

ANALISIS DAN PERANCANGAN WEB RESPONSIVE SEBAGAI E-MARKETING PADA CV RAJA TRANS TOUR & TRAVEL

Adi Apriatama¹⁾, Angga Bayu Santoso²⁾

^{1,2}Sistem Informasi

*¹⁾angga.bayusantoso98@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian, adalah menganalisis dan implementasi sebuah aplikasi web responsive sebagai *E-Marketing* bagi CV Raja Trans Tour & Travel guna memberikan kemudahan dalam Pendistribusian informasi melalui fasilitas yang ada dan dalam hal berkomunikasi secara *online* dengan calon pembeli, sehingga dapat terjadi akses yang cepat dan menghemat biaya pemasaran yang menggunakan Web Responsive agar Web dapat menyesuaikan diri dengan tampilan device pengunjung baik tampilan maupun orinasinya. Metode penelitian, metode yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan SWOT yang terdiri dari *Strength* (kekuatan), *Weakness* (Kelemahan), *Opportunity* (Peluang), *Threat* (Ancaman). Agar penelitian ini tidak bersifat *subjectif* maka penulis juga menggunakan metode penelitian berupa pengamatan, tinjauan pustaka, dokumentasi dan menganalisis hasil wawancara dari CV Raja Trans Tour & Travel, serta membuat kuesioner untuk mengetahui kebutuhan dari calon *customer*. Hasil yang ingin dicapai adalah sebuah *website E-Marketing web responsive* yang dapat mendukung proses pemasaran CV Raja Trans Tour & Travel. Hal tersebut dapat membantu CV Raja Trans Tour & Travel untuk memperluas pemasarannya, kepuasan dalam pelayanan dan penghematan biaya pemasaran..

Kata Kunci: Sistem, *Web Responsive*, *E-Marketing* dan *MySQL*.

PENDAHULUAN

Penerapan strategi pemasaran pada perusahaan dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi *internet* yang lebih dikenal dengan istilah *E-Marketing (Electronic Marketing)* (E. Putri, 2022) (Ristiandika Arrahman, 2021). *E-Marketing* adalah sebuah teknik pemasaran berbasis *web* dan *internet* digunakan untuk mencapai sasaran dan mendukung konsep pemasaran yang modern (Samanik & Lianasari, 2018) (Arwani & Firmansyah, 2013). Dengan sebuah *website* (Firma Sahrul B, 2017), perusahaan dapat memasarkan produk atau jasa secara cepat untuk dapat dikenal oleh masyarakat luas mengenai penjelasan produk atau jasa yang lebih terperinci yang dapat membantu pelanggan untuk

mendapatkan informasi yang diinginkan (Website & Cikarang, 2020) (Firmansyah M et al., 2017). CV Raja Trans *Tour & Travel* adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa pelayanan perjalanan wisata (N. U. Putri et al., 2020) (Wulandari, 2018), masalah pada CV Raja Trans *Tour & Travel* yaitu pemasaran paket tour wisata masih menggunakan *brosur*, media cetak, dan iklan sehingga memerlukan biaya yang lebih untuk memasarkan jasa pelayanan perjalanan wisata (Setri & Setiawan, 2020), sering kali pelanggan mengalami kesulitan dalam pencarian informasi tentang paket tour & travel (Mertania & Amelia, 2020) (Lestari & Wahyudin, 2020), hal ini terjadi karena belum adanya *website* berbasis *e-marketing* pada CV Raja Trans *Tour & Travel* (E. Putri & Sari, 2020) (Apriyanti & Ayu, 2020) dan pelanggan harus mengalami pengantrian untuk mengetahui informasi mengenai jasa perjalanan wisata (Firmansyah et al., 2017), serta karyawan harus melakukan promosi ketempat-tempat yang ditentukan oleh perusahaan seperti halnya dilakukan pada kantor (Suprayogi et al., 2021) (Samanik, 2021) dan sekolah-sekolah untuk menyebarkan brosur atau proposal paket-paket wisata dengan demikian membuang waktu dalam melakukan promosi (Fithratullah, 2021) (Dakwah et al., 2021). Alternatif dari masalah diatas (Nindyarini Wirawan, 2018), maka akan dibuat aplikasi secara *online* berbasis *e-marketing* dengan *web responsive* yang akan dibangun oleh CV Raja Trans *Tour & Travel* ini (Robot, 2007), di fokuskan untuk menyebarkan informasi paket wisata tour dan travel mengenai layanan, fasilitas (H Kara, 2014) (Firmansyah et al., 2018), menu, dan promo serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi paket *tour* dan *travel* (Pratama, 2018) (Asia & Samanik, 2018). Berdasarkan kebutuhan perusahaan maka penulis memilih judul . Analisis Dan Perancangan Web Responsive Sebagai E-Marketing Pada Cv Raja Trans Tour & Travel

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Analisis

Analisis diartikan sebagai penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri (Keanu, 2018) (Nurmalasari & Samanik, 2018). Analisis merupakan sebuah aktivitas yang memuat kegiatan memilah, mengurai, membedakan sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan menurut kriteria tertentu lalu dicari taksiran makna dan kaitannya (Gita & Setyaningrum, 2018) (Sidiq & Manaf, 2020).

Pengertian Perancangan

Perancangan adalah rancangan untuk membuat sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik (Sulistiani & Aldino, 2020). Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup hardware atau software, database dan aplikasi (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019).

Pengertian *Web Responsive*

Web responsif adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat layout website menyesuaikan diri dengan tampilan device pengunjung baik tampilan maupun orinasinya (Webqual, 2022) (Hartanto et al., 2022). *responsive design* merupakan salah satu teknik yang dapat membuat proses perancangan aplikasi dan situs *web* untuk berbagai jenis perangkat (Gerai et al., 2021).

Pengertian *E-Marketing*

E-marketing adalah Proses memasarkan produk dan layanan kepada pelanggan dengan menggunakan media web (Siregar & Utami, 2021) (Wahyudi & Utami, 2021). Promosi, Iklan, Transaksi dan pembayaran dapat dilakukan melalui halaman web. Pengguna internet marketing dapat dengan mudah mengakses informasi dimana saja dengan komputer yang terhubung ke internet (Agustina & Utami, 2021) (Yudha & Utami, 2022).

Pengertian *Macromedia Dreamweaver*

Macromedia Dreamweaver merupakan suatu perangkat lunak *web editor* keluaran adobe sistem yang digunakan untuk membangun dan mendesain suatu website dengan fitur-fitur yang menarik dan kemudahan dalam penggunaannya (Prayoga & Utami, 2021) (Ramdan & Utami, 2020). *Macromedia Dreamweaver* menawarkan cara mendesain situs dengan dua langkah sekaligus dalam satu waktu, yaitu mendesain dan memprogram (Wahyuni et al., 2021) (Gustanti & Ayu, 2021).

Pengertian MySQL

MySQL merupakan *Database* yang menghubungkan script php menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan php (R Arrahman, 2022) (Pajar et al., 2017). MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah anda dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.).

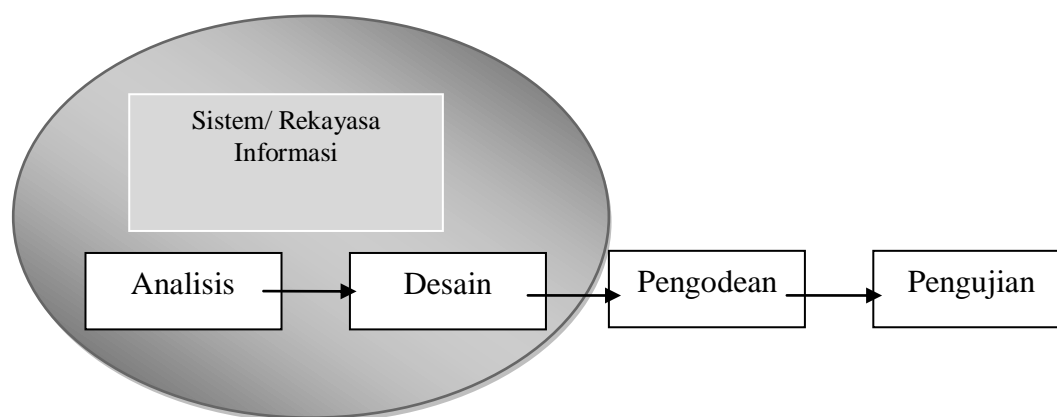
Pengertian Black Box

Metode BlackboxTesting merupakan salah satu metode yang mudah digunakan karena hanya memerlukan batas bawah dan batas atas dari data yang di harapkan,Estimasi banyaknya data uji dapat dihitung melalui banyaknya field data entri yang akan diuji, aturan entri yang harus dipenuhi serta kasus batas atas dan batas bawah yang memenuhi (Kutipan et al., n.d.) (Artikel, 2020).

METODE

Metode Waterfall

Waterfall merupakan metodologi pengembangan sistem yang Menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut di mulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (Pustika, 2010) (Safitri et al., 2019).

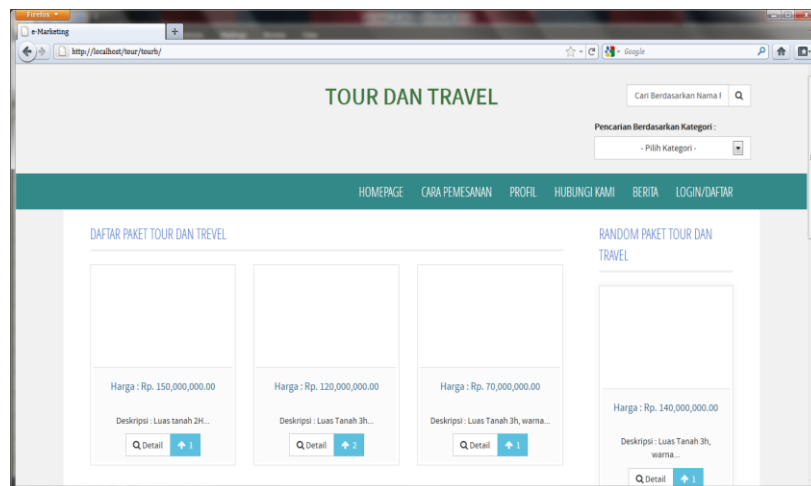


Gambar 1 Tahapan Metode *Waterfall*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan *Form* Menu Utama

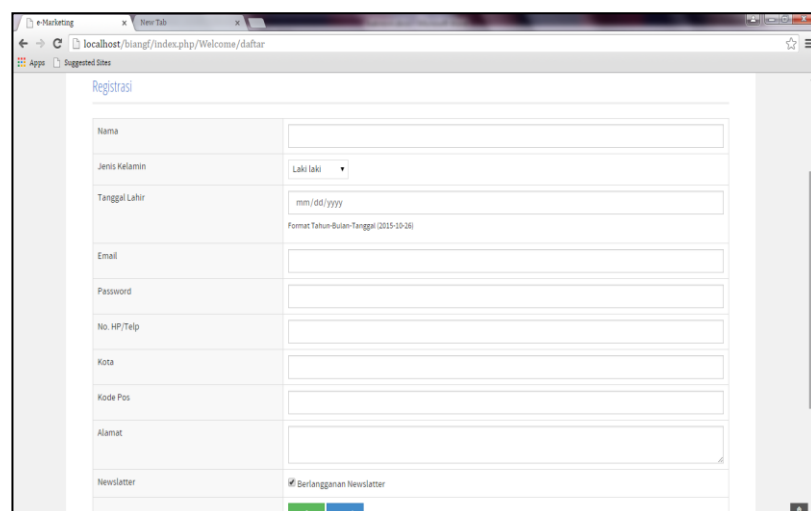
Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai Keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website*. Adapun tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut :



Gambar 2 Tampilan *Form* Menu Utama

Tampilan *Form* Menu Pendaftaran

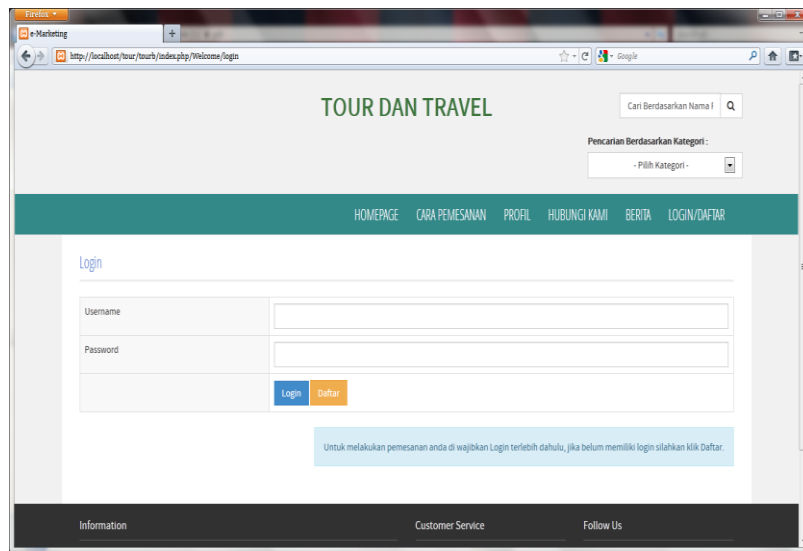
Form pendaftaran yang dirancang untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan paket wisata yang tertera dalam *website*.. Adapun tampilan halaman pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3 sebagai berikut :



Gambar 3 Tampilan *Form* Pendaftaran

Tampilan *Form Login*

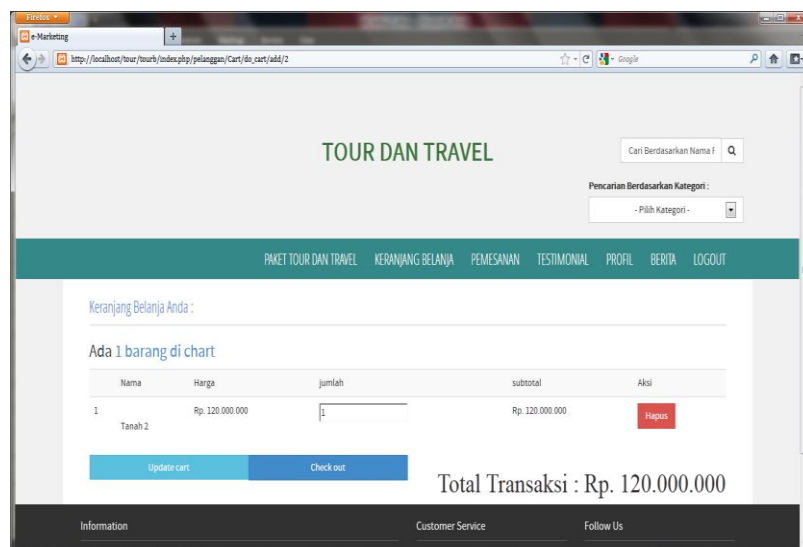
Menu *login* adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukan *username* dan *password* setelah mendaftar. Adapun tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut :



Gambar 4 Tampilan *Form Login*

Tampilan *Form Menu Pemesanan*

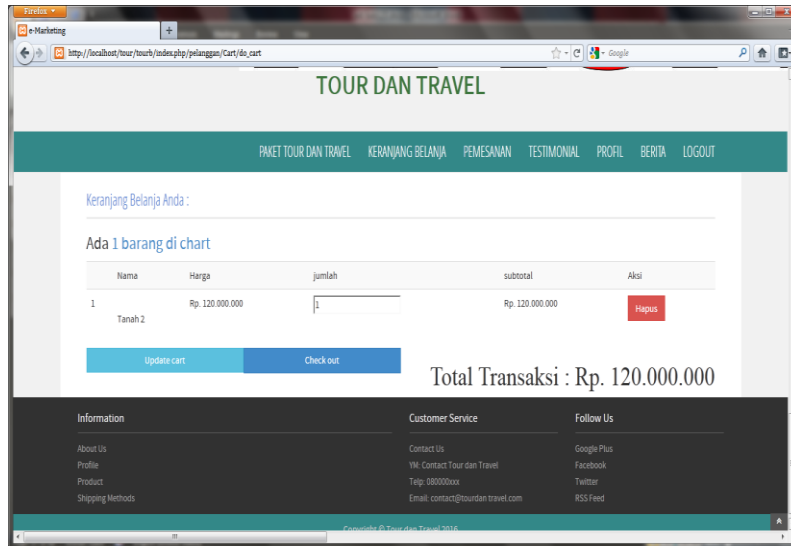
Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan untuk melakukan informasi pemesanan terhadap paket *Tour* dan *Travel*. Adapun tampilan halaman menu pemesanan dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut :



Gambar 5 Tampilan *Form Menu Pemesanan*

Tampilan Form Keranjang Belanja

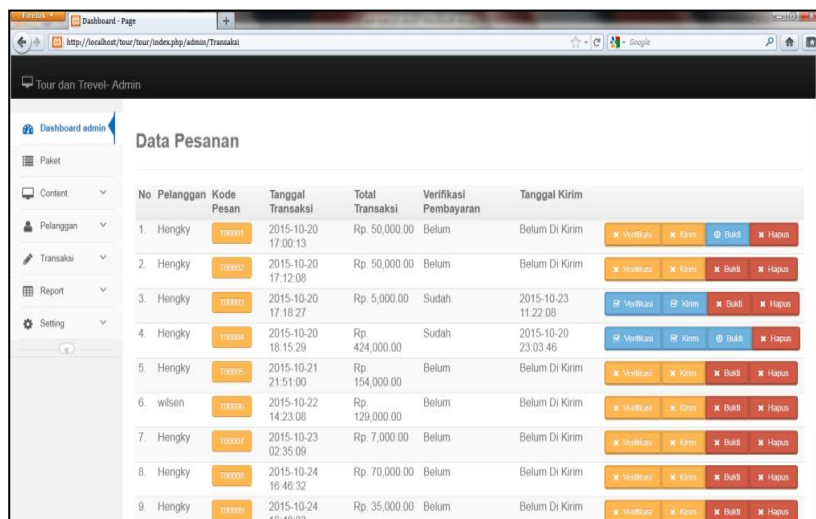
Menu keranjang belanja adalah tampilan yang menampilkan tampilan pesanan yang masuk kedalam keranjang belanja. Adapun tampilan halaman data keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut :



Gambar 6 Tampilan Form Keranjang Belanja

Tampilan Form Menu Data Pesanan

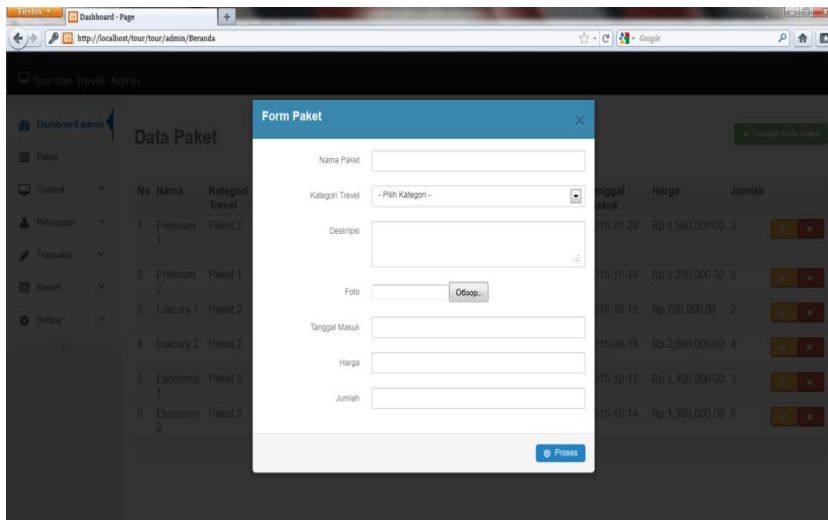
Tampilan data pesanan bertujuan melihat data pesanan masuk. Adapun tampilan data pesanan dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut :



Gambar 7 Tampilan Form Input Data Cuti Pegawai

Tampilan *Form Data Produk*

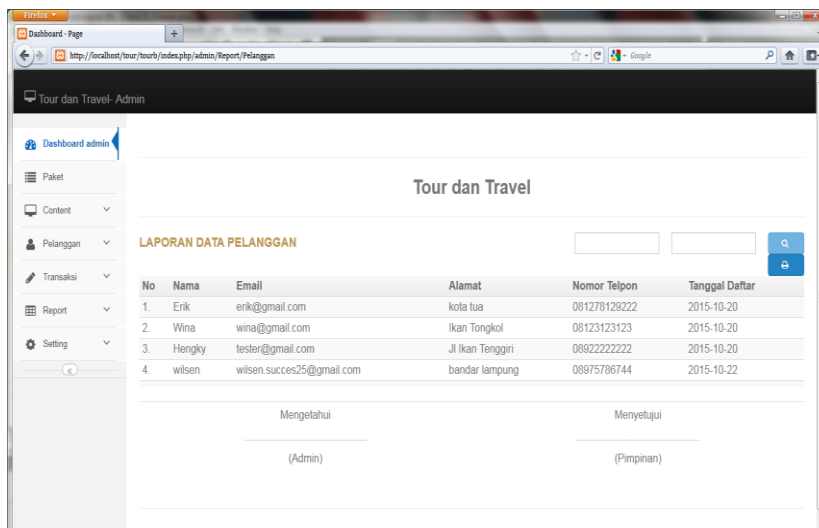
Tampilan Menu data produk untuk menambah. Atau mengganti paket *Tour* dan *Travel* admin harus mengisi semua colom agar dapat diinputkan kepaket *tour*. Adapun tampilan data produk dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut :



Gambar 8 Tampilan *Form Data Produk*

Tampilan Laporan Pemesanan

Laporan Pesanan adalah tampilan yang menampilkan pesanan yang dipesan oleh pelanggan. Adapun tampilan laporan pemesanan pada gambar 9 sebagai berikut :



Gambar 9 Tampilan Laporan Pemesanan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah penulis lakukan maka dapat diambil kesimpulan antara lain:

1. Pengolahan data pemesanan pada Raja Trans dikelola oleh bagian administrasi diharapkan dapat membantu bagian admin dalam pengolahan data pemesanan.
2. Perancangan Sistem pemesanan paket Tour dan Travel pada Raja Trans dimulai dari metode penumpulan data (wawancara, pengamatan, dokumentasi) menggunakan metode pengembangan waterfall sehingga dibuatlah rancangan sistem menggunakan UML yaitu dengan model perancangan Usecase, Activity Diagram dan Class Diagram dan desain sistem inputan menggunakan PHP (Dreamwaver) dan MySQL yang akan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan mempermudah dan bagian Admin dalam melakukan pekerjaan dan menghasilkan laporan yang diinginkan oleh perusahaan, dan hasil pengujian yang dilakukan menggunakan metode pengujian black box, white box, dan software testing.

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning, 1(1)*, 13–19.
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data, 2(2)*, 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik, 1(1)*, 61–66.
- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH : PROSIDING* Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana, 4(1)*, 57–64.

- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH*. 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN Abstrak*. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of. 2*, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *the Correlation Between Cognitive Reading Strategies and Students ' English Proficiency Test*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>

- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in 'The Necklace 'La Parure'' Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustika, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino.

- Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api*. 2007(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>
- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/llj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Sulistiani, H., & Aldino, A. A. (2020). Decision Tree C4.5 Algorithm for Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic - Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1), 40–50. <https://doi.org/10.21107/edutic.v7i1.8849>
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). Penerapan Teknik Mind Mapping, Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka. *JAMU: Jurnal Abdi Masyarakat UMUS*, 2(01), 33–40. <https://doi.org/10.46772/jamu.v1i02.475>
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>

- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.