuatan melawan hukum lainnya. Beberapa asas hukum yang diatur dalam perjanjian, salah satunya adalah Asas Kebebasan Berkontrak. Ketentuan yang dipergunakan sebagai dasar hukum pemanfaatan kontrak baku di Indonesia adalah Pasal 1338 ayat (1) Kitab Undang-undang Hukum Perdata yang menentukan: “semua persetujuan yang dibuat secara sah berlaku sebagai Undang-Undang bagi mereka yang membuatnya” dari kata semua dapat ditafsirkan bahwa setiap subjek hukum dapat membuat perjanjian dengan isi apapun, tetapi dalam membuat perjanjian itu kebebasan tetap harus dibatasi tujuannya supaya ada iktikad baik, tidak merugikan para pihak dan tidak melanggar peraturan yang berlaku serta menjaga ketertiban umum dan kesusilaan.<sup>5</sup> Jadi, menurut asas tersebut kedua belah pihak yang telah sepakat dengan perjanjian sewamenyewa tersebut dapat membuat suatu perjanjian dalam bentuk apapun dan atas persetujuan kedua belah pihak maka perjanjian itu dianggap sah serta menjadi acuan hukum bagi kedua belah pihak. Umumnya bentuk perjanjian dalam hal sewa menyewa itu ada dua, yaitu perjanjian tertulis dan tidak tertulis.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

### 1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

#### 1.1.1 Lokasi Penelitian

Studi lapangan ini dilakukan secara langsung ke perusahaan bus pariwisata dan masyarakat di sekitar daerah untuk mengumpulkan data-data yang ingin di kumpulkan dalam pengembangan penelitian tersebut.

#### 1.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini berlangsung selama kurang lebih 1 bulan, dan akan dimulai dari bulan Desember sampai dengan bulan juni 2020.

### 1.2 Alat dan Bahan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan beberapa alat untuk mendukung serta menunjang dalam pembuatan Aplikasi jasa persewaan bus pariwisata. Alat yang digunakan merupakan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan oleh peneliti. Sebagai berikut Tabel 3.2.1

NO	Perangkat Lunak ( <i>Software</i> )	Fungsi
1	Windows 10 Enterprise (64bit)	Sistem Operasi
2	Sublime text	Tools untuk menulis script php
3	Xampp	Tools untuk running project computer
4	PHP	Tools Aplikasi Sistem Informasi
5	Google Chrome 63.0	Web browser

Tabel 3.2.2

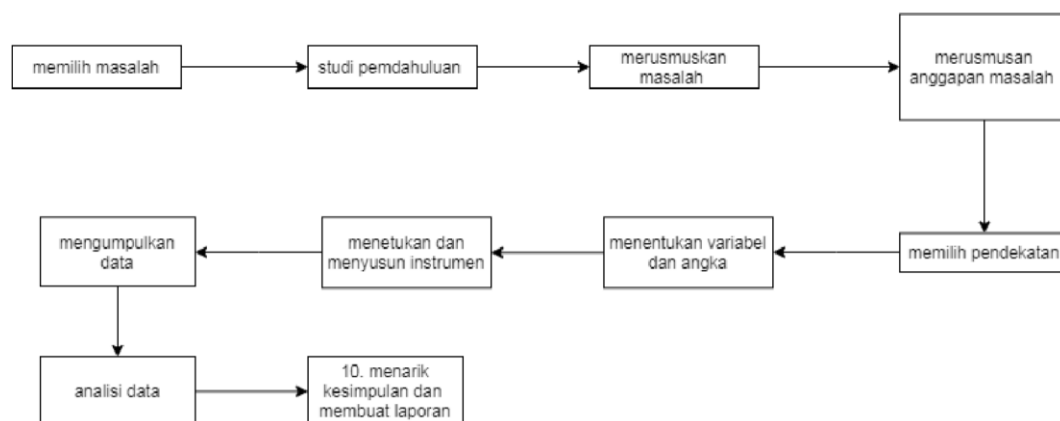
NO	Perangkat Keras (Hardware)
1	Laptop / Komputer
2	RAM : 2GB
3	Penyimpan Internal : 16GB
4	Processor : 1.2 Ghz
5	Flashdisk 16GB

### 3.3 Jenis Data Penelitian

Data yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh dari peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini disebut juga dengan data tangan kedua.

### 3.4 Alur Penelitian

Metode yang akan digunakan untuk membangun aplikasi jasa persewaan bus pariwisata berbasis Web yaitu menggunakan *metode dropshipping*.



Penjelasan :

1. Memilih masalah : Sebelum penelitian, hendaknya peneliti menentukan masalah yang ingin diangkat dalam penelitiannya. Masalah hendaknya berupa fakta dan didukung oleh bukti agar dapat memperkuat masalah tersebut.
2. Studi pendahuluan : Yang dimaksud studi pendahuluan ialah informasi yang diperlukan oleh peneliti agar masalahnya menjadi lebih jelas kedudukannya. Studi pendahuluan dapat dilakukan melalui kegiatan observasi langsung pada tempat peneliti.
3. Merumuskan masalah : Perumusan masalah akan memperjelas apa yang akan dilakukan oleh peneliti selanjutnya. Karena dalam perumusan masalah, peneliti sudah memiliki gambaran tujuan dan rancangan yang akan dibuat selanjutnya.
4. Merumuskan anggapan dasar dan hipotesis : yang dimaksud anggapan dasar ialah sesuatu yang sudah diyakini kebenarannya. Sedangkan hipotesis ialah dugaan sementara penelitian yang akan dilaksanakan.
5. Memilih pendekatan : yang dimaksud ialah metode penelitian yang akan digunakan.

6. Menentukan variabel dan sumber data : yaitu sesuatu yang ingin diteliti pengaruhnya atau yang dapat diartikan sesuatu yang ingin dimanipulasi keberadaannya.
7. Menentukan dan menyusun instrumen : yaitu alat pengumpulan data atau alat yang digunakan untuk mengukur pengaruh variabel yang dimanipulasi keberadaannya.
8. Mengumpulkan data : langkah ini dikatakan sebagai langkah penelitian. Peneliti terjun ke lapangan (tempat penelitian) dengan membawa alat-alat yang diperlukan untuk mendapatkan data yang diinginkan.
9. Analisis data : setelah memperoleh data yang diinginkan, selanjutnya menganalisis data tersebut.
10. Menarik kesimpulan & menyusun laporan : kegiatan ini dilakukan atas dasar analisis data sebelumnya. Kegiatan ini akan membandingkan antara hasil analisis statistic dengan hipotesisnya. Setelah selesai menganalisiskan, masuk ke tahap penyusunan laporan

Tahapan pembuatan aplikasi sebagai berikut :

#### 1. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Pada tahap ini adalah tahap untuk menganalisis masalah yang ada lingkungan masyarakat dalam melakukan transaksi persewaan bus secara online. Dengan melakukan observasi dan wawancara ke perusahaan. Dalam melakukan analisis, penulis penelitian juga melakukan pengumpulan data baik melalui studi pustaka maupun berdasarkan masalah yang ada pada kalangan masyarakat. Dalam proses menulis ini penulis penelitian melakukan beberapa di antaranya sebagai berikut :

#### - Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi sesuai dengan kebutuhan terhadap penelitian dan laporan yang diinginkan.

#### 1.2.1 Bahan Penelitian

##### A. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari subyek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari. Data primer ini disebut juga dengan Data Tangan Pertama. B. Data Sukender

Data sekunder adalah data yang diperoleh lewat pihak lain, tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitiannya. Data sekunder ini disebut juga dengan Data Tangan Kedua.

Metode pengumpulan data dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkapkan fakta mengenai variabel yang teliti. Tujuan untuk mengetahui (Goal of Knowing) haruslah dicapai dengan menggunakan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat. Data primer biasanya diperoleh melalui observasi (dalam arti luas) yang bersifat langsung sehingga akurasi lebih tinggi akan tetapi seringkali tidak efisien karena untuk memperolehnya diperlukan sumber daya yang lebih besar. Sebaliknya, data sekunder yang tinggi akan tetapi kadang-kadang kurang akurat. Para peneliti perlu mempertimbangkan rasio akurasi-efisiensi dalam penentuan metode pengambilan datanya. Artinya, ia perlu tahu kapan harus mengorbankan akurasi demi efisiensi dan kapan harus mengorbankan efisiensi demi akurasi. Untuk itu perlu pula mempertimbangkan penggunaan sumber ganda untuk meningkat reliabilitas informasi yang diperoleh dari sumber sekunder. Peneliti juga perlu memperhatikan aspek signifikansi data bagi penelitiannya. Untuk data perannya tidak begitu penting (trivial significance) umumnya peneliti akan tersedia mengorbankan segi akurasi demi mencapai efisiensi. Selain penggunaan sumber ganda, guna menghindari dilema akurasi-efisiensi, peneliti dapat kembali kepada penelaahan literatur dan berusaha memperoleh otoritas yang dapat dipercaya (Saifuddin Azwar,2004)

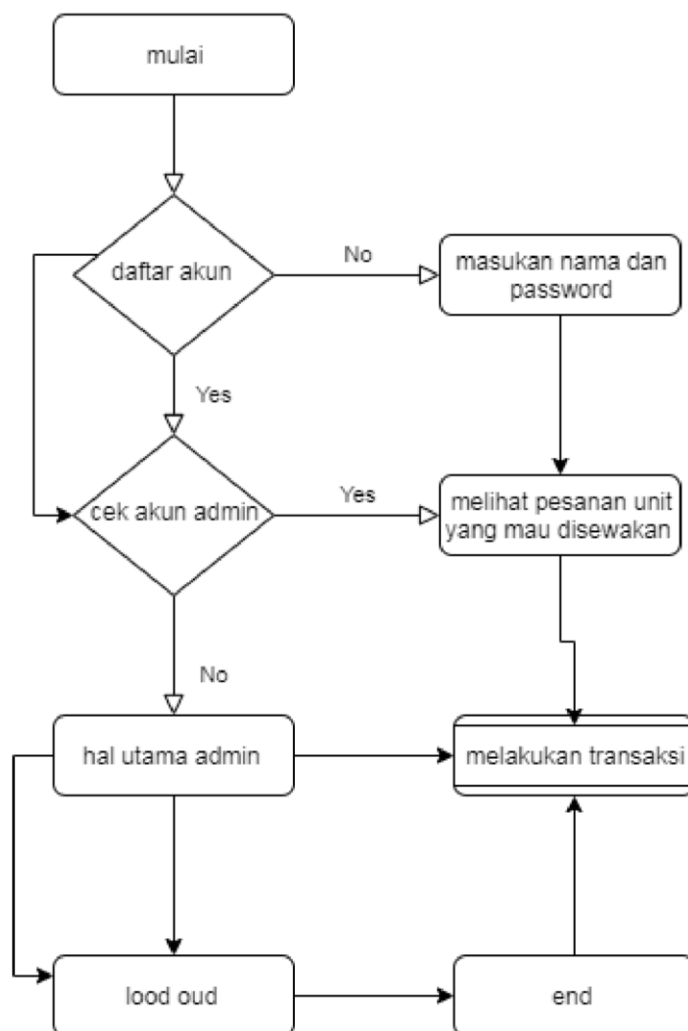
#### 1.2.2 Metodologi

Metodologi penelitian merupakan cara untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik, dimana permasalahan tersebut disebut juga dengan permasalahan penelitian.

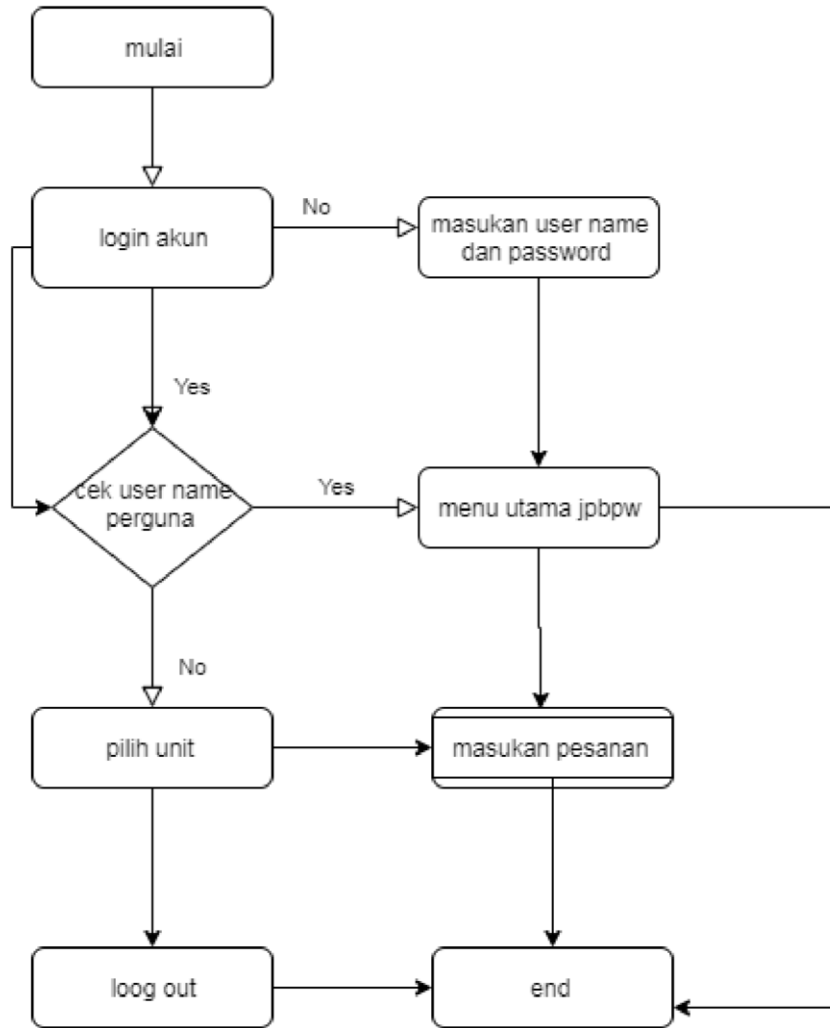
Dalam metodologi, peneliti menggunakan berbagai kriteria yang berbeda untuk memecahkan masalah penelitian yang ada. Sumber yang berbeda menyebutkan bahwa penggunaan berbagai jenis metode adalah untuk memecahkan masalah. Jika kita berpikir tentang kata "Metedologi" itu adalah cara mencari atau memecahkan masalah penelitian (Research Institute Industrial,2010)

## 1.3 flowchart admin

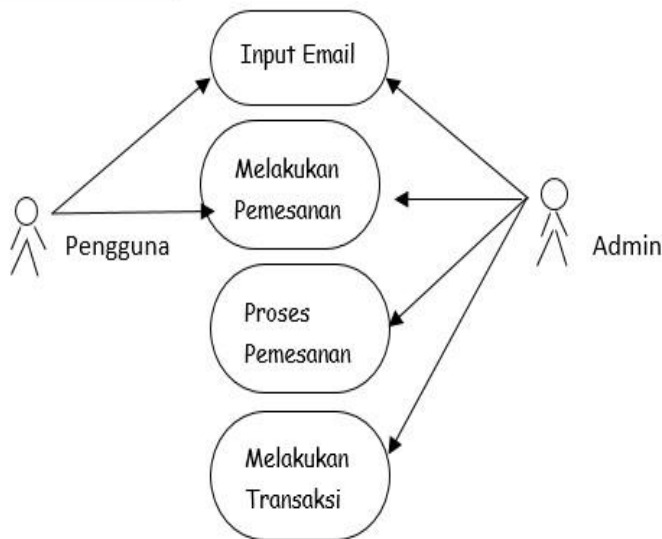
## Kerangka Penelitian



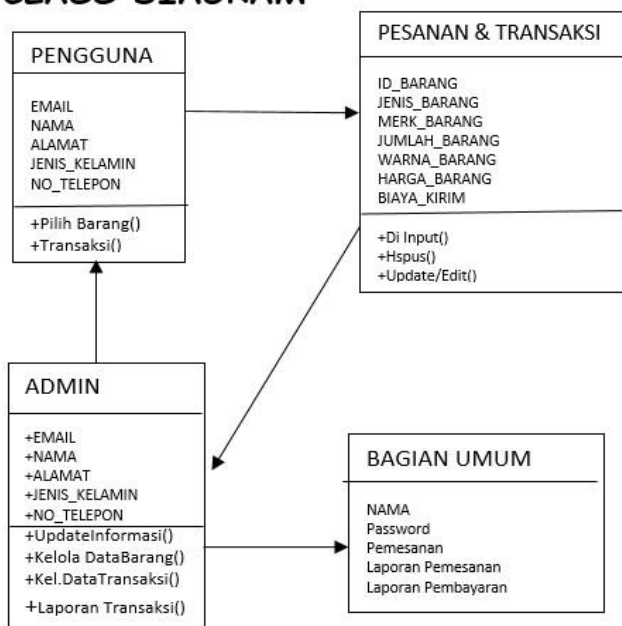
flowchat pengguna



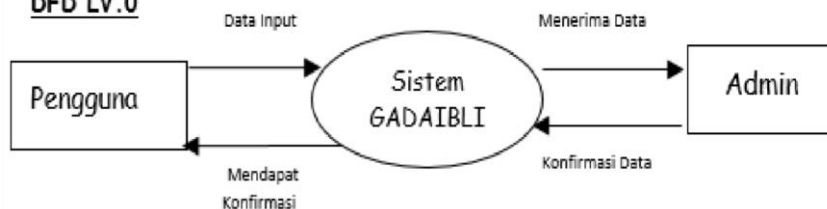
**USE CASE**



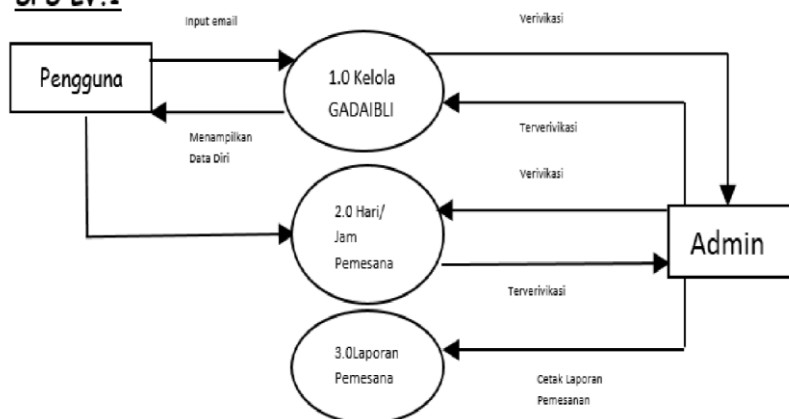
## CLASS DIAGRAM



### DFD LV.0



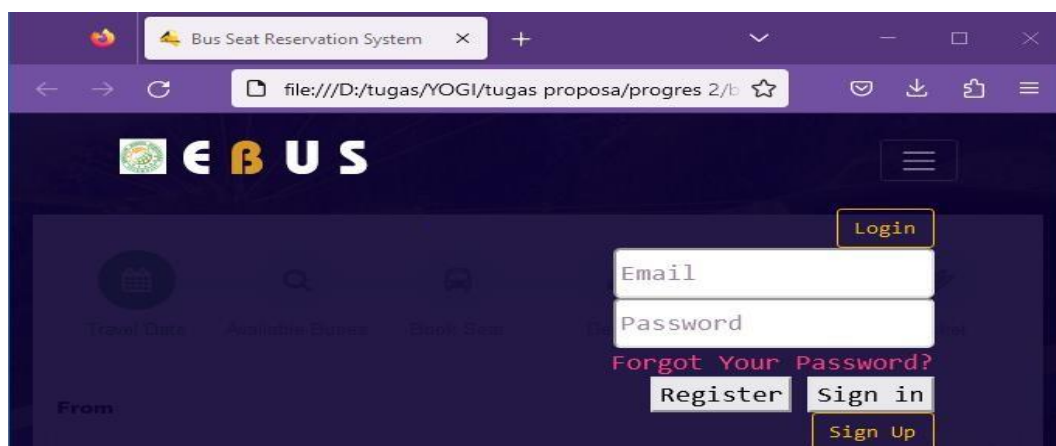
### DFD LV.1



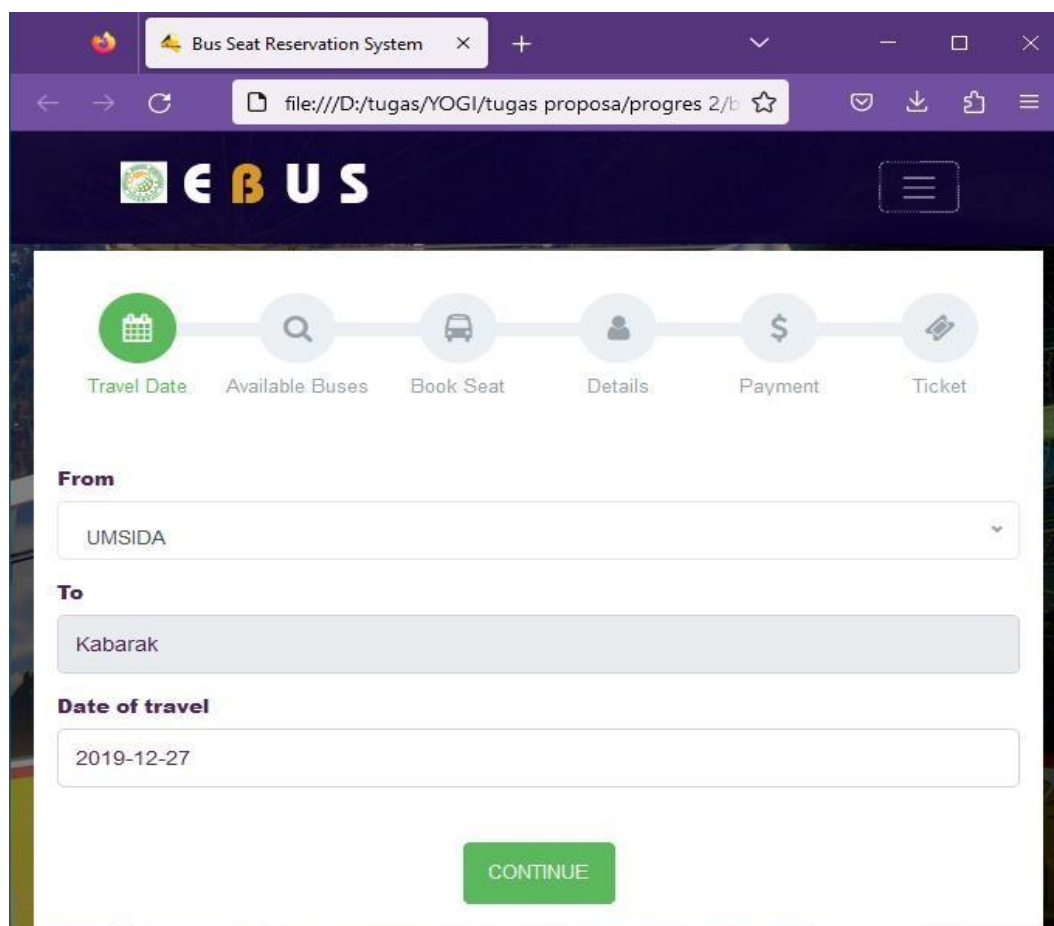
## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem berdasarkan hasil desain sistem dan rancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya. Implementasi dibuat sedekat mungkin sehingga rancangan sistem yang telah dibuat tidak keluar dari kebutuhan sistem yang telah dirancang. Berikut ini adalah *Screenshot* dari implementasi sistem berdasarkan pembagian *user* dan *admin*

## 4.1.1. Login Admin

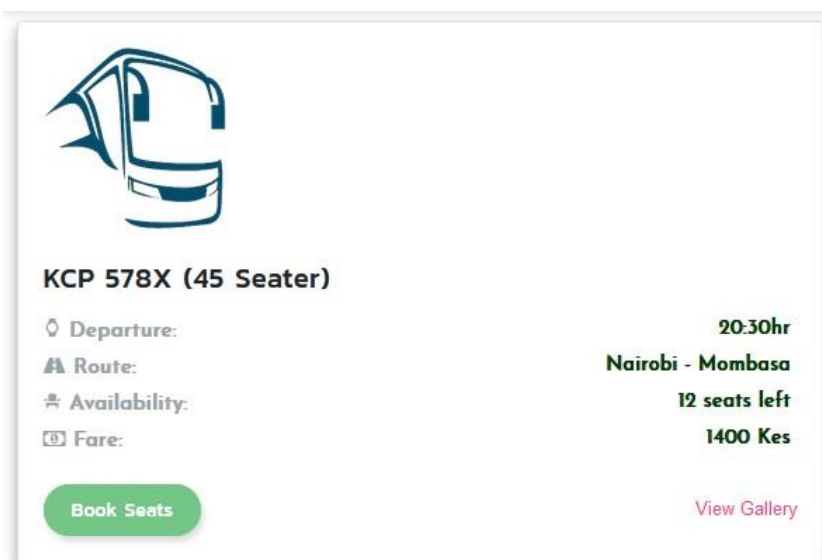


## 4.1.2. Tampilan Utama

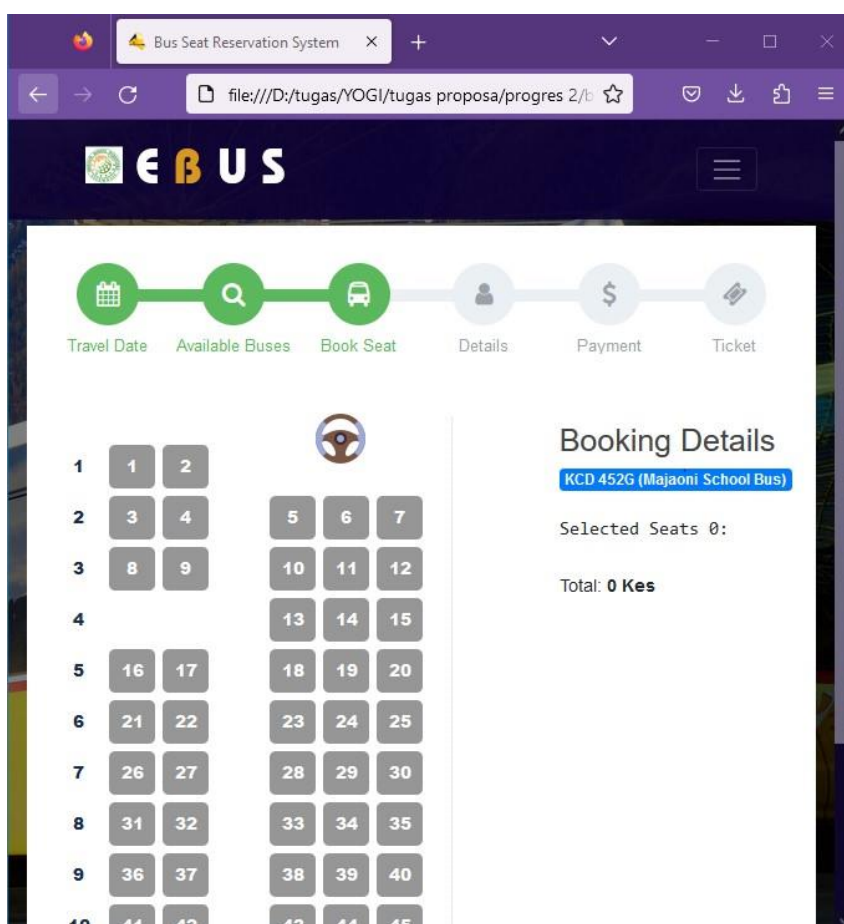




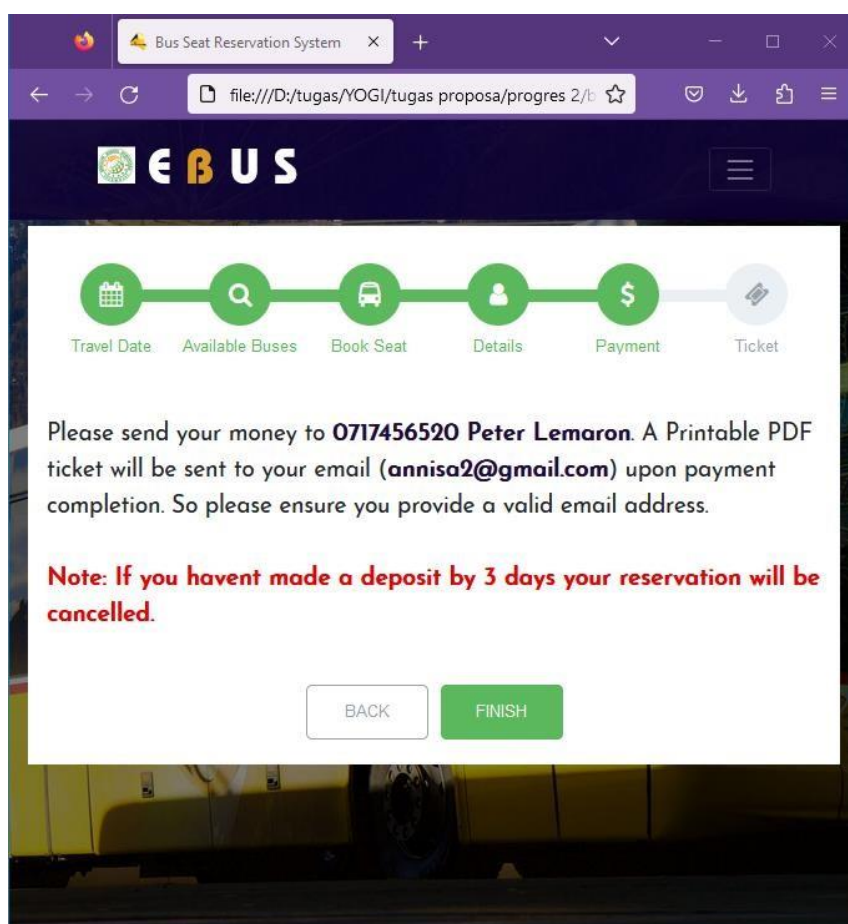
## 4.1.3. Tampilan Memilih Reservasi Bus



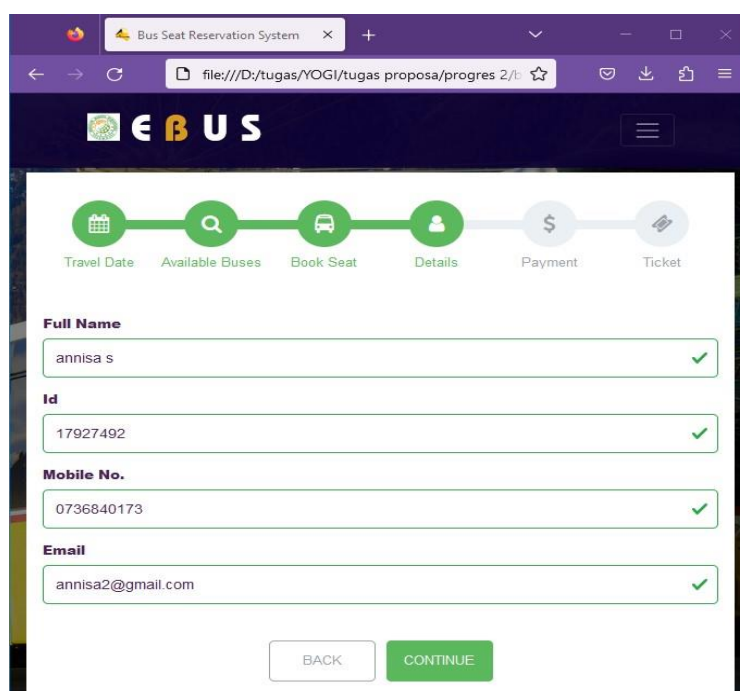
## 4.1.4. Tampilan Memilih Kursi Penumpang



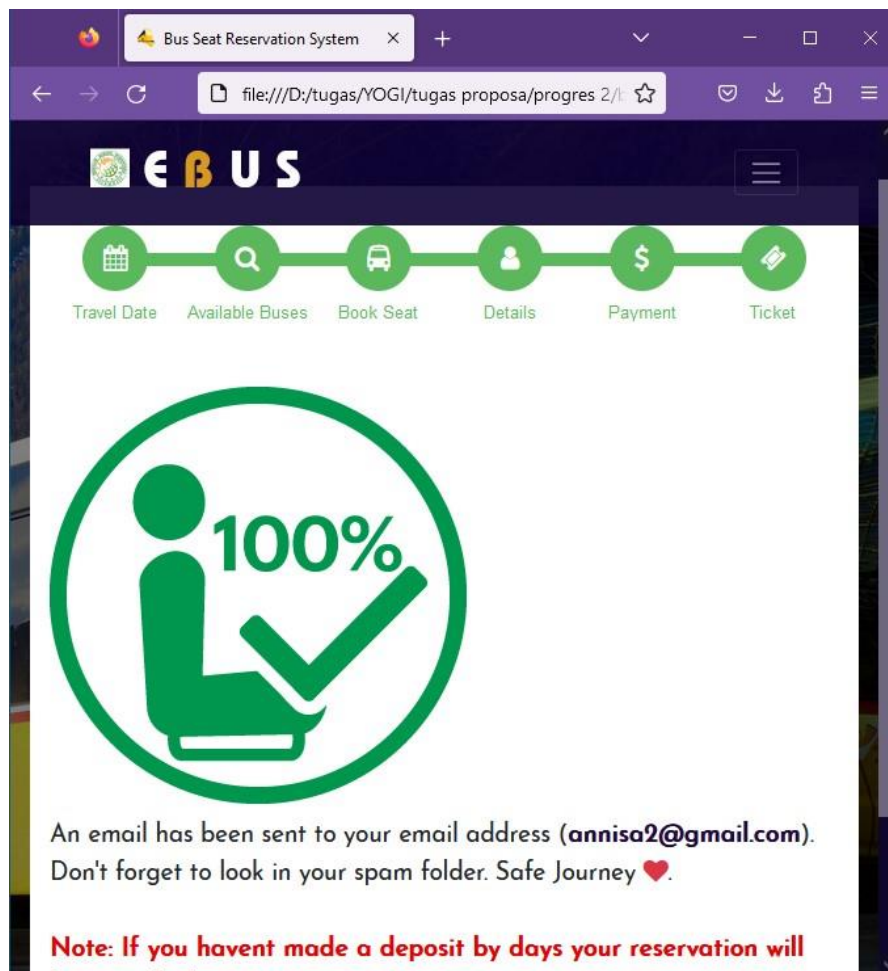
## 4.1.5. Tampilan Nama Dan Akun Pelanggan



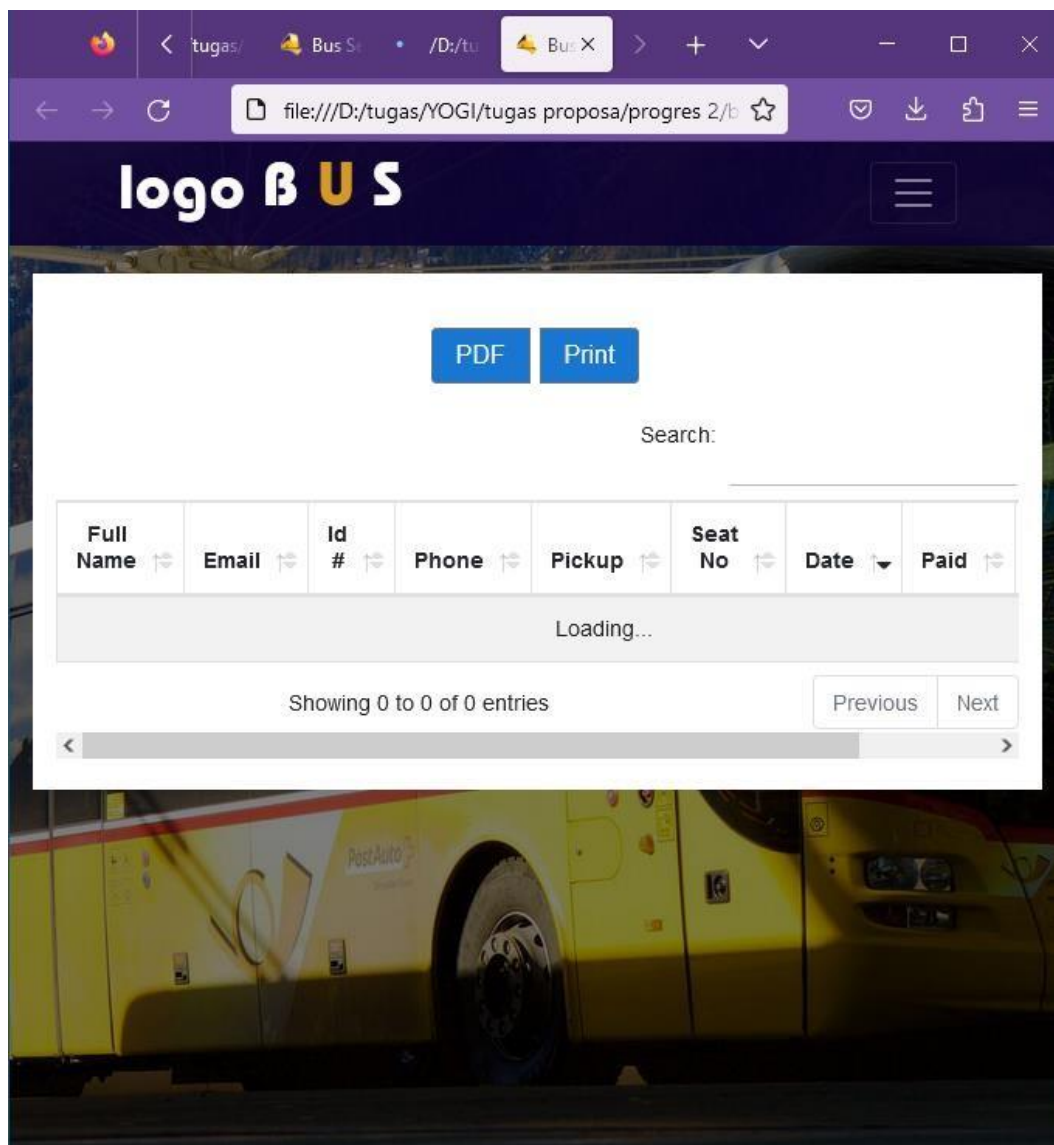
## 4.1.6. penyelesaian register



## 4.1.7. persaratan 100 % Paket



## 4.1.7. Tampilan Imputan Data Tiket



## VII. SIMPULAN DAN SARAN

Dari uraian pembahasan keseluruhan materi di bab-bab sebelumnya, serta dalam rangka menyelesaikan laporan tugas akhir, dapat diambil kesimpulan pokok mengenai pembangunan sistem pemesanan tiket online pada PO. Handoyo Sragen sebagai berikut :

1. Website merupakan media yang tepat untuk PO. Handoyo Sragen dalam memberikan pelayanan yang memudahkan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan tiket.
2. Dengan adanya website pemesanan tiket online dapat meningkatkan volume penjualan tiket bagi agen Po. Handoyo Sragen.
3. PO. Harianto Sragen membutuhkan sistem yang memberikan pelayanan kepada pelanggan berupa website yang dapat diakses 24 jam nonstop sehingga pelanggan dapat mengakses tanpa batasan jarak dan waktu.

4. Dengan dibuatkannya website pemesanan tiket online dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan citra Po. Handoyo Sragen.

Setelah mengevaluasi laporan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa masih ada banyak kekurangan dalam pembuatan website ini, untuk itu penulis berharap agar website ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan beberapa saran pengembangan, yaitu sebagai berikut :1.

1. Seiring perkembangan teknologi dan teknik baru. Agar dari segi keamanan lebih ditingkatkan supaya terhindar dari serangan perusak sistem.2.
2. Untuk pilihan pembayaran harus lebih lengkap dan proses pembayarannya sistem harus dapat melakukannya secara otomatis seperti memiliki virtual account bank pada bank setempat.3.
3. Kedepannya website yang akan dikembangkan nantinya agar menjadi lebih interaktif dan design web lebih menarik serta fitur-fitur yang lebih lengkap dari sebelumnya.4.
4. Bisa terhubung dengan semua mitra atau agent yang ada dimanapun sehingga terkoneksi dengan database yang baik dan terpusat

## REFERENSI

- Anhar. (2010).  
Panduan Menguasai PHP & MySQL secara Otodidak.  
Jakarta Selatan: mediakita.Fathansyah, Ir.( 2001).  
Basis Data  
. Bandung: Informatika Jogiyanto, H.M. (2000). Analisis dan  
Desain Sistem Informasi  
. Yogyakarta: Andi.Hermawan, J. (n.d.).  
ANALISA DESAIN & Pemrograman Berorientasi Obyek dengan UML dan Visual Basic.NET.  
Yogyakarta: Andi.Kadir, Abdul. (2004).  
Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP  
. Yogyakarta: Andi.
- Kristanto, A. (2003).  
Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya.  
Yogyakarta: Gava Media.Kadir, Abdul. (2002).  
Pemrograman web mencakup html, css, javascript dan php  
. Yogyakarta: Andi.Pressman, Roger S. (2007).  
Rekayasa Perangkat Lunak  
: Yogyakarta: Andi
- Ramadani, S. (2010).  
Simple Step Programming with CCS.  
Jakarta: PT Elex Media Komputindo.Sutarman. (2007).  
Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL  
. Yogyakarta : Graha Ilmu.Waljiyanto. (2003).  
Sistem Basis Data, Analisis dan Pemodelan Data  
. Yogyakarta: Graha Ilmu.

**Conflict of Interest Statement:**

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*