

SISTEM *E-TRAVELING* BERBASIS *WEBSITE* DI AET TRAVEL PT. PENJURU WISATA NEGERI

Andika Saputra¹, Deddy Gusman², Aris Fiatno³

^{1,2} Program Studi S1 Teknik Informatika FT UPTT

^{1,2,3} Universitas Pahlawan Tauanku Tambusai

Jln. Tuanku Tambusai No.23 Bangkinang 28412 INDONESIA

¹andikarmc94@gmail.com, ²deddyg@gmail.com, ³arisfiatno@universitaspahlawan.ac.id.

ABSTRAK

AET Travel adalah salah satu perusahaan biro perjalanan umrah yang mempopulerkan umrah penerbangan langsung di Sumatera. AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri adalah mempunyai penyimpanan data pemesanan *customer* menggunakan excel dan hanya mempunyai sistem AET Travel pemasaran melalui *web* dan tidak adanya sistem untuk pemesanan paket wisata maupun umroh yang di sediakan melalui sistem *online*. Agar dapat berkembang dan terus bertahan, maka suatu badan usaha harus ditopang dengan kualitas pelayanan dan teknik-teknik pemasaran yang mampu bersaing dengan memanfaatkan jaringan yaitu pemasaran melalui internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat pihak AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri lebih mudah dalam kelolah data menggunakan *website* yang bisa diakses dengan mudah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Dan perancangan sistem ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah, PHP dengan *Framework Laravel* dan *database MySQL*. Sehingga dalam penelitian ini Sistem *E-Traveling* Berbasis *Website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri agar lebih efisien.

Kata Kunci : *E-Traveling*, UML, PHP, MySQL

ABSTRACT

AET Travel is one of the umrah travel agency companies that popularized direct umrah flights in Sumatra. AET Travel PT. The direction of Country Tourism is having customer order data storage using excel and only having the AET Travel system marketing via the web and there is no system for ordering tour packages or Umrah which is provided through the online system. In order to develop and continue to survive, a business entity must be supported by quality service and marketing techniques that are able to compete by utilizing networks, namely marketing via the internet. The purpose of this research is to make AET Travel PT. Across Country Tourism it is easier to manage data using a website that can be accessed easily. The research method used is the Waterfall method. And the design of this system uses the Unified Modeling Language (UML). The programming language used is PHP with Laravel Framework and MySQL database. So that in this study the Website-Based E-Traveling System at AET Travel PT. Corner Tourism Country to be more efficient.

Keywords: *E-Traveling*, UML, PHP, MySQL



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Banyak industri menggunakan teknologi komputer, termasuk Internet. Dengan bantuan Internet, banyak hal dapat dilakukan dengan cepat dan efisien, menghemat waktu, uang, dan tenaga. Dengan dukungan teknologi yang semakin maju, karena kini pemesanan paket wisata secara manual di perusahaan digantikan dengan sistem komputer. Selain pemesanan paket perjalanan yang cepat dan mudah, pengolahan data juga telah disempurnakan (Alfiah, S., 2014).

Menurut Stellin di dalam Yusep Maulana *E-Traveling* adalah singkatan dari *Electronic Travel*, suatu cara pemesanan perjalanan atau perjalanan melalui media elektronik. Dalam hal ini resource yang digunakan adalah website yang dapat diakses melalui koneksi internet baik di personal *computer* (PC) maupun di *smartphone* (Maulana, Y., 2019). Dengan memesan tiket di *e-travel*, konsumen tidak perlu lagi memikirkan kendaraan yang ditumpangi, tempat tinggal, dan tujuan perjalanan. Karena semuanya sudah menjadi satu paket saat kita memesan tiket melalui layanan *e-travel*. *E-Travel* menangani transportasi selama perjalanan, akomodasi selama perjalanan, tempat untuk dikunjungi dan transportasi kembali di akhir perjalanan (Djunaedi. E. R., 2011).

Traveling merupakan salah satu kebutuhan setiap orang, aktivitas sehari-hari yang penuh tekanan dapat menimbulkan rasa bosan pada setiap orang. Istirahat diperlukan untuk menghilangkan rasa bosan dan melupakan sejenak rutinitas yang biasa kita lakukan. Peluang yang begitu baik datang ketika perkembangan industri perjalanan dan pariwisata sangat penting saat ini. Setiap pelaku ekonomi berlomba-lomba mencari strategi khusus untuk meningkatkan mutu dan kualitas usahanya. Agen perjalanan dapat menjalankan kampanye dengan berbagai cara (Eka, 2012).

Strategi tersebut berkaitan secara khusus dengan teori pengelolaan hubungan antara perusahaan dengan pelanggannya dengan tujuan untuk meningkatkan nilai perusahaan di mata pelanggan. Dalam upaya peningkatan mutu dan pendapatan usaha, masih terdapat beberapa kendala, seperti pemesanan yang masih menggunakan telepon dan kurangnya informasi terkini sehingga *customer* harus datang ke kantor (Sanjaya, 2014).

Peluang pasar merupakan hal yang penting bagi perkembangan perusahaan, banyak perusahaan yang terus berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan bagi wisatawan. Agar pelanggan dapat menikmati perjalanan mereka dengan memuaskan, kami membutuhkan perusahaan yang dapat mengelola perjalanan mereka. Dalam dunia perjalanan, perusahaan-perusahaan ini dikenal sebagai biro perjalanan. Hal ini menuntut perusahaan untuk selalu inovatif dan menggunakan perkembangan teknologi saat ini (Duari, 2014).

Permasalahan yang ada di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri yang diketahui melalui wawancara dari

karyawan hanya mempunyai penyimpanan data pemesanan *customer* menggunakan excel dan hanya mempunyai sistem AET Travel Internasional pemasaran melalui *web* dan tidak adanya sistem untuk pemesanan paket wisata maupun umroh yang di sediakan melalui sistem *online*. Untuk berkembang dan bertahan, unit bisnis harus didukung dengan pelayanan yang berkualitas dan teknik pemasaran yang kompetitif. Dalam kehidupan bisnis ada kemungkinan menggunakan jaringan, untuk menghasilkan keuntungan melalui pemasaran Internet. Dengan bantuan internet, ia dapat menawarkan produk atau layanannya yang dapat memperluas bisnisnya .

II. LANDASAN TEORI

A. Sistem

Menurut Susanto (2013), dalam penelitiannya, beliau mempresentasikan hasil penelitian tentang konsep perancangan Aplikasi *E-Traveling* dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi. Sistem adalah kumpulan/kelompok subsistem/bagian/komponen fisik maupun non fisik yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Romney (2015), Sistem adalah sekumpulan dua atau lebih komponen yang saling berhubungan yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar .

B. Karakteristik Sistem

Menurut Ladjamudin (2013), dari segi karakteristik sistem, menyatakan bahwa suatu sistem memiliki karakteristik atau karakteristik tertentu yaitu kelompok, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, input, output, pengolah dan target.

a. Komponen (*Components*)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dalam bekerja sama untuk membangun suatu kesatuan, komponen yang dimaksud disini merupakan hasil yang diinginkan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya, sistem harus dibatasi agar rancangan sistem informasi yang digunakan dapat lebih terarah.

c. Lingkungan di Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan eksternal adalah setiap lingkungan di luar batas-batas sistem yang mempengaruhi fungsi sistem.

d. Penghubung (*Interface*)

Tautan adalah perangkat yang menghubungkan subsistem ke subsistem lain melalui tautan itu, yang memungkinkan sumber daya dipindahkan dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Koneksi yang dibahas di sini adalah metode untuk menghasilkan *output* dan *input*.



e. Masukkan (Input)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa masukan pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal masukan (*signal input*). Misalnya, dalam sistem komputer, program adalah input pemeliharaan yang digunakan untuk mengoperasikan sistem. Komputer, dan data merupakan sinyal masukan yang diolah menjadi informasi.

f. Keluaran (Output)

Hasil energi dapat diolah dan digolongkan sebagai keluaran yang berguna, keluaran tersebut dapat menjadi masukan bagi subsistem lain, seperti sistem komputer, panas yang dihasilkan merupakan keluaran yang tidak berguna, sedangkan informasi merupakan keluaran yang dibutuhkan. Jika keluaran yang dihasilkan atau keluaran tersebut tidak bermanfaat, maka datanya tidak akurat.

g. Pengolah Sistem (Process)

Sistem mungkin memiliki bagian pemrosesan yang kemudian mengubah input menjadi *output*. *Input* tersebut terlebih dahulu diolah dengan baik sehingga dapat menghasilkan *output* atau informasi yang memiliki nilai guna.

h. Sasaran (Objectives) atau Tujuan (Goal)

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka sistem itu tidak ada. Jika tujuan sistem terfokus dan tepat, maka sistem telah berhasil.

C. Informasi

Berbicara tentang Informasi tidak dapat dipisahkan dari informasi dan teknologi. Informasi adalah hasil pengolahan informasi dari suatu sumber informasi atau sumber lain, yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menimbulkan nilai, makna dan juga kegunaan dalam pengolahan informasi. Proses verifikasi yang akurat, singkat dan tepat waktu juga akan dilaksanakan untuk memberikan informasi yang sangat penting untuk memberikan nilai dan pemahaman yang lebih baik kepada pengguna informasi tersebut.

Menurut Sutanta (2011), Informasi merupakan hasil pengolahan data dan karenanya menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima informasi tersebut. Informasi dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan oleh penerima informasi tersebut yang mungkin secara langsung atau tidak langsung terpengaruh olehnya.

D. Kualitas Informasi**a. Informasi Harus Akurat**

Sebuah informasi harus akurat karena dari sumber informasi hingga penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang nantinya akan dapat mengubah atau merusak sistem tersebut telah berhasil Informasi dianggap akurat ketika informasi tersebut jelas dan tepat waktu.

b. Informasi Harus Tepat Waktu

Penerimaan informasi dari proses pengolahan

data tidak boleh terlambat (ketinggalan jaman). Informasi yang terlambat tidak memiliki nilai yang baik karena informasi merupakan dasar pengambilan keputusan.

c. Informasi Harus Relevan

Informasi berkualitas tinggi jika relevan dengan pengguna, artinya informasi tersebut harus bermanfaat bagi pengguna.

E. Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012), Sistem informasi adalah sistem yang ada dalam suatu organisasi dimana kebutuhan pemrosesan transaksi harian mendukung fungsi operasional organisasi dengan tindakan strategis organisasi, memungkinkan pihak eksternal tertentu untuk menyediakan laporan yang diperlukan. Sebagai sebuah sistem, masing-masing blok bangunan ini berinteraksi satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan yang kohesif untuk mencapai tujuannya.

Sementara menurut Rudy (2012), menunjukkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan dan berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan.

Menurut Sutabri (2012), Ada dua kelompok dasar pendekatan definisi sistem, berdasarkan pendekatan proses dan berdasarkan pendekatan komponennya.

a. Pendekatan suatu sistem pada prosedurnya

Ini adalah jaringan dan prosedur yang terkait dan bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah tertentu.

b. Pendekatan suatu sistem pada komponennya

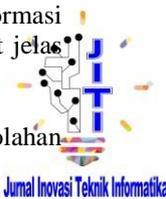
Sebuah sistem dari beberapa elemen yang secara teratur berinteraksi satu sama lain untuk membentuk keseluruhan untuk memecahkan masalah tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari kepingan-kepingan subsistem yang dirangkai dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

F. Website

World Wide Web biasa dikenal dengan Web (situs web). Jaringan adalah sistem untuk mengambil informasi dari Internet Kadir (2014). Web terdiri dari *website-website* yang menggunakan teknologi web dan terhubung satu sama lain. Menurut konsep lain, situs web adalah rangkaian atau kumpulan halaman web di Internet yang memiliki topik terkait untuk menyajikan informasi (Ginjar. T., 2014).

Situs web harus memiliki nama domain. Alamat email yang menggunakan "Sistem Nama Domain" yang digunakan untuk mengatur nama semua komputer di Internet. Contoh domain adalah .com (bisnis atau komersial), .gov (pemerintah), .mil (militer), .net (berbagai institusi pendidikan), dan .ac (akademisi). Untuk domain paling populer .id (Indonesia), .ca (Kanada), .us (Amerika) dan seterusnya yang artinya memiliki jaringan negara (Harry. D., 2015).



G. PHP

PHP adalah bahasa berupa script yang ditempatkan di server dan diproses oleh server. Hasilnya dikirim ke klien tempat pengguna menggunakan browser. Kelahiran PHP dimulai ketika Rasmus Lerdorf membuat serangkaian skrip Perl pada tahun 1994 yang dapat mengenali siapa pun yang menelusuri resume mereka. Skrip ini kemudian dikemas menjadi alat yang disebut "Personal Home Page". Paket ini menjadi pendahulu dari PHP. Pada tahun 1995, Rasmus membuat PHP versi 2. Pada versi ini, pemrogram dapat menyematkan kode terstruktur ke dalam tag HTML. PHP saat ini sangat populer sebagai alat pemrograman web, terutama di lingkungan Linux. Tapi PHP benar-benar bisa berfungsi pada server-server yang berbasis UNIX, Windows NT, dan Macintosh, bahkan versi untuk Windows 95/98 pun tersedia. PHP adalah suatu bahasa pemrograman *Open Source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan web dan dapat disimpan dalam bentuk HTML.

H. Laravel

Menurut Awaludin (2016) seorang Senior Web Developer yang telah menjabarkan tentang setiap fungsi *framework* laravel didalam bukunya "Menyelami *Framework* Laravel", mengatakan bahwa Laravel adalah suatu *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dikembangkan pertama kali oleh Taylor Otwell, dibangun dengan konsep MVC (Model View Controller). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang atau di buat untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan.

I. MySQL

MySQL adalah *Open Source* dan sistem manajemen basis data SQL paling populer saat ini. MySQL *Database System* mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan SQL *database management system* (DBMS). Basis data ini dibuat untuk keperluan sistem basis data yang cepat, andal, dan mudah digunakan menurut Madcoms (2016).

J. UML

Menurut Sukamto, R. A., & Shalahuddin (2014), *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. Dalam UML terdapat 13 macam diagram seperti *Class Diagram*, *Object Diagram*, *Component Diagram*, *Composite Diagram*, *Composite Structure Diagram*, *Package Diagram*, *Deployment Diagram*, *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *State Machine Diagram*, *Sequence Diagram*, *Communication Diagram*, *Timing Diagram*, dan *Interaction Overview Diagram*, disini penulis hanya akan menggunakan 3 macam diagram, yaitu:

a. Use Case Diagram

Use case atau use case diagram merupakan model dari perilaku sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ketika datang ke *use case*, ada dua hal utama, yaitu definisi aktor dan *use case*. Aktor adalah orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang muncul di luar sistem informasi yang akan dibuat, jadi meskipun simbol aktor adalah gambar seseorang, aktor belum tentu orang. Sedangkan *use case* adalah fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar entitas atau aktor.

b. Class Diagram

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur *system* segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Memiliki kelas apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- 1) Atribut adalah variabel yang dimiliki oleh kelas.
- 2) Operasi atau metode adalah fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah tabel simbol-simbol yang ada pada diagram kelas;

K. System development life cycle (SDLC)

a. Pengertian SDLC

Menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak (2017) "SDLC adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan suatu sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem.

b. Tahapan SDLC

SDLC berupa kerangka kerja yang merangkum langkah-langkah strategis pengembangan perangkat lunak dalam jaringan sistem informasi. SDLC diperkenalkan oleh pengembang perintis mulai tahun 1960-an. Sejak saat itu, di setiap tahapan pekerjaan, pengembang terikat oleh prosedur terstruktur yang dirancang untuk meminimalkan kesalahan fatal dan potensi dampak negatif. Ini adalah pendahulu fase SDLC.

c. Model SDLC

SDLC diperkenalkan sebagai fase dan fase kerja terstruktur untuk memudahkan mereka yang terlibat dalam proyek sistem informasi untuk melihat potensi masa depan. Ada beberapa model SDLC yang paling umum digunakan karena dianggap sangat berguna dalam proses pengembangan software/perangkat lunak. Inilah beberapa di antaranya.



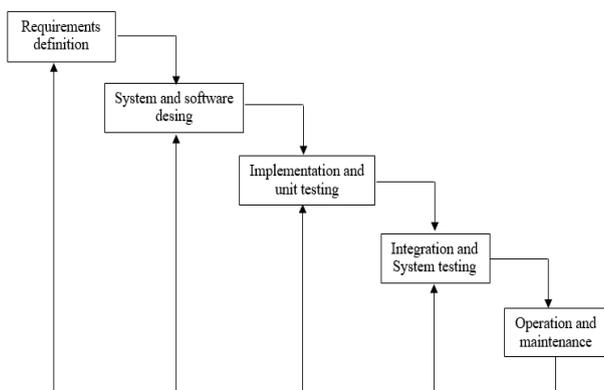
- 1) **Spiral**
 Model spiral bersifat evolusioner karena mampu menggabungkan tahapan sastra yang melibatkan lebih dari satu model prototipe. Selain itu, model spiral juga sangat sistematis dalam perancangan model-model yang berurutan dan juga sangat teliti dari tahap implementasi hingga tahap penyempurnaan.
- 2) **Model waterfall**
 Model waterfall menggunakan pendekatan sekuensial dan sistematis. Ini tentang menyelesaikan satu langkah dan kemudian melanjutkan ke langkah berikutnya. Peran pekerjaan dalam model ini meliputi analisis sistem, desain sistem, pembuatan program, pengujian berkelanjutan, dan pemeliharaan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian berasal dari dua suku kata, yaitu metodi berasal dari kata Yunani *methodos* yang artinya jalan yang ditempuh, dan *research* berasal dari kata *research* "re" yang artinya "mencari". Ini tentang penelitian berkelanjutan melalui proses pengumpulan data, yang tujuannya adalah untuk memperluas atau meningkatkan, memodifikasi atau mengembangkan lebih lanjut penelitian atau kelompok penelitian.

Mode *Waterfall* menurut Sommerville (2011), metode *waterfall* memiliki tahapan utama dari model *waterfall*, yang mencerminkan kegiatan pengembangan dasar. Metode *waterfall* terdiri dari lima langkah: analisis dan definisi kebutuhan, desain sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan. Langkah-langkah metode *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar Metode Waterfall

1. **Requirement Definition**
 Pada fase ini perancang sistem membutuhkan komunikasi yang ditujukan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan keterbatasan perangkat lunak. Informasi ini

2. **System and Software Design**
 Pada fase ini, definisi kebutuhan dari fase sebelumnya dipelajari dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem dan juga membantu menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.
3. **Implementation and Unit Testing**
 Pada fase ini, sistem awalnya dikembangkan dalam unit-unit kecil, yang diintegrasikan pada fase-fase selanjutnya. Setiap komponen dikembangkan dan diuji fungsionalitasnya, yang dikenal sebagai pengujian unit.
4. **Integration and System Testing**
 Semua unit yang dikembangkan pada tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah dilakukan pengujian pada masing-masing unit. Setelah integrasi, semua sistem diuji untuk kemungkinan malfungsi atau kesalahan.
5. **Operation and Maintenance**
 Langkah terakhir dalam model air terjun. Menyelesaikan, menerapkan, dan memelihara perangkat lunak. Pemeliharaan termasuk memperbaiki bug yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Persyaratan baru termasuk peningkatan implementasi unit sistem dan layanan sistem yang diperluas.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem

Hasil penelitian dan pengamatan dari AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri memiliki permasalahan yaitu tidak adanya sistem pemesanan tiket wisata melalui *online* dan tidak mempunyai penyimpanan data yang terkomputerisasi. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu *software* untuk menangani Sistem *E-Traveling* Berbasis *Website* untuk membantu *customer* dan karyawan agar proses administrasi lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka dapat diusulkan untuk menggunakan sebuah sistem yang bisa memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat serta memberikan kemudahan penggunaannya untuk proses pengimputan, pencarian, dan pemesanan paket wisata secara sistematis.

B. Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem

Pada tahap ini kebutuhan fungsional sangat dibutuhkan dalam mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem. Berikut adalah kebutuhan fungsional yang dijelaskan dalam bentuk *use case diagram*, *class diagram*.

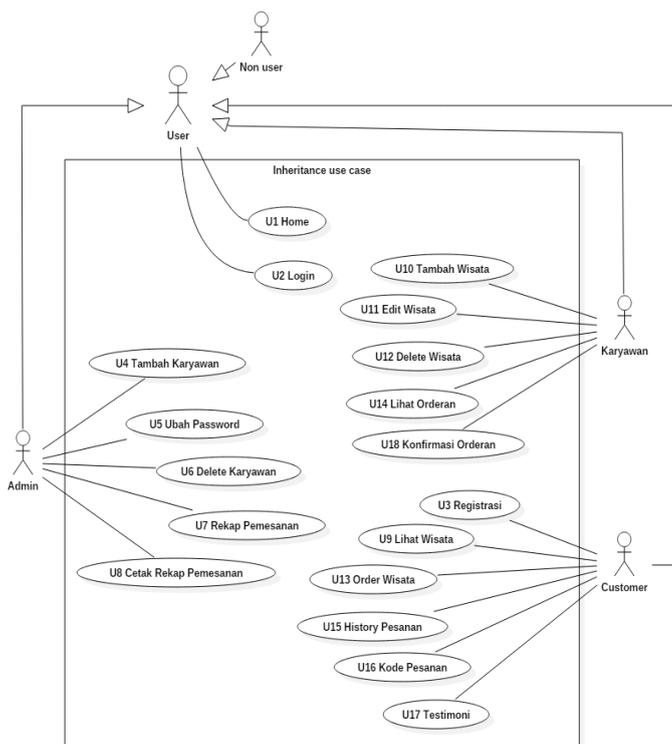
1. System Perspective

Pada sistem ini terdiri dari 3 aktor yang berinteraksi pada sistem. Admin bertugas untuk mengelola data karyawan dan merekap pesanan. *customer* dapat melihat halaman pemesanan dari tujuan yang akan di ambil, Serta jumlah yang akan di bayar, memesan wisata yang akan di tuju. Karyawan dapat mengatur harga wisata, menambahkan wisata baru dan jadwal, mengkonfirmasi pilihan wisata yang di ambil oleh *customer*.



Gambar Use case system E-traveling berbasis website

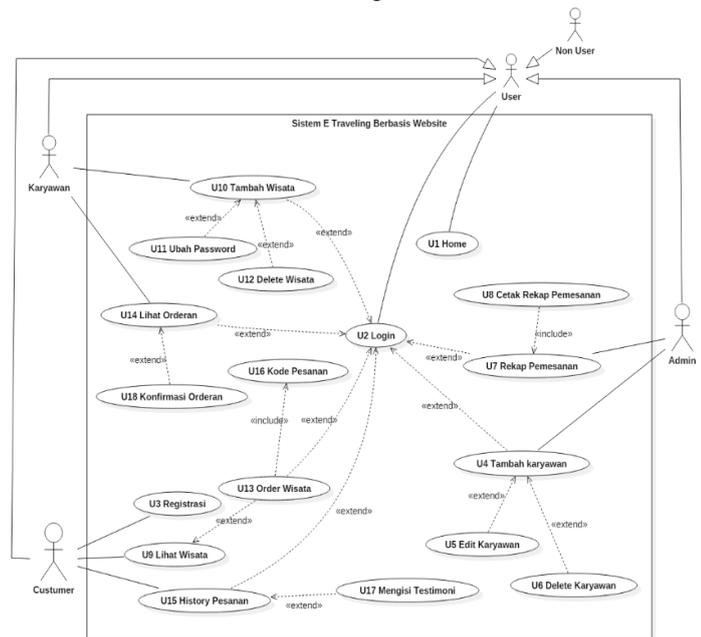
Salah satu fitur paling kuat dari pemrograman berorientasi objek adalah penggunaan kembali kode. Setelah prosedur dibuat. Kemampuan pemrograman berorientasi objek tidak hanya itu, tetapi juga kemampuan untuk mendefinisikan hubungan antar kelas yang digunakan tidak hanya untuk penggunaan kembali kode, tetapi juga dari perspektif desain, yang cenderung jauh lebih sistematis. Manajemen kelas dan faktor kesamaan di antara mereka. kelas-kelas ini. Tujuan utama pewarisan adalah untuk menyediakan fungsionalitas ini.



Gambar Use case Inheritance system E-traveling berbasis website

a. Actor:

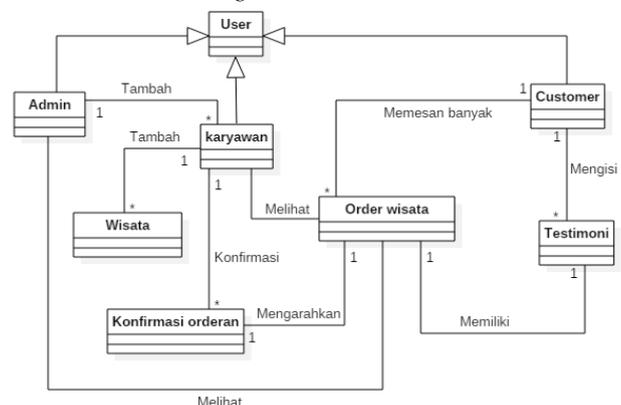
1. Non Use : Seseorang yang belum mempunyai akses untuk login, memesan atau mempunyai data.
2. User : Pengguna layanan atau perangkat sistem teknologi informasi.
3. Admin : Mengolah data dan user di dalam website E-traveling.
4. Karyawan : Pengelola data dalam menambah wisata, mengkonfirmasi semua pilihan customer dan menerima pesanan yang sudah diambil.
5. Customer : Customer dapat melihat semua pemesanan wisata dan memilih semua tujuan wisata yang diinginkan.



Gambar Final Use case system E-traveling berbasis website

2. Analyst Level Class Diagram

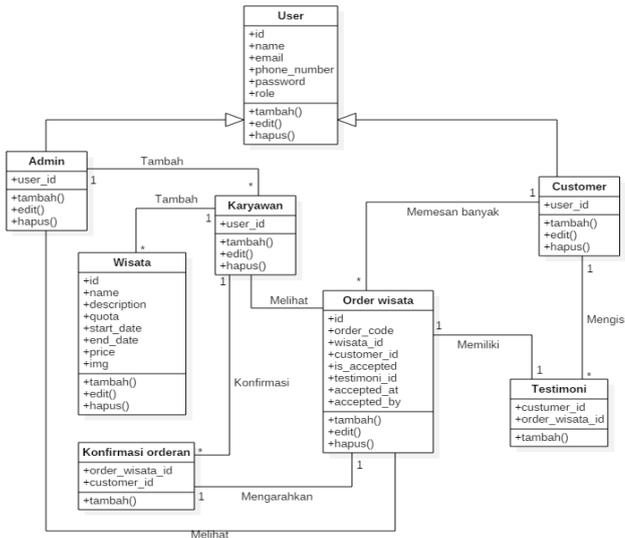
Rancangan analisist level class diagram ini menggambarkan struktur alur sistem yang akan dibuat. Dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan table-tabel class diagram sistem.



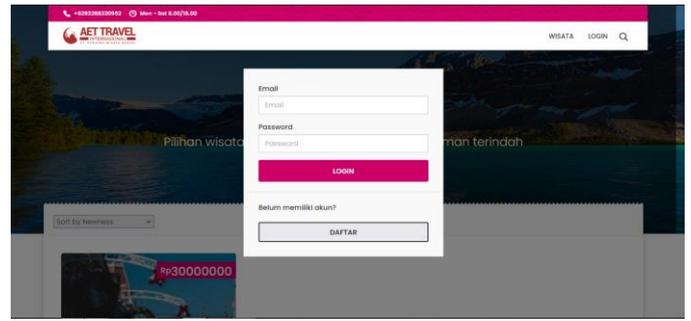
Gambar Analisist Level Class Diagram

3. Class Diagram

Rancangan *class diagram* ini menggambarkan struktur alur sistem yang akan dibuat. Dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan table-table dalam database sistem.



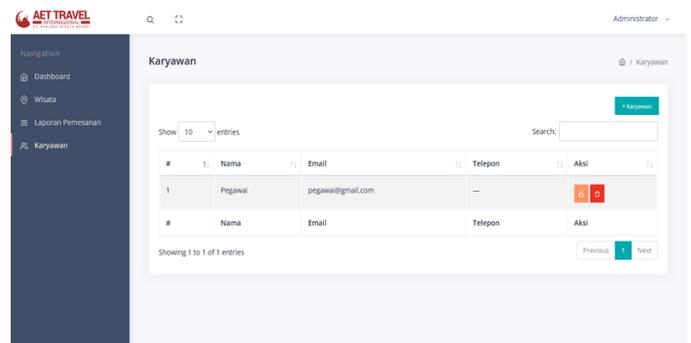
Gambar Class Diagram



Gambar Halaman Login

c. Halaman Karyawan

Berikut tampilan halaman karyawan.



Gambar Halaman Karyawan

C. Implementasi

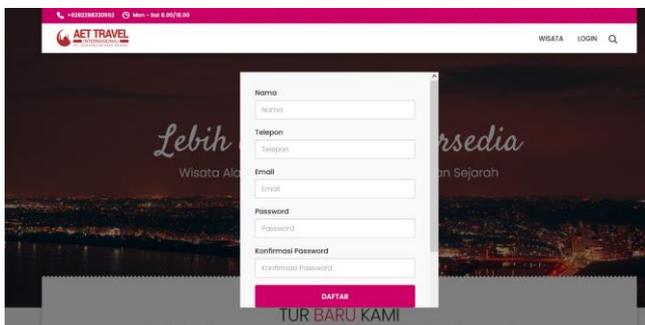
Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika perancangan sistem telah siap dibuat dan dioperasikan. Berikut beberapa tahap dalam implementasi:

1. Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan hasil implementasi dari analisa dan perancangan yang telah dibuat. Pada tahapan ini memaparkan tampilan antarmuka Sistem sistem *e-traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri sebagai berikut.

a. Halaman Registrasi

Pada halaman ini, terdapat 5 *field* yaitu nama, telepon, email, password dan konfirmasi password. Berikut merupakan halaman registrasi.



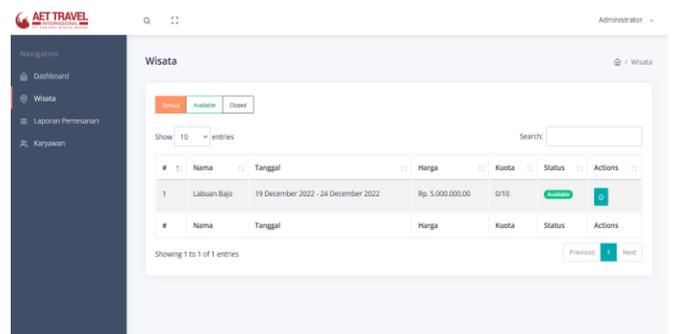
Gambar Halaman Registrasi

b. Halaman Login

Halaman ini harus memasukkan email dan password yang telah di registrasi. Berikut adalah halaman login.

d. Halaman list wisata

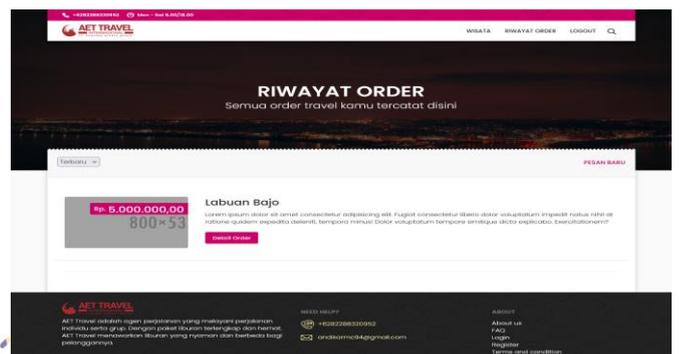
Halaman *list* wisata ini adalah halaman yang dikelola oleh admin. Berikut tampilan halaman *list* wisata.



Gambar Halaman List Wisata

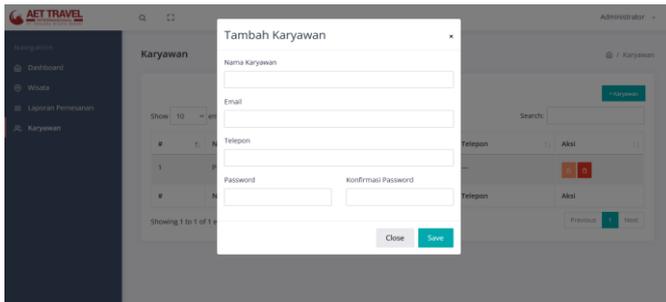
e. Halaman Riwayat Order Customer

Berikut tampilan halaman riwayat *order* customer.



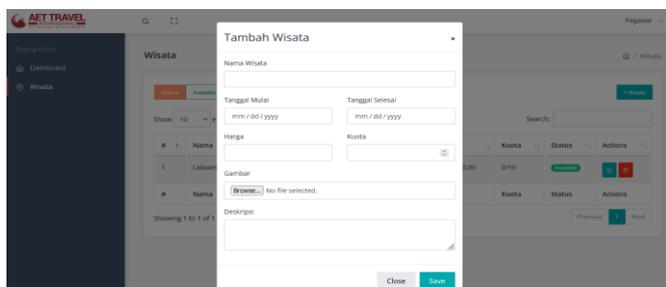
Gambar Halaman Riwayat Order Customer

- f. Halaman Tambah Karyawan
Berikut tampilan halaman tambah karyawan



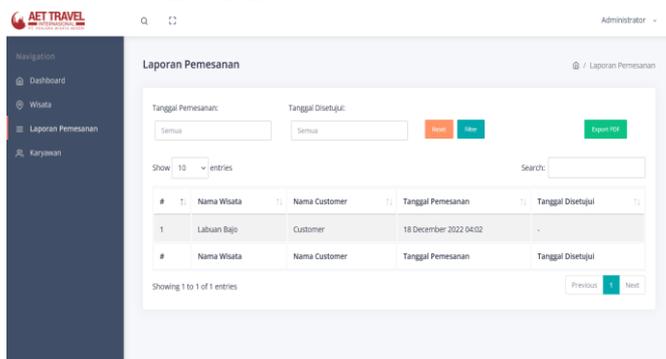
Gambar Halaman Tambah Karyawan

- g. Halaman Tambah Wisata
Berikut adalah tampilan halaman tambah wisata.



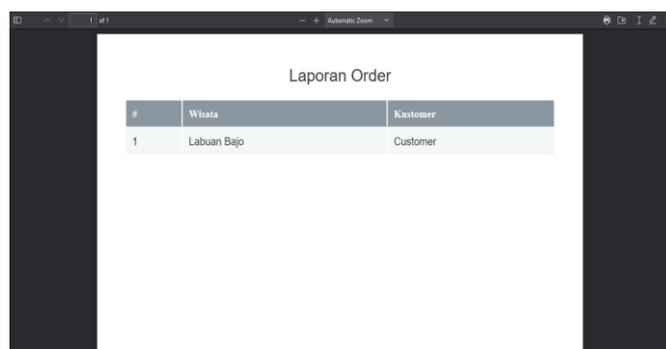
Gambar Halaman Tambah Wisata

- h. Halaman Laporan Pemesanan
Berikut adalah tampilan Laporan Pemesanan.



Gambar 4.33 Halaman Laporan Pemesanan

- i. Halaman Laporan (PDF)
Berikut adalah tampilan halaman Laporan (PDF).



Gambar Halaman Laporan (PDF)

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis sistem berjalan, perancangan, implementasi, dan pengujian membangun portal pemesanan paket wisata melalui website pada sistem E-Traveling di AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Portal pemesanan paket wisata melalui website pada sistem E-Traveling yang dibuat dapat mempermudah proses pencarian data order atau user yang telah mendaftarkan berdasarkan nama, alamat, email, nomor handphone.
2. Portal pemesanan paket wisata melalui website pada sistem E-Traveling ini merupakan sistem informasi yang memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat serta memberikan kemudahan penggunaannya untuk proses pengimputan, pencarian, dan pemesanan paket wisata secara sistematis.
3. Perancangan sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan rancangan OOP (Object Oriented Programming) pada rancangan database ini di inputkan jenis wisata, harga paket wisata, paket wisata yang tersedia. Dan juga dapat di lihat dari use case diagram, class diagram yang digunakan untuk mengetahui alur dari sistem informasi yang dibuat.

B. Saran

Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Saran yang dapat berikan untuk pengembang selanjutnya adalah:

1. Sistem E-Traveling berbasis website di AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri belum memiliki sistem pembayaran.
2. Sistem E-Traveling berbasis website di AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri akan lebih baik jika dibuat dalam aplikasi android.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S. (2014). sistem informasi pemesanan paket wisata di batas nusa % travel berbasis web.
- Djunaedi, E. R. (2011). Konsep Rancang Bangun Aplikasi E-Traveling Berbasis Customer Relationship Management Menggunakan Rich Internet Application (Studi Kasus : Bayu Buana Travel Services).
- Duari, I. P. H. H. (2014). Tiket Pesawat Di Total Nusa Indonesia Tour And Travel. *Jurnal Medis Wisata*.
- Eka, A. P. (2012). Sistem Pemesanan Paket Wisata Tour And Travel Di Pelangi Tour Organizer Berbasis Web.
- Ginanjari, T. (2014). Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah. *Iffahmedia*.
- Harry, D. (2015). Perancangan Web Pengiriman Barang. *Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI*. ISSN.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. Andi.
- Ladjudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Design Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online Dengan PHP & MySQL*. Andi Offset.

- Marshall B. Romney, dan P. J. S. (2015). "Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 13." Salemba Empat.
- Maulana. Y. (2019). Aplikasi Booking Service Travel Agency Menggunakan VUE.JS.
- Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., C. (2017). Metode Analisis dan Perancangan Sistem. Abdi Sistematika.
- Rudy, T. (2012). Manajemen Proyek Sistem Informasai. Andi.
- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). The Implementation of Asianparliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School. U-JET, 3(8).
- Sommerville, I. (2011). Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak). Erlangga.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung.
- Susanto, A. (2013). Sistem Informasi Akuntansi: Struktur-PengendalianResiko-Pengembangan,ed. Pertama, Cetakan Pertama. Lingga Jaya.
- Sutabri. (2012). Analisis Sistem Informasi. Andi.
- Sutanta, E. (2011). Basis Data dalam Tinjauan Konseptual (: ANDI & Tata Sutabri. (eds.)). 2008.

