

PEMBUATAN SISTEM PENJUALAN PAKET WISATA KAMPOENG BATIK LAWEYAN SURAKARTA

Salma Samira El Farianti

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto 154, Jajar, Surakarta, 57144, Telp. (0271) 743493, 743494
Email : Salma.Samira26@gmail.com

Abstrak

Kampoeng Batik Laweyan adalah salah satu daerah wisata yang sengaja disediakan oleh Pemerintah Kota Surakarta untuk mengundang para wisatawan asing dan domestic. Namun sayangnya sistem pemesanan tiket wisata yang masih dilakukan dengan cara manual. Wisatawan dari luar harus datang langsung ke lokasi wisata untuk melakukan pemesanan tiket. Hal ini menyulitkan wisatawan dari luar untuk memesan tiket. Sistem informasi yang ada juga masih menggunakan facebook.

Tujuan tugas akhir ini adalah membuat membuat sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan yang diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata di Kampoeng Batik Laweyan sehingga masyarakat mendapatkan informasi mengenai wisata tersebut secara maksimal, serta mempermudah masyarakat untuk membeli tiket masuk wisata tersebut secara *online*. Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* sebagai metode pengembangan sistem, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, studi literatur, dokumen dan kuesioner. Analisis dan perancangan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), sedangkan pengujian menggunakan metode *webqual*.

Hasil pengujian variabel X1 (*Usability Quality*) memiliki nilai t hitung > t tabel yaitu $3.216 > 2,020$. Sehingga disimpulkan bahwa hipotesis H₁ dapat diterima yang berarti pengaruh X1 (*usability quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*), sedangkan pengujian variabel X2 (*Information Quality*) memiliki nilai t hitung < t tabel yaitu $-0,696 < 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₂ ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 (*information quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*), pengujian variabel X3 (*Service Interaction Quality*) memiliki nilai t hitung > t tabel yaitu $2,454 > 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₃ diterima yang artinya terdapat pengaruh X3 (*service interaction quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*), sedangkan pengujian seluruh variabel kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas interaksi menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dipengaruhi 68.9% Dimana semua variabel kualitas mempengaruhi kepuasan pengguna sebesar 68.9%.

Kata kunci: Kampoeng Batik Laweyan Surakarta, Mahkota-Puspa Kencana-Putra Laweyan, Peket Wisata, *Waterfall*, *Webqual*.

Abstract

Kampoeng Batik Laweyan is one of the tourist areas provided by the Surakarta Government to invite foreign and domestic tourists. However, the tour ticket booking system is still done manually. Tourists must come directly to the location to make ticket bookings so that it makes it difficult for tourists to order tickets. Meanwhile, the existing information system still uses Facebook.

This final project aims to create a sales system for the Kampoeng Batik Laweyan package, which is expected to promote tourism in Kampoeng Batik Laweyan. Thus, the public gets complete information and makes it easier for people to buy entrance tickets online. This study uses the waterfall method as a system development method. The data collection techniques used are interviews, observations, literature studies, documents and questionnaires. Analysis and design use the Unified Modeling Language (UML), while testing uses the webequal method.

The test results for the variable X1 (Usability Quality) have a value of $t_{count} > t_{table}$, namely $3,216 > 2,020$. Thus, it can be concluded that hypothesis H1 is acceptable. It means that there is the effect of X1 (usability quality) on Y (customer satisfaction). Whereas the test for the X2 (Information Quality) variable has a value of $t_{count} < t_{table}$, namely $-0.696 < 2.020$. It means that hypothesis H2 is rejected and indicates that there is no effect of X2 (information quality) on Y (customer satisfaction). Furthermore, testing the X3 variable (Service Interaction Quality) has a value of $t_{count} > t_{table}$, namely $2.454 > 2.020$, so it can be concluded that hypothesis H3 is accepted. It means that there is an effect of X3 (service interaction quality) on Y (customer satisfaction). In addition, testing all variables of quality of use, quality of information, quality of interaction shows that the level of user satisfaction is influenced by 68.9%, where all quality variables affect user satisfaction by 68.9%.

Keywords: Kampoeng Batik Laweyan Surakarta, Mahkota-Puspa Kencana-Putra Laweyan, Peket Wisata, *Waterfall*, *Webqual*.

Pendahuluan

Latar Belakang Masalah

Pariwisata adalah salah satu aktivitas yang sangat digemari oleh masyarakat untuk bisa berekreasi bersama keluarga dan teman-teman di tengah sibuknya kegiatan. Salah satu destinasi pariwisata yang sedang terkenal di daerah Surakarta Jawa Tengah yaitu di Kampoeng Batik Laweyan, Surakarta.

Kampoeng Batik Laweyan dikenal sebagai kawasan sentra Batik di Kota Surakarta dan sudah ada sejak zaman kerajaan Pajang tahun 1546 M. Kawasan

ini sempat meraih kejayaannya pada tahun 1970an. Kampoeng Laweyan didesain dengan konsep terpadu, dengan memanfaatkan lahan seluas kurang lebih 24 ha yang terdiri dari 3 blok. Di dalam Kampoeng Batik tersebut, terdapat ratusan pengrajin batik yang menjual berbagai motif, seperti Tirta Tejo dan Truntum dengan beragam variasi harga. Selain batik, Kampoeng Batik Laweyan juga menyimpan kekayaan arsitektur Jawa kuno.

Kampoeng Batik Laweyan adalah salah satu daerah wisata yang sengaja

disediakan oleh Pemerintah Kota Surakarta untuk mengundang para wisatawan asing dan domestik melihat-lihat batik, namun sayangnya sistem pemesanan tiket wisata yang masih dilakukan dengan cara manual, wisatawan dari luar harus datang langsung ke lokasi wisata untuk melakukan pemesanan tiket, hal ini menyulitkan wisatawan dari luar untuk memesan tiket. Sistem informasi yang ada juga masih menggunakan facebook.

Pembuatan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan ini sangat diperlukan untuk menarik wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata ke Kampoeng Batik Laweyan. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah dan masyarakat sekitarnya akan mengalami peningkatan. Selain itu dengan adanya *webstie* pariwisata di Kampoeng Batik Laweyan maka objek-objek wisata di Kampoeng Batik Laweyan akan lebih dikenal oleh masyarakat luar serta memotivasi bagi pemerintah setempat untuk lebih memperhatikan pengelolaan pada tempat-tempat pariwisata tersebut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka perumusan masalah dalam Tugas Akhir ini adalah “Pembuatan Sistem Penjualan Paket Wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta”.

Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta yang diharapkan dapat membantu mempromosikan wisata di Kampoeng Batik Laweyan sehingga masyarakat mendapatkan informasi mengenai wisata tersebut secara maksimal, serta mempermudah masyarakat untuk membeli tiket masuk wisata tersebut secara *online*.

Landasan Teori Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi Kumalasari, Dwi Retnoningsih, dan Dahlan Susilo (2014) yang berjudul “Aplikasi Penjualan Tiket Di Travel Jaya Sakti Surakarta” akan membuat aplikasi yang diharapkan dapat membantu fungsi sistem pelayanan tiket khususnya pada Travel Jaya Sakti untuk mengatasi berbagai persoalan yang timbul akibat penggunaan sistem pencatatan manual.

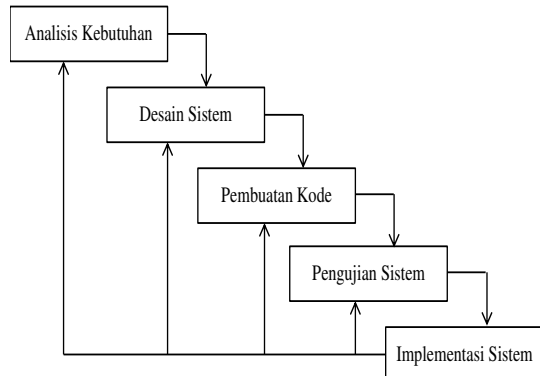
Penelitian yang dilakukan Abdulghani (2017) yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Tour and Travel Berbasis *Website*” membuat sistem informasi tour and travel berbasis *website*. Sistem informasi tersebut diharapkan dapat mempermudah bagian marketing Marissa Holiday dalam mempromosikan, menyampaikan informasi tour and travel dan transaksi pemesanan tiket ataupun transaksi *booking* tempat wisata. Salah satu fitur yang nantinya terdapat dalam sistem informasi ini di antaranya seperti informasi harga travel, tour, promosi pemesanan tiket tour and travel secara *online* serta informasi pelayanan yang disediakan oleh pihak Marissa Holiday.

Penelitian yang dilakukan oleh Effendri (2016) yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis *Website* Di Citra Madinah Tour and Travel” akan membuat *website* yang dapat mempermudah para wisatawan domestik membeli tiket secara *online* serta sebagai media alternatif untuk meningkatkan jumlah penjualan tiket dengan biaya yang relatif lebih efisien yaitu dengan memanfaatkan sarana internet.

Metode dan Perancangan Sistem

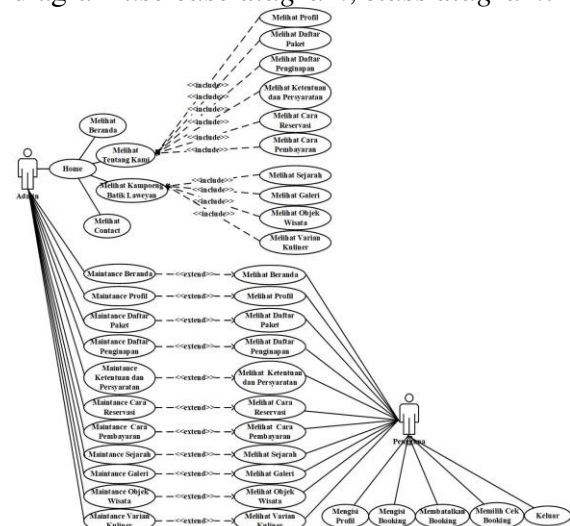
Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2016) metode *waterfall* adalah model SDLC (*System Development*

Life Cycle) yang paling sederhana, metode ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah-ubah. Metode *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Metode pengembangan sistem dengan metode *waterfall* dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pengembangan Sistem Metode Waterfall

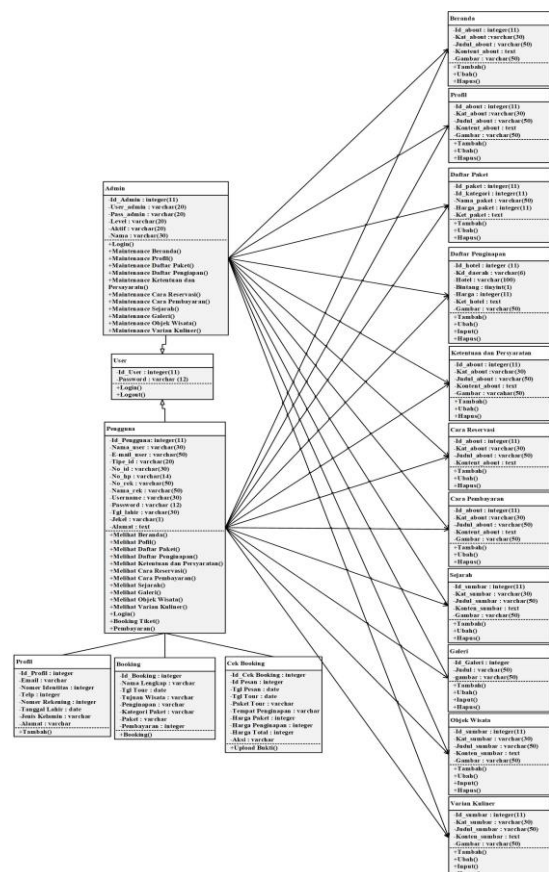
Perancangan sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta dilakukan dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modeling Language*). Diagram UML meliputi diagram *use case diagram*, *class diagram*.



Gambar 2. Use Case Diagram

Gambar 2 diatas menunjukkan *use case diagram* sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. *Use case diagram* dalam sistem

ini memiliki dua aktor yaitu admin dan pengunjung. *Use Case* admin memiliki beberapa aksi yaitu *maintenance* profil, *maintenance* daftar paket, *maintenance* daftar penginapan, *maintenance* ketentuan dan persyaratan, *maintenance* cara reservasi, *maintenance* pembayaran, *maintenance* sejarah, *maintenance* galeri, *maintenance* objek wisata, dan *maintenance* varian kuliner. Sedangkan *use case* pengunjung memiliki aksi yaitu, melihat profil daftar paket, melihat daftar penginapan, melihat ketentuan dan persyaratan, melihat cara reservasi, melihat pembayaran, melihat sejarah, melihat galeri, melihat objek wisata, dan melihat varian kuliner. Setelah itu pengunjung juga memiliki aksi mengisi profil, mengisi *booking*, cek *booking*, dan keluar.



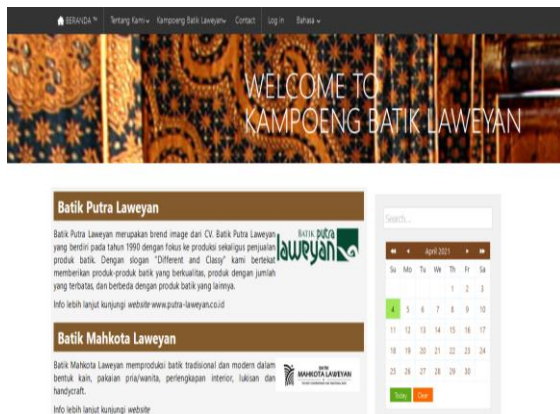
Gambar 3. Class Diagram

Gambar 3 diatas menunjukkan *class diagram* sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. *Class* atau kelas adalah deskripsi kelompok obyek-obyek dengan

property, perilaku (operasi) dan relasi yang sama. Sehingga dengan adanya *Class Diagram* dapat memberikan pandangan global atau sebuah sistem.

Hasil dan Pembahasan Halaman Beranda

Halaman beranda, merupakan halaman pertama yang akan dijumpai pengunjung yang akan mengakses sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Beranda ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Halaman Beranda

Halaman Profil

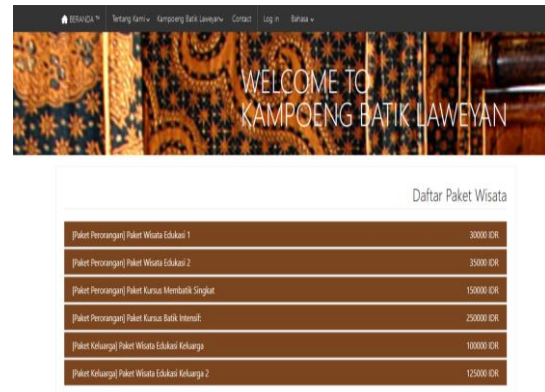
Halaman profil, merupakan halaman yang menampilkan profil pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Profil ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Profil

Halaman Daftar Paket

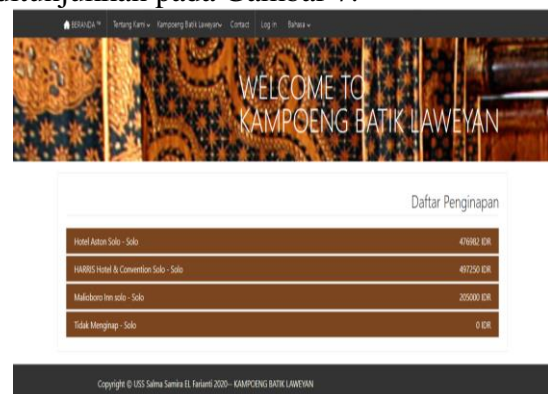
Halaman daftar paket, merupakan halaman yang menampilkan daftar paket pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Daftar Paket ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Daftar Paket

Halaman Daftar Penginapan

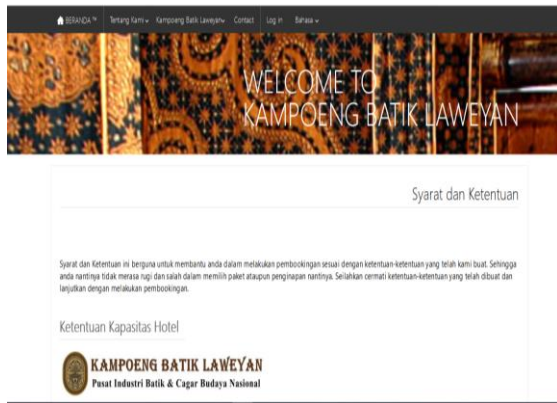
Halaman daftar penginapan, merupakan halaman yang menampilkan daftar penginapan pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Daftar Paket ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Daftar Penginapan

Halaman Ketentuan dan Persyaratan

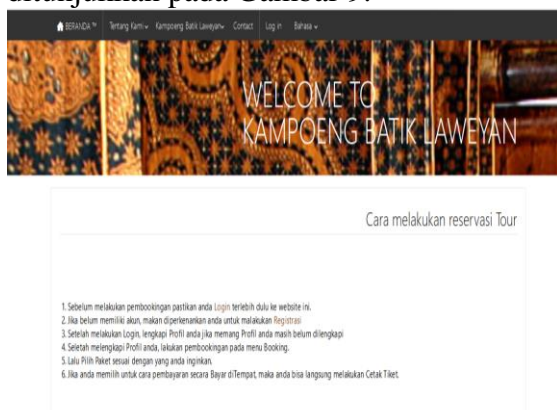
Halaman ketentuan dan persyaratan, merupakan halaman yang menampilkan ketentuan dan persyaratan pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Ketentuan dan Persyaratn ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Ketentuan dan Persyaratan

Halaman Cara Reservasi

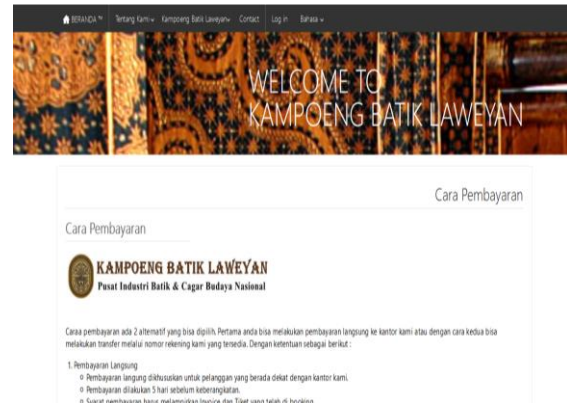
Halaman cara reservasi, merupakan halaman yang menampilkan cara reservasi pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Cara Reservasi ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Halaman Cara Reservasi.

Halaman Cara Pembayaran

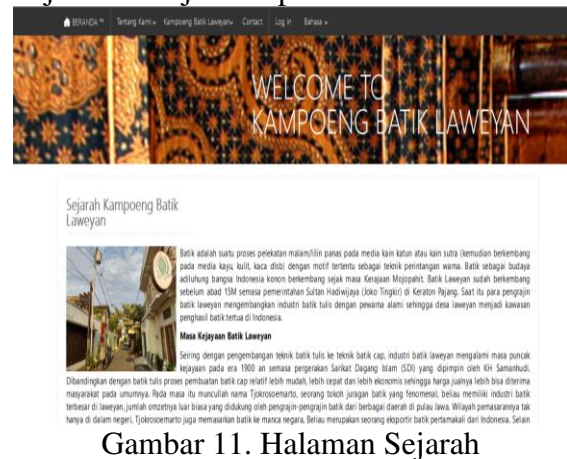
Halaman cara pembayaran, merupakan halaman yang menampilkan cara pembayaran pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Cara Pembayaran ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Cara Pembayaran

Halaman Sejarah

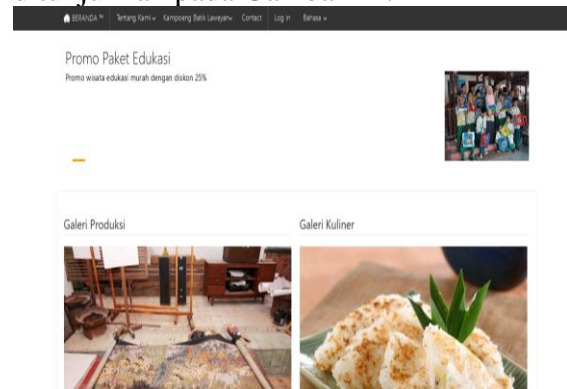
Halaman sejarah, merupakan halaman yang menampilkan sejarah pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Sejarah ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Sejarah

Halaman Galeri

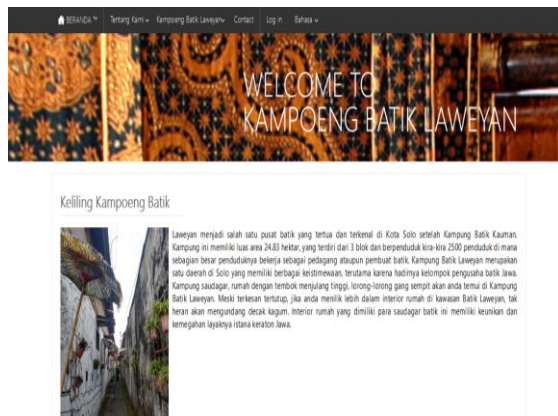
Halaman galeri, merupakan halaman yang menampilkan galeri pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Galeri ditunjukkan pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Galeri

Halaman Objek Wisata

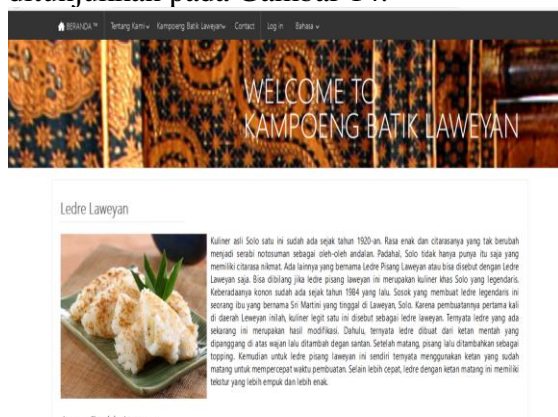
Halaman objek wisata, merupakan halaman yang menampilkan objek wisata pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Objek Wisata ditunjukkan pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Objek Wisata

Halaman Varian Kuliner

Halaman varian kuliner, merupakan halaman yang menampilkan varian kuliner pada sistem penjualan paket wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta. Halaman Varian Kuliner ditunjukkan pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Varian Kuliner

Pengujian Sistem

Penilaian akan kepuasan pengguna dilakukan dengan menggunakan kuesioner sebagai media pengumpul data serta menggunakan skala *likert* sebagai skala pengukuran tingkat kepuasan dengan instrument atau dimensi berdasarkan

metode *webqual*. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari pelanggan. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 45 responden yang terdiri dari 25 mahasiswa, 20 umum, sedangkan skala pengukuran tingkat kepuasan menggunakan empat poin skala *likert*, empat poin skala *likert* yang digunakan sebagai skala pengukuran diantaranya poin 4 menyatakan sangat setuju, poin 3 menyatakan setuju, poin 2 menyatakan tidak setuju dan poin 1 menyatakan sangat tidak setuju.

Tabel 1. Indikator Pengisian Kuesioner

No	Indikator Kuesioner	Responden
1.	Mahasiswa	25
2.	Umum	20
Jumlah		45

Uji Instrumen

Uji Validitas

Uji validitas menggunakan batasan r tabel dan menggunakan signifikansi 0,05. Suatu kuesioner dinyatakan valid apabila r hitung $> r$ tabel. Penelitian ini didapatkan r tabel sebesar 0,2940. Dibawah ini merupakan hasil pengujian validitas yang dilakukan pada dimensi kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas layanan interaksi dan kepuasan pengguna.

Tabel 2. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas kegunaan

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X1.1	0,556	0,2940	Valid
X1.2	0,598	0,2940	Valid
X1.3	0,623	0,2940	Valid
X1.4	0,451	0,2940	Valid
X1.5	0,457	0,2940	Valid
X1.6	0,617	0,2940	Valid
X1.7	0,631	0,2940	Valid
X1.8	0,495	0,2940	Valid

Tabel 3. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas informasi (*Information Quality*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X2.1	0,568	0,2940	Valid
X2.2	0,800	0,2940	Valid
X2.3	0,616	0,2940	Valid
X2.4	0,459	0,2940	Valid
X2.5	0,347	0,2940	Valid
X2.6	0,551	0,2940	Valid
X2.7	0,638	0,2940	Valid

Tabel 4. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
X3.1	0,496	0,2940	Valid
X3.2	0,451	0,2940	Valid
X3.3	0,755	0,2940	Valid
X3.4	0,777	0,2940	Valid
X3.5	0,718	0,2940	Valid
X3.6	0,630	0,2940	Valid
X3.7	0,064	0,2940	Valid

Tabel 5. Perbandingan nilai r hitung dengan r tabel pada kepuasan pengguna (*user satisfaction*)

No Item	r hitung	r tabel	Keterangan
Y1	0,691	0,2940	Valid
Y2	0,868	0,2940	Valid
Y3	0,763	0,2940	Valid
Y4	0,780	0,2940	Valid

Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dilakukan untuk mengetahui suatu instrumen reliabel atau tidak. Suatu kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban terhadap pernyataan adalah konsisten dari waktu ke waktu. Menurut (Iman, 2012) terdapat aturan praktis yang dapat diterapkan terkait dengan nilai alpha, jika $\alpha > 0,9$ berarti reliabilitas model sangat bagus, $\alpha > 0,8$ berarti reliabilitas model bagus, $\alpha > 0,7$ artinya reliabilitas model bisa diterima, $\alpha > 0,6$ berarti reliabilitas model layak, $\alpha > 0,5$ berarti reliabilitas model kurang bagus, dan $\alpha < 0,5$ berarti reliabilitas model tidak dapat diterima.

Tabel 6. *Reliability statistic* kualitas kegunaan (*usability quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,641	8

Tabel 7. *Reliability statistic* kualitas informasi (*information quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,658	7

Tabel 8. *Reliability statistic* kualitas layanan interaksi (*service interaction quality*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,658	7

Tabel 9. *Reliability statistic* kepuasan pengguna (*user satisfaction*)

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,779	4

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak, model regresi yang baik adalah memiliki nilai residual yang berdistribusi normal. Tabel 10 menunjukkan hasil uji normalitas dengan uji *Kolmogorov Smirnov*.

Tabel 10. Uji Normalitas dengan Uji *Kolmogorov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		45
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.27634158
Most Extreme Differences	Absolute	.164
	Positive	.164
	Negative	-.077
Test Statistic		.164
Asymp. Sig. (2-tailed)		.004 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,004 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi tidak normal.

Uji Multikolinearitas

Uji multikolinearitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui apakah terjadi interkoneksi (hubungan yang kuat) antara variabel independent. Model regresi yang baik ditandai dengan tidak terjadi interkoneksi antar variabel independent. Tabel 11 menunjukkan hasil uji multikolinearitas dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF (Variance Inflation Factor)*.

Tabel 11. Uji Multikolinearitas Menggunakan Metode *Tolerance* dan *VIF (Variance Inflation Factor)*.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta				Tolerance	VIF
1	(Constant)	2.144	2.842		.755	.455		
	x1	.367	.114	.488	3.216	.003	.700	1.428
	x2	-.079	.113	-.112	-.696	.490	.645	1.550
	x3	.188	.077	.334	2.454	.018	.906	1.104

a. Dependent Variable: y

Hasil pengujian multikolinearitas dengan menggunakan metode *Tolerance* dan *VIF (Variance Inflation Factor)* antara lain sebagai berikut:

1. Nilai *Tolerance* untuk X1 sebesar 0,700 > 0.10 dan nilai VIF sebesar 1,428 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.
2. Nilai *Tolerance* untuk X2 sebesar 0,645 > 0.10 dan nilai VIF sebesar 1,550 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.
3. Nilai *Tolerance* untuk X3 sebesar 0,906 > 0.10 dan nilai VIF sebesar 1,104 < 10.0 yang berarti tidak terjadi multikolinearitas.

Uji Regresi linier Berganda

Uji T (Uji Koefisien Regresi Secara Parsial)

Uji koefisien regresi secara parsial atau yang lebih dikenal dengan uji T merupakan suatu uji yang digunakan untuk mengetahui apakah variabel independen (X1, X2, X3,...,Xn) berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen Y. Tabel 12 menunjukkan hasil analisis regresi parsial (uji T).

Tabel 12. Hasil Analisis Regresi Parsial (Uji T)

Coefficients ^a			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	-.755	.455
	X1	3.216	.003
	x2	-.696	.490
	x3	2.454	.018

a. Dependent Variable: Y

Hasil Uji Koefisien Regresi Secara Parsial (Uji T)

1. Dari Tabel 12 diketahui variabel X1 (*Usability Quality*) memiliki nilai *signifikansi* $0,003 < 0.05$ dan nilai *t* hitung $> t$ tabel yaitu $3.216 > 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₁ dapat diterima yang berarti pengaruh X1 (*usability quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).
2. Variabel X2 (*Information Quality*) memiliki nilai *signifikansi* $0.490 < 0.05$ dan *t* hitung $< t$ tabel yaitu $-0,696 < 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₂ ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 (*information quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).
3. Variabel X3 (*Service Interaction Quality*) memiliki nilai *signifikansi* $0,018 < 0.05$ dan *t* hitung $> t$ tabel yaitu $2,454 > 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₃ diterima yang artinya terdapat pengaruh X3 (*service interaction quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).

Uji F

Uji F bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang diberikan oleh *variabel independen* (X) terhadap *variabel dependen* (Y) secara simultan. Hasil Uji F ditunjukkan pada Tabel 13.

Tabel 13. Hasil Uji F

ANOVA^a

Model		F	Sig.
1	Regression	6,613	,001 ^b
	Residual		
	Total		

a. Dependent Variable: Y

b. Predictors: (Constant), x3, X1, x2

Dari Tabel 13 diketahui nilai *sig* $0,001 < 0.05$ serta *F* hitung $> F$ tabel yaitu $6,163 > 2.83$. Dapat disimpulkan bahwa hipotesis H₄ dapat diterima yang berarti terdapat pengaruh *variabel* X secara simultan terhadap *variabel* Y.

Uji Koefisien Determinasi

Uji *koefisien determinasi* (R^2) bertujuan untuk mengetahui persentase pengaruh yang diberikan *variabel* X (*variabel independen*) secara simultan terhadap *variabel* Y (*variabel dependen*). Tabel 14 menunjukkan hasil uji *koefisien determinasi* (R^2) yang ditunjukkan pada tabel *model summary*.

Tabel 14. Uji *Koefisien Determinasi* (R^2) dengan *Model Summary*

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square
1	,557 ^a	,311	,260

a. Predictors: (Constant), x3, X1, x2

Berdasarkan output diatas diketahui nilai *R Square* sebesar 0,311, Nilai *R Square* berasal dari pengkuadratan nilai koefisien korelasi atau “R”, yaitu $0,557 \times 0,557 = 0,311$. Berarti persentase pengaruh variabel X1 (*usability quality*), X2 (*information quality*) dan X3 (*service interaction quality*) secara simultan terhadap variabel Y (*customer satisfaction*) sebesar 31.1% Sedangkan sisanya ($100\% - 31.1\% = 68.9\%$) dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak diamati dalam penelitian ini.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Dari hasil penelitian ini didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

Adanya Sistem Penjualan Paket Wisata Kampoeng Batik Laweyan Surakarta, proses pemesanan tiket wisata dapat dilakukan dengan mudah karena dapat diakses melalui Sistem Penjualan Paket Wisata. Fitur yang terdapat dalam aplikasi meliputi: beranda, profil, daftar paket, daftar penginapana, ketentuan dan persyaratan, cara pembayaran, cara reservasi, sejarah, galeri, objek wisata, varian kuliner, bahasa , profil pengunjung, *booking* dan cek *booking*.

Hasil pengujian sistem pada penelitian adalah:

1. Hasil pengujian variabel X1 (*Usability Quality*) memiliki nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $3.216 > 2,020$. Sehingga disimpulkan bahwa hipotesis H_1 dapat diterima yang berarti pengaruh X1 (*usability quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).
2. Hasil pengujian variabel X2 (*Information Quality*) memiliki nilai t hitung $< t$ tabel yaitu $-0,696 < 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_2 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh X2 (*information quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).
3. Hasil pengujian variabel X3 (*Service Interaction Quality*) memiliki nilai t hitung $> t$ tabel yaitu $2,454 > 2,020$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_3 diterima yang artinya terdapat pengaruh X3 (*service interaction quality*) terhadap Y (*customer satisfaction*).
4. Hasil pengujian seluruh variabel kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas interaksi menunjukan tingkat kepuasan pengguna dipengaruhi 68.9% Dimana semua variabel kualitas mempengaruhi kepuasan pengguna sebesar 68.9%.

Saran

1. Aplikasi akan lebih *fleksibel* apabila di buatkan aplikasi versi android dan IOS.
2. Perlu adanya pengembangan dan desain antar muka yang lebih menarik sehingga dapat menarik banyak konsumen.
3. Konten *website* perlu ditambah fitur jual beli batik agar lebih menarik perhatian banyak konsumen.

4. Pengujian pada sistem ini belum menguji tentang kualitas *website*.
5. Pembatalan *booking* tiket belum dapat dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T. (2017). *Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (studi kasus Marissa Holiday Cianjur)*. Cianjur: Media Jurnal Informatika.
- Ahmadi, dan Hermawan. (2013). *E-Businness & E-Commerce*. Yogyakarta: Andi.
- Akil, I. (2016). Sejarah Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 11-13.
- Andhika. (2015, November 20). *Pengertian Deployment Diagram*. Retrieved from jamphere.blogspot: <http://jamphere.blogspot.com/2015/11/pengertian-deployment-diagram.html> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Dewi Kumalasari, Dwi Retnoningsih, dan Dahlan Susilo. (2014). Aplikasi Penjualan Tiket Di Travel Jaya Sakti Surakarta. *Jurnal Gaung Informatika*, 1-10
- Effendri, J. (2016). *Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Website Di Citra Madinah Tour and Travel*. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.
- Fridayanthie, E. W., dan Charter, J. (2016). Object Oriented Programming (OOP). *Jurnal Techno Nusa Mandiri*, 25-26.
- Gushelmi, dan Kamda, D. R. (2012). Analisis dan Perancangan Berorientasi Objek. *Indonesia Jurnal on Computer Science-Speed (IJCSS)*, 22.

- Haviluddin. (2011). Prinsip Dasar Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 13.
- Jacobson, I. (1995, November 11). *Cerita Tentang UML*. Retrieved from adesta2008: <http://adesta2008.wordpress.com/2008/11/13/cerita-tentang-uml/> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Kadir, A. (2003). *Pemograman Web Mencakup: HTML, CSS, JavaScript & PHP*. Yogyakarta: Andi.
- Maimunah. (2017, Mei 10). *Pengertian PHP*. Retrieved from widuriraharja: <http://widuri.raharja.info/index.php?title=Pengguna:Alfaharabi> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Maulana, T. (2013). Analisis dan Perancangan Sistem Informatika Berbasis Website Menggunakan Arsitektur MVC dengan Framework Codeigniter. *Jurnal Penelitian IPTEK-KOM*, 5-6.
- Mayadewi, Paramita, dan Juanda. (2016). Aplikasi Pemesanan Studio Online Berbasis Web dan Sms Broadcast di Kota Bandung. *Jurnal E-Proceeding of Applied Science*, 10.
- Prakosad. (2017). *Pengaruh Kualitas Sistem Informasi, Kualitas Informasi dan Perceived Usefulness Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Akuntansi*. Medan: STIMIK Triguna Dharma.
- Pratama. (2015). *E-commerce, e-business dan mobile commerce*. Bandung: Informatika.
- Priyambudi, dan Hanis. (2017, Januari 29). *Pengertian Metode Waterfall, Tahapan dan Kelebihan Metode Waterfall*. Retrieved from androidunik: <http://androidunik.com/pengetahuan/pengertian-metode-waterfall-dan-kelebihan/> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Qossam, dan Izudin. (2015, April 10). *Component Diagram*. Retrieved from kosemisme.blogspot: <http://kosemisme.blogspot.com/2015/04/component-diagram.html> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Riyanto. (2010, Mei 06). *Pengertian XAMPP*. Retrieved from aminawm.wordpress: <http://aminawm.wordpress.com/pengertian-xampp/> Diakses pada 25 Oktober 2020
- Rossa, dan Shalahuddin, M. (2013). Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Ilmu Komputer*, 33-34.
- Rudianto, A. M. (2011). *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sibero, dan Alexander. (2013). *Web Programming Powerpack*. Yogyakarta: MediaKom.
- Sukamto, dan Shalahudin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Triayudi, A., dan Sumiati. (2013). *Aplikasi E-Ticketing Pariwisata di Kabupaten Serang Berbasis Web*. Serang: Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Serang Raya.
- Yusmiarti, K. (2016). Perancangan Sistem Distribusi Produk Teh Hitam Berbasis Web Pada PTPN VII

Gunung Dempo Pagar Alam.
Jurnal Informatika, 17-20.

Bandungan Kecamatan Pakong
Kabupaten Pamekasan. *Jurnal
Teknik Pomits*, 15.

Zakaria, F. (2014). Konsep Pengembangan
Kawasan Desa Wisata di Desa