

SKIRPSI

**APLIKASI JASA PERSEWAAN BUS PARWISATA BERBASIS WEBSITE
(JPBPBW)**

Studi Kasus : Seluruh Masyarakat Indonesia



Disusun Oleh:

Nama : FIRNANDA ARDHIE S

Nim : 161080200259

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

PRODI TEKNIK INFORMATIKA

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SIDOARJO

2020

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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 adalah kendaraan di ruang lalu lintas jalan, salah satu contohnya adalah bus pariwisata.² 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.³ 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.⁴

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 sama-sama 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.⁵ 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.

Sejarah bus wisata di Amerika utara yang dimulai pada awal abad pada ketika truk yang dikonversi yang untuk sarana di jalan jalan pada kota kota besar di Amerika gray line pada operator bus wisata terbesar yang dimulai pada tahun 1910 pada angkutan pariwisata yang merupakan bisnis sampingan pada bagi operator bus antarkota karena pada jenis bus yang sama pada yang digunakan (ini masih masa berlaku) pada perang dunia II yang melihat kemerosotan induksi pariwisata yang menurun pada jaman dulu dan tetapi perlahan muncul kembali pada sebagai alternatif

Pada saat itu masyarakat transportasi yang digunakan oleh masyarakat saat belibur atau wisata dan saat ini banyak operator bus pariwisata yang memberikan

fasilitas yg terbaik bagi masyarakat yang ingin berwisata atau berlibur bersama keluarga

Salah satu ciri khas perusahaan bus pariwisata Indonesia ialah berikan nama perusahaan yang unik. Banyak yang di suka oleh masyarakat yang menarik untuk berwisata maupun agen tour travel yang menyukai dan menggunakan unit tersebut contoh model bus yang tidak bertopi sampai bertopi, Dikarenakan tampilan yang menarik dan indah saat digunakan. berwisata ini dapat juga digunakan untuk trayek atau pariwisata. Jadi, pengguna dapat memesan apapun sesuai yang diinginkannya.

Akan tetapi, kendala yang dihadapi oleh pengguna ialah cara mencari unit tersebut yang tidak mudah. Untuk mencari unit yang sesuai dengan keinginan cukup sulit untuk ditemukan, apalagi bagi orang-orang yang tempat tinggalnya jauh dari kota,maupun di perdesaan,dan lain sebagainya. Untuk menempuh tempat tersebut dapat memakan waktu. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi pemesanan bus pariwisata berbasis web untuk memudahkan pengguna dalam melakukan sewakan dan memilih unit serta memudahkan dalam melakukan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah , yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pemesanan bus pariwisata berbasis web untuk memudahkan pengguna dalam melakukan sewakan dan memilih unit serta memudahkan dalam melakukan transaksi.
2. Bagaimana memudahkan pengguna dalam melakukan persewaan bus serta memudahkan melakukan transaksi

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan di bahas oleh penulis ,yaitu :

1. Sistem hanya dapat melayani permintaan atau pesanan bagi pengguna yang telah memesan secara online.
2. Sistem melayani pembatalan dan pengeditan pemesanan unit yg diinginkan oleh customer/jasa persewakan bus secara online.

1.4 Tujuan Penulisan

1. Tujuan dari penulisan ini ialah memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melakukan berwisata dengan baik mudah, cepat dan efisien.
2. memperluas berbisnis pariwisata dengan mudah

1.5 Manfaat Penulisan

1. Bagi penulis

- a. Menambah dan mengembangkan pengetahuan dalam pembuatan website yang mudah dan menarik.
- b. Untuk memenuhi syarat mata kuliah seminar di Universitas Muhammadiyah Sidoarjo tahun ajaran 2019

2. Bagi perusahaan

- a. Dengan website ini memperkenalkan sistem aplikasi tersebut
- b. Meningkatkan dan menambah jumlah unit bus pariwisata terbaru dan meningkatkan pendapatan bagi perusahaan pariwisata.

3. Bagi akademis

- a. Menambah daftar pustaka bagi mahasiswa Umsida.
- b. Untuk mengukur serta menguji kemampuan mahasiswa yang telah menempuh ilmu diperguruan tinggi.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun garis besar dari penelitian ini disusun sebagai berikut :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Membahas tentang latar belakang masalah , rumusan masalah , batasan masalah , tujuan penulisan , manfaat penulisan dan sistematika penulisan.

2. BAB II : LANDASAN TEORI

Membahas tentang kajian pustaka dan teori-teori yang mendasari dan menunjang penulisan ini agar dapat tercapai sesuai dengan yang diinginkan.

3. BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Membahas tentang tahapan-tahapan dalam proses perancangan dan desain system yang akan dibuat.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Sebelum penelitian ini, terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang akan digunakan sebagai pedoman dalam menulis penelitian ini. Penelitian tersebut dijabarkan pada tabel 2.1.1

Tabel 2.1.1 Penelitian terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul penelitian	Keterangan
	ESTI WULANSARI TAHUN (2013)	PERBUATAN WEBSITE PADA PENYEWAANKAN BUS PARIWISATA	TELAH BERHASIL MEMBUAT WEBSITE PADA PT EFIENSI
2	MUHAMMAD BAYU SUMATO	SISTEM INFORMASI PERSEWAAN BUS PARWISATA BERBASIS WEB PADA PT SUCI TRANS BANDUNG	Penelitian ini berhasil mengatasi kelemahan dan kekurangan pengguna dalam melakukan persewaan bus parwisata online.
3	ROBY WARINTORO	SISTEM INFORMASI PEMESANAN UNIT BUS DENGAN APLIKASI ANDROID	Penelitian ini berhasil memudahkan pengguna dalam melakukan pemesanan unit bus online.

Dari tabel 2.1.1 dapat dilihat dari penelitian terdahulu membuat aplikasi yang akan digunakan untuk pemesanan dan proses transaksi. Terdapat perbedaan antara penelitian sekarang dan penelitian terdahulu terletak pada judul dan perancangan web nya, yaitu dengan menggunakan tampilan atau pilihan halaman yaitu *pegadaian* yang digunakan untuk melakukan transaksi gadai bagi pengguna yang ingin menggadaikan fashion/aksesoris pria.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Apa itu aplikasi (application)? Penjelasan tentang aplikasi ialah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris “Application” yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara umum, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu.

Dalam pengembangannya, aplikasi dapat dikategorikan dalam tiga kelompok, diantaranya :

1. Aplikasi desktop ; yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat PC komputer atau laptop.
2. Aplikasi mobile ; yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat mobile di mana untuk kategori ini penggunaannya sudah banyak sekali.
3. Aplikasi web ; yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet.

Umumnya suatu aplikasi dapat berjalan diberbagai perangkat yang dioperasikan oleh *operating system* (OS) yang ada di perangkat tersebut. Adapun beberapa kriteria yang menandakan suatu aplikasi berkualitas dan bermanfaat bagi penggunaannya;

- Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan user.
- Aplikasi dapat berjalan di multi-platform.
- Aplikasi dapat merespon intruksi dengan cepat serta membutuhkan *resource (processor, memory, storage)* yang rendah.

2.2.2. Aplikasi Pegadaian dan Pembelian Fashion Pria berbasis Android

Aplikasi pegadaian dan pembelian fashion pria adalah salah satu aplikasi berbasis android yang akan dirancang khusus untuk melakukan transaksi jual , beli dan gadai secara online dalam memenuhi kebutuhan pengguna untuk mendukung gaya hidup dan penampilan yang lebih menarik dengan memanfaatkan jaringan internet yang di dukung dengan seperangkat alat elektronik sebagai penghubung dengan jaringan internet.

2.3 JENIS BUS

Bus memang menjadi pilihan alat transportasi darat untuk berwisata dengan kapasitas banyak dan tujuan jauh sekalipun. Adanya perkembangan zaman, transportasi terus mengalami kemajuan dengan berbagai inovasi yang dilakukan Karoseri. Beberapa **Jenis Bus Pariwisata** di kategorikan menjadi beberapa Kapasitas dan Class.

Dengan adanya jenis bus yang ber macam – macam, membuat kita bingung untuk membedakannya. Terlebih lagi bus yang memiliki konfigurasi 2-1 yang sekarang menjadi incaran penyewa untuk berwisata Overland, dikarenakan akan lebih nyaman dan luas saat menempuh perjalanan jauh. **Jenis bus pariwisata** tersebut terletak pada interior dan ukuranya, bus ini bisa kita bedakan diantaranya:

1. Bus Big Top Class (Seats 2 – 1)
2. Bus Premier Class (Seats 2-2)
3. Medium Bus Executive Class 33 Seaters

DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

Definisi Android

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antar satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut *hyperlink*, Sedangkan *text* yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* . (Yuhefizer, 2009:2)

2.4. Kelebihan dan Kekurangan Sistem Operasi Android

Dalam menggunakan sistem operasi android, ada beberapa kelebihan dan juga kekurangan, kekurangan dan kelebihan sistem operasi android berikut penjelasannya

Kelebihan :

1. Penggunaan yang di rancang cukup mudah pada fitur-fitur aplikasi serta mudah untuk dipahami.
2. Aplikasi untuk sistem android juga dikembangkan secara up to date, dengan begitu kita dapat menemukan tampilan berbagai program dengan teknologi yang baru dengan fiturnya masing-masing.
3. Tersedia cukup banyak aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan secara gratis dengan masing-masing dari fungsinya secara resmi tersedia di Google Play Store.
4. Android juga dapat dikatakan sebagai sisten operasi berbasis Linux yang open source (Sumber terbuka) sehingga dapat dengan mudah untuk mengembang aplikasi-aplikasi yang lebih bagus dan modern.
5. Sistem Operasi Android bersifat multitasking yang artinnnya berguna untuk menjalankan berbagai jenis aplikasi secara mudah dan dapat menelusuri aplikasi Android yang diinginkan.
6. Pengguna bebas dapat memilih aplikasi-aplikasi mana yang ingin digunakan.
7. OS Android memiliki keunggulan dibandingkan sistem operasi lainnya. Contohnya seperti iOS pemilik Apple, dimana iOS hanya dapat digunakan oleh produk Apple sendiri. Adapun Android digunakan berbagai merk smartphone seperti **Samsung, Sonny Ericson, Motorola dan HTC**.
8. Kita juga dapat menginstal ROM yang dimodifikasi, tetapi pada sistem operasi android sendiri memiliki beberapa jenis custom ROM. Hal ini tidak dapat membahayakan perangkat smartphone.
9. Widget yang ada di homescreen bisa diakses dengan berbagai setting, cepat dan juga mudah.

Kekurangan :

1. Sistem operasi Android tampaknya menuntut pengguna untuk harus memiliki koneksi internet dalam keadaan aktif. Seperti minimalnya perlu koneksi GPRS. Hal ini agar perangkat siap untuk online sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan pengguna.
2. Memang terdapat banyak Aplikasi Android yang dapat digunakan secara gratis, akan tetapi seringkali pada aplikasi yang digunakan akan memunculkan iklan yang cukup mengganggu.

3. Baterai smartphone dengan sistem Android akan sangat boros dibandingkan OS lainnya, Hal tersebut disebabkan dengan banyaknya proses yang berjalan secara background yang membuat energi baterainya menjadi habis.

2.5 Flowchart

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. Flowchart merupakan cara penyajian dari suatu algoritma (Dwiki Andika, 2018).

Secara umum flowchart adalah penggambaran secara grafik dari langkah dan urutan prosedur dari suatu program dari suatu program. Flowchart digunakan untuk menganalisis guna memecahkan masalah kedalam sebuah segmen yang lebih kecil dan digunakan untuk memecahkan alternatif lain dalam pengoperasian. Dengan adanya flowchart dapat mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan di evaluasi lebih lanjut.

2.5.1 Tujuan membuat flowchart :

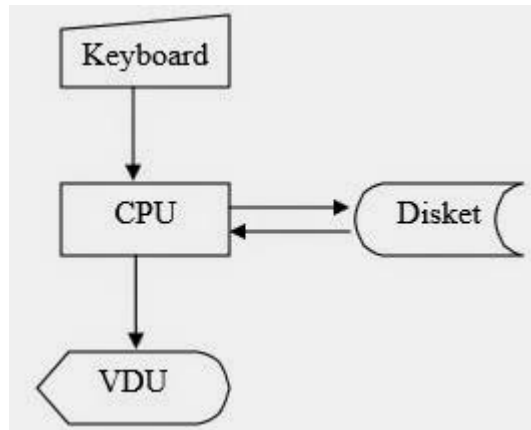
1. Menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah
2. Secara sederhana, terurai, rapi dan jelas.
3. Menggunakan simbol-simbol standar.

2.5.2 Model Flowchart

Dalam penulisan flowchart dikenal dua model, yaitu Sistem Flowchart dan Program Flowchart :

1. **System Flowchart**

Yaitu bagian yang memperlihatkan urutan prosedur dan proses dari beberapa file di dalam media tertentu. Melalui flowchart ini terlihat jenis media penyimpanan yang dipakai dalam pengolahan data.

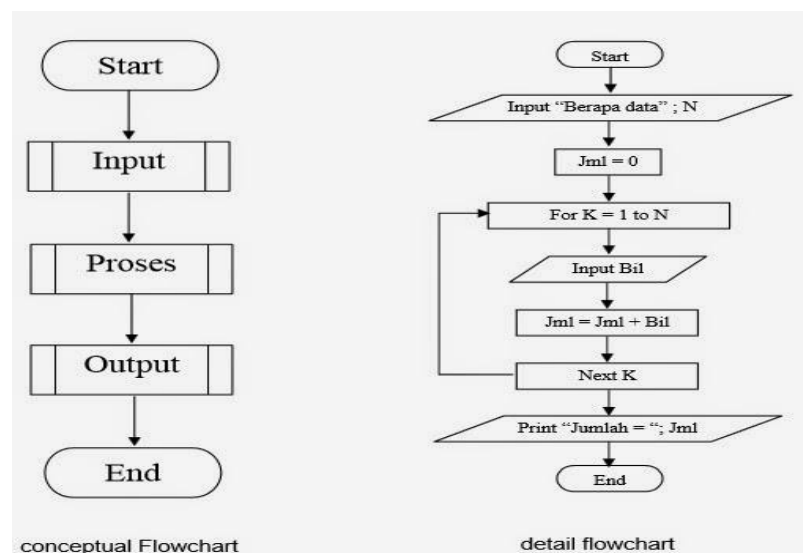


Selain itu juga menggambarkan file yang dipakai sebagai input dan output. Tidak digunakan untuk menggambarkan urutan langkah untuk memecahkan masalah namun hanya untuk menggambarkan prosedur dalam sistem yang dibentuk.

2. Program Flowchart

Yaitu bagan yang memperlihatkan urutan dan hubungan proses dalam suatu program. Dua jenis metode penggambaran program flowchart :





- Conceptual flowchart, menggambarkan alur pemecahan masalah secara global.
- Detail flowchart, menggambarkan alur pemecahan masalah secara rinci.



3. Simbol Flowchart


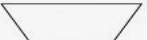
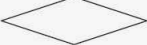

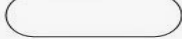


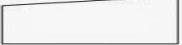
Simbol-simbol yang dipakai dalam flowchart dibagi menjadi 3 kelompok :

1. Flow Direction Symbols

	Simbol arus / flow, yaitu menyatakan jalannya arus suatu proses
	Simbol <i>communication link</i> , yaitu menyatakan transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain
	Simbol <i>connector</i> , berfungsi menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
	Simbol <i>offline connector</i> , menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda







Digunakan untuk menghubungkan simbol satu dengan yang lain di sebut juga connecting line.

2. Processing Symbols

	Simbol <i>process</i> , yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
	Simbol <i>manual</i> , yaitu menyatakan suatu tindakan (proses) yang tidak dilakukan oleh komputer
	Simbol <i>decision</i> , yaitu menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak
	Simbol <i>predefined process</i> , yaitu menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
	Simbol <i>terminal</i> , yaitu menyatakan permulaan atau akhir suatu program
	Simbol <i>keying operation</i> , Menyatakan segal jenis operasi yang diproses dengan menggunakan suatu mesin yang mempunyai keyboard
	Simbol <i>offline-storage</i> , menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu
	Simbol <i>manual input</i> , memasukkan data secara manual dengan menggunakan online keyboard

Menunjukkan jenis operasi pengolahan dalam suatu proses / prosedur input / output.

3. Symbol

	Simbol <i>input/output</i> , menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
	Simbol <i>punched card</i> , menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
	Simbol <i>magnetic tape</i> , menyatakan input berasal dari pita magnetis atau output disimpan ke pita magnetis
	Simbol <i>disk storage</i> , menyatakan input berasal dari disk atau output disimpan ke disk
	Simbol <i>document</i> , mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
	Simbol <i>display</i> , mencetak keluaran dalam layar monitor

Menunjukkan jenis peralatan yang digunakan sebagai media input atau output.



2.6 Basis Data

Menurut Salamadian (2018) Basis Data terdiri dari kata basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang. Sedangkan kata adalah catatan atas kumpulan fakta dunia nyata yang mewakili objek seperti manusia, barang, hewan, konsep, peristiwa, dan sebagainya yang diwujudkan dalam bentuk huruf, angka, simbol, gambar, teks, bunyi atau kombinasinya.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa Basis Data adalah sekumpulan data informasi yang telah diolah dan tersimpan serta dapat digunakan kembali apabila dibutuhkan.

2.7 MySQL

Menurut Sulhan (2007) MySQL merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun database. MySQL secara luas merupakan sebagai

tempat pengolahan database yang paling sering digunakan karena termasuk software open source yang berarti free untuk digunakan.

SQL memiliki fitur atau kapabilitas data yang beragam. Tipe data pada MySQL sangat beragam seperti Text, Float, Double, Char, Date dan masih banyak lainnya. MySQL mendukung penggunaan data field sebagai index dan memiliki tingkat keamanan yang cukup baik, karena didukung oleh Subnetmask, nama Host serta sandi yang terekripsi.

SPK membutuhkan sebuah database untuk menyimpan semua data server yang terintegrasi dengan user. Dengan adanya keterkaitan antara database dan program maka penyajian sistem informasi akan lebih lengkap dan terstruktur.

2.8 Penjelasan Data Primer dan Data Sekunder

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 Sekunder

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 yang dalam kegiatan penelitian mempunyai tujuan mengungkapkan fakta mengenai variabel yang diteliti. Tujuan untuk mengetahui (Goal of Knowing) haruslah dicapai dengan menggunakan metode atau cara-cara yang efisien dan akurat.

DATA primer yang diperoleh yang 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 penelitian yang perlu di pertimbangan pada rasio akurasi-efisiensi pada dalam penentuan metode pengambilan datanya. Yang di Artikan , ilah 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

Penelitian yang juga di perlu memperhatikan aspek signifikansi data bagi penelitiannya. Untuk data peranannya tidak begitu penting (trivial significance) umumnya peneliti akan tersedia mengurbankan segi akurasi demi mencapai efisiensi. Selain penggunaan sumber ganda, guna menghindarkan dilema akurasi-efisiensi, peneliti dapat kembali kepada penelaahan literatur dan berusaha memperoleh otoritas yang dapat dipercaya (Saifuddin Azwar, 2004)

2.9 Metodologi

Metodologi penelitian yang merupakan pada cara yang 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

2.10 PHP (Personal Home Page)

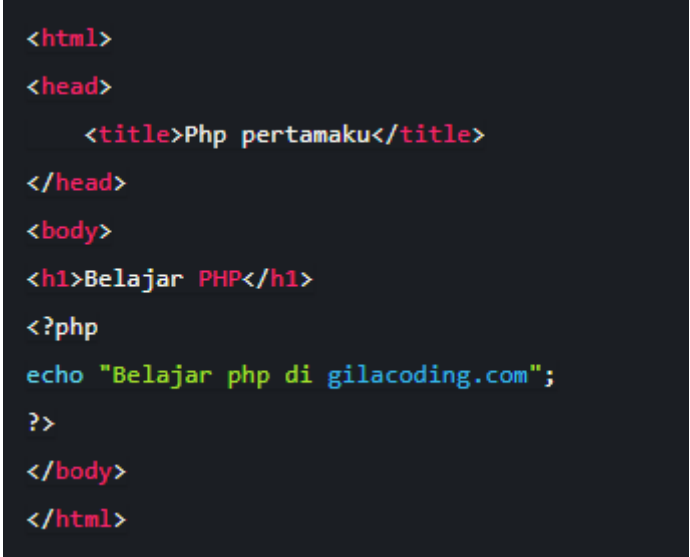
Php adalah bahasa pemograman yang sering disisipkan ke dalam HTML pada sinkatan php yaitu berasal dari kata *Hypertext Preprocessor*. Saat serjarah **PHP** pada awalnya merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal). **PHP** pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu **PHP** masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web.

PHP merupakan bahasa pemrograman yang kebanyakan digunakan untuk mengembangkan website. Jadi sebenarnya untuk membuat sistem berbasis web tidak harus menggunakan PHP. Namun karena fiturnya yang menarik dan dirasa memudahkan, maka kebanyakan pengembangan menggunakan bahasa pemrograman ini.

Sebelum ada PHP, pengembang kebanyakan menggunakan bahasa pemrograman HTML. Bahasa pemrograman ini sudah dapat membuat tampilan website, akan tetapi tampilan yang dihasilkan masih biasa saja. Biasa saja karena website masih bersifat statis atau tetap, tidak bisa menyesuaikan tampilan dengan kondisi pengguna.

Contoh script PHP :

```
<html>
<head>
    <title>Php pertamaku</title>
</head>
<h1>Belajar PHP</h1>
<?php
Echo "Belajar php di gilacoding.com";
?>
</body>
</html>
```



```
<html>
<head>
    <title>Php pertamaku</title>
</head>
<body>
<h1>Belajar PHP</h1>
<?php
echo "Belajar php di gilacoding.com";
?>
</body>
</html>
```


BAB III

METOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.1.1 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.

3.1.2 Waktu Penelitian

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

3.2 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 (<i>Hardware</i>)
1	Laptop / Komputer
2	RAM : 2GB

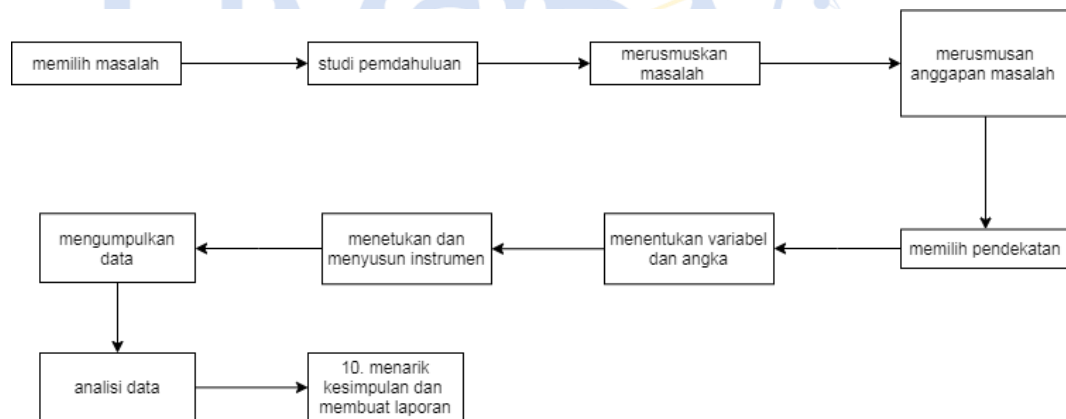
3	Penyimpan Internal : 16GB
4	Processor : 1.2 Ghz
5	Flashdisk 16GB

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 statistik dengan hipotesisnya. Setelah selesai menganalisiskan, masuk ke tahap penyusunan laporan

Tahapan pembuatan aplikasi sebagai berikut :

4. 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.

3.2.1 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 Sekunder

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 meningkatkan reliabilitas informasi yang diperoleh dari sumber sekunder. Peneliti juga perlu memperhatikan aspek signifikansi data bagi penelitiannya. Untuk data peranannya tidak begitu penting (trivial significance) umumnya peneliti akan

tersedia mengurbankan segi akurasi demi mencapai efisiensi. Selain penggunaan sumber ganda, guna menghindarkan dilema akurasi-efisiensi, peneliti dapat kembali kepada penelaahan literatur dan berusaha memperoleh otoritas yang dapat dipercaya (Saifuddin Azwar,2004)

3.2.2 Metodologi

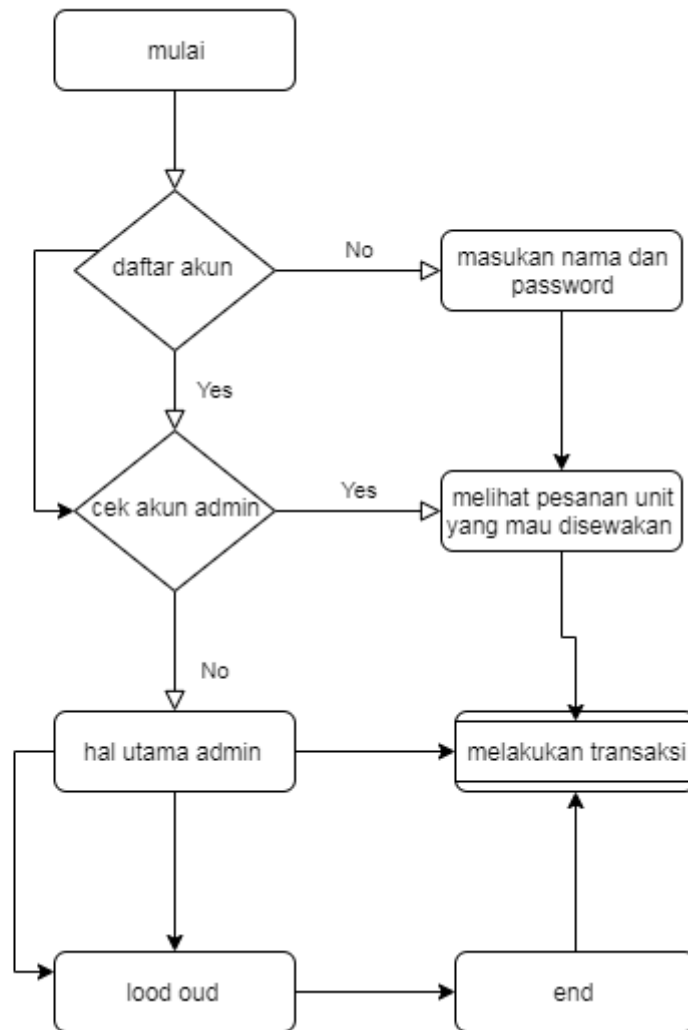
Metodologi penelitian merupakan cara untuk mengetahui hasil dari sebuah permasalahan yang spesifik, dimana permasalahan tersebut disebut juga dengan permasalahan penelitian.

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)

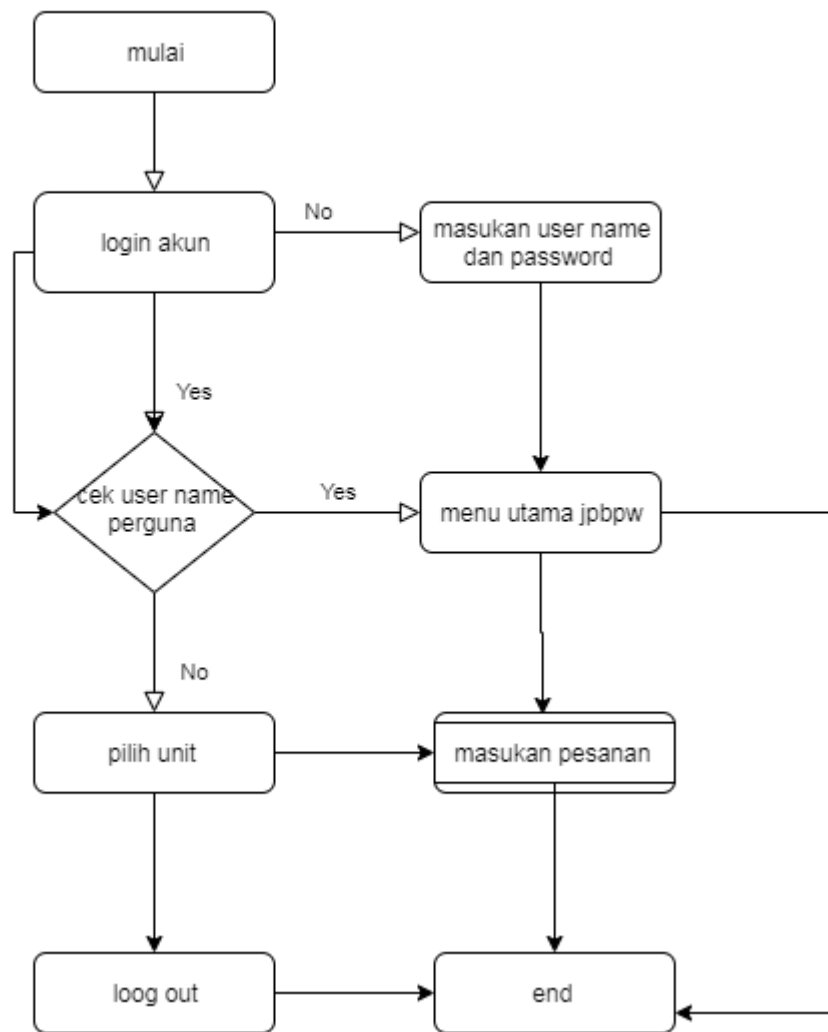
3.3 Kerangka Penelitian



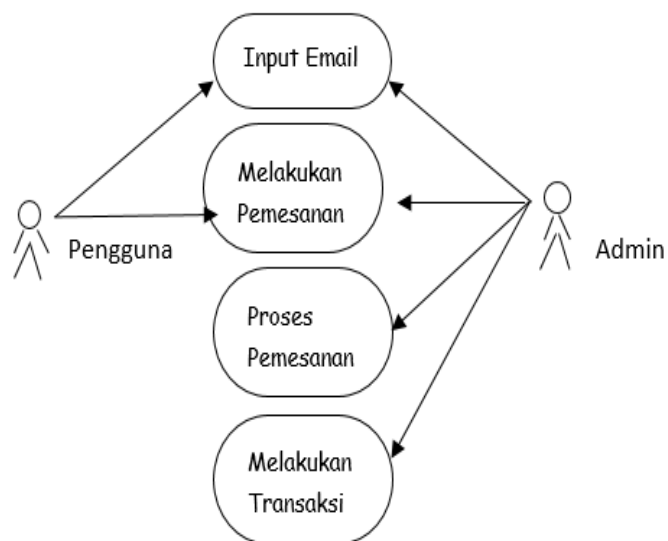
flowchart admin



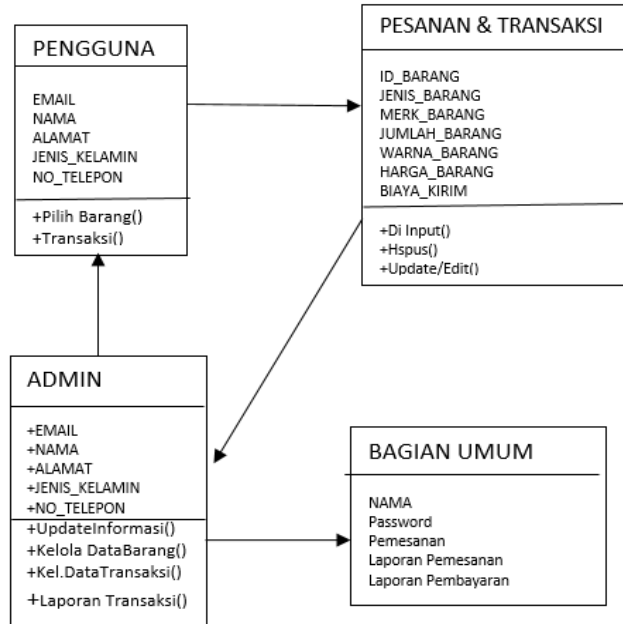
flowchat pengguna



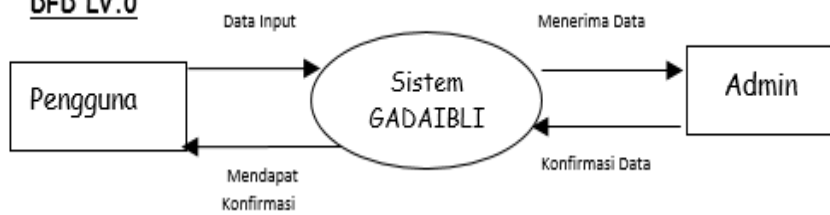
USE CASE



CLASS DIAGRAM

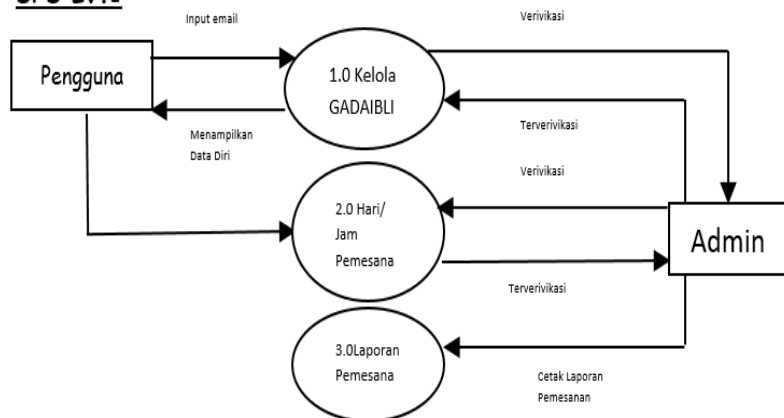


DFD LV.0



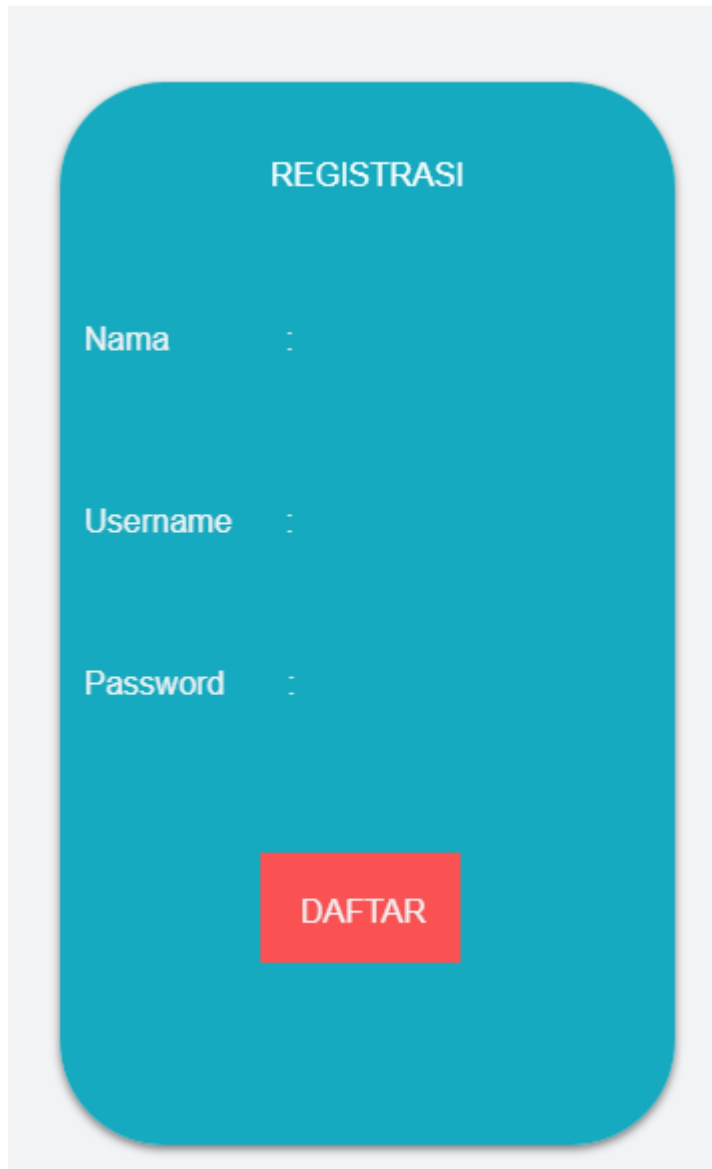
DARI SINI PENCERAHAN BERSEMI

DFD LV.1



3.4 User Interface

Klik tampilan aplikasi JPBPBW , Masukkan nama, username dan password sesuai yang tertera menu registrasi.

The image shows a registration form titled "REGISTRASI" on a teal background. It contains three input fields labeled "Nama", "Username", and "Password", each followed by a colon. Below these fields is a red button labeled "DAFTAR". The form is set against a light gray background.

REGISTRASI

Nama :

Username :

Password :

DAFTAR

Pilih tombol persewaan bus atau tombol persewaan elf sesuai dengan pilihan yang di inginkan.



Jika pilih tombol persewaan bus , maka ada tampilan nama bus , tempat duduk , jenis bus, warna bus, jumlah unit. Isi dengan benar lalu klik tombol pilih untuk melanjutkan.

PEGADAIAN

Nama Barang :

Ukuran Barang :

Jenis Barang :

Warna Barang :

Jumlah Barang :

Kembali

Pilih



Jika memilih untuk lanjut , maka ada tampilan jenis pembayaran, alamat penjemputan , kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten. Isi dengan benar lalu klik tombol pilih untuk melanjutkan.

PEGADAIAN

Jenis Pembayaran :

Alamat Pengiriman :

Kelurahan :

Kecamatan :

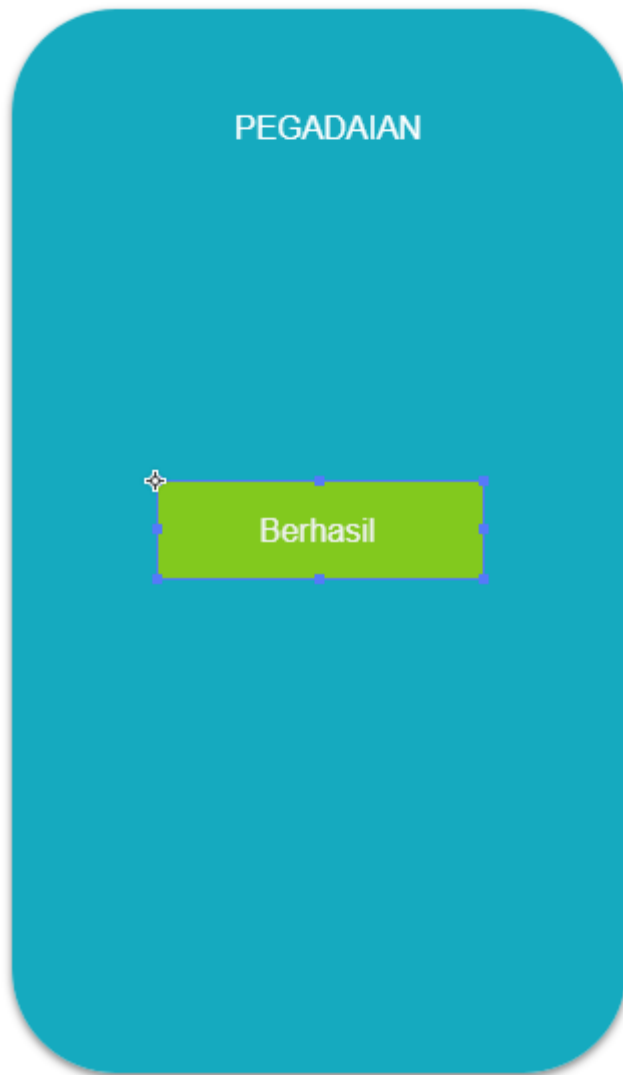
Kota/Kabupaten :

Kembali

Pilih



Jika pilihan melanjutkan , maka pesanan berhasil dan akan segera diproses.



Jika pilih tombol persewaan elf , maka ada tampilan nama elf , tempat duduk , jenis elf , jumlah unit . Isi dengan benar lalu klik tombol pilih untuk melanjutkan.

PENJUALAN

Nama Barang :

Ukuran Barang :

Jenis Barang :

Warna Barang :

Jumlah Barang :

Kembali

Pilih



Jika memilih untuk lanjut , maka ada tampilan jenis pembayaran, alamat pengiriman, kelurahan, kecamatan, kota/kabupaten. Isi dengan benar lalu klik tombol pilih untuk melanjutkan.

PENJUALAN

Jenis Pembayaran :

Alamat Pengiriman :

Kelurahan :

Kecamatan :

Kota/Kabupaten :

Kembali

Pilih



Jika pilihan melanjutkan , maka pesanan berhasil dan akan segera diproses.

