

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI TOUR & TRAVEL BERBASIS WEBSITE (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur)

Tarmin Abdulghani¹
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
tamrin@unsur.ac.id

Lalan Jaelani²
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
lalan@unsur.ac.id

Muhammad Ikhsan³
Program Studi Teknik Informatika
Universitas Suryakencana
ikhsan.enemy@gmail.com

Abstrak

Parawisata merupakan bidang yang memiliki prospek bisnis yang baik, ini dapat dilihat dengan semakin meningkatnya kunjungan turis asing maupun turis domestik yang banyak mengunjungi objek-objek wisata di Indonesia. Hal ini memicu munculnya perusahaan-perusahaan yang menyediakan jasa perjalanan wisata (tour & travel) atau dikenal sebagai biro perjalanan wisata (*tour operator*).

Pada saat ini promosi mengenai paket wisata yang di tawarkan oleh Marrisa Holiday Tour & Travel masih kurang menjangkau masyarakat karena promosi yang saat ini digunakan masih menggunakan media cetak seperti surat kabar, brosur, majalah, banner dan baligho.

Perusahaan Marrisa Holiday Tour & Travel akan mempermudah bagi biro perjalanan wisata untuk memasarkan paket wisata yang akan ditawarkan pihak biro perjalanan wisata Marrisa Holiday Tour & Travel adalah tempat yang pas untuk para turis asing dan turis domestik untuk memandu berwisata.

Kata kunci : Parawisata, Tour & Travel, Biro perjalanan wisata, Marrissa Holiday.

1. Pendahuluan

Dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berorientasi pada perancangan ilmu teknologi dan informasi berdampak terhadap kegiatan-kegiatan manusia sehari-hari. Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan data transaksi yang mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[1]. *Website* adalah sebuah sistem dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet webserver dipresentasikan dalam bentuk *hypertext* [2] dan Travel Marissa Holiday Cianjur merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang pariwisata yang sangatlah akrab dengan kemajuan komputerisasi. Namun disisi lain, ditemukan masih kurangnya informasi yang diberikan Tour dan Travel Marissa Holiday Cianjur tersebut, diantaranya seperti informasi layanan pariwisata tour dan travel maupun transaksi pemesanan tiket dan informasi objek-objek wisata yang ada di Indonesia. Informasi yang disampaikan Tour dan Travel Marissa Holiday yang digunakan pada saat ini hanya sebatas promosi lewat media cetak dan brosur, sehingga masih dianggap kurang mengoptimalkan dalam menyelesaikan masalah yang menyangkut aspek-aspek transaksi tersendiri untuk masyarakat ketika ingin mengakses informasi tour dan travel dari pihak Marissa Holiday.

Dalam hal ini perlu dibuatkan sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, sehingga nantinya sistem informasi tersebut diharapkan dapat mempermudah bagian marketing Marissa Holiday dalam mempromosikan, menyampaikan informasi tour dan travel dan transaksi pemesanan tiket ataupun transaksi booking tempat wisata. Salah satu fitur yang nantinya terdapat dalam sistem informasi ini diantaranya seperti, informasi harga travel, tour, promosi, pemesanan tiket tour dan travel secara online serta informasi pelayanan yang disediakan oleh pihak Marissa Holiday. Dalam pembuatan Sistem Informasi Tour dan Travel ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai tempat untuk penyimpanan datanya, tools yang digunakan yaitu Sublime 3 Text.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka diambil judul “Pembuatan Sistem Informasi Tour dan Travel Berbasis Website Study Kasus Marissa Holiday Cianjur (www.Marissaholiday.co.id)”.

Dengan harapan dapat mempermudah pekerjaan bagian marketing yang ada di Marissa Holiday dalam mempromosikan atau menyampaikan informasi seputar tour dan travel kepada konsumen atau pelanggan akses informasi bisa dilakukan secara cepat, tepat dan akurat.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah bagaimana membuat sebuah Sistem Informasi tour dan travel

berbasis website yang nantinya diharapkan dapat mengoptimalkan cara meningkatkan pekerjaan bagian marketing yang ada di Marissa Holiday.

- a. Penyampaian informasi seputar tour dan travel kepada konsumen atau calon pelanggan hanya lewat media brosur dan baligho.
- b. Pelayanan di Marissa Holiday kurang maksimal dalam melakukan pemesanan booking paket wisata karena masih meunggunakan wawancara dari pemesan dan pihak Marissa Holiday.
- c. Melayani transaksi hanya pemesan yang telah setuju terhadap booking tujuan kota wisata dan beberapa tempat wisata di kota tersebut, yang dipilih oleh konsumen atau calon pelanggan.

3. Maksud dan Tujuan

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, maka maksud dari penelitian yang dapat menjadi fasilitator untuk bertemunya komsumen dengan pihak marketing secara online serta menjadi media promosi yang murah, mudah, cepat dan tepat bagi perjalanan wisata.

a. Maksud

Membuat Sistem Informasi tour dan travel berbasis website untuk mempermudah atau mengoptimalkan pekerjaan bagian marketing yang ada di Marissa Holiday dalam mempromosikan atau menyampaikan informasi seputar tour dan travel kepada konsumen atau calon pelanggan. Pelayanan seperti ini nantinya juga diharapkan dapat mempermudah pelanggan atau konsumen Marissa Holiday dalam memesan atau booking tiket tour dan travel secara *online*.

b. Tujuan

- 1) Mempercepat proses transaksi pemesanan tiket, mempercepat proses transaksi booking tempat wisata sehingga mempermudah komsumen dalam bertransaksi untuk melakukan pemesanan tiket secara cepat dan akurat. Sehingga dibutuhkan ketepatan dalam proses booking tempat wisata dan pemesanan tiket.
- 2) Ketepatan terhadap informasi yang telah di *update* oleh pihak marketing sehingga informasi yang di dapat komsumen seperti, informasi harga, travel, tour, dan promosi.
- 3) Masyarakat dapat memesan tiket tour atau travel secara *online*, sehingga akan mengefisienkan waktu yang dibutuhkan ketepatan dalam proses booking tempat wisata dan pemesanan tiket.
- 4) Mempermudah bagian marketing dalam mengelola data tour dan travel, serta diselesaikan.

4. Landasan Teori

4.1 Sistem

Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan saling berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama [3].

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan-tujuan tertentu.[1].

Sistem adalah hubungan suatu unit dengan unit-unit lainnya yang saling berhubungan satu sama lainnya dan tidak dapat dipisahkan serta menuju satu kesatuan dalam rangka mencapai tujuan yang telah ditetapkan.[4].

Sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu saasaran tertentu.[5].

4.2 Data

Menurut Sutabri [6] data itu sendiri dapat diklasifikasi menurut jenis, sifat, dan sumber. Mengenai penjelasan klasifikasi data tersebut akan diuraikan di bawah ini :

a. Klasifikasi data menurut jenis data, yaitu :

1. Data Hitung (*Enumeration atau Counting Data*) adalah hasil perhitungan jumlah tertentu. Yang masuk data hitung adalah presentase dari suatu jumlah tertentu.
2. Data Ukur (*Measurement Data*) adalah data yang menunjukkan ukuran mengenai nilai sesuatu. Angka yang ditunjukkan alat barometer atau termometer adalah hasil proses pengukuran.

b. Klasifikasi data menurut sifat data, yaitu :

1. Data Kuantitatif (*Quantitatif Data*) adalah data mengenai penggolongan dalam hubungan dengan penjumlahan.
2. Data Kualitatif (*Qualitatif Data*) adalah data mengenai penggolongan dalam hubungannya dengan kualitas atau sifat sesuatu. Penggolongan fakultas-fakultas pada universitas negeri menjadi fakultas *exacta* dan fakultas *non-exacta* merupakan pemisahan menurut sifat.

c. Klasifikasi data menurut sumber data yaitu :

1. *Data internal* adalah data yang asli, artinya data sebagai hasil observasi yang dilakukan sendiri, bukan data hasil karya orang lain.
2. *Data external* adalah data hasil observasi orang lain. Seseorang boleh saja menggunakan data untuk suatu keperluan, meskipun data tersebut hasil kerja orang lain.

4.3 Informasi

Informasi adalah data yang telah diproses kedalam suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima dan mempunyai nilai nyata dan terasa bagi keputusan saat itu (saat diterima) atau keputusan mendatang. [6].

Informasi adalah sekumpulan fakta (data) yang diorganisasikan dengan cara tertentu sehingga mereka mempunyai arti bagi penerima.[3]. Informasi adalah data yang telah ditolak menjadi bentuk lebih berarti dan berguna bagi penerima untuk mengambil keputusan masa kini maupun masa yang akan datang. [1].

4.4 Kualitas Informasi

Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh tiga hal pokok, yaitu akurasi (*accuracy*), Relevan (*relevancy*), dan tepat waktu (*timeliness*). [7].

- a. Akurasi (*accuracy*)
Sebuah informasi harus akurat karena dari sumber informasi hingga penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang dapat mengubah atau merusak informasi tersebut. Informasi dikatakan akurat apabila informasi tersebut tidak bias atau menyesatkan, bebas dari kesalahan-kesalahan sebuah informasi dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau mengubah data-data asli tersebut.
- b. Tepat waktu (*timeliness*)
Informasi yang dihasilkan dari suatu pengolahan data, datangnya tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang terlambat tidak akan mempunyai nilai baik karena informasi merupakan landasan dalam pengambilan keputusan. Kesalahan dalam mengambil keputusan akan berakibat fatal bagi perusahaan. Mahalnya informasi disebabkan harus cepat dan tepat informasi tersebut didapat. Hal itu disebabkan harus cepat dan tepat informasi tersebut didapat. Hal itu disebabkan oleh kecepatan mendapatkan, mengolah dan mengirim informasi tersebut memerlukan bantuan teknologi-teknologi terbaru. Dengan demikian diperlukan teknologi-teknologi mutakhir untuk mendapatkan mengolah, dan mengirim informasi tersebut.
- c. Relevan (*relevancy*)
Informasi dikatakan berkualitas jika relevan bagi pemakainya. Hal ini berarti bahwa informasi tersebut harus bermanfaat bagi pemakai.

4.5 Website

Website adalah sering juga disebut web, dapat diartikan suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, yang dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau hyperlink. [8].

Website salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) didalamnya yang menggunakan protokol HTTP (hypertext transfer

protokol) dan juga mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut browser.

4.6 Jenis-jenis Website

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, website juga mengalami perkembangan yang sangat berarti dalam pengelompokan jenis web, lebih diarahkan berdasarkan kepada fungsi, sifat atau style dan bahasa pemrograman yang digunakan. [9].

a. Web Statis

Web Statis adalah web yang content atau isinya tidak berubah – ubah. Maksudnya adalah isi dari dokumen yang ada di web tersebut tidak dapat diubah secara mudah. Ini dikarenakan karena script yang digunakan untuk membuat web statis tidak mendukung untuk mengubah isi dokumen. Karena script yang digunakan untuk membuat web statis ini seperti HTML dan *Cascading Style Sheet* atau biasa disebut dengan CSS. Maka dari itu untuk perubahan isi dokumen pada web statis harus mengubah isi file HTML atau CSS tersebut.

b. Web Dinamis

Web Dinamis adalah web yang *content* atau isinya dapat berubah – ubah setiap saat. Karena dalam teknologi pembuatan web dinamis sudah dirancang semudah mungkin bagi user yang menggunakan web dinamis tersebut. Untuk perubahan *content* atau isi dokumen? dalam sebuah web dinamis terbilang mudah ketimbang web statis yang harus memiliki keahlian khusus pada bagian scripting web tersebut. Ketika kita akan mengubah content atau isi dari sebuah web dinamis kita hanya perlu masuk kebagian control panel atau bagian administrator web yang telah disediakan oleh script web dinamis. Jadi untuk perubahan content atau isi dokumen dalam sebuah web dinamis tidak perlu memiliki keahlian programming atau seorang programmer saja yang dapat mengubah isi dokumen pada web dinamis. Untuk membuat web dinamis diperlukan beberapa komponen yaitu client side scripting (*HTML*, *JavaScript*, *Cascading Style Sheet* atau *CSS*) dan *server side scripting* seperti PHP dan program basis data seperti database MySQL untuk menyimpan data – data yang ada di web dinamis.

4.7 Biro Perjalanan Wisata dan Agen Perjalanan

Menurut *Surat Keputusan Direktur Jenderal Pariwisata No. Kep. 16U/11/88 Tahun 2014* tentang pelaksanaan Ketentuan Usaha Perjalanan, pada Bab I Penelitian Umum Pasal 1, memberikan pengertian berupa :

- a. Usaha perjalanan
- b. Biro Perjalanan Umum
- c. Cabang Biro Perjalanan Umum
- d. Agen Perjalanan

Biro Perjalanan Umum, Ruang lingkup kegiatan usahanya terdiri dari :

- a. Membuat, menjual dan menyelenggarakan paket wisata.
- b. Mengurus dan melayani kebutuhan jasa angkutan bagi perorangan dan atau kelompok orang yang diurusnya.
- c. Melayani pemesanan akomodasi, restoran dan sarana wisata lainnya.
- d. Mengurus dokumen perjalanan.
- e. Menyelerengarkan panduan perjalanan wisata.
- f. Melayani penyelenggaraan konveksi.

4.8 Sistem Parawisata

Sistem parawisata menurut Jordan adalah tatanan komponen dalam industri pariwisata dimana masing-masing kompenen saling berhubungan dan membentuk suatu yang bersifat menyeluruh. [10].

Menurut Leiper [10] menjelaskan sistem parawisata secara menyeluruh (*whole tourism system*) dimulai dengan mendeskripsikan perjalanan seorang wisatawan. Dari analisisnya ia mencatat 5 elemen sebagai subsistem dalam setiap sistem pariwisata yang menyeluruh, yaitu :

- a. Wisatawan (*tourist*) yang merupakan elemen manusia yaitu orang yang melakukan perjalanan wisata
- b. Daerah asal wisatawan (*traveller-generating regions*), merupakan elemen geografi yaitu tempat dimana wisatawan mengawali dan mengakhiri perjalanannya.
- c. Jalur pengangkutan (*transit route*) merupakan elemen geografi tempat dimana perjalanan wisata utama berlangsung.
- d. Daerah tujuan wisata (*tourist destination region*) sebagai elemen geografi yaitu tempat utama yang dikunjungi wisatawan.
- e. Industri parawisata (*tourist industry*) sebagai elemen organisasi, yaitu kumpulan dari organisasi yang bergerak uasaha parawisata, bekerjasama dalam pemasaran parawisata untuk menyediakan barang, jasa dan fasilitas pariwisata.

5. Model Pengembangan

Metode Rekayasa Perangkat Lunak yang digunakan adalah metode *waterfall*. Menurut Pressman metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Berikut adalah gambaran bagaimana pembuatan sebuah *software* dari sebuah *waterfall* model.[11]

- a. *Communication*

Komunikasi (*communication*), Kegiatan yang dilakukan dalam proses ini adalah melakukan pertemuan dengan pelanggan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Untuk proses pengumpulan data itu sendiri dilakukan dengan proses wawancara terhadap bagian marketing pihak Marissa Holiday.

- b. *Planning*

Perencanaan (*planning*), Proses perencanaan adalah lanjutan dari proses komunikasi. Setelah proses pengumpulan data selesai dilakukan pada proses komunikasi, maka tahapan selanjutnya adalah tahapan perencanaan terhadap sistem yang akan dibuat. Pada tahapan ini juga dilakukan proses analisa terhadap sistem yang sedang berjalan saat ini.

- c. *Modelling*

Setelah proses perencanaan terhadap sistem yang akan dibuat selesai dilakukan, maka proses selanjutnya yaitu menggambarkan terhadap setiap proses yang ada didalam sistem yang akan dibuat. nantinya bisa diperbaiki lagi terhadap kelemahan-kelemahan yang ada didalam sebuah sistem tersebut.

- d. *Construction*

Proses konstruksi (*Construction*) merupakan sebuah proses membuat kode program pada komputer, *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang dimengerti oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*.

- e. *Deployment*

Tahapan *deployment* dilakukan setelah tahapan *contruction* / kontruksi merupakan tahapan implementasi, serta pemeliharaan, perbaikan, evaluasi, dan pengembangan agar sistem dapat berjalan dan berkembang dengan fungsinya yang dihasilkan oleh pihak *developer*.

6. Analisis dan Perancangan

6.1 Analisis Masalah

Saat ini bidang pariwisata merupakan salah satu jenis bisnis yang menguntungkan, oleh karena itu pada saat ini banyak bermunculan biro perjalanan wisata. Masalah yang dihadapi oleh biro perjalanan wisata Marissa Holiday Cianjur saat ini promosi yang dilakukan masih melalui media cetak seperti iklan di surat kabar, majalah, ataupun menggunakan brosur. Kekurangan menggunakan media cetak diantaranya : space iklan mahal, ukuran foto dibatasi, biasanya dibaca sekali saja setiap terbitan baru, mulai ditinggalkan karena semakin berkembangnya teknologi periklanan yang modern.

6.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan yaitu tahap menganalisis kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembangunan sistem, baik kebutuhan non fungsional maupun kebutuhan fungsional.

Analisa Kebutuhan Fungsional

Analisa kebutuhan fungsional meniti beratkan pada fungsi sistem yang akan dibuat agar lebih baik dari sebelumnya. Selain itu kebutuhan fungsional ini

berisi apa saja yang dibutuhkan dalam sistem yang akan di bangun, yaitu sebagai berikut :

1. Website *User Interface Components* yang akan digunakan untuk desain website yang menarik.
2. Informasi yang lengkap mengenai pembangunan website dinamis
3. Informasi yang lengkap mengenai komsep Marissa Holiday

Analisa Kebutuhan Non Fungsional

Perencanaan dan pengembangan sistem memiliki tujuan yaitu memperoleh informasi yang lebih cepat dan tepat sehingga meningkatkan kualitas kerja. Analisis kebutuhan non-fungsional meliputi analisa kebutuhan perangkat keras, analisis kebutuhan perangkat lunak, dan analisis pengguna

6.3 Hasil Analisis

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, diperoleh suatu kesimpulan mengenai masalah yang terjadi pada sistem yang sedang berjalan pada bisnis tour & travel yang meliputi :

1. Promosi yang dilakukan oleh biro perjalanan wisata (*tour operator*) dengan menggunakan media cetak memerlukan biaya yang cukup mahal serta kurang efektif.
2. Promosi yang dilakukan oleh biro perjalanan wisata (*tours operator*) masih kurang diterima oleh masyarakat.
3. Pengguna website
4. Masyarakat masing kurang menggunakan jasa biro perjalanan wisata (*tour operator*)
5. Tidak adanya Marissa Holiday yang dapat dijadikan sarana promosi bagi biro perjalanan wisata (*tour operator*)

Dengan dibuatnya aplikasi Tour dan Travel di perusahaan Marissa Holiday Tour & Travel sebagai tempat promosi yang murah namun efektif bagi biro perjalanan wisata (*tour operator*) untuk mempromosikan produk-produk paket wisatanya, serta tempat bagi masyarakat untuk mencari informasi mengenai paket wisata yang diinginkan.

7. Pemodelan Sistem

Pemodelan sistem adalah sebuah perancangan untuk memvisualisasikan atau mendokumentasikan sebuah pembangunan sistem berbasis *object oriented*, analisis sistem yang akan dilakukan menggunakan *Unified Modelling Language* meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Struktur Menu*.

7.1 Use Case Diagram

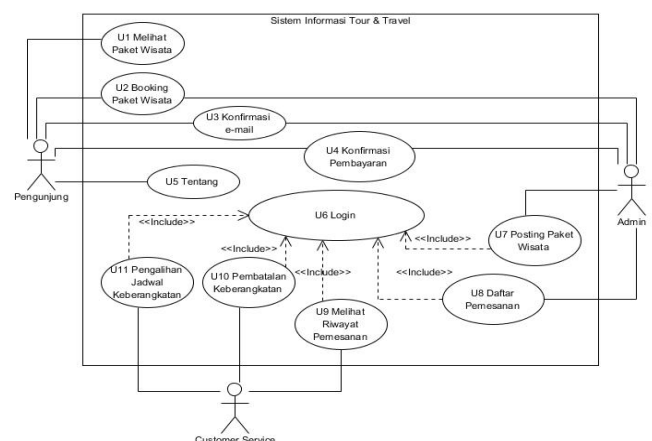
Use case diagram merupakan konstruksi untuk mendeskripsikan hubungan-hubungan yang terjadi dengan aktivitas yang terdapat pada sistem. Sasaran pemodelan *use case* diantaranya adalah mendefinisikan kebutuhan fungsional dan operasional

sistem dengan mendefinisikan skenario penggunaan yang desepakati antara pengguna dan pengembang.

Tabel Aktor

No	Aktor	Penjelasan
1	Admin	Aktor Admin adalah yang melakukan pengawasan terhadap <i>website</i> Marissa Hodilay Tour & Travel
2	Costumer Service	Aktor <i>Customer service</i> adalah setiap kegiatan atau keluhan dari pengunjung <i>website</i> Marissa Holiday Tour & Travel ditujukan untuk memberikan pelayanan yang dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan seputer tour & travel Marissa Holiday
3	Pengunjung	Aktor pengunjung adalah aktor yang berperan sebagai pengguna <i>website</i> . Aktor pengunjung dapat melakukan registrasi ataupun pendaftaran terhadap <i>website</i> Marissa Holiday Tour & Travel.

Sesuai dengan metode yang digunakan maka langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat Diagram *Use Case* adalah seperti berikut ini :



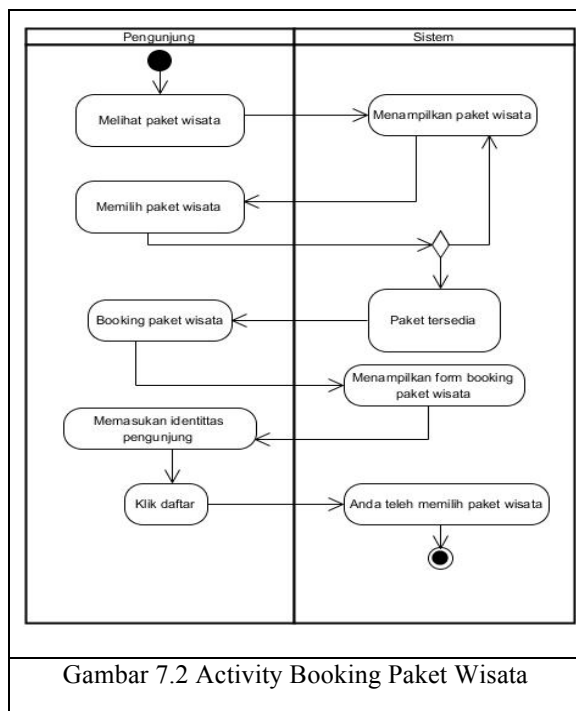
Gambar 7.1 Use Case Diagram *website* Marissa Holiday tour & travel.

7.2 Activity Diagram

Activity diagram memodelkan aliran kerja atau *workflow* dari urutan aktifitas dalam suatu proses yang mengacu pada use case diagram yang ada. *Activity diagram* pada sistem informasi tour & travel Marissa Holiday dan pengelolaan paket wisata terdiri dari *activity diagram login*, booking paket wisata, konfirmasi pembayaran, tentang, posting paket wisata, daftar pemesanan, riwayat pemesanan, pembatalan keberangkatan, pengalihan keberangkatan, dan *logout*. Berikut ini penjelasan dari masing-masing *activity diagram*.

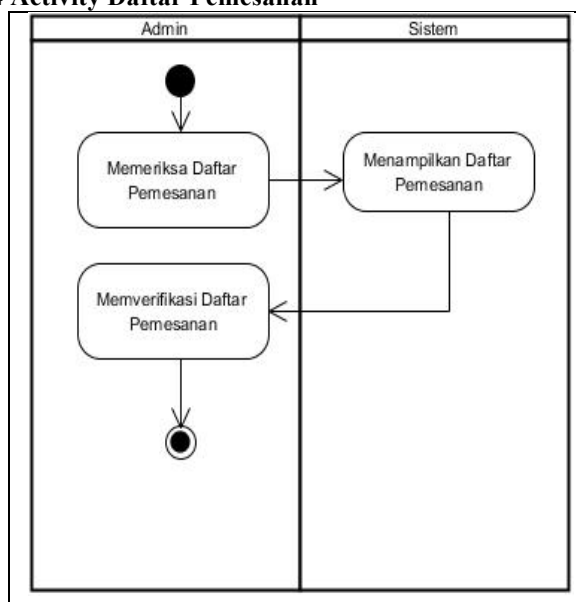
7.3 Activity Diagram Booking Paket Wisata

Activity diagram ini menjelaskan mengenai fungsi yang akan digunakan untuk melakukan pemesanan paket wisata yang dilakukan oleh aktor pengunjung dan melakukan transaksi secara online.



Gambar 7.2 Activity Booking Paket Wisata

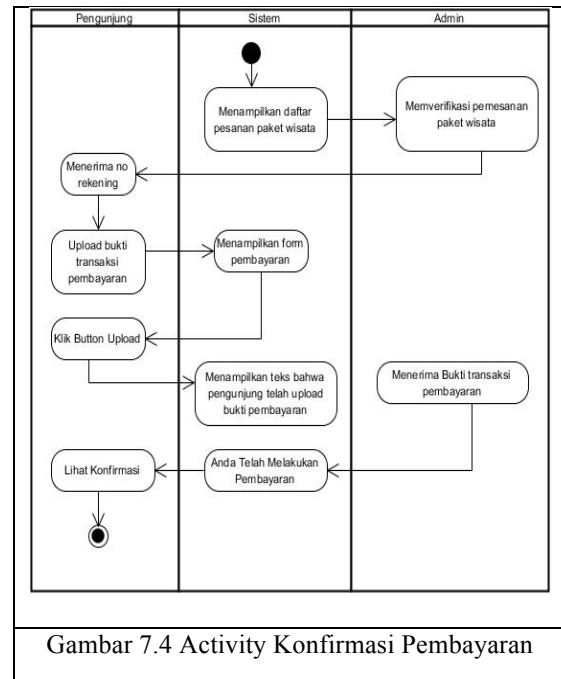
7.4 Activity Daftar Pemesanan



Gambar 7.3 Activity Diagram Daftar Pemesanan

7.5 Konfirmasi Konfirmasi Pembayaran

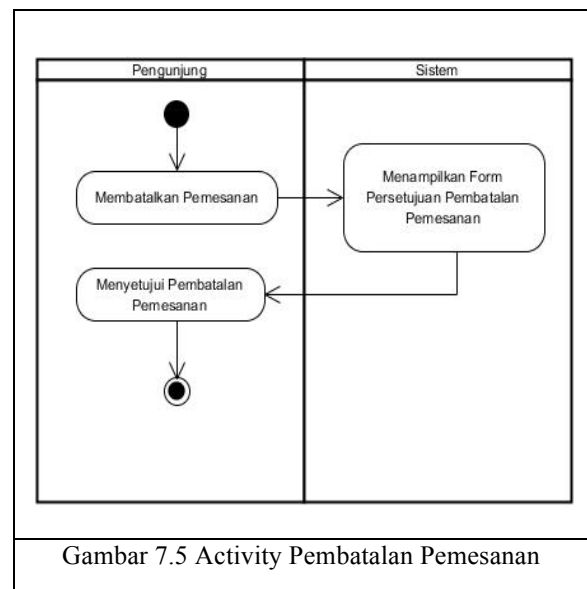
Activity diagram ini menjelaskan mengenai cara pembayaran untuk memesan paket wisata secara online yang dilakukan oleh aktor pengunjung dan registrasi dengan admin.



Gambar 7.4 Activity Konfirmasi Pembayaran

7.6 Pembatalan Pemesanan

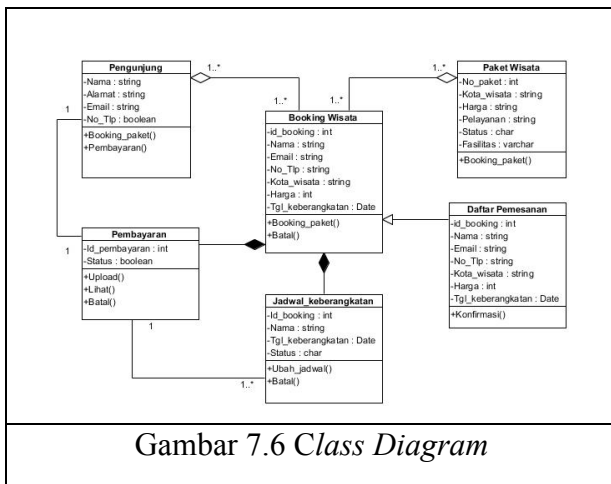
Activity diagram ini menjelaskan mengenai bagaimana cara aktor pengunjung melakukan pembatalan keberangkatan paket wisata yang telah di pesab secara online, dan akan mendapat beberapa resiko ataupun menyetujui persyaratan-persyaratan yang dijukan pihak tour & travel Marissa Holiday.



Gambar 7.5 Activity Pembatalan Pemesanan

7.8 Class Diagram

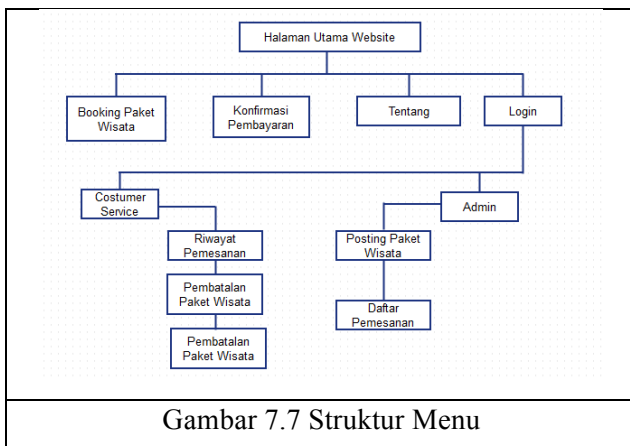
Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Class diagram tidak hanya menggambarkan visualisasi, menggambarkan dan mendokumentasikan aspek yang berada dalam sistem, tetapi juga untuk konstruksi eksekusi kode dalam software aplikasi yang akan dibangun. Class juga dapat diartikan sebagai gambaran statis dari sistem yang akan dibangun, setiap class memiliki atribut dan method yang menggambarkan atau mendefinisikan class tersebut.



Gambar 7.6 Class Diagram

7.9 Struktur Menu

Desain arsitektur mendefinisikan relasi antara struktur elemen utama yang ada didalam aplikasi, *style* arsitektur dan pola desain yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai definisi analisis yang telah ditetapkan sistem yang kemudian nantinya dapat di implementasikan. Desain arsitektur merepresentasikan struktur data dan komponen program yang dibutuhkan untuk membangun sistem berbasis komputer. Berikut ini perancangan struktur menu pada Sistem Informasi Tour & Travel berbasis *website*.



Gambar 7.7 Struktur Menu

Perancangan antarmuka adalah perancangan layanan sarana interaksi antara pengguna dengan perangkat lunak. Dalam perancangan antarmuka ada yang disebut dengan perancangan input. Perancangan input merupakan awal dimulainya suatu proses informasi yang berasal dari informasi atau data yang berbakaitan langsung dengan sumber informasi. Akurat dan tidaknya suatu data dari sistem informasi, tidak terlepas dari data yang dimasukan, jika data yang dimasukan kurang lengkap maka hasilnya tidak akan optimal. Untuk mencegah ketidak akuratan dari suatu hasil informasi, maka perlu memperhitungan data apa yang harus dimasukan kedalam sistem, sehingga hasilnya dapat berguna secara optimal dalam pengambilan keputusan dan penyelesaian suatu permasalahan yang dihadapi.

7.8.1. Perancangan Antarmuka Halaman Utama

Halaman utama atau (*home*) merupakan tampilan awal dari Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday. Dalam halaman ini terdapat menu-menu yang dapat diakses oleh pengunjung atau user diantaranya, ada Booking Paket Wisata, Konfirmasi Pembayaran, Tentang.



Gambar 7.7 Perancangan Antarmuka Halaman Utama

7.8.2 Halaman Antarmuka Booking Paket Wisata

Halaman antarmuka ini menjelaskan gambaran antarmuka yang nantinya bisa bsejalan dalam sistem seperti yang ada di gambar bawah ini.

7.8 Perancangan Antar Muka

Gambar 7.6 Halaman Antarmuka Booking Paket Wisata

7.8.3. Halaman Atarmuka Konfirmasi- Pembayaran

Halaman antarmuka merupakan halaman yang hanya bisa memverifikasi pemabayaran secara online dan terlebih dahulu mendapatkan virtual account dari admin melalui email setelah itu baru pengunjung dapat melakukan transaksi membayar paket wisata.



Gambar 7.7 Halaman Atarmuka Konfirmasi Pembayaran

7.8.4. Halaman Antarmuka Pembatalan - Keberangkatan

Halaman antarmuka ini menjelaskan tentang bagaimana cara pengunjung membatalkan keberangkatan dan harus menyetujui beberapa persyaratan-persyaratan untuk melakukan pembatalan keberangkatan.



Gambar 7.6 Halaman Antarmuka Pembatalan Keberangkatan

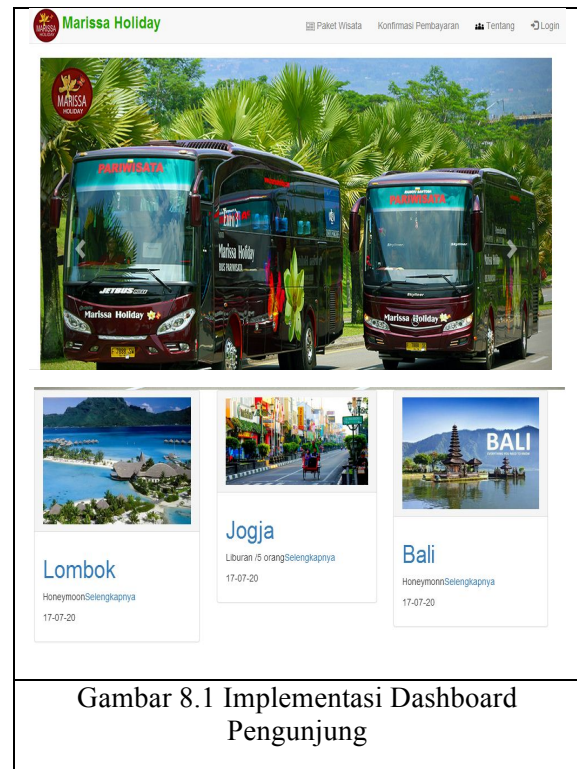
8. Implementasi

Perancangan antarmuka adalah perancangan layanan sarana interaksi antara pengguna dengan perangkat

lunak. Dalam perancangan antarmuka ada yang disebut dengan perancangan *input*.

a. Dashboard Website

Dashboard website di buat dengan memberikan konten yang menarik dengan penggunaan gambar kualitas tinggi, pilihan paket yang menarik calon konsumen wisata.



b. Booking Paket Wisata

Untuk memudahkan pemesanan tempat, paket di berikan layanan booking untuk mempermudah konsumen sehingga, bagian tenaga pemasaran akan menindak lanjuti calon-calon konsumen wisata.



Gambar 8.2 Implementasi Halaman Booking Paket Wisata

d. Konfirmasi Pembayaran

Konsumen di berikan kemudahan untuk menjamin paket tidak di ambil calon wisatawan lain, maka di aplikasi ini diberikan form bukti pembayaran melalui website. Sehingga tenaga staff pelayanan sudah bisa memastikan untuk membuat jadwal kepergian dengan memastikan kru dan moda yang akan di pergunakan.

Gambar 8.2 Implementasi Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 8.3 Form berupa konfirmasi pembayaran yang di lakukan oleh calon Wisatawan.

No	Nama Pengirim	No Booking	Status	URL	Action
1	SMKN 1 BOJONGPICUNG	TRX-17-07-19-23	Batal		
2	Ikhsan	TRX-17-07-18-22	Confirm		

Gambar 8.3 Impelementasi Konfirmasi Pembayaran

f. Pengelolaan Paket Wisata

Di bagian pengelolaan keberangkatan di buatkan sistem untuk penjadwalan pemberangkatan dan akomodasi sesuai dengan paket yang di pilih oleh calon wisatawan.

No	Kota Wisata	Harga	Pelayanan	Keterangan	Status	Action
1	Bali	1000000/pax	VIP	ayo segera daftarrrr sekarang juga	1	
2	Yogyakarta	500000/pax	VIP	ayo segera pesan karena lagi diskon	1	

Gambar 8.4 Implementasi Pengelolaan Paket Wisata

g. Pembatalan Pemesanan

Konsumen di beriSkan keleluasaan dalam menentukan waktu, sehingga bisa dilakukan perubahan jadwal dan pemberangkatan.

No	Nama Pemesan	No Booking	Tujuan	Tipe Bus	Tgl Berangkat	Status	Action
1	SMKN 1 BOJONGPICUNG	TRX-17-07-19-23	Yogyakarta	VIP	20-Juli-2017	Batal	
2	Ikhsan	TRX-17-07-18-22	Yogyakarta	VIP	29-Juli-2017	Confirm	

Gambar 8.5 Implementasi Pembatalan Pemesanan

9. Simpulan

Berdasarkan proses pembuatan aplikasi Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis *website* yang dimulai dari tahap analisis hingga pengujian aplikasi, penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- Dengan Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis *website*, perusahaan dapat melakukan promosi paket wisata yang disediakan dengan *up to date dan realtime* kepada *customer*, dengan biaya yang lebih murah dibandingkan dengan media promosi yang konvensional.
- Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis *website* menyediakan menu informasi pemesanan paket wisata dan fungsi konfirmasi pembayaran maupun paket wisata rekomendasi, yang diberikan berdasarkan input data dari admin.
- Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis *website* menyediakan fasilitas paket wisata yang digunakan untuk melakukan

pemesanan paket wisata tanpa harus mendatangi kantor tour and travel.

Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis *website* menyediakan fasilitas dan pengalihan jadwal keberangkatan dan pembatalan keberangkatan serta riwayat pemesanan paket wisata untuk pemilik.

10. Daftar Pustaka

- [1] Jogiyanto, *Analisis dan Design Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [2] J. Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- [3] Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Bumi Aksara, 2009.
- [4] J. L. Gaol, *Sistem Informasi Manajemen Pemahaman dan Aplikasi*. Jakarta: Penerbit PT Grasindo, 2008.
- [5] A. Kristanto, *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasi*. Klaten: Penerbit Gava Media, 2007.
- [6] T. Sutarbi, *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- [7] A. Mulyanto, *Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
- [8] A. Kadir, *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: C.V Andi Offset.
- [9] R. Hidayat, "Cara Praktis Membangun Website Gratis : Pengertian Website," 2010.
- [10] N. Leiper, *Tourism management (3rd ed.)*. Frenchs Forest: Pearson Education Australia. 2004.
- [11] R. . Pressman, *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hil, 2010.