

## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA BERBASIS WEB PADA JURAGAN NGETRIP**

**Alimul Haq<sup>1</sup>, Ardian Fachreza<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Teknik Informatika , Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim  
Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236.

\*Email: assyekh.alalim@gmail.com

### **Abstrak**

*Dengan kemajuan ilmu pengetahuan yang berorientasi pada perancangan ilmu teknologi dan informasi berdampak terhadap kegiatan-kegiatan manusia sehari-hari. Teknologi dan informasi merupakan hal yang sangat penting dalam menjalankan suatu pekerjaan atau kegiatan. Sehingga dapat mempengaruhi aspek kehidupan baik dari segi ekonomis maupun perkembangan perusahaan di masa yang akan datang. Juragan Ngetrip merupakan agen yang bergerak dibidang biro perjalanan wisata beralamat di Jl. K.H.Fauzi Noor Jungpasir Wedung Demak. Juragan Ngetrip memiliki banyak paket wisata yang menarik dan harga yang terjangkau dengan kualitas dan fasilitas yang baik. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem Waterfall. Penelitian yang dilakukan menghasilkan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web yang memberikan kemudahan dalam pengelolaan transaksi pemesanan paket wisata dan memudahkan pemesanan secara online.*

**Kata kunci :** Juragan Ngetrip, Metode Pengembangan Sistem Waterfall, Hasil

### **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 (Abdulghoni dkk, 2017).

Juragan Ngetrip merupakan agen yang bergerak dibidang biro perjalanan wisata beralamat di Jl. K.H.Fauzi Noor Jungpasir Wedung Demak. Juragan Ngetrip memiliki banyak paket wisata yang menarik dan harga yang terjangkau dengan kualitas dan fasilitas yang baik.

Masalah yang dihadapi oleh Admin pada sistem saat ini ialah data biro perjalanan seperti halnya data tour, data konsumen, data reservasi dan data tamu/kosumen tidak disimpan dalam *database* komputer. Data biro perjalanan tersebut disimpan dalam buku, hal ini tentu membuat data yang ada kurang terintegrasi dibandingkan dengan sistem yang telah *computerized*. Hal ini dapat menjadi kendala dan hambatan bagi Juragan Ngetrip untuk meningkatkan kinerja marketing juga proses adaptasi terhadap perkembangan teknologi sistem informasi sekarang ini dan juga untuk memberikan kepuasan kepada konsumen. Selain itu pemilik juga kesulitan ketika ingin mengetahui informasi tentang laporan data tamu yang menggunakan jasa open trip.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan diatas, diperlukan sebuah sistem pemesanan tour berbasis web yang dapat memudahkan konsumen mengetahui informasi secara detail tentang fasilitas yang ditawarkan dalam perjalanan *tour* Juragan Ngetrip dan memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan jasa *tour*. Sistem tersebut juga memudahkan admin Juragan Ngetrip dalam memasarkan paket wisata yang ditawarkan serta mengelola data biro perjalanan. Oleh karena itu penulis akan melakukan rancang bangun “SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA BERBASIS WEB PADA JURAGAN NGETRIP”.

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik peneliti untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam menentukan metode yang akan digunakan nantinya.

Penelitian terdahulu yang pertama yaitu “*sistem informasi pelayanan jasa tour dan travel berbasis web (studi kasus smart tour)*”(Riskiono D S,2018). Berdasarkan analisis dan penelitian yang dilakukan, maka dapat kesimpulan secara luas dan memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi tentang smart tour dan mampu mengurangi waktu pemesanan paket tour, dengan sistem yang dibangun dapat memudahkan pengelolaan data perusahaan secara cepat dan mengurangi resiko kesalahan pengelolaan data pada admin. Sistem ini telah mampu mengurangi waktu yang terbuang pada saat pelanggan memesan tiket tour dengan menghasilkan kriteria baik yaitu persentase tanggapan responden sebesar 100%.

Penelitian terdahulu yang kedua yaitu “*Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis website*”(Abdulghoni dkk, 2017). Dari hasil riset lapangan dan proses pembuatan web, Perusahaan dapat melakukan promosi paket wisata yang disediakan dengan *up to date and realtime* kepada *customer*, dengan biaya yang lebih murah dibandingkan dengan media promosi yang konvensional. Sistem ini menyediakan menu informasi pemesanan paket wisata dan fungsi konfirmasi pembayaran maupun paket wisata rekomendasi, yang diberikan berdasarkan input data dari admin. Serta memudahkan kosumen dalam melakukan pemesanan paket wisata tanpa datang ke kantor Marissa Holiday.

Menurut Jerry Fith Gerald (Jogiyanto 2005 : 49), sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.

Sebuah sistem menurut (Kadir 2003) adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan.

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam megidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem (Hutahaean, 2015:3) yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen
2. Batasan sistem (*boundary*)
3. Lingkungan luar sistem (*environment*)
4. Penghubung sistem (*interface*)
5. Masukkan sistem (*input*)
6. Keluaran sistem (*output*)
7. Pengolah sistem
8. Sasaran sistem

Pemesanan merupakan suatu aktifitas yang dilakukan konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen pada perusahaan harus memiliki sistem pemesanan yang baik.

Edwin (2011 : 22), dalam jurnal Rindi Damayanti (2014) mendefinisikan “Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih , perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas suatu ruangan, kamar, tempat duduk atau lainnya”.

Biro Perjalanan wisata adalah suatu perusahaan yang usaha dan kegiatanya merencanakan dan menyelenggarakan perjalanan orang-orang untuk bertujuan pariwisata atau insentiv atas dasar resiko sendiri, dengan tujuan mengambil keuntungan dari penyelenggaraan tersebut.

Desky, dalam bukunya *Pengantar Biro Perjalanan Wisata*,1999. Mengemukakan bahwa paket wisata adalah perpaduan dari beberapa produk wisata (minimal dua produk) yang dikemas menjadi satu kesatuan harga yang tidak dapat dipisahkan, dari definisi di atas dapat diketahui bahwa suatu paket wisata sudah dirancang sedemikian rupa dengan harga yang sudah ditentukan dengan termasuk pula biaya-biaya pengangkutan, akomodasi, obyek yang dikunjungi dan sebagainya (Wihatmoko, 2008).

Secara Umum, Website atau *World Wide Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau

gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) (Rhojiqin H, 2018).

CSS adalah singkatan dari Cascading Style-Sheet, sebuah pengembangan atas kode HTML yang sudah ada sebelumnya. Dengan CSS, kita bisa menentukan sebuah struktur dasar halaman web secara lebih mudah dan cepat, serta irit size. CSS juga membantu kita untuk menyeragamkan seluruh halaman website dengan tampilan yang konsisten. Misalnya, kita mau seluruh font yang ada di website kita adalah font "Tahoma", maka dengan bantuan CSS kita bisa bikin proses itu menjadi otomatis tanpa harus mengganti-ganti font secara manual di setiap halaman (Amalia Sabrina. 2014).

*Use case diagram* adalah sebuah pendekatan yang memfasilitasi pengembangan yang pusat pada penggunaan. *Use case diagram* digunakan untuk memodelkan proses berdasarkan perspektif pengguna system.

*Activity diagram* adalah memodelkan alur kerja (*workflow*) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses (Wiro, 2017). Diagram *activity* menunjukkan aktivitas sistem dalam bentuk kumpulan aksi-aksi, bagaimana masing-masing aksi tersebut dimulai, keputusan yang mungkin terjadi hingga berakhirnya aksi.

*Entity relationship diagram* (ERD) merupakan salah satu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data yang mempunyai hubungan antar relasi dan digunakan beberapa notasi dan simbol untuk menggambarkan model struktur data dan hubungan antar data.

Penelitian ini mengambil objek secara langsung pada kantor Juragan Ngetrip Demak, yang beralamat di Jalan K.H.Fauzi Noor RT.002 RW.003 Jungpasir Wedung Demak, dengan jenis penelitian deskriptif yang menggambarkan secara apa adanya pada obyek penelitian.

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode pengambilan dan pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data-data dalam pembuatan sistem informasi pemesanan paket wisata pada Juragan Ngetrip.

Metode ini dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke lokasi kantor Juragan Ngetrip, adapun observasi yang dilakukan :

- a. Mengamati semua proses yang ada dan dilakukan pada Juragan Ngetrip.
- b. Mengumpulkan informasi secara detail kekurangan pada sistem yang digunakan Juragan Ngetrip saat ini sebagai bahan untuk membuat penelitian.

Pada tahap ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan melakukan komunikasi tanya jawab secara langsung terhadap pendiri Juragan Ngetrip, untuk melengkapi kebutuhan informasi yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.

Penulis melakukan pengambilan data secara studi pustaka dengan mencari beberapa referensi mengenai bagian-bagian penting tentang penelitian ini dari sumber pustaka seperti buku-buku, jurnal ilmiah dan berbagai hal yang valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Bagian-bagian penting yang diambil sebagai landasan pustaka ini mengenai pemesanan, penyewaan, web aplikasi, php dan Xampp.

Data yang diproleh dari berbagai metode pengumpulan data sebagai berikut

1. Data Primer

Merupakan data utama yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian melalui wawancara dan observasi yang berhubungan dengan informasi yang ada di Juragan Ngetrip.

2. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh penulis baik dari media cetak ataupun media *online* yang bersifat informasi baik berupa kutipan, literature buku, makalah seminar dan jurnal penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dibuat.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Metode ini merupakan model SDLC air terjun (*waterfall*) sering disebut juga dengan model sekuensial linier (*Sequensial Linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat

lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (*support*). Analisis kebutuhan.

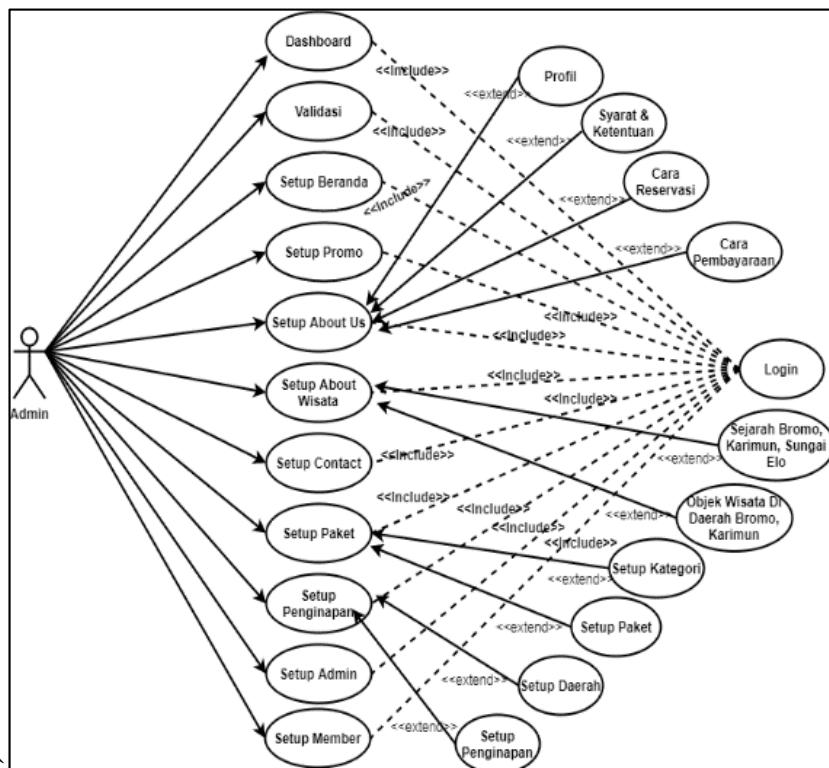
Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dalam penelitian terhadap Juragan Ngetrip yaitu pemilik selalu mencatat secara manual daftar tamu ketika terdapat calon tamu yang akan memesan paket wisata.

Masalah atau kendala yang dihadapi pada Juragan Ngetrip yaitu dalam pencatatan daftar tamu Juragan Ngetrip yang dilakukan masih secara manual serta belum adanya website resmi dari biro/agen trip, sehingga membuat konsumen harus sering bertanya untuk mendapatkan informasi secara cepat dan tepat. Kendala seperti ini akan berdampak pada berkurangnya niat pelanggan untuk melakukan transaksi pada pelanggan yang tidak mendapatkan informasi.

Berdasarkan analisis permasalahan yang ada, dirancanglah sebuah sistem yang dapat memberi solusi dari masalah yang ada. Berikut adalah spesifikasi sistem baru yang dirancang :

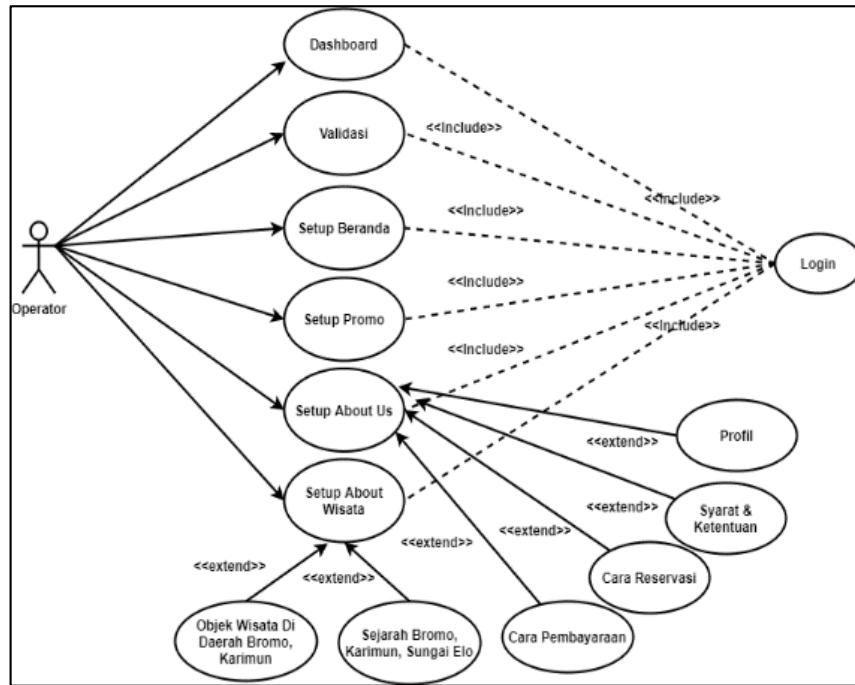
1. Sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web yang memiliki fungsi untuk memproses pemesanan langsung dan secara online.
2. Sistem informasi pemesanan paket wisata dapat terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat diakses oleh seluruh pengguna internet dimanapun.
3. Menghasilkan sistem baru yang dapat membantu dan mempermudah pemilik dalam menjalankan usaha pada Juragan Ngetrip.

Secara umum *Usecase* diagram digunakan untuk mendeskripsikan fungsi apa saja yang ada pada sebuah sistem. *Usecase* system informasi pemesanan pada Juragan Ngetrip admin dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Use Case Admin

*Usecase* sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web pada Juragan ngetrip operator dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Use Case Operator

*Use case* sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis web di Juragan Ngetrip customer dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Use Case Customer

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Halaman Booking digunakan untuk memesan paket tour wisata oleh Customer yang sudah login ke sistem, jika belum memiliki akun dan password, customer bisa melakukan registrasi terlebih dahulu. Halaman booking seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

Gambar 4. Halaman Booking Paket Tour Wisata (Customer)

Halaman Cek Booking, digunakan oleh admin untuk melakukan pengecekan terhadap pemesanan paket tour wisata yang sudah dilakukan oleh Customer. Admin dapat mengetahui status dari pemesanan tersebut untuk kebutuhan melakukan persetujuan terhadap status tersebut, sehingga proses pemesanan dapat berjalan dengan lancar. Halaman Cek Booking seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.

ID Pesan	Tanggal Pesan	Tanggal Tour	Paket Tour	Tempat Penginapan	Harga Paket	Harga Penginapan	Harga Total	Aksi
TASIA-0022	2021-01-23	2021-01-30	Rafting Sungai Elo Magelang (Paket B)	None	650000 IDR	0 IDR	650000 IDR	Cetak Tiket
TASIA-0023	2021-01-23	2021-01-29	Karimun Jawa 2 Day	Karimun Jawa Resort Pandawa Hotel	620000 IDR	0 IDR	620000 IDR	Cetak Tiket
TASIA-0024	2021-01-23	2021-01-28	Karimun Jawa 2 Day	Star Exclusive Karimun Of Java	620000 IDR	0 IDR	620000 IDR	Menunggu Upload Bukti
TASIA-0025	2021-01-23	2021-01-23	Karimun Jawa 2 Day	Karimun Jawa Resort Pandawa Hotel	620000 IDR	0 IDR	620000 IDR	Kadaluarsa!!
TASIA-0026	2021-01-23	2021-01-30	Promo Bromo Couple	None	425000 IDR	0 IDR	425000 IDR	Cetak Tiket
TASIA-0027	2021-01-23	2021-01-31	Rafting Sungai Elo Magelang (Paket C)	None	600000 IDR	0 IDR	600000 IDR	Cetak Tiket
TASIA-0029	2021-01-25	2021-01-30	Karimun Jawa 2 Day	Star Exclusive Karimun Of Java	620000 IDR	0 IDR	620000 IDR	Menunggu Upload Bukti
TASIA-0031	2021-01-27	2021-01-30	Karimun Jawa 2 Day	Karimun Jawa Resort Pandawa Hotel	620000 IDR	0 IDR	620000 IDR	Menunggu Upload Bukti

Gambar 5. Halaman Cek Booking Paket Tour Wisata (Admin)

Pengujian *Blackbox* atau *Blackbox Testing* dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dikembangkan sesuai dengan apa yang terdapat dalam spesifikasi fungsional sistem. *Blackbox* juga digunakan untuk menguji fungsi-fungsi yang ada pada sistem yang dibangun.

## **KESIMPULAN**

Kesimpulan yang dapat penulis ambil berdasarkan penelitian yang telah dikerjakan yaitu dengan adanya sistem pemesanan paket wisata berbasis *web* dapat mempermudah customer dalam pemesanan dengan cara mengakses *website* tanpa perlu meluangkan waktu untuk datang ke tempat. *Customer* hanya perlu membuka *website* untuk melihat spesifikasi dan harga dari paket wisata yang akan dipesan, setelah customer selesai menentukan pemesanan yang akan dibooking dapat melanjutkan proses pembayaran. Setelah pembayaran selesai dan divalidasi oleh admin, customer dapat mencetak tiket pemesanan. Penulis berharap pada pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis *Web* Pada Juragan Ngetrip untuk berbasis android. Pengembangan selanjutnya bisa menambahkan *rating* pada pemesanan paket wisata agar calon *customer* mengetahui penilaian dari beberapa *customer* sebelumnya dan mengetahui paket mana yang lebih banyak disukai oleh pelanggan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdulghoni Tarmin, Lalan Jaelani, Muhammad Ikhsan. 2017, “*Sistem Informasi Tour & Travel Marissa Holiday Cianjur berbasis website*”. Dalam jurnal Media Jurnal Indonesia (MJI) Vol 9, no 2 (hlm. 99-108).
- Amalia Sabrina. 2014. “*Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Pondok Pesantren Darul Hikmah Medan Berbasis Web*”. Universitas Sumatera Utara. Medan. September 2014.
- Binanto, Iwan. 2014. “*Analisa Metode Classic Life Cycle (Waterfall) Untuk Pengembangan Perangkat Lunak Multimedia*”. Yogyakarta:Universitas Sanata Dharma.
- Haviluddin. 2011, *Memahami Penggunaan UML (Unified Model Language)*, Jurnal Informatika Mulawarman Vol 6, No.1, Februari 2011.
- Hanifah Umi, Alit Ronggo, Sugiarto. 2016. *Penggunaan Metode BlackBox Pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk*, Jurnal Informatika Fakultas Teknologi Industri, Jawa Timur, 9(2).
- Hendini Ade. 2016. “*Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*”. Jurnal Khatulistiwa Informatika. Pontianak,4(2),108-109.
- J. Hutahaean. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: Deepublish, 2015.
- Jogiyanto. 2005. *Pengenalan Komputer*. Yogyakarta : Andi.
- Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Lubis, Adyanata. 2016. *Basis Data Dasar Untuk Mahasiswa Ilmu Komputer*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Nugroho, Bunafit. *Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: GAVA MEDIA, 2011.
- Oktafianto dan Muhamad Muslihudin. 2016. “*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan Uml*”. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Rindi Damayanti, 2014, *Jurnal Pembuatan Sistem Informasi Pemesanan dan Pembayaran Kamar Pada Hotel Remaja Pacitan*. Jakarta : Indonesian Journal On Networking and Security – Volume 3 No 4 – Oktober 2014.
- Riskiono, D.S. 2018. “*sistem informasi pelayanan jasa tour dan travel berbasis web (studi kasus smart tour)*”. Dalam Jurnal Informatika Dan Komputer Volume 6, no.2.

- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. 2015. *Kolaborasi Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika. Wahana Komputer. 2010. Panduan Belajar *MySQL Database Server*. Jakarta TransMedia.
- Wihatmoko Agung. 2008. “*Strategi Pemasaran Paket Wisata Di Biro Perjalanan Pelangi Wisata Surakarta*”. Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juli 2008.
- Wiro, S. dan G. 2017. “*Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal*”, 2(1), 6–12.

