

**MERANCANG ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) UNTUK
PENGALAMAN *TOUR* DAN *TRAVEL* PADA PELANGGAN
DI SEVEN INC**

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Disusun oleh:
Muhammad Alwi Dahlan
NIM:412020611032

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
PONOROGO
2024

LAPORAN PKL
MERANCANG ANTAR MUKA PENGGUNA (UI/UX) UNTUK PENGALAMAN *TOUR*
DAN TRAVEL PADA PELANGGAN DI SEVEN INC

Dipersiapkan dan ditulis oleh



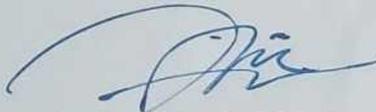
Muhammad Alwi Dahlan
NIM.412020611032

Dipertanggung jawabkan di depan Dosen Pembimbing Lapangan
Pada Senin, 12 Februari 2024

Oddy Virgantara Putra, S.Kom., M.T.
NIY.160589

Laporan ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Pembuktian PKL,

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



Dihin Murivatmoko, S.ST., M.T.
NIY. 150489

DAFTAR ISI

BAB 1	PENDAHULUAN	7
1.1	Latar belakang	7
1.2	Rumusan masalah	7
1.3	Tujuan	7
1.4	Manfaat	8
BAB 2	LANDASAN KEPUSTAKAAN	9
2.1	Profil Seven Inc Yogyakarta	9
2.2	Design Thinking	9
2.2.1	Pengertian Design Thinking	10
2.2.2	Tujuan Design Thinking	11
BAB 3	METODOLOGI	13
3.1	Metodologi	13
3.1.1	Studi Literatur	13
3.1.2	Research	14
3.1.3	Wireframe	14
3.1.4	Design	14
3.1.5	Prototyping	14
3.1.6	Testing dan monitoring	15
3.1.7	Pengambilan Kesimpulan dan Saran	15
BAB 4	ANALISIS DAN PERANCANGAN	16
4.1	Analisa Sistem	16
4.1.1	Analisa Permasalahan	16
4.1.2	Analisa Kebutuhan Umum	16
4.1.3	Desain Sistem	18
4.2	Desain User Interface System	24
4.2.1	Perancangan Wireframe Halaman Utama	24
4.2.2	Perancangan Wireframe Halaman Login dan Daftar	25
4.2.3	Perancangan Wireframe Halaman Detail Perjalanan	25
4.2.4	Perancangan Wireframe Halaman Dashboard User	26
4.2.5	Perancangan Wireframe Halaman Riwayat Perjalanan	26
4.2.6	Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Reward	27

4.2.7	Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Profile.....	27
4.2.8	Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Checkout Order.....	28
BAB 5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....	29
5.1	Implementasi Antar Muka.....	29
5.2	Pengujian Validasi.....	33
BAB 6	PENUTUP	36
6.1	Kesimpulan.....	36
6.2	Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA.....		37

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem User	17
Tabel 2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional Sistem	17
Tabel 3. Use Case Skenario Login Atau Daftar	19
Tabel 4. Use Case Skenario Pemesanan.....	20
Tabel 5. Use Case Skenario Pelaporan	21
Tabel 6. Use Case Skenario Pembayaran	23
Tabel 7. Use Case Skenario Pembatalan	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian	13
Gambar 2. Use Case Diagram Rancangan Tour Dan Travel	18
Gambar 3. Wireframe Halaman Login	25
Gambar 4. Wireframe Halaman Utama	25
Gambar 5. Wireframe Halaman Detail Perjalanan	26
Gambar 6. Wireframe Halaman Dashboard User	26
Gambar 7. Wireframe Halaman Dashboard Riwayat Perjalanan	27
Gambar 8. Wireframe Halaman Dashboard Reward	27
Gambar 9. Wireframe Halaman Dashboard Profile.....	28
Gambar 10. Wireframe Halaman Checkout Order	28
Gambar 11. Implementasi Halaman User (a) Home (b) Paket Tour (c) About Us (d) Travel.....	29
Gambar 12. Implementasi Halaman Login.....	30
Gambar 13. Implementasi Halaman Detail Perjalanan.....	30
Gambar 14. Implementasi Halaman Dashboard Utama User	31
Gambar 15. Implementasi Halaman Dashboard Riwayat Pemesanan	31
Gambar 16. Implementasi Halaman Reward	32
Gambar 17. Implementasi Dashboard Halaman Profile	32
Gambar 18. Implementasi Halaman Checkout Order.....	33
Gambar 19. Hasil pengujian validasi	35
Gambar 20. Foto Tempat PKL	38
Gambar 21. Foto Kegiatan PKL.....	38

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Dalam rangka menunjang aspek keahlian profesi INFORMATIKA Universitas Darussalam Gontor, telah mewajibkan mahasiswanya untuk melaksanakan tugas dari kampus yaitu praktek magang guna mencukupi nilai dan pengalaman kerja yang akan kita peroleh.

Praktek magang merupakan bentuk perkuliahan melalui kegiatan bekerja secara langsung di dunia kerja. Praktek magang ini merupakan suatu praktik bagi mahasiswa dengan tujuan mendapatkan suatu pengalaman dari kegiatan tersebut, yang nantinya dapat berguna untuk pengembangan profesi . kegiatan praktek magang dilaksanakan di *SEVEN INC* Yogyakarta. *SEVEN INC* Yogyakarta berdiri pada tahun 2012 yang pada awalnya bernama *TWELEVE INC* namun pada tahun 2017 nama *TWELEVE INC* berganti nama menjadi *SEVEN INC* yang berarti dalam bahasa jawa pitu (Tujuh) yang bermakna pitu pitulungan diharapkan menjadi pitulungan atau pertolongan. *SEVEN INC* adalah perusahaan yang berbasis penjualan online shop clothing pria.

Pemilihan lokasi di *SEVEN INC* sendiri adalah pernah menjadi salah satu penawaran praktek magang yang dianjurkan kampus dan menjadi salah satu tempat praktek magang yang banyak dicari oleh mahasiswa, di *SEVEN INC* juga menyediakan praktek magang untuk devisi *UI /UX* yang bisa menjadi modal pengalaman bagi saya sebagai mahasiswa INFORMATIKA guna pengembangan kemampuan dan menjadi pengembangan profesi.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dibahas dalam laporan ini antara lain:

1. Apakah ada aspek – aspek tertentu pada ux yang dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna?
2. Bagaimana persepsi pengguna terhadap navigasi dan struktur informasi pada aplikasi , dan apakah ada saran perbaikan?
3. Apakah sistem UI/UX kami sudah layak digunakan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya?

1.3 Tujuan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Melakukan berbagai kegiatan tugas project pembuatan UI/UX untuk aplikasi *Tour and Travel*.
2. Mengetahui kemampuan atau potensi dalam diri dalam pembuatan project tersebut.
3. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai dunia kerja di perusahaan professional yang bergerak dalam bisnis *cloting* pakaian pria.
4. Melatih mahasiswa langsung di lapangan baik tugas project kelompok maupun individu yang diharapkan dapat mengasah kemampuan bekerja.

1.4 Manfaat

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Mahasiswa
 - a. Sebagai sarana penerapan ilmu yang sudah di dapatkan saat perkuliahan.
 - b. Sebagai sarana untuk melatih pengembangan diri dalam dunia kerja.
 - c. Sebagai sarana menambah wawasan , relasi, pengetahuan dan pengalaman dalam dunia kerja.
2. Bagi instansi magang dan institut Universitas Darussalam Gontor
Terciptanya hubungan yang baik dan adanya pertukaran informasi antara *SEVEN INC* dengan Universitas Darussalam Gontor.

BAB 2 LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Profil Seven Inc Yogyakarta

Seven INC, yang sebelumnya bernama *Twelve INC* didirikan di Kota Gudeg, Jogja, tepatnya di daerah Banguntapan, Bantul oleh Rekario Danny Sanjaya bersama dengan rekan-rekan bisnisnya sejak tahun 2012. Perusahaan digital *creative* ini identik dengan anak muda sebagai punggawanya. Sampai tahun 2017, nama *Twelve INC* berganti menjadi *Seven INC* dengan harapan membawa semangat baru, dari kata “*Seven*” yang dalam bahasa Jawa berbunyi “*Pitu*”, diharapkan menjadi “*Pitulungan*” atau “*Pertolongan*” atau “*Solusi*” untuk berbagai kebutuhan pelanggan.

Berikut penjelasan portofolio bisnis *Seven INC*:

Clothing/Apparel Pria

Tahun 2013 sampai 2016, *Seven Inc* berkembang pesat dengan berfokus pada industri *clothing/apparel* pria. Brand-brand apparel pria yang dikembangkan diantaranya adalah *Crows Denim*, *Goog On Fashion*, *Bisnis Distro*, *Full Metal Spirit* dan masih banyak lagi. Produk *apparel* pria yang dirilis sejak awal berdirinya perusahaan ini berupa jaket, blazer, jas, t-shirt, kemeja, celana dan slayer/bandana. Dua tahun berkembang & mulai dikenal masyarakat luas, item produk baru pun diluncurkan seperti tas denim, dompet kulit dan *accessoris* pria lainnya. Dengan sistem online, *Seven Inc* selalu memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi customer dalam membeli baju tanpa harus mencari toko.

Visi dan Misi

Visi

“Menjadi salah satu perusahaan digital terbesar di Indonesia mengutamakan kepuasan pelanggan dengan memberikan pilihan produk dan jasa terbaik serta pelayanan terbaik”

Misi

1. Memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggan.
2. Mempermudah pemesanan produk atau jasa serta proses penyelesaian yang cepat.
3. Perbaiki secara terus menerus dalam hal kualitas produk dan jasa serta kualitas SDM.

2.2 Design Thinking

Masalah umum yang sering dihadapi pelanggan adalah pengalaman yang rumit atau membingungkan saat menggunakan layanan pelanggan suatu perusahaan. Pelanggan sering kali mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka perlukan, menghubungi dukungan, dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Pemikiran desain berfokus pada pemahaman

mendalam tentang pengalaman pelanggan dan karenanya memberikan solusi. Dengan melihat secara mendalam kebutuhan, keinginan, dan tantangan pelanggan, perusahaan dapat menjadikan layanan pelanggan lebih intuitif, mudah diakses, dan dipersonalisasi. Melalui pendekatan ini, perusahaan dapat menciptakan sistem dukungan pelanggan yang lebih efektif dan ramah pengguna, mengurangi frustrasi pelanggan dan meningkatkan kepuasan.

Masalah umum yang sering dihadapi pelanggan adalah pengalaman yang rumit atau membingungkan saat menggunakan layanan pelanggan suatu perusahaan. Pelanggan sering kali mengalami kesulitan dalam menemukan informasi yang mereka perlukan, menghubungi dukungan, dan menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Pemikiran desain berfokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman pelanggan dan karenanya memberikan solusi. Dengan melihat secara mendalam kebutuhan, keinginan, dan tantangan pelanggan, perusahaan dapat menjadikan layanan pelanggan lebih intuitif, mudah diakses, dan dipersonalisasi. Melalui pendekatan ini, perusahaan dapat menciptakan sistem dukungan pelanggan yang lebih efektif dan ramah pengguna, mengurangi frustrasi pelanggan dan meningkatkan kepuasan.

Design Thinking merupakan pendekatan yang sangat penting dalam pengembangan inovasi dan pengembangan antarmuka pengguna (UI/UX), karena berfokus pada empati pengguna. Hal ini memungkinkan tim untuk benar-benar memahami kebutuhan, keinginan, dan tantangan pengguna. Dengan pemahaman yang lebih baik, solusi yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Menurut Candra Wardana & Gusti Lanang Putra Eka Prisma (2022) bahwa metode *design thinking* merupakan pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang dibentuk seperti keperluan desainer untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, teknologi dan kebutuhan bisnis. Metode ini melakukan pendekatan berbasis solusi yang akan digunakan untuk penyelesaian masalah.

Menurut Refly Ilham Syabana et al. (2020) bahwa Desain sebenarnya berakar pada kemampuan berpikir yang berbeda yang disebut "*design thinking*". Cara berpikir tradisional kita terutama didasarkan pada pengenalan pola. Sementara itu, berbeda dalam kemampuan berpikir desain yang didasarkan pada pola baru penciptaan. Pola berpikir kreatif (*creative thinking*) sebagai komponen penting dalam *design thinking*. *Design thinking* seharusnya dilihat untuk menjadi sektor seperti halnya *critical thinking*.

2.2.1 Pengertian Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan kreatif dan inovatif untuk pemecahan masalah yang menempatkan pengguna sebagai pusatnya. Pendekatan ini menggabungkan empati pengguna, pemikiran kreatif, dan pemecahan masalah untuk menciptakan solusi yang efektif. Ini melibatkan serangkaian langkah untuk memahami masalah secara menyeluruh, mengidentifikasi solusi yang mungkin, dan membuat prototipe serta pengujian untuk mencapai solusi optimal.

Dalam pengembangan produk, *design thinking* berfungsi untuk:

- *Design thinking* membantu dalam memahami kebutuhan, tujuan, dan masalah pengguna.
- *Design thinking* membantu dalam merancang produk yang tidak hanya memenuhi fungsi teknisnya, tetapi juga memperhitungkan pengalaman pengguna yang memuaskan.
- *Design thinking* mendorong pemikiran kreatif dan inovatif dalam pengembangan produk.
- *Design thinking* mempromosikan kerja tim yang kolaboratif, di mana berbagai perspektif dan keahlian dapat digabungkan untuk menghasilkan solusi yang lebih baik dan lebih *holistik*.

Oleh karena itu agar *Design Thinking* dapat menjalankan fungsinya, maka diperlukan :

- Memahami pengguna dengan mendalam adalah kunci dalam *design thinking*.
- Pendekatan *design thinking* memerlukan pemikiran kreatif. Tim harus terbuka terhadap ide-ide baru.

2.2.2 Tujuan Design Thinking

Tujuan *Design Thinking* pada dasarnya bertujuan agar perusahaan dapat mengenali pelanggan secara lebih detail dan melayani mereka sesuai kebutuhannya. Secara umum, beberapa aktivitas dari konsep *Design Thinking* adalah sebagai berikut:

1. Memahami Pengguna (*User Understanding*)

Tujuan utama dari pendekatan *design thinking* dalam memahami pengguna (*user understanding*) adalah untuk mendalami secara holistik pengalaman, kebutuhan, dan harapan pengguna terhadap produk atau layanan yang dikembangkan. Ini melibatkan proses menyeluruh dalam mengumpulkan data, melakukan observasi, wawancara, serta menganalisis pola perilaku untuk menciptakan pemahaman yang mendalam tentang latar belakang, preferensi, dan tantangan yang dihadapi oleh pengguna.

Pemahaman yang lebih mendalam tentang pengguna memberikan para desainer dan pengembang wawasan berharga untuk menciptakan produk yang lebih efisien dan bermanfaat. Langkah ini memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya memenuhi persyaratan fungsional, namun juga menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan relevan bagi pengguna akhir. Dengan memahami pengguna secara mendalam, pemikiran desain membuka pintu untuk mengembangkan produk yang lebih bertarget yang memenuhi beragam kebutuhan dan preferensi pengguna.

2. Menciptakan Solusi Berfokus Pengguna (*User-Centric Solutions*)

Merancang produk dan layanan yang sepenuhnya mempertimbangkan kebutuhan, keinginan, dan pengalaman pengguna sebagai titik sentral pengembangan. Pendekatan ini memungkinkan pengembang untuk memahami dengan tepat bagaimana pengguna akan berinteraksi dengan produk yang mereka

buat dan menyesuaikan desain agar sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

Melalui pendekatan ini, pemikiran desain bertujuan untuk menciptakan produk yang tidak hanya efisien secara teknis, tetapi juga berfokus pada kepuasan pengguna. Solusi yang diciptakan dibuat dengan mempertimbangkan seluruh aspek dari sudut pandang pengguna, menciptakan interaksi intuitif, pengalaman menyenangkan, dan solusi relevan yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pemikiran desain berfungsi untuk memastikan bahwa setiap elemen produk atau layanan yang dikembangkan dirancang secara proaktif untuk memberikan nilai dan kenyamanan kepada pengguna akhir.

3. Kolaborasi Tim (*Team Collaboration*)

Tujuan dari pemikiran desain dalam kolaborasi tim adalah untuk menumbuhkan sinergi antara anggota tim dengan latar belakang dan keahlian yang berbeda untuk mengembangkan solusi yang lebih komprehensif dan inovatif. Pendekatan ini menekankan pentingnya bekerja sama dan memanfaatkan keterampilan unik setiap individu untuk menciptakan lingkungan yang mendukung ide-ide baru dan pemikiran kreatif.

Melalui kolaborasi yang kuat, pemikiran desain memungkinkan tim untuk lebih memahami tantangan yang mereka hadapi dalam pengembangan produk. Kolaborasi antar anggota tim membantu melihat masalah dari sudut pandang yang berbeda, memungkinkan solusi yang lebih kreatif dan efektif. Oleh karena itu, tujuan kolaborasi tim dalam pemikiran desain adalah untuk menciptakan lingkungan kerja di mana anggota tim dapat saling mendukung, memotivasi, dan melengkapi dalam mengembangkan solusi optimal.

4. Peningkatan Pengalaman Pengguna (*User Experience Enhancement*)

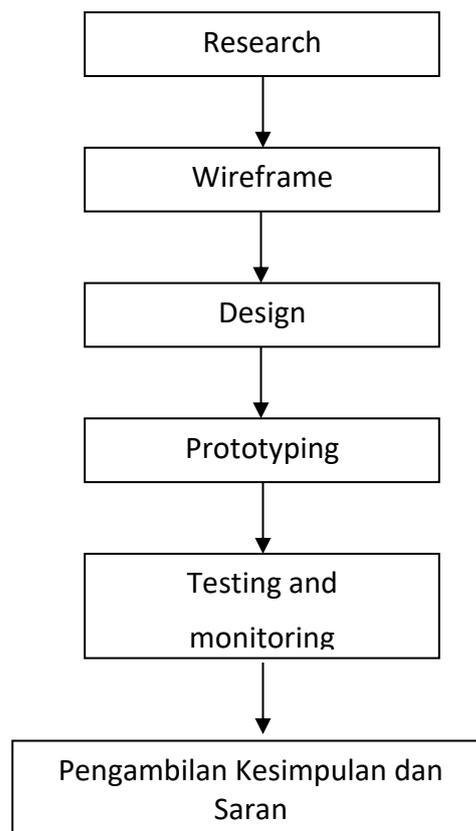
Tujuan utama dari pemikiran desain dalam konteks peningkatan pengalaman pengguna adalah untuk memastikan bahwa setiap interaksi pengguna dengan suatu produk atau layanan menciptakan pengalaman yang menyenangkan, intuitif, dan memuaskan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik, mulai dari navigasi yang mudah hingga tata letak yang jelas, dengan tetap mempertimbangkan aspek emosional dan psikologis pengguna.

Melalui desain yang berpusat pada pengguna, pemikiran desain berperan dalam menciptakan solusi yang lebih efisien dan ramah pengguna. Tujuannya adalah untuk memberikan nilai tambah dan kenyamanan kepada pengguna di setiap tahap interaksinya dengan produk dan layanan, serta membangun hubungan positif antara produk dan pengguna. Oleh karena itu, meningkatkan pengalaman pengguna dalam pemikiran desain akan menghasilkan produk yang lebih menarik, efektif, dan relevan serta mencapai kepuasan pengguna yang lebih tinggi.

BAB 3 METODOLOGI

3.1 Metodologi

Pada bab Metodologi ini akan membahas mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan *UI/UX Tour and travel*. Metodologi penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu studi *research*, *wireframe*, *design*, *prototyping* dan *testing/monitoring*, implementasi rancangan tampilan kesimpulan dan saran. Tahapan-tahapan dalam penelitian tersebut diilustrasikan dalam diagram penelitian.



Gambar 1. Tahap-Tahap Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

Tahapan studi pada penelitian ini adalah mempelajari literatur dari beberapa bidang informasi dan pustaka yang berkaitan dengan rancangan dan pembuatan tampilan *tour and travel*. Literatur diperoleh dari paper, jurnal, penelitian sebelumnya serta referensi online. Literatur-literatur yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem diantaranya:

1. Pengembangan rancangan tampilan rekomendasi
2. *Design Thinking*

3.1.2 Research

Terdapat banyak cara dalam riset, namun tidak perlu melakukannya semua. Cukup lakukan yang sesuai kebutuhan. Ada dua langkah penting yang bisa diambil: mencari yang sesuai dengan *Tour and Travel* yang relevan dan menganalisis pasar atau pesaing. Langkah-langkah ini dilakukan melalui diskusi bersama tim dan mentor proyek.

3.1.3 Wireframe

Membuat wireframe merujuk pada pembuatan sketsa awal dalam proses desain. Sketsa ini memiliki tingkat ketelitian rendah (*low-fidelity*). Meskipun tujuan akhirnya adalah desain yang lebih canggih (*high-fi*), namun kesederhanaan ini penting untuk pemahaman yang mendalam terhadap alur kerja yang menjadi dasar produk kita.

Pada tahap awal ini, terdapat banyak interaksi dengan tim dan mentor terkait cara kerja dan kemungkinan-kemungkinannya. Berbagai ide dieksplorasi dari berbagai perspektif, termasuk aspek aksesibilitas dan kemudahan penggunaan. Dengan demikian, ketika kita melangkah ke level yang lebih canggih, sebagian besar pertanyaan sudah mendapatkan jawaban.

3.1.4 Design

Tugas utama kita sebagai desainer adalah mengubah ide menjadi desain *mockup* (representasi visual dari produk yang direncanakan) dengan menggunakan Figma.

Ketika mendesain, pastikan untuk selalu mengikuti prinsip-prinsip desain yang ada dengan mengacu pada Pedoman yang telah tersedia. Pedoman ini bisa bersifat spesifik (tergantung platform; iOS, Android, Web) dan ada pula yang bersifat umum. Keduanya sama pentingnya, seperti aturan lalu lintas yang jika dilanggar akan berdampak buruk pada desainmu.

Selalu prioritaskan *Usability* dan *Accessibility* dalam desainmu. Setelah dua aspek ini terpenuhi, kamu bisa mengekspresikan kreativitasmu sebebaskan mungkin dalam aspek keindahan dan kesenangan (*aesthetic* dan *pleasure*).

3.1.5 Prototyping

Meskipun tidak diwajibkan, membuat desain statis menjadi *prototype* bisa sangat membantu komunikasi dengan pengembang untuk menjelaskan ide secara lebih lengkap dan jelas. *Prototype* juga bisa digunakan untuk *user testing* atau presentasi kepada mentor.

Ada banyak alat yang bisa digunakan untuk membuat *prototype*. Pilihlah alat yang dapat menghasilkan *prototype* yang paling mirip dengan produk akhir. Jika kamu mendesain website, pilih alat *prototyping* yang bisa menerapkan interaksi dalam bentuk HTML, CSS, dan JS. Jika kamu mendesain aplikasi, pilih alat *prototyping* yang menerapkan interaksi dalam kode khusus Android dan iOS, atau setidaknya dalam bentuk library yang bisa digunakan oleh pengembang.

Semakin mirip *prototype* dengan bentuk akhirnya, semakin baik. Orang sering bilang: "*It's the closest design to reality that what makes prototyping valuable*"

Namun, jika kamu baru memulai, mulailah dengan familiarisasi rapid *prototyping* seperti yang bisa dilakukan dengan Figma. Ini adalah langkah awal yang baik dan bermanfaat.

3.1.6 Testing dan monitoring

Hasil *prototype* dapat digunakan untuk *testing*. *Testing* bertujuan untuk memvalidasi bahwa desain kita sudah sesuai dengan tujuan. Hasil *testing* akan menentukan bagian mana dari desain kita yang perlu diperbaiki, dioptimasi, atau bahkan diganti.

3.1.7 Pengambilan Kesimpulan dan Saran

Pengambilan kesimpulan dilakukan setelah semua tahap perancangan, implementasi dan pengujian selesai dilakukan. Kesimpulan didasarkan pada hasil pengujian terhadap rancangan yang telah diterapkan. Lalu tahap akhir dari penulisan dokumen penelitian ini adalah penulisan saran yang dimaksudkan agar penelitian berikutnya dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada pada rancangan tampilan, serta memberikan pertimbangan atas pengembangan rancangan tampilan selanjutnya.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN

4.1 Analisa Sistem

4.1.1 Analisa Permasalahan

Pelanggan yang bepergian sering kali menghadapi beberapa tantangan yang memengaruhi keseluruhan pengalaman mereka. Salah satunya adalah kurangnya informasi yang jelas mengenai tujuan, transportasi, dan aktivitas, sehingga dapat menimbulkan kebingungan dan ketidakpastian. Solusinya adalah dengan memberikan panduan yang komprehensif dan mudah diakses baik melalui aplikasi mobile maupun informasi online yang terus diperbarui. Memberikan informasi yang tepat akan membantu pelanggan merencanakan perjalanan mereka dengan lebih percaya diri.

4.1.2 Analisa Kebutuhan Umum

Rancangan tampilan sistem *Tour and Travel* merupakan suatu rancangan sistem berbasis website yang dapat memudahkan pelanggan dalam melihat beserta rekomendasi tiap-tiap tempat perjalanan guna untuk pengambilan keputusan layanan terbaik terhadap tempat yang ingin di kunjungi. Rancangan ini memiliki fitur-fitur yang dapat memudahkan pengguna dalam mengupdate dan mengakses data maupun informasi semua tempat. Pelanggan harus melakukan *login* dengan *user ID* dan *password* yang benar sebelum masuk ke sistem. Setelah *login* berhasil, user bisa menggunakan semua fitur yang telah disediakan.

Pada bab ini dijelaskan juga mengenai kebutuhan rancangan sistem yang akan digunakan baik kebutuhan fungsional maupun non fungsional dari perangkat lunak. Desain sistem yang akan dibangun diimplementasikan dengan menggunakan *Use Case Diagram*. Pembuatan *User Interface* (UI) menggunakan *figma*, serta menggunakan tool *figjam* untuk membuat diskusi Bersama tim.

1. Kebutuhan Fungsional

Di bawah ini merupakan beberapa kebutuhan fungsional sistem baik dari segi pengguna maupun dari sistem yang digunakan yang akan dijelaskan pada tabel berikut:

A. Pengguna : User

No	Fitur	Nama Fungsi	Kebutuhan Pengguna	Kebutuhan Sistem
1.	Log in dan Sign up	Masuk dan daftar ke sistem	User dapat masuk atau mendaftar sebagai pelanggan ke sistem	Sistem menampilkan form untuk daftar
2.	Home page user	Informasi	User dapat melihat destinasi pilihan dan benefit yang didapat	Sistem menampilkan destinasi pilihan

3.	Paket tour user	Jenis paket	User dapat memilih dan mencari paket liburan yang sesuai	Sistem menampilkan dan filter paket tour
4.	Contact us	Hubungi	User dapat menghubungi pengelola tour	Sistem menampilkan kontak dan lokasi pengelola
5.	Dashboard travel user	Dashboard	User melihat destinasi yang dipesan, saran destinasi, dan cara mudah pesan	Sistem menampilkan destinasi yang dipesan
6.	Dashboard Riwayat user	Riwayat	User melihat riwayat order	Sistem menampilkan riwayat order
7.	Dashboard reward user	Reward	User melihat poin dan reward yang bisa ditukar	Sistem menampilkan berbagai hadiah
8.	Dashboard profile user	Mengatur profile	User dapat mengatur akun personal	Sistem menampilkan setting account dari email, address dan password
9.	Dashboard checkout	Checkout	User bisa checkout order tour	Sistem menampilkan opsi untuk checkout
10.	Dashboard detail tour	Detail	User dapat melihat riwayat detail order	Sistem menampilkan detail order

Tabel 1. Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem User

2. Kebutuhan Non Fungsional

No	Paramater	Deskripsi Kebutuhan
1.	Accessibility	Memastikan bahwa setiap individu, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif, dapat mengakses dan menggunakan produk digital tanpa hambatan.
2.	Usability	seberapa mudah pengguna dapat mempelajari dan menggunakan produk untuk mencapai tujuannya serta tingkat kepuasan pengguna terhadap produk tersebut.

Tabel 2. Analisa Kebutuhan Non Fungsional Sistem

3. Pengembangan dan Platform

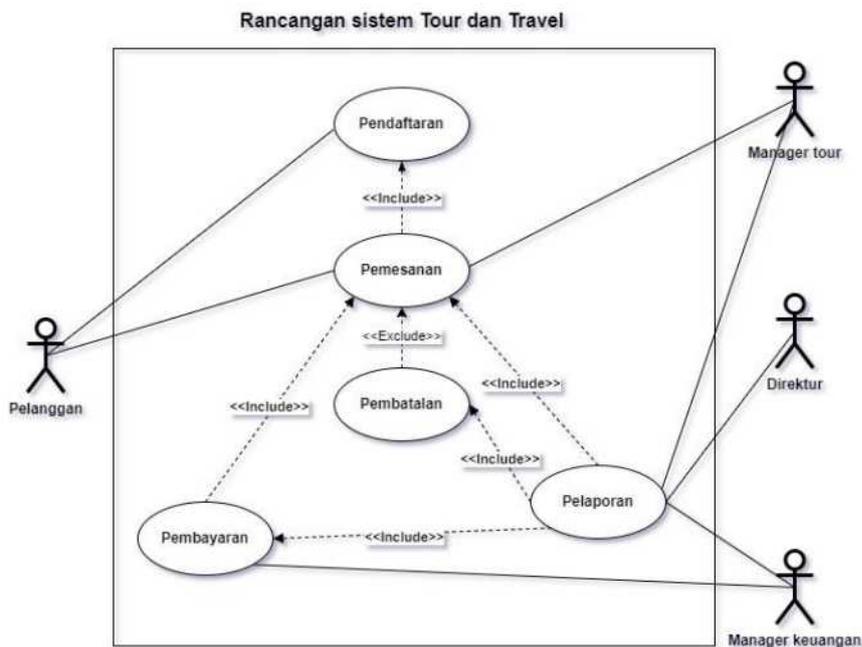
Rancangan tampilan *Tour and Travel*, dibangun dengan menggunakan figma. Sistem ini dikembangkan sebagai rancangan yang digunakan untuk memudahkan pelanggan menentukan perjalanan yang mudah dan menyenangkan. Selain itu terdapat rekomendasi perjalanan dari tiap-tiap daerah yang akan membantu pelanggan dalam mengambil keputusan terbaik perjalanan.

Setelah diidentifikasi masalah serta faktor-faktor yang digunakan sebagai dasar penyelesaian masalah maka akan dibuat rancang tampilan yang akan digunakan sebagai alternatif pengambilan keputusan. Rancang bangun ini kemudian dibuat implementasinya dalam sebuah perangkat lunak yang diharapkan dapat memudahkan penggunanya untuk mengaplikasikan sistem pendukung keputusan perjalanan ini.

4.1.3 Desain Sistem

Model perancangan yang digunakan untuk menggambarkan Rancangan *Tour and Travel* diantaranya *Use Case Diagram*.

4.1.3.1 Skenario Use Case



Gambar 2. Use Case Diagram Rancangan Tour Dan Travel

4.1.3.2 Skenario Use Case

Item	Deskripsi
Nama Use Case	Login atau Pendaftaran

Deskripsi	<i>Use case</i> ini menjelaskan bagaimana <i>User</i> melakukan proses login/daftar pada sistem
Aktor	<i>User</i>
Pra-Kondisi	User telah mengakses website tour dan travel pada browser dan menampilkan halaman utama (home) sistem
Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> · <i>User</i> mengklik menu '<i>user</i>' yang tersedia pada halaman sistem · <i>User</i> mengklik menu '<i>login</i>' / '<i>daftar</i>' · Sistem akan menampilkan halaman <i>login</i> · <i>User</i> memasukkan <i>user ID</i> dan <i>password</i> · <i>User</i> mengklik tombol '<i>sign in</i>'
Post-Kondisi	<i>User</i> telah masuk ke halaman dashboard utama sistem
Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> · Jika user ingin menyimpan identitas, cukup daftar dengan mengklik tombol 'Daftar'. · Jika user tidak memasukkan user ID dan password yang benar, atau user tidak mengisi form, sistem akan menampilkan pesan 'Login Failed'.

Tabel 3. Use Case Skenario Login Atau Daftar

Item	Deskripsi
Nama Use Case	Pemesanan
Deskripsi	Menggambarkan proses pemesanan tour dan travel yang melibatkan dua aktor utama, yaitu Manager Tour dan Pelanggan. Manager Tour bertanggung jawab untuk memproses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan. Proses ini mencakup pemilihan paket tur, pengisian informasi pemesanan, dan konfirmasi pemesanan.
Aktor	<i>Manager tour, user</i>
Pra-Kondisi	<i>Manager tour</i> dan <i>user</i> membuka <i>sistem</i>
Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Pelanggan</i> memilih paket tour <ul style="list-style-type: none"> · <i>Pelanggan</i> memilih paket tur yang diinginkan dari daftar paket yang disediakan. 2. <i>Isi data informasi</i>

	<ul style="list-style-type: none"> · Pelanggan mengisi formulir pemesanan dengan detail seperti nama, kontak, jumlah peserta, tanggal keberangkatan, dan informasi lainnya yang diperlukan. <p>3. <i>Verifikasi dan konfirmasi</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Manager Tour memverifikasi informasi pemesanan yang diisi oleh pelanggan. · Jika informasi valid, Manager Tour mengonfirmasi pemesanan dan menghitung total biaya. · Jika ada masalah, Manager Tour memberikan notifikasi kepada pelanggan untuk perbaikan. <p>4. <i>Pembayaran</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan total biaya pemesanan. · Manager Tour memverifikasi pembayaran dan mengonfirmasi pemesanan setelah pembayaran berhasil.
Post-Kondisi	Sistem menampilkan halaman pesan yang berhasil dipilih
Alternatif	Jika paket tur yang dipilih oleh pelanggan tidak tersedia atau sudah penuh, Manager Tour memberikan pilihan alternatif atau menginformasikan ketersediaan lainnya.

Tabel 4. Use Case Skenario Pemesanan

Item	Deskripsi
Nama Use Case	Pelaporan
Deskripsi	Proses pembuatan dan manajemen laporan yang melibatkan informasi pemesanan, pembatalan, dan pembayaran tur dan perjalanan.
Aktor	<i>Manager tour, Direktur, Manager keuangan</i>
Pra-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Pengguna (Manager Tour, Direktur, atau Manager Keuangan) telah masuk ke sistem. · Data pemesanan, pembatalan, dan pembayaran tur dan perjalanan sudah tercatat dan terdokumentasi.

Tindakan	<p>1. <i>Manager tour</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Memilih opsi pembuatan laporan tur yang mencakup informasi pemesanan, pembatalan, dan pembayaran. · Menentukan parameter laporan seperti rentang tanggal dan jenis laporan. · Mengonfirmasi pilihan dan mengirimkan permintaan laporan. <p>2. <i>Direktur</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Mengakses laporan yang telah dibuat oleh Manager Tour. · Menambahkan komentar atau melakukan persetujuan terhadap laporan. · Menyimpan laporan yang telah disetujui. <p>3. <i>Manager keuangan</i></p> <ul style="list-style-type: none"> · Menerima laporan dari Manager Tour atau Direktur. · Melakukan analisis keuangan terkait pemesanan, pembatalan, dan pembayaran tur. · Memberikan feedback atau menyetujui laporan untuk pengeluaran keuangan.
Post-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Laporan berhasil dibuat dan disimpan dalam sistem dengan informasi pemesanan, pembatalan, dan pembayaran yang akurat. · Direktur memberikan persetujuan atau memberikan feedback terhadap laporan. · Manager Keuangan menyetujui laporan untuk pengeluaran keuangan yang terkait dengan pemesanan, pembatalan, dan pembayaran tur.
Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Persetujuan direktur ditolak</i> Jika Direktur menolak persetujuan laporan, sistem memberikan notifikasi kepada Manager Tour untuk melakukan perubahan atau klarifikasi.

Tabel 5. Use Case Skenario Pelaporan

Item	Deskripsi
Nama Use Case	Pembayaran
Deskripsi	Mencakup proses pembayaran yang melibatkan pemesanan tur dan perjalanan. Manager Keuangan bertanggung jawab untuk mengelola transaksi pembayaran terkait dengan pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan.
Aktor	<i>Manager keuangan</i>
Pra-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Pengguna (Manager Keuangan) telah masuk ke sistem. · Data pemesanan tur dan perjalanan sudah tercatat dalam sistem.
Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Memeriksa pesanan</i> <ul style="list-style-type: none"> · Manager Keuangan memeriksa daftar pemesanan yang perlu dibayarkan. · Menentukan metode pembayaran yang akan digunakan 2. <i>Pengelolaan pembayaran</i> <ul style="list-style-type: none"> · Mengonfirmasi jumlah yang harus dibayarkan untuk setiap pemesanan. · Memproses transaksi pembayaran dengan menggunakan metode yang dipilih. 3. <i>Verifikasi pembayaran</i> <ul style="list-style-type: none"> · Memastikan bahwa pembayaran telah berhasil diproses. · Menandai pemesanan sebagai "Dibayar" dalam sistem.
Post-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Pembayaran berhasil diproses dan dicatat dalam sistem. · Pemesanan ditandai sebagai "Dibayar" untuk referensi dan pelacakan selanjutnya.
Alternatif	<ul style="list-style-type: none"> · <i>Refund pembayaran</i> Jika terjadi pembatalan atau pengembalian dana, Manager Keuangan memproses refund sesuai kebijakan perusahaan. · <i>Pemesanan tidak valid</i>

	<p>Jika terdapat masalah atau ketidaksesuaian pada pemesanan, Manager Keuangan memberikan notifikasi kepada pihak terkait atau pelanggan untuk perbaikan.</p> <ul style="list-style-type: none"> · <i>Pembayaran gagal</i> <p>Jika pembayaran gagal, Manager Keuangan memberikan notifikasi kepada pelanggan dan mencoba lagi atau memberikan alternatif metode pembayaran.</p>
--	--

Tabel 6. Use Case Skenario Pembayaran

Item	Deskripsi
Nama Use Case	Pembatalan
Deskripsi	Menjelaskan cara membatalkan pemesanan tour dan travel, termasuk pelaporan dan pengelolaan keuangan, serta keputusan direksi.
Aktor	<i>Manager tour, direktur, dan manager keuangan</i>
Pra-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Manager tour Memiliki akses untuk melihat dan memproses pemesanan. · Direktur memiliki hak keputusan terkait pembatalan pemesanan. · Manager keuangan memiliki akses untuk menangani aspek keuangan pembatalan pemesanan.
Tindakan	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Manager Tour Melakukan Pembatalan</i> <ul style="list-style-type: none"> · Manager Tour memilih pemesanan tour yang perlu dibatalkan. · Mengonfirmasi tindakan pembatalan. · Melakukan pelaporan pembatalan dengan menyertakan informasi relevan. 2. <i>Direktur Menyetujui atau Menolak Pembatalan</i> <ul style="list-style-type: none"> · Direktur menerima laporan pembatalan dari Manager Tour. · Direktur memutuskan untuk menyetujui atau menolak pembatalan berdasarkan pertimbangan strategis dan operasional. 3. <i>Manager Keuangan Menangani Aspek Keuangan</i>

	<ul style="list-style-type: none"> · Direktur menerima laporan pembatalan dari Manager Tour. · Direktur memutuskan untuk menyetujui atau menolak pembatalan berdasarkan pertimbangan strategis dan operasional.
Post-Kondisi	<ul style="list-style-type: none"> · Jika pembatalan disetujui, pemesanan tour dihapus dari sistem dan jika pembatalan ditolak, status pemesanan tetap tidak berubah. · Jika pembatalan disetujui, aspek keuangan terkait (pembayaran kembali, penyesuaian akuntansi) ditangani oleh Manager Keuangan dan jika pembatalan ditolak, tidak ada perubahan dalam transaksi keuangan.
Alternatif	Jika Direktur menolak pembatalan, Manager Tour dan Manager Keuangan dapat mengambil langkah-langkah alternatif, seperti memberikan penjelasan lebih lanjut atau mencari solusi lainnya.

Tabel 7. Use Case Skenario Pembatalan

4.2 Desain User Interface System

User interface (UI) atau antarmuka merupakan cara di mana seseorang dapat mengontrol aplikasi perangkat lunak atau perangkat keras. Sebuah antarmuka pengguna yang baik dapat memberikan pengalaman “*User-Friendly*” yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras dengan cara alami dan intuitif.

Adapun perancangan *User Interface* pada sistem ini adalah sebagai berikut:

4.2.1 Perancangan Wireframe Halaman Utama

Halaman utama ini ditampilkan untuk user mengakses website. Halaman ini juga ditampilkan saat user berhasil melakukan login. Halaman tersebut berisi menu-menu yang dapat memudahkan user dalam perjalanan antara lain home, about us, paket tour, travel, login atau daftar dan contact us.



Gambar 3. Wireframe Halaman Login

4.2.2 Perancangan Wireframe Halaman Login dan Daftar

Halaman form *login* ini digunakan oleh *user* untuk melakukan proses masuk ke dalam dashboard menggunakan *user ID* dan *password* yang benar.



Gambar 4. Wireframe Halaman Utama

4.2.3 Perancangan Wireframe Halaman Detail Perjalanan

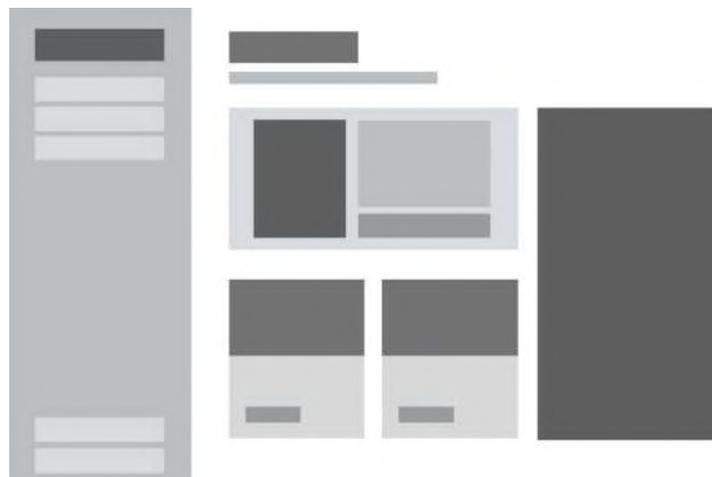
Halaman detail perjalanan merupakan halaman yang menampilkan gambar perjalanan, deskripsi, fasilitas, lokasi, layanan dan harga paket.



Gambar 5. Wireframe Halaman Detail Perjalanan

4.2.4 Perancangan Wireframe Halaman Dashboard User

Halaman dashboard user berfungsi untuk memberikan informasi dengan jelas. Seperti pusat kontrol, memberikan gambaran singkat tentang data atau fitur penting dalam suatu sistem atau aplikasi.



Gambar 6. Wireframe Halaman Dashboard User

4.2.5 Perancangan Wireframe Halaman Riwayat Perjalanan

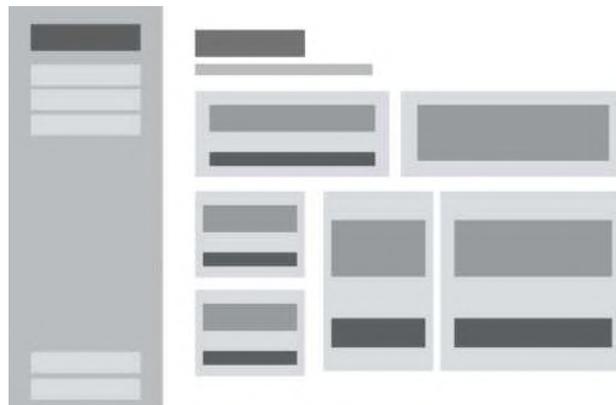
Memberikan gambaran komprehensif tentang riwayat interaksi pelanggan dengan suatu layanan perjalanan. Menyajikan informasi tentang transaksi, pertanyaan, atau aktivitas lainnya yang dilakukan oleh pelanggan.



Gambar 7. Wireframe Halaman Dashboard Riwayat Perjalanan

4.2.6 Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Reward

Memudahkan pengguna untuk melihat, memantau, dan memanfaatkan reward atau hadiah yang mereka dapatkan setelah menyelesaikan perjalanan atau bertransaksi. Dashboard ini memberikan ringkasan visual tentang poin atau hadiah yang dikumpulkan, memberikan informasi jelas tentang cara mengakses atau menukarkan hadiah, dan memberikan insentif tambahan bagi pelanggan untuk terus menggunakan layanan atau produk tertentu.



Gambar 8. Wireframe Halaman Dashboard Reward

4.2.7 Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Profile

Memudahkan pengguna untuk mengelola pengaturan profil akun mereka. Melalui dashboard ini, pengguna dapat dengan mudah mengubah informasi pribadi, mengonfigurasi preferensi, atau menyesuaikan opsi keamanan.



Gambar 9. Wireframe Halaman Dashboard Profile

4.2.8 Perancangan Wireframe Halaman Dashboard Checkout Order

Memberikan pengguna pengalaman yang lancar dan mudah dalam menyelesaikan proses pembelian layanan. Halaman ini menampilkan dengan jelas detail layanan yang dipilih, metode pembayaran yang akan digunakan, dan meminta informasi data diri seperti nama, alamat, dan tujuan pengguna. Selain itu, tampilan juga mencakup detail total perjalanan, memastikan transparansi dalam biaya yang dikeluarkan.



Gambar 10. Wireframe Halaman Checkout Order

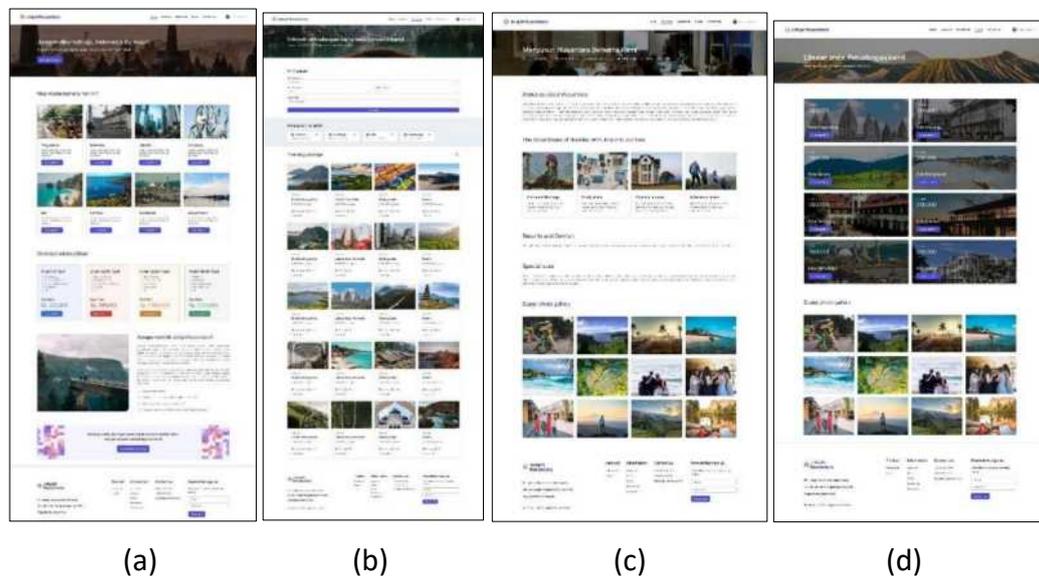
BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi rancangan tampilan berdasarkan analisa kebutuhan, proses perancangan dan pengujian yang telah dibangun. Proses pengujian yang dilakukan adalah pengujian validasi dengan diskusi dengan mentor.

5.1 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka dilakukan berdasarkan bab perancangan. Rancangan sistem Tour dan Travel ini dibangun menggunakan Figma serta menggunakan bingkai kerja (*framework*) *Design Thinking*. Berikut ini adalah implementasi antarmuka Sistem *Tour and Travel* untuk berinteraksi dengan pengguna akhir atau *end user*.

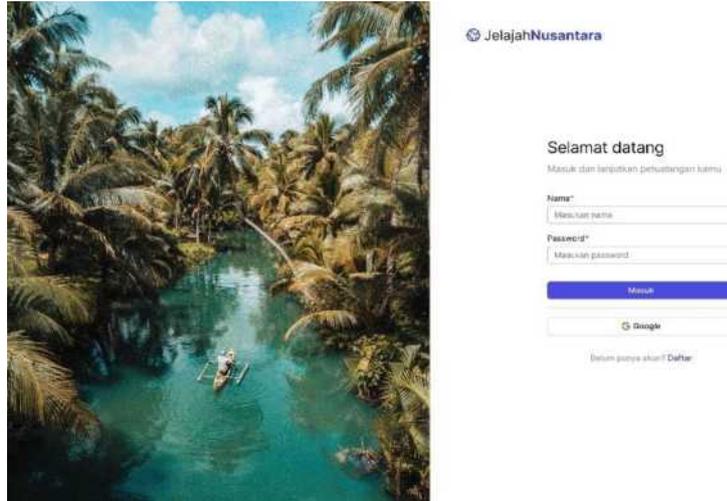
5.1.1.1 Implementasi Halaman Beranda User



Gambar 11. Implementasi Halaman User (a) Home (b) Paket Tour (c) About Us (d) Travel

5.1.1.2

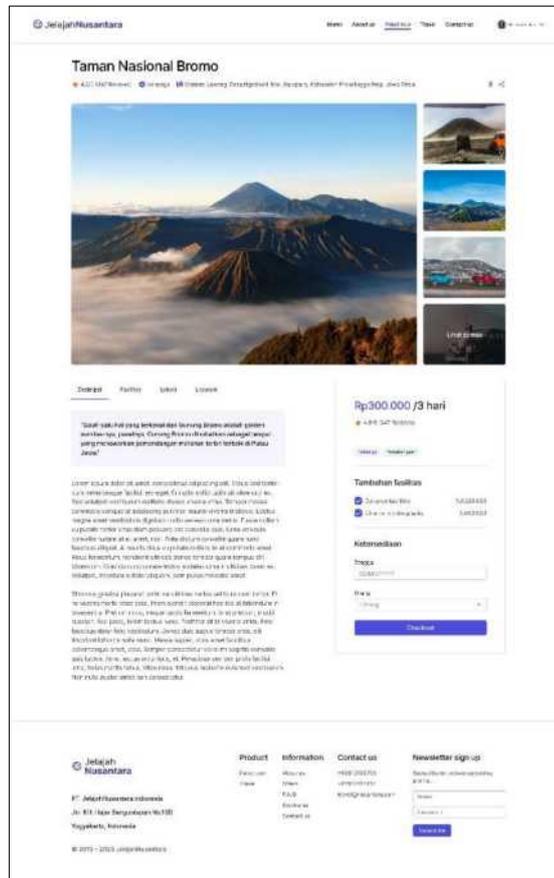
Implementasi Halaman Login dan daftar



Gambar 12. Implementasi Halaman Login

5.1.1.3

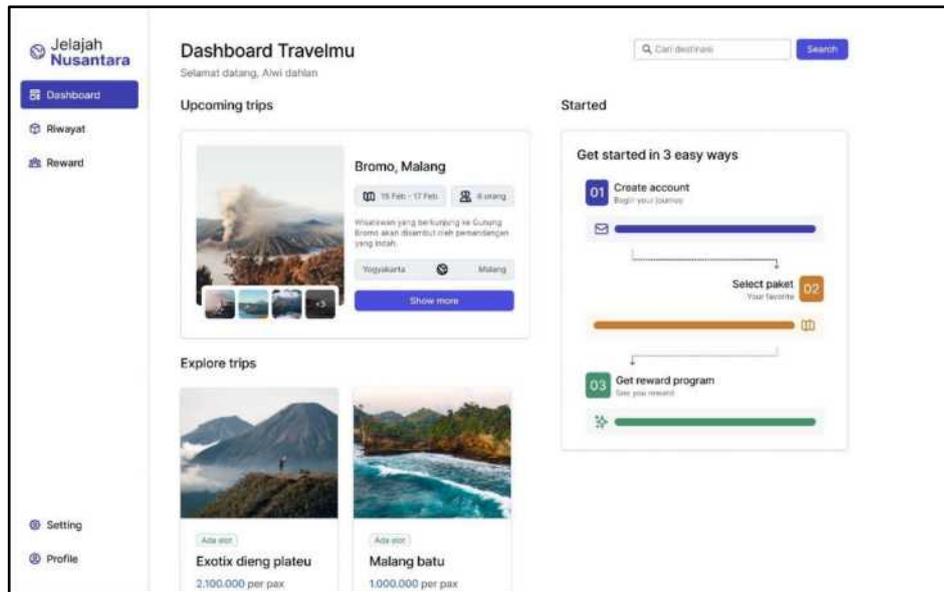
Implementasi Halaman Detail Perjalanan



Gambar 13. Implementasi Halaman Detail Perjalanan

5.1.1.4

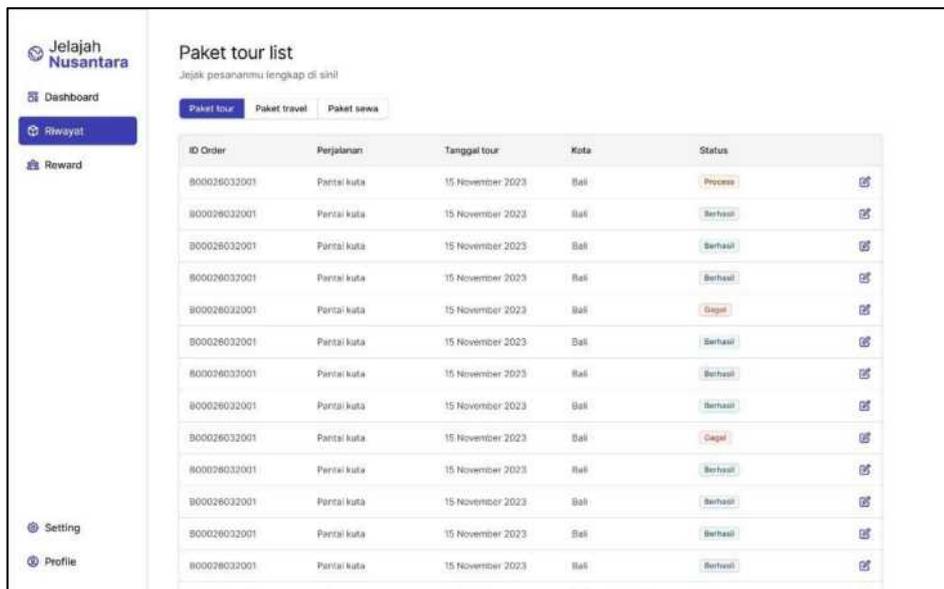
Implementasi Halaman Dashboard Utama User



Gambar 14. Implementasi Halaman Dashboard Utama User

5.1.1.5

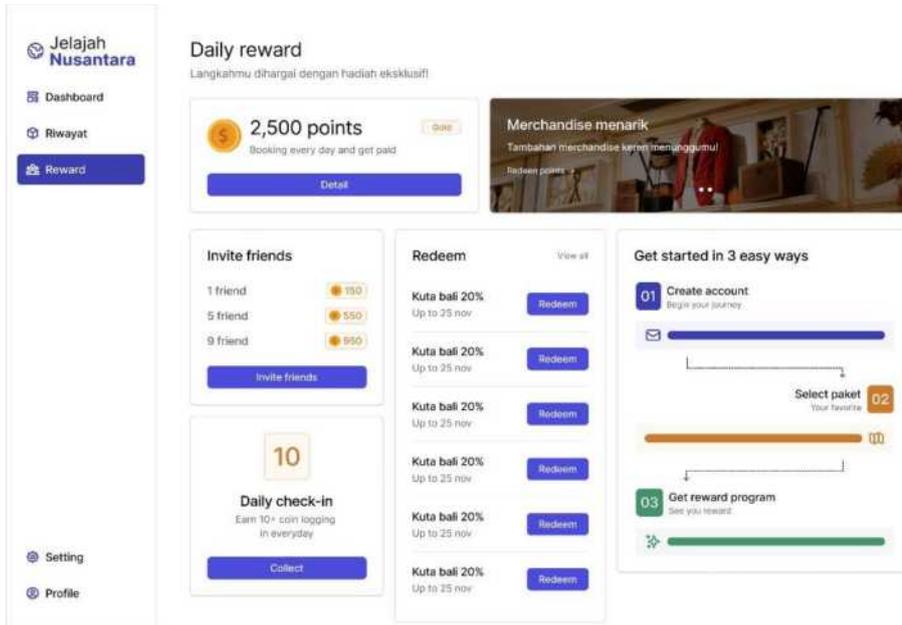
Implementasi Menu Halaman Dashboard Riwayat



Gambar 15. Implementasi Halaman Dashboard Riwayat Pemesanan

5.1.1.6

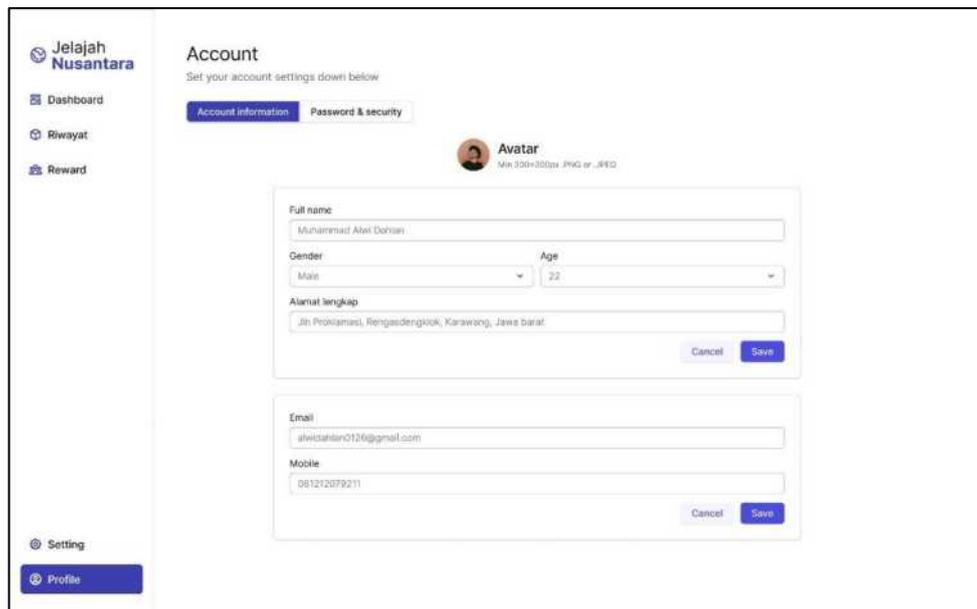
Implementasi Menu Halaman Reward



Gambar 16. Implementasi Halaman Reward

5.1.1.7

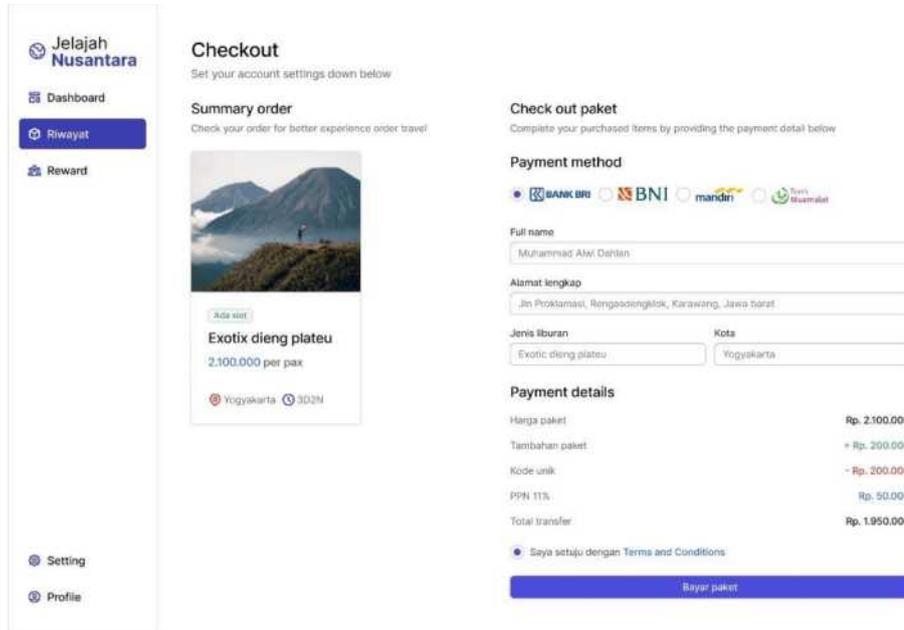
Implementasi Menu Halaman Profile



Gambar 17. Implementasi Dashboard Halaman Profile

5.1.1.8

Implementasi Halaman Checkout Order



Gambar 18. Implementasi Halaman Checkout Order

5.2 Pengujian Validasi

Pengujian validasi digunakan untuk mengetahui apakah rancangan sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan yang di definisikan pada bab analisis dan perancangan. Item-item yang telah dituliskan pada daftar kebutuhan akan menjadi acuan untuk melakukan pengujian validasi. Pengujian validasi tidak difokuskan terhadap alur jalannya algoritma program namun lebih ditekankan untuk menemukan kesesuaian antara kinerja rancangan sistem dengan daftar kebutuhan. Pada setiap kebutuhan dilakukan proses pengujian dengan kasus uji masing-masing untuk mengetahui kesesuaian antara kebutuhan dengan kinerja sistem.

No	Test Name	Test Case	Expected Result	Result	Status
1.	Pengujian Login	Pengujian memasukkan username dan password yang sesuai.	Sistem menampilkan halaman utama user	Sistem menampilkan halaman utama user	Valid
2.	Pengujian paket menu tour	Pengujian melihat paket menu Profil dengan mengklik halaman tour	Sistem menampilkan halaman tour	Sistem menampilkan hamalan tour	Valid
3.	Pengujian melihat	Pengujian melibatkan	Sistem menampilkan	Sistem menampilkan	Valid

	detail menu perjalanan	pengecekan detail menu perjalanan dengan mengklik tombol 'Detail'	detail perjalanan	detail perjalanan	
4.	Pengujian dashboard utama user	Pengujian melibatkan input user dan password di halaman login	Sistem memberikan rekomendasi perjalanan, memudahkan langkah pemesanan, dan menampilkan informasi perjalanan yang telah dipesan	Sistem memberikan rekomendasi perjalanan, memudahkan langkah pemesanan, dan menampilkan informasi perjalanan yang telah dipesan	Valid
5.	Pengujian riwayat pesanan perjalanan user	Pengujian memasukkan data perjalanan yang sudah dipesan oleh user	Sistem menyimpan dan menampilkan data perjalanan untuk pengguna	Sistem menyimpan dan menampilkan data perjalanan untuk pengguna	Valid
6.	Pengujian halaman reward user	Pengujian melibatkan input data untuk setiap poin yang diperoleh oleh pengguna	Sistem memberikan rekomendasi hadiah yang dapat ditukar oleh pengguna	Sistem memberikan rekomendasi hadiah yang dapat ditukar oleh pengguna	Valid
7.	Pengujian halaman profile user	Pengujian melibatkan input data yang ingin diubah, seperti nama, alamat, email, dan password	Sistem menampilkan tabel data yang dapat diubah oleh pengguna	Sistem menampilkan tabel data yang dapat diubah oleh pengguna	Valid
8.	Pengujian Checkout Pesanan	Pengujian melibatkan proses pembayaran	Sistem menampilkan opsi metode pembayaran	Sistem menampilkan opsi metode pembayaran	Valid

	perjalanan user	dan pengisian data pemesanan	dan formulir data untuk pemesanan	dan formulir data untuk pemesanan	
--	-----------------	------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------	--

Gambar 19. Hasil pengujian validasi

Berdasarkan pengujian validasi dengan mentoring bersama mentor proyek terhadap fitur – fitur rancangan sistem Tour dan Travel yang telah di definisikan pada daftar kebutuhan fungsional, pengujian menunjukkan bahwa rancangan sistem Tour dan Travel memiliki hasil yang valid, hal ini menandakan bahwa fungsionalitas rancangan sistem dapat berjalan dengan baik dan telah sesuai dengan daftar kebutuhan.

BAB 6 PENUTUP

Pada bab ini pengambilan kesimpulan dilakukan setelah semua tahapan analisis, implementasi dan pengujian rancangan sistem telah selesai dilakukan. Kesimpulan diambil dari hasil pengujian rancangan sistem setelah adanya rancangan sistem rekomendasi berupa rancangan website. Tahap akhir penulisan adalah saran yang dimaksudkan untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi dan menyempurnakan penulisan serta untuk memberikan pertimbangan untuk pengembangan rancangan website selanjutnya.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Mempermudah Pemesanan Perjalanan

Proyek *Tour and Travel* bertujuan untuk memberikan solusi terhadap kesulitan pelanggan dalam melakukan pemesanan perjalanan. Dengan adanya sistem yang dirancang, pelanggan dapat dengan mudah mencari, memilih, dan memesan paket perjalanan sesuai keinginan mereka. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan pengalaman pelanggan dan mengurangi hambatan yang mungkin dihadapi dalam proses pemesanan.

2. Optimasi Manajemen Keuangan dan Pelaporan

Kehadiran proyek ini juga bertujuan untuk meningkatkan efisiensi manajemen keuangan dan pelaporan dalam industri *Tour and Travel*. Manager Keuangan, Direktur, dan Manager Tour dapat menggunakan sistem ini untuk memonitor dan mengelola transaksi keuangan, membuat laporan yang akurat, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. Dengan demikian, proyek ini memberikan kontribusi positif terhadap aspek manajemen bisnis dan keuangan perusahaan.

6.2 Saran

Menyusun sistem yang lebih ramah pengguna dan mudah diakses untuk pelanggan dapat memberikan pengalaman pemesanan perjalanan yang lebih baik. Terdapat kemungkinan untuk menyertakan fitur-fitur seperti pencarian yang lebih canggih, opsi personalisasi, dan panduan perjalanan interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan kenyamanan pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

- Candra Wardana, F., & Gusti Lanang Putra Eka Prisma, I. (n.d.). Perancangan Ulang UI & UX Menggunakan Metode Design Thinking Pada Aplikasi Siakadu Mahasiswa Berbasis Mobile. *JEISBI*, 03, 2022.
- Refly Ilham Syabana, Pramana Yoga Saputra, Anugrah Nur R, & Polinema, A. (n.d.). PENERAPAN METODE DESIGN THINKING PADA PERANCANGAN USER INTERFACE APLIKASI KOTAKKU. *SIAP*, 2020.

LAMPIRAN



Gambar 20. Foto Tempat PKL



Gambar 21. Foto Kegiatan PKL