

# Analisa dan Desain Website Travel Agency Studi Kasus Kembara Adventure

Moh Hajinul Hakim<sup>1)</sup>, Rosalia Hadi<sup>2)</sup>, I Ketut Widhi Adnyana<sup>3)</sup>  
Sistem Informasi<sup>1), 2), 3)</sup>

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali  
Denpasar, Indonesia

e-mail: 200030328@stikom-bali.ac.id<sup>1)</sup>, rosa@stikom-bali.ac.id<sup>2)</sup>, widhi\_adnyana@stikom-bali.ac.id<sup>3)</sup>

## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam industri pariwisata, termasuk cara interaksi antara bisnis dan pelanggan. Kembara Adventure, sebuah agen perjalanan yang bergerak dalam kegiatan petualangan alam, sebelumnya menggunakan media sosial sebagai sarana promosi dan komunikasi. Namun, keterbatasan fitur pada platform media sosial menyebabkan kurangnya kemampuan untuk memenuhi kebutuhan operasional, seperti pemesanan, pembayaran, dan manajemen jadwal secara efisien dan terintegrasi. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan yang mendalam serta perancangan prototipe situs web yang dapat menangani berbagai aspek operasional tersebut. Analisis kebutuhan dilakukan melalui studi terhadap operasional internal Kembara Adventure serta preferensi dan ekspektasi pelanggan, yang kemudian dijadikan dasar dalam merancang antarmuka dan alur pengguna (user flow). Prototipe situs web dirancang menggunakan perangkat lunak desain visual Figma, mencakup fitur utama seperti pemesanan, pembayaran, dan penjadwalan yang responsif dan user-friendly. Hasil dari perancangan ini diharapkan mampu memberikan solusi komprehensif terhadap keterbatasan sistem sebelumnya serta meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Penelitian ini juga dapat dijadikan referensi bagi pengembangan desain situs web serupa di sektor pariwisata.

**Kata kunci:** Perancangan prototipe, Analisis kebutuhan, Situs web terintegrasi, Pengalaman pengguna.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam industri pariwisata. Penggunaan internet sebagai media informasi dan transaksi telah menjadi hal yang umum di masyarakat. Hal ini mendorong berbagai bisnis untuk beradaptasi dengan mengembangkan platform digital yang memudahkan interaksi dengan pelanggan. Kembara Adventure adalah sebuah travel agency yang bergerak di bidang penyelenggaraan kegiatan outdoor seperti pendakian gunung, camping, rafting, dan berbagai aktivitas alam lainnya. Sebagai agen perjalanan yang fokus pada petualangan alam, Kembara Adventure memiliki basis pelanggan yang antusias dan loyal. Selama ini, Kembara Adventure mengandalkan media sosial sebagai sarana promosi dan komunikasi dengan pelanggannya. Meskipun media sosial efektif dalam menjangkau banyak orang, namun penggunaannya memiliki keterbatasan dalam hal integrasi fitur-fitur yang lebih kompleks seperti sistem booking, pembayaran, dan manajemen jadwal.

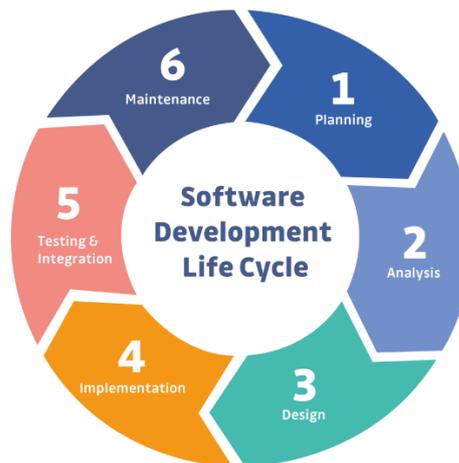
Pentingnya memiliki sebuah website yang terintegrasi menjadi semakin nyata mengingat persaingan yang semakin ketat dalam industri pariwisata [1]. Dengan adanya website yang dilengkapi dengan fitur booking online, sistem pembayaran yang aman, dan manajemen jadwal yang terorganisir. Kembara Adventure dapat memberikan pelayanan yang lebih baik kepada pelanggannya. Website yang terstruktur dengan baik tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memperkuat citra profesional Kembara Adventure di mata pelanggan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website untuk Kembara Adventure yang mampu mengakomodasi berbagai kebutuhan operasional dan pelayanan pelanggan. Melalui studi kasus ini, diharapkan dapat dihasilkan sebuah platform digital yang memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan, pembayaran, serta mendapatkan informasi terkait layanan dan kegiatan yang ditawarkan oleh Kembara Adventure.

Penelitian ini akan berfokus pada analisis kebutuhan dan perancangan sistem yang diwujudkan dalam bentuk desain prototipe menggunakan Figma. Dengan demikian, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi peningkatan kualitas layanan Kembara Adventure serta menjadi referensi bagi pengembangan website travel agency lainnya. Diharapkan, desain prototipe ini dapat

menjadi langkah awal yang strategis dalam pengembangan platform digital yang lebih canggih di masa depan.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang situs web terintegrasi bagi Kembara Adventure dengan menggunakan metode **Software Development Life Cycle (SDLC)**. Metode ini dipilih karena memberikan struktur yang sistematis untuk perancangan perangkat lunak. Berikut adalah tahapan kronologis penelitian dengan pendekatan SDLC:



Gambar 1. *Software Development Life Cycle*

1. **Planning (Perencanaan)**  
Pada tahap awal, diidentifikasi masalah bahwa media sosial tidak memenuhi kebutuhan pemesanan, pembayaran, dan manajemen jadwal. Oleh karena itu, direncanakan untuk merancang situs web terintegrasi guna meningkatkan efisiensi dan pelayanan pelanggan.
2. **Analysis (Analisis)**  
Dilakukan analisis kebutuhan berdasarkan informasi yang dikumpulkan dari pelanggan dan staf melalui survei serta wawancara. Dari hasil analisis ini, diidentifikasi kebutuhan utama seperti integrasi fitur pemesanan, pembayaran online, dan manajemen jadwal. Analisis juga mencakup studi terhadap pesaing serta tren desain web terkini untuk memastikan situs web yang dirancang dapat bersaing dan memenuhi ekspektasi pengguna.
3. **Design (Perancangan)**  
Pada tahap perancangan, desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) disusun dengan fokus pada kemudahan akses dan navigasi. Struktur informasi dan wireframe dikembangkan untuk menggambarkan alur pemesanan, pembayaran, dan penjadwalan. Prototipe interaktif disusun menggunakan Figma untuk memvisualisasikan desain akhir. Desain ini juga memperhatikan aspek responsivitas sehingga dapat diakses melalui berbagai perangkat.
4. **Implementation (Implementasi)**  
Proses implementasi prototipe dimulai dengan pengembangan model interaktif yang dapat diuji oleh pengguna. Prototipe ini mencerminkan alur pemesanan, pembayaran, dan manajemen jadwal yang sudah dirancang. Feedback dari pengguna terhadap prototipe digunakan untuk menyempurnakan desain sebelum implementasi final.
5. **Testing (Pengujian)**  
Pengujian dilakukan dengan melibatkan pengguna dalam menguji prototipe yang sudah dirancang. Pengujian ini berfokus pada aspek navigasi, kemudahan penggunaan, dan responsivitas antarmuka. Umpan balik yang diperoleh digunakan untuk memperbaiki atau menyesuaikan desain agar lebih optimal sesuai dengan kebutuhan pengguna.
6. **Maintenance (Pemeliharaan)**

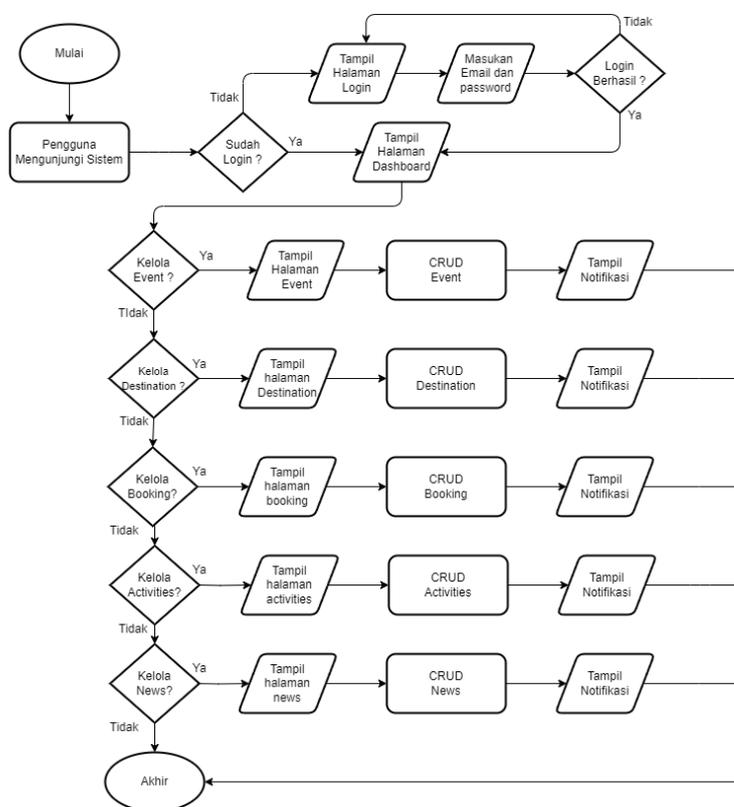
Pemeliharaan desain prototipe dilakukan melalui iterasi dan penyempurnaan berdasarkan hasil pengujian dan umpan balik. Proses ini memastikan desain terus berkembang dan mengikuti perubahan kebutuhan atau preferensi pengguna, sehingga prototipe siap untuk dikembangkan lebih lanjut.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dari hasil penelitian Analisa dan Desain Website Travel Agency Studi Kasus Kembara Adventure, beberapa temuan signifikan telah diidentifikasi. Pertama, implementasi website ini terbukti meningkatkan efektivitas dalam membantu pelanggan menemukan dan menggunakan layanan Kembara Adventure dengan lebih mudah. Kedua, struktur website yang terorganisir dengan baik memfasilitasi pencarian informasi terkait pemesanan dan aktivitas dengan lebih cepat. Ketiga, reaksi pengguna terhadap sistem baru ini umumnya positif, meskipun terdapat kebutuhan akan peningkatan penggunaan fitur agar lebih maksimal. Berikut merupakan gambaran umum yang mencakup, flowchart, data flow diagram, entity relationship diagram, dan hasil implementasi desain dari sistem yang telah berhasil dirancang.

#### 3.1 Flowchart

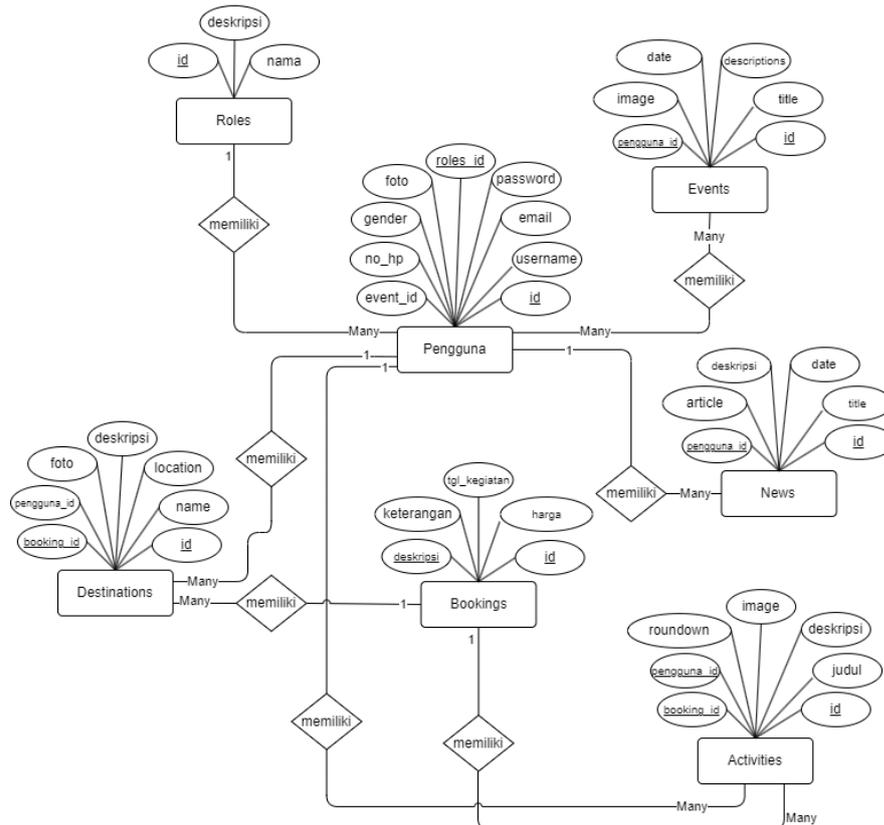
Flowchart sistem ini mencakup tujuh proses utama: Login, Pengguna, Event, Destination, Booking, News, dan Activities. Proses dimulai dari Login, di mana pengguna memasukkan kredensial untuk mengakses sistem. Setelah berhasil masuk, pengguna dapat mengelola informasi mereka di bagian Pengguna, seperti memperbarui data pribadi atau preferensi. Pengguna kemudian dapat menjelajahi berbagai Event dan Destination yang ditawarkan, yang mencakup detail acara dan lokasi petualangan. Jika pengguna tertarik, mereka dapat melanjutkan ke proses Booking untuk melakukan pemesanan, memilih event atau destinasi, dan melengkapi pembayaran. Selain itu, sistem juga memiliki bagian News yang menyajikan informasi terbaru, seperti pengumuman atau promosi acara. Proses Activities memungkinkan pengguna untuk melihat dan memilih aktivitas outdoor yang ditawarkan oleh Kembara Adventure. Alur dari satu proses ke proses lain saling terhubung untuk mempermudah pengguna dalam melakukan navigasi dan berinteraksi dengan sistem.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

### 3.2 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) pada sistem ini terdiri dari tujuh entitas utama: Roles, Pengguna, Event, Destination, Booking, News, dan Activities. Roles berfungsi untuk mengelola hak akses dari setiap Pengguna, yang mencakup administrator dan pelanggan. Pengguna dapat melakukan pemesanan (booking) untuk berbagai Event, Destination, dan Activities yang disediakan oleh Kembara Adventure. Setiap Booking menyimpan data transaksi yang menghubungkan pengguna dengan event atau destinasi yang dipilih. News digunakan untuk menyampaikan informasi terbaru terkait kegiatan dan promosi dari Kembara Adventure, sementara Activities mengacu pada aktivitas outdoor yang ditawarkan. Hubungan antar entitas saling terhubung, di mana Pengguna dapat berperan dalam berbagai kegiatan, melakukan pemesanan, dan mengakses informasi yang ada di dalam sistem.

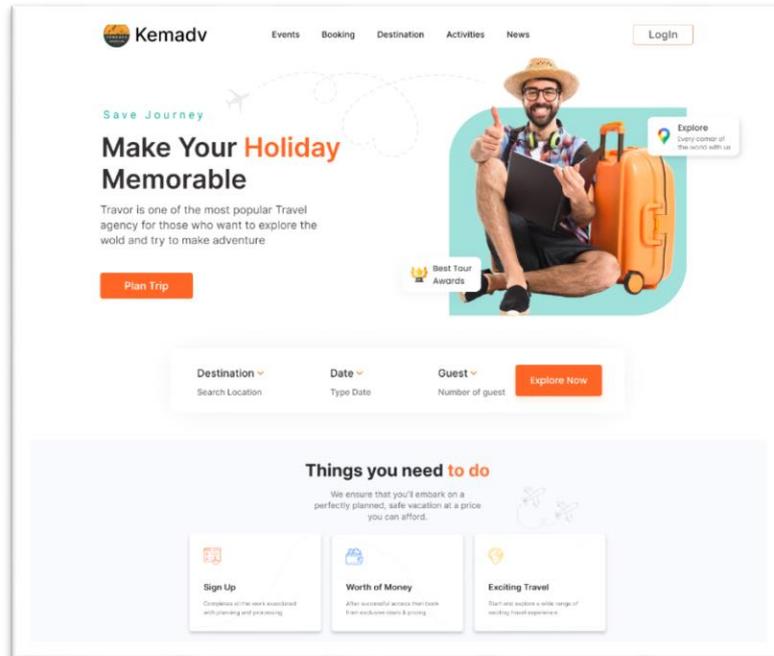


Gambar 3. Entity Relationship Diagram

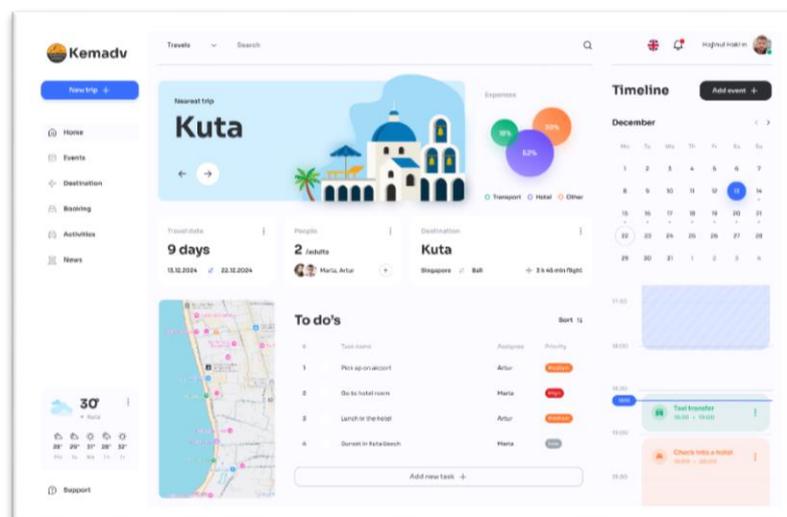
### 3.3 Desain Interface

Sistem ini dirancang untuk mendukung dua jenis pengguna utama, yaitu halaman administrator dan halaman pelanggan. Halaman administrator menyediakan akses untuk pengelolaan penuh atas konten dan data dalam sistem. Pada halaman ini, administrator memiliki kemampuan untuk melakukan CRUD (Create, Read, Update, Delete) terhadap berbagai entitas utama, seperti event, destinasi, pemesanan (booking), berita (news), dan aktivitas. Selain itu, administrator juga dapat mengelola peran pengguna, memperbarui informasi pelanggan, serta melakukan pemantauan dan analisis terhadap data yang tersimpan dalam sistem. Pengelolaan yang efisien di halaman administrator memastikan bahwa informasi yang tersedia bagi pelanggan selalu akurat, terkini, dan relevan dengan kebutuhan mereka. Dengan fitur-fitur ini, administrator memiliki kendali penuh atas seluruh sistem dan dapat menjalankan operasional bisnis dengan lebih efektif. Sementara itu, halaman pelanggan dirancang dengan antarmuka yang ramah pengguna dan intuitif, sehingga memudahkan pelanggan dalam mengakses berbagai layanan yang ditawarkan oleh Kembara Adventure. Pada halaman ini, pelanggan dapat dengan mudah menemukan informasi terkait event dan destinasi yang tersedia, melakukan pemesanan (booking), serta mengikuti kegiatan petualangan yang diminati. Sistem juga memungkinkan pelanggan untuk melihat berita terbaru, promosi, dan aktivitas yang sedang berlangsung melalui fitur News. Setiap interaksi pelanggan dengan sistem, mulai dari pemesanan

hingga pembayaran, dirancang agar mudah diakses dan aman, dengan fokus pada pengalaman pengguna yang lancar dan efisien. Sistem ini juga dirancang agar mudah diakses dari berbagai perangkat, termasuk ponsel dan tablet, sehingga pelanggan dapat mengakses layanan kapan saja dan di mana saja. Pada gambar 4 dan gambar 5, diperlihatkan bagaimana struktur dan alur dari halaman administrator serta halaman pelanggan dirancang dan diimplementasikan. Dengan demikian, implementasi desain ini tidak hanya fokus pada fungsionalitas, tetapi juga pada peningkatan efektivitas dan kepuasan pelanggan dalam menggunakan layanan yang disediakan oleh Kembara Adventure.



Gambar 4. Halaman Pelanggan



Gambar 5. Halaman Administrator

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memaksa bisnis seperti Kembara Adventure untuk beradaptasi dengan platform digital yang

lebih efisien. Meskipun Kembara Adventure telah menggunakan media sosial untuk promosi dan komunikasi, keterbatasan fitur seperti sistem pemesanan, pembayaran, dan manajemen jadwal menghambat kemampuan mereka dalam memberikan layanan yang optimal. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, ditemukan bahwa pelanggan dan staf Kembara Adventure membutuhkan sistem yang lebih terintegrasi untuk mendukung operasi bisnis dan meningkatkan pengalaman pengguna.

Melalui perancangan prototipe yang dilakukan menggunakan Figma, penelitian ini menghasilkan desain situs web yang tidak hanya mencakup antarmuka pengguna yang intuitif, tetapi juga alur pengguna yang lebih efisien dalam hal pemesanan, pembayaran, dan penjadwalan. Prototipe ini memberikan gambaran yang jelas tentang bagaimana sistem seharusnya berfungsi dan menjadi landasan penting untuk pengembangan platform digital yang lebih matang di masa depan.

#### Daftar Pustaka

- [1] M. F. Fayyad, I. Ramadhani, H. Syukron, M. Ikhwan, and M. R. Prayogge, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tiket Travel Berbasis Web di Kota Pekanbaru," *SENTIMAS Semin. Nas. Penelit. dan Pengabd. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 49–58, 2022, [Online]. Available: <https://journal.irpi.or.id/index.php/sentimas>
- [2] R. A. Pratama, I. R. I. Astutik, and M. A. Rosid, "Rancang Bangun Sistem Booking Hotel Untuk Bisnis D&T Tour & Travel Di Beji Berbasis Web," *J. Teknoinfo*, vol. 17, no. 1, p. 170, 2023, doi: 10.33365/jti.v17i1.2305.
- [3] H. Bambang Winarko and A. Husna, "the Consumer Behavior Toward Online Travelling Agency (Ota): Evidence From Indonesia," *Int. J. Tour. Hosp. Rev.*, vol. 7, no. 1, pp. 20–29, 2020, doi: 10.18510/ijthr.2020.713.
- [4] D. Haryuda, M. Asfi, and R. Fahrudin, "Perancangan UI/UX Menggunakan Metode Design Thinking Berbasis Web Pada Laportea Company," *J. Ilm. Teknol. Infomasi Terap.*, vol. 8, no. 1, pp. 111–117, 2021, doi: 10.33197/jitter.vol8.iss1.2021.730.
- [5] R. Kurniawan and M. Budi, "Perancangan Ui/Ux Aplikasi Manajemen Penelitian Dan PengabdianKepada Masyarakat Menggunakan Aplikasi Figma," *J. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, pp. 2–7, 2022.
- [6] R. Rosaly and A. Prasetyo, "Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 2, no. 3, pp. 5–7, 2020.
- [7] M. Muliadi, M. Andriani, and H. Irawan, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Kamar Hotel Berbasis Website (Web) Menggunakan Data Flow Diagram (Dfd)," *JISI J. Integr. Sist. Ind.*, vol. 7, no. 2, p. 111, 2020, doi: 10.24853/jisi.7.2.111-122.
- [8] K. 'Afifah, Z. F. Azzahra, and A. D. Anggoro, "Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam Perancangan Database Sebuah Literature Review," *Intech*, vol. 3, no. 2, pp. 18–22, 2022, doi: 10.54895/intech.v3i2.1682.
- [9] I. G. S. Widharma, "Perancangan Simulasi Sistem Pendaftaran Kursus Berbasis Web Dengan Metode Sdlc," *Matrix J. Manaj. Teknol. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 38, 2017, doi: 10.31940/matrix.v7i2.527.
- [10] J. Hartono, "Metode Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data," *Angew. Chemie Int. Ed. 6(11)*, 951–952., pp. 1–29, 2021.
- [11] P. E. S. dan L. S. Sudjiman, "KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM," *J. TeIKa*, vol. 8, pp. 55–67, 2018, [Online]. Available: <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327>
- [12] A. Yunus, "Perancangan Desain User Interface Pada Aplikasi Siakad Dengan Menggunakan Metode User Centered Design.," *J. user Interface*, vol. 1, p. 95, 2018, [Online]. Available: <http://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3143/1/14410100068-2018-STIKOMSURABAYA.pdf>