

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

4.1 Identifikasi Masalah

Sebelum proses analisa dilakukan, tahapan yang terlebih dahulu dilakukan adalah identifikasi permasalahan yang terdiri dari *survey*, wawancara kepada pihak perusahaan secara langsung dan pengumpulan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi. Pada tahap ini dilakukan peninjauan dan pemahaman terhadap sistem *entry* data tempat wisata serta sistem pengolahan data paket pariwisata maupun segala proses yang berhubungan dengan langkah-langkah pemecahan masalah. Berdasarkan data pada identifikasi masalah diketahui kesulitan dalam pemasaran paket wisata di Pulau Lombok.

4.2 Analisis Sistem

Berdasarkan hasil *survey*, wawancara dan pengamatan yang dilakukan di bagian *Tour* TX Travel Sriwijaya, maka didapatkan proses-proses pemasaran paket pariwisata.

4.2.1 Proses Pemasaran Paket Pariwisata

Sub proses dalam proses pemasaran paket pariwisata adalah proses bagian *tour* TX Travel Sriwijaya akan mengambil data ke bagian Dinas Pariwisata, kemudian akan dimasukkan oleh pihak *tour* TX Sriwijaya kedalam database. Data tempat pariwisata akan tersimpan berupa *file* yang berekstensi *word* atau PDF.

4.3 Perancangan Sistem

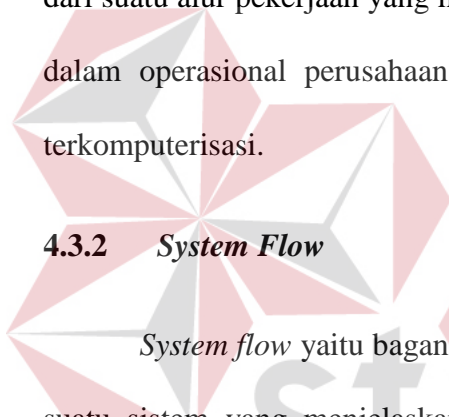
Rancangan sistem yang dibuat berupa Data Flow Diagram (DFD) sebagai deskripsi alur dari sistem. DFD dibuat dengan menggunakan *software* PowerDesigner 16.5 64-bit.

4.3.1 *Document Flow*

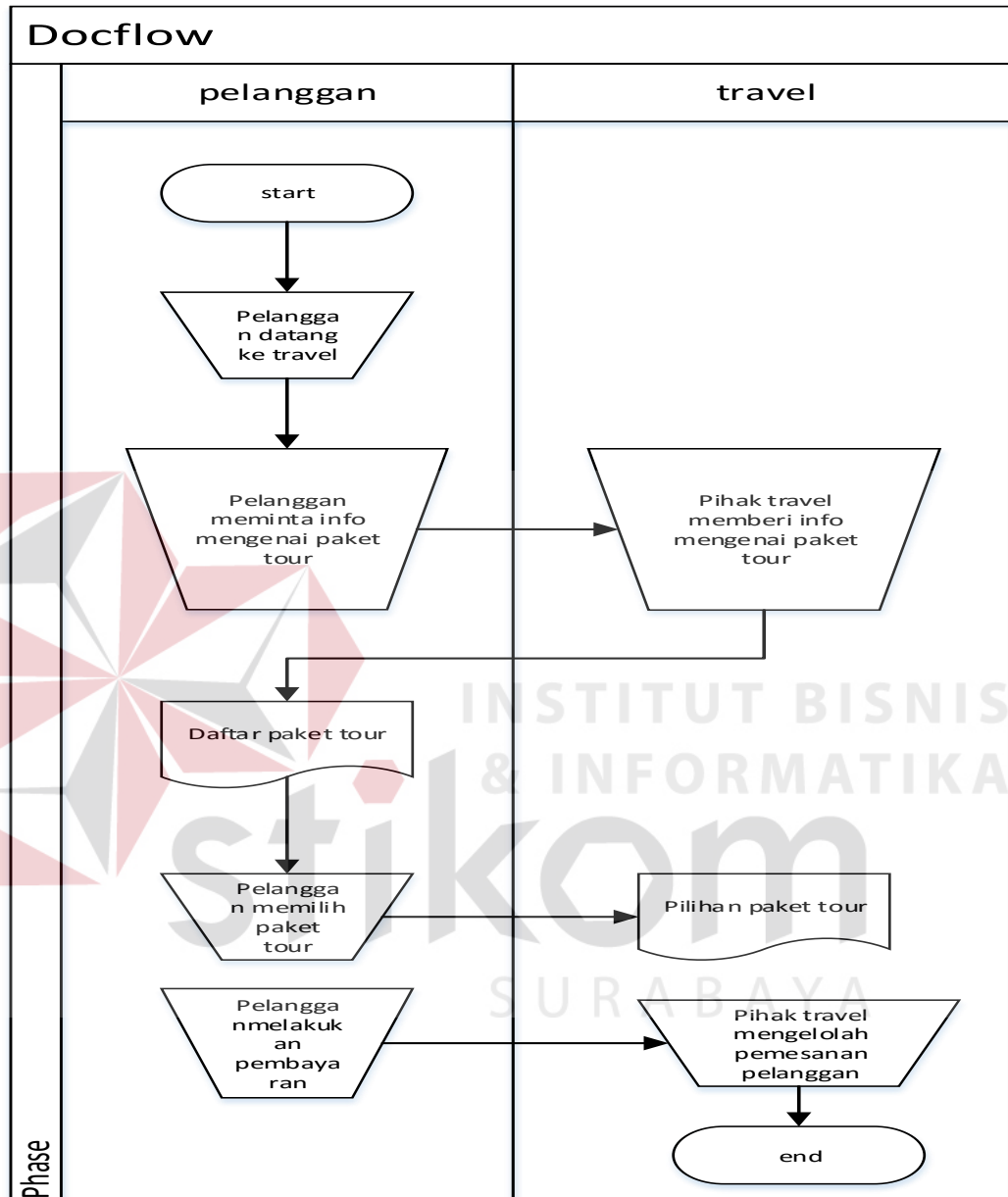
Document flow yaitu bagan yang memiliki arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu alur pekerjaan yang menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang terdapat di dalam operasional perusahaan. *Document flow* merupakan prosedur yang belum terkomputerisasi.

4.3.2 *System Flow*

System flow yaitu bagan yang memiliki arus pekerjaan secara menyeluruh dari suatu sistem yang menjelaskan urutan prosedur-prosedur yang terdapat di dalam sistem.



1. Document Flow



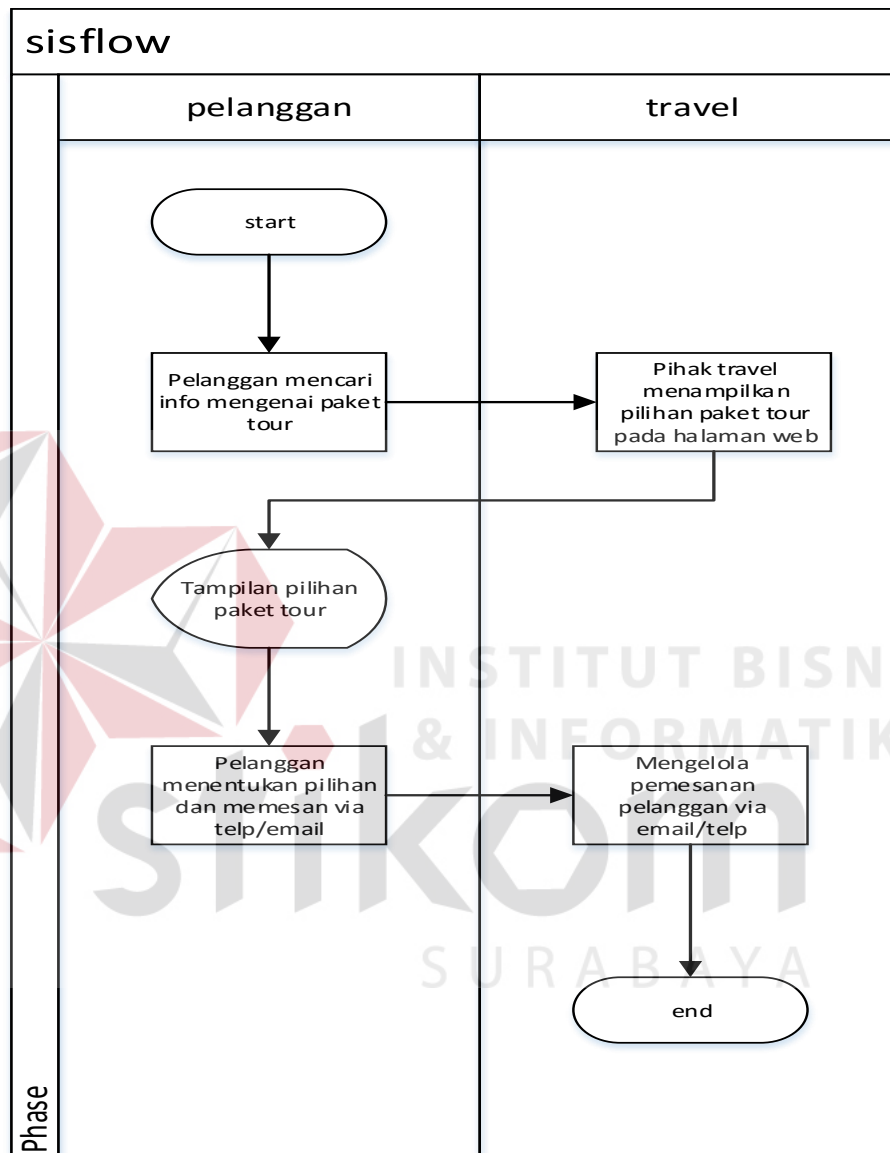
Gambar 4.1. Document Flow Proses pemasaran paket pariwisata

Deskripsi : pada Gambar 4.1 menjelaskan sistem yang lama di TX Travel Sriwijaya, alur pelanggan untuk mengetahui paket pariwisata yang ada pada TX Travel Sriwijaya, bagian travel memberikan informasi mengenai paket pariwisata yang

diinginkan pelanggan, kemudian pelanggan memilih paket pariwisata dan melakukan pembayaran. Pihak travel mengelolah pilihan paket wisata yang dipilih pelanggan.



2. System Flow



Gambar 4.2. System Flow Proses Pemasaran Paket Pariwisata

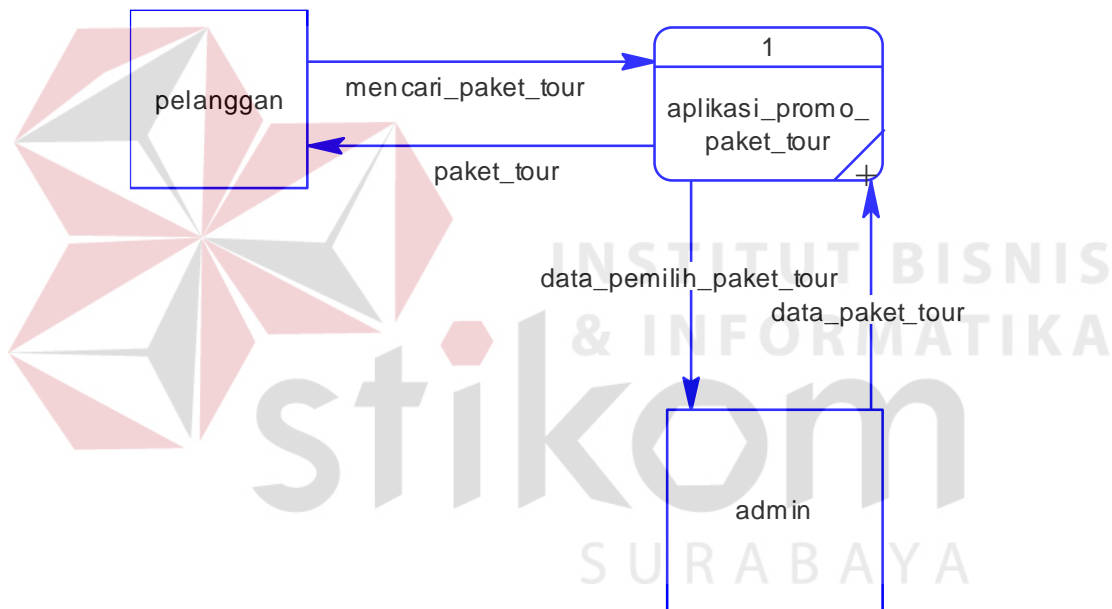
Deskripsi : pada Gambar 4.2 menjelaskan sistem informasi berbasis *web* pada TX Travel Sriwijaya, pelanggan dapat mencari paket pariwisata langsung via *web*, pihak travel menampilkan atau memberikan pilihan paket pariwisata. Pelanggan dapat

menentukan pilihan dan memesan via telpon atau *email*, pihak travel dapat mengelolah pesanan pelanggan.

4.3.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) yaitu bagan yang memiliki arus data dalam suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika.

A. Context Diagram

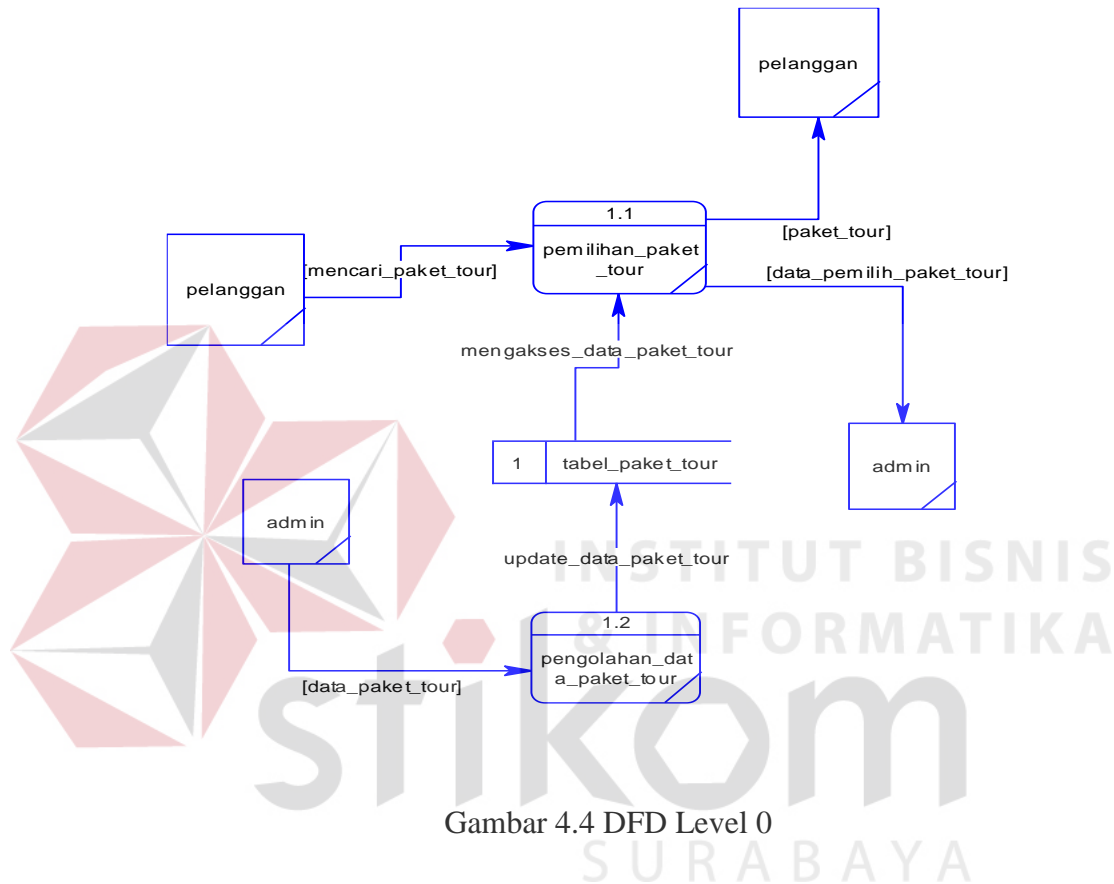


Gambar 4.3 *Context Diagram*

Deskripsi: *Context Diagram* adalah suatu *diagram* yang digunakan untuk mendesain sistem yang memberikan gambaran detail mengenai semua informasi yang diterima ataupun dihasilkan dari suatu aktivitas. Seperti pada gambar 4.3, *symbol* kotak dengan ujung melengkung adalah sistem yang dibuat yaitu paket pariwisata, sedangkan

symbol persegi menggambarkan orang atau bagian yang berperan dalam sistem dalam hal ini pegawai TX Travel Sriwijaya dan pelanggan.

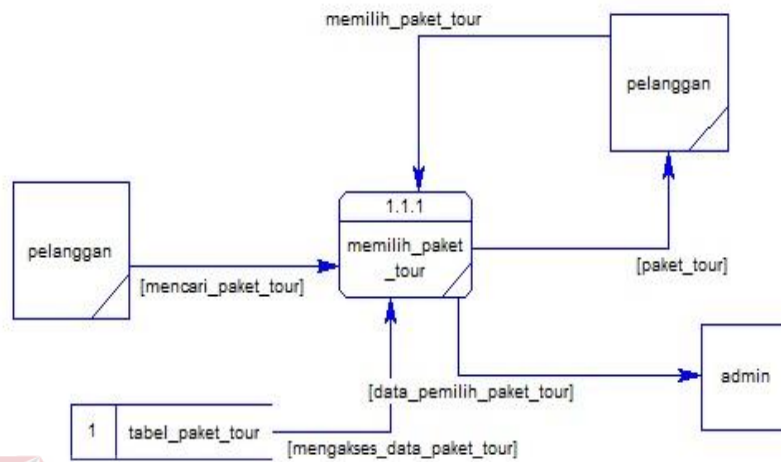
B. DFD Level 0



Gambar 4.4 DFD Level 0

Deskripsi: *Data Flow Diagram* Level 0 adalah penggambaran fungsi-fungsi utama yang terdapat pada program, yaitu proses penjabaran dari gambar 4.3. Pada gambar 4.4 adalah gambar dari penjabaran *context diagram* dan memiliki 4 fungsi utama dari program yaitu mengelola data paket *tour* dan pemilihan paket *tour*.

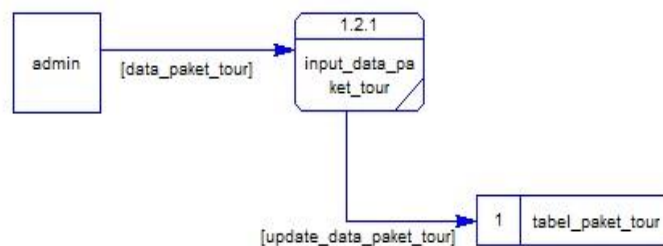
C. DFD Level 1 Memilih Paket Tour



Gambar 4.5 DFD Level 1 Memilih Paket Tour

Deskripsi: Data Flow Diagram level 1 memilih paket *tour* penjabaran dari fungsi pemilihan paket *tour* yang terdapat pada gambar 4.4. Pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa pengolahan data *tour* 4.4 memiliki 2 sub-fungsi yaitu akses data *tour* dan mencari paket *tour*.

D. DFD Level 1 Input Data Paket Tour

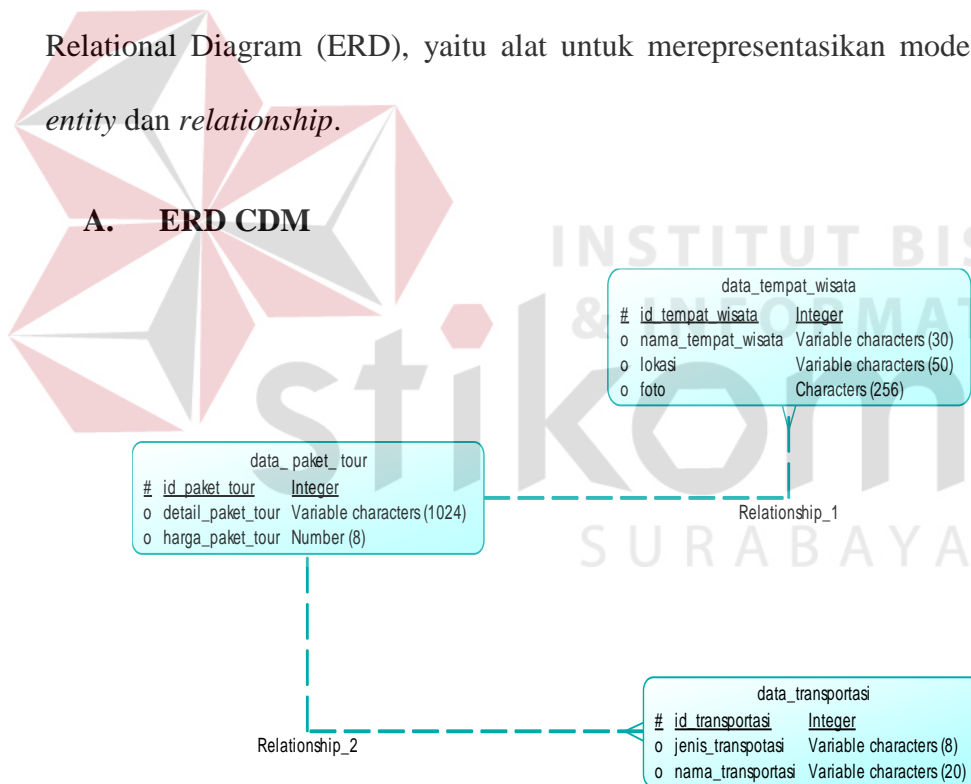


Gambar 4.6 DFD Level 1 Input Data Paket *Tour*

Deskripsi: Data Flow Diagram level 1 input data *tour* penjabaran dari fungsi pengolahan data *tour* yang terdapat pada gambar 4.4. Pada gambar 4.6 menunjukkan bahwa pengolahan data *tour* 4.4 memiliki 2 sub-fungsi yaitu data paket *tour* dan *update* data *tour*.

4.3.4 Perancangan Database

Pada tahap ini, dilakukan penyusunan dan perancangan *database* yang akan digunakan beserta strukturnya. Rancangan *database* sistem yang dibuat berupa Entity Relational Diagram (ERD), yaitu alat untuk merepresentasikan model data berupa *entity* dan *relationship*.

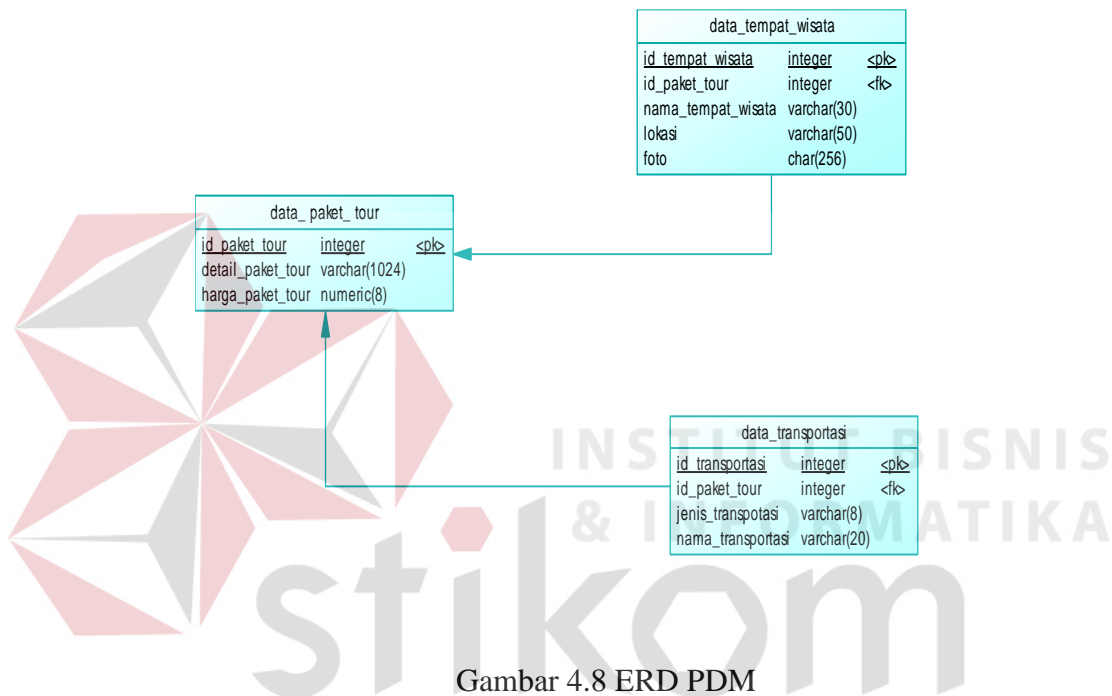


Gambar 4.7 ERD CDM

Deskripsi: *Entity Relational database (Conceptual Data Model)* merupakan model yang *universal* dan menggambarkan semua struktur *logic database* dan tidak

bergantung dari *software* atau pertimbangan struktur data *storage*. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7 menggambarkan hubungan antar tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari hasil masukan pengguna aplikasi.

B. ERD PDM



Gambar 4.8 ERD PDM

Deskripsi: *Entity Relational Diagram (Physical Data Model)* merupakan model ERD yang telah mengacu pada pemilihan *software* DBMS yang spesifik. Hal ini sering kali berbeda dikarenakan oleh struktur *database* yang bervariasi. Seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.8 menggambarkan hubungan antar tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data dari hasil masukan pengguna aplikasi.

4.3.5 Struktur Basis Data Dan Tabel

Dalam hal merancang struktur tabel yang diperlukan, meliputi nama tabel, nama atribut, tipe data, serta data pelengkap seperti *Primary Key*, *Foreign Key*, dan sebagainya. rancangan basis data aplikasi ini terdiri dari tabel-tabel sebagai berikut :

1. Nama tabel : PRODUK

Primary key : IDPRODUK

Foreign key : IDMERK

Fungsi : Menyimpan data produk berupa paket pariwisata



#	Name	Type
1	<u>idproduk</u>	int(11)
2	id_merk	int(11)
3	nama	varchar(100)
4	harga	varchar(50)
5	hargadiskon	varchar(50)
6	deskripsi	text
7	stok	int(11)
8	gambar1	varchar(100)
9	gambar2	varchar(100)
10	gambar3	varchar(100)
11	dilihat	int(11)
12	tanggal	varchar(20)
13	link	varchar(100)
14	status	varchar(50)

Tabel 4.1 Produk

2. Nama tabel : TB_ARTIKEL

Primary key : ID_ARTIKEL

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data yang memberikan informasi mengenai tempat pariwisata di pulau Lombok

#	Name	Type
1	id_artikel	int(11)
2	username	varchar(25)
3	judul	varchar(100)
4	judul_seo	varchar(100)
5	isi	text
6	tanggal	date
7	tag	varchar(50)
8	gambar	varchar(100)
9	publish	varchar(10)
10	dibaca	int(11)

Tabel 4.2 Artikel

3. Nama tabel : TB_GAMBAR

Primary key : ID_GAMBAR

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data foto mengenai pariwisata di pulau Lombok

#	Name	Type
1	id_gambar	int(11)
2	nama	varchar(100)
3	file	varchar(100)
4	urutan	int(20)

Tabel 4.3 Tabel Gambar

4. Nama tabel : TB_KONTAK

Primary key : ID_KONTAK

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data akun-akun dari TX Travel Sriwijaya

#	Name	Type
1	<u>id_kontak</u>	int(11)
2	googleplus	varchar(50)
3	facebook	varchar(50)
4	instagram	varchar(50)
5	twitter	varchar(50)

Tabel 4.4 Tabel Kontak

5. Nama tabel : TB_KONTAK_FORM

Primary key : ID_KONTAK_FORM

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data pelanggan yang ingin mengetahui paket pariwisata pada TX Travel Sriwijaya

#	Name	Type
1	<u>id_kontak_form</u>	int(11)
2	nama	varchar(50)
3	email	varchar(50)
4	subject	varchar(50)
5	isi	text
6	tanggal	date

Tabel 4.5 Tabel Kontak Form

6. Nama tabel : TB_PROFIL
 Primary key : ID_PROFIL
 Foreign key : -
 Fungsi : Menyimpan data untuk menampilkan gambaran umum dari paket pariwisata

#	Name	Type
1	<u>id_profil</u>	int(11)
2	judul	varchar(50)
3	isi	text
4	seo_profil	varchar(50)
5	gambar	varchar(100)

Tabel 4.6 Tabel Profil

7. Nama tabel : TB_REVIEW_PRODUK
 Primary key : ID_REVIEW
 Foreign key : -
 Fungsi : Menyimpan data untuk menampilkan penjelasan mengenai paket pariwisata

#	Name	Type
1	<u>id_review</u>	int(11)
2	idproduk	int(11)
3	nama	varchar(50)
4	email	varchar(100)
5	komentar	text
6	tanggal	varchar(20)
7	status	varchar(25)

Tabel 4.7 Tabel Review Produk

8. Nama tabel : TB_USER

Primary key : ID_USER

Foreign key : -

Fungsi : Menyimpan data pegawai yang digunakan untuk *login*

kedalam aplikasi

#	Name	Type
1	<u>id_user</u>	int(11)
2	username	varchar(50)
3	password	varchar(25)
4	alamat	varchar(50)
5	telepon	varchar(25)
6	jabatan	varchar(25)

Tabel 4.8 Tabel User

4.4 Desain *Input & Output*

Desain *Input/output* merupakan rancangan *input/output* berupa *form* untuk memasukkan data dan laporan sebagai informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *Input/output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.

4.4.1 Rancangan *Interface*

A. Login



The image shows a login form titled "Form Login". It contains two input fields: "Username" and "Password". Below the input fields are two buttons: "Login" and "Batal" (Cancel).

Gambar 4.9 *Form Login*

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna aplikasi untuk hak akses masuk ke *form* menu utama dari aplikasi perkrutan dan penyeleksian.

B. Menu Utama



The image shows a window titled "Aplikasi Pariwisata" with a close button (X) in the top right corner. The window is divided into two sections: "Header" and "Konten". The "Header" section is a horizontal bar at the top, and the "Konten" section is a large rectangular area below it. A large watermark "stikom SURABAYA" is overlaid on the window.

Gambar 4.10 Menu Utama

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk memilih menu yang dibutuhkan dalam aplikasi pariwisata.

C. Menu Membuat *User*



Form Create User

Id User	<input type="text"/>
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
Alamat	<input type="text"/>
Jabatan	<input type="text"/>
Telp	<input type="text"/>

Gambar 4.11 Menu Membuat *User*

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk membuat *user* digunakan untuk *login* dalam aplikasi pariwisata.

D. Menu Membuat Paket Pariwisata



Form Produk

Kode Produk

Nama

Harga

Harga Diskon

Tanggal Berlaku

Subyek

Jenis Produk

Deskripsi

Gambar jpg

Status

Gambar 4.12 Menu Membuat Paket Wisata

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk membuat daftar paket pariwisata pada aplikasi pariwisata.

E. Menu Membuat Review Paket Pariwisata



Form Review Produk

Id Review

Id Produk

Nama

Email

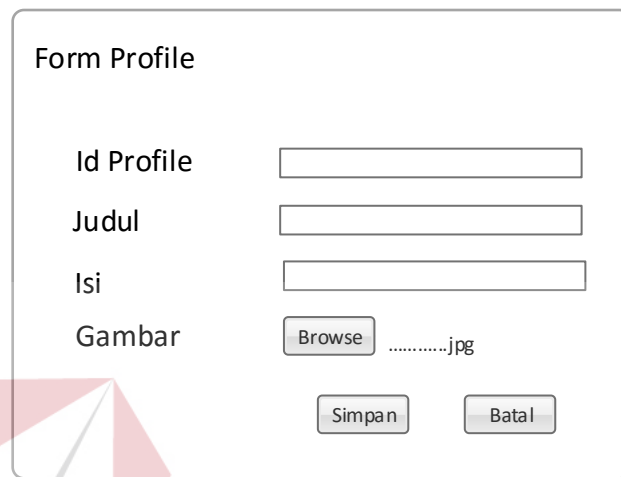
Status

Tanggal

Gambar 4.13 *Review* Paket Pariwisata

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk membuat *review* dari daftar paket pariwisata pada aplikasi pariwisata.

F. Menu Membuat Profile Paket Pariwisata



Form Profile

Id Profile

Judul

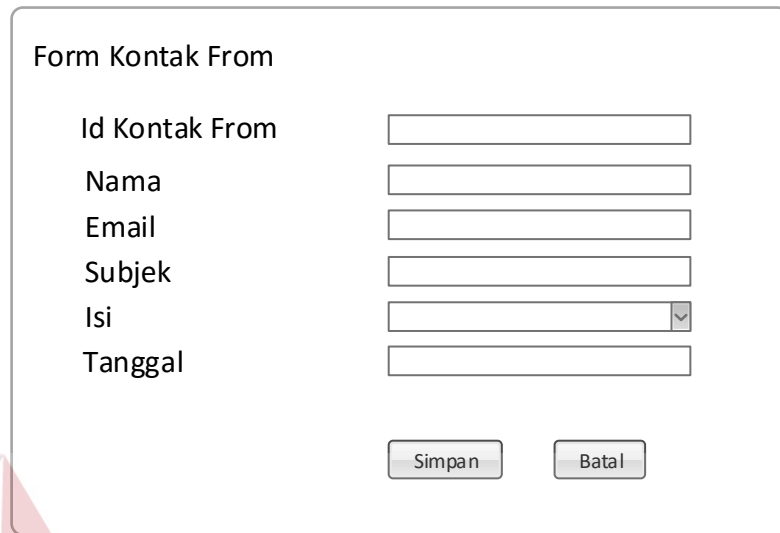
Isi

Gambar jpg

Gambar 4.14 Profile Paket Pariwisata

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk membuat *profile* dari daftar paket pariwisata untuk ditampilkan pada halaman utama aplikasi pariwisata.

G. Menu Membuat Kontak *Form*



Form Kontak From

Id Kontak From

Nama

Email

Subjek

Isi

Tanggal

Simpan Batal

Gambar 4.15 Kontak *Form*

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk menampung kontak dari pelanggan pada aplikasi pariwisata.

H. Menu Membuat Kontak



Form Kotak

Id Kontak

GooglePlus

Facebook

Instagram

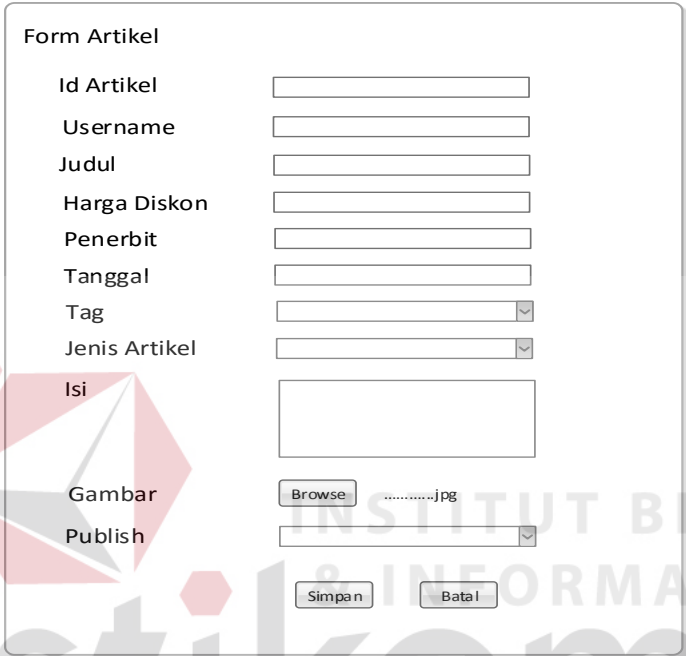
Twitter

Simpan Batal

Gambar 4.16 Kontak

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk menampung kontak akun sosial yang dimiliki oleh TX Travel Sriwijaya pada aplikasi pariwisata.

I. Menu Membuat Artikel



Form Artikel

Id Artikel

Username

Judul

Harga Diskon

Penerbit

Tanggal

Tag

Jenis Artikel

Isi

Gambar jpg

Publish

Gambar 4.17 Artikel

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk membuat artikel pada aplikasi pariwisata.

J. Menu *Input Photo*

Form Foto

Id Foto

Nama Foto

Foto jpg

Gambar 4.18 Photo

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk memasukan data foto-foto pada aplikasi pariwisata.

K. Menu Pencarian Paket Pariwisata

Form Pencarian Paket Pariwisata

Pilih Jenis Produk

Subyek

Masukkan Kata Kunci

No	Kode Produk	Nama Produk	Jenis Produk	Tanggal Berlaku	Harga	Deskripsi

Gambar 4.19 Pencarian Paket Pariwisata

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk mencari paket pariwisata pada aplikasi pariwisata.

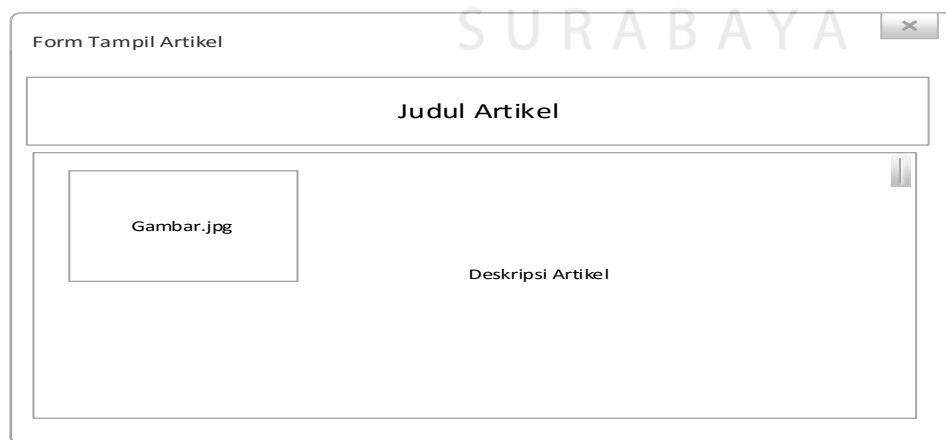
L. Menu Rincian Paket Pariwisata



Gambar 4.20 Rincian Paket Pariwisata

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk melihat rincian paket pariwisata pada aplikasi pariwisata.

M. Menu Tampil Artikel



Gambar 4.21 Menu Tampil Artikel

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk melihat artikel pariwisata pada aplikasi pariwisata.

N. Menu Tampil Data Perusahaan



Form Data Perusahaan

Nama Perusahaan

About Social Media Contact Partnership

Deskripsi Perusahaan

Gambar 4.22 Menu Tampil Data Perusahaan

Deskripsi : *Form* ini digunakan oleh pengguna untuk melihat data perusahaan pada aplikasi pariwisata.

4.4 Implementasi Dan Evaluasi

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detail aplikasi paket pariwisata, penjelasan *hardware/software* pendukung, dan *form-form* yang ada pada aplikasi.

4.4.1 Teknologi

1. Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras minimum yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi ini adalah satu unit komputer dengan:

- a) *Processor* 1 Ghz
- b) *Memory* dengan RAM 2GB
- c) *VGA on Board*
- d) *Monitor Super VGA* (1024x768) dengan minimum 256 warna
- e) *Keyboard + mouse*

2. Perangkat Lunak

Sedangkan perangkat lunak minimum yang harus diinstall ke dalam sistem komputer adalah:

- a) Windows XP
- b) *My Sql*
- c) *Browser* Google Chrome
- d) *Adobe Reader*

4.4.2 Tampilan Program

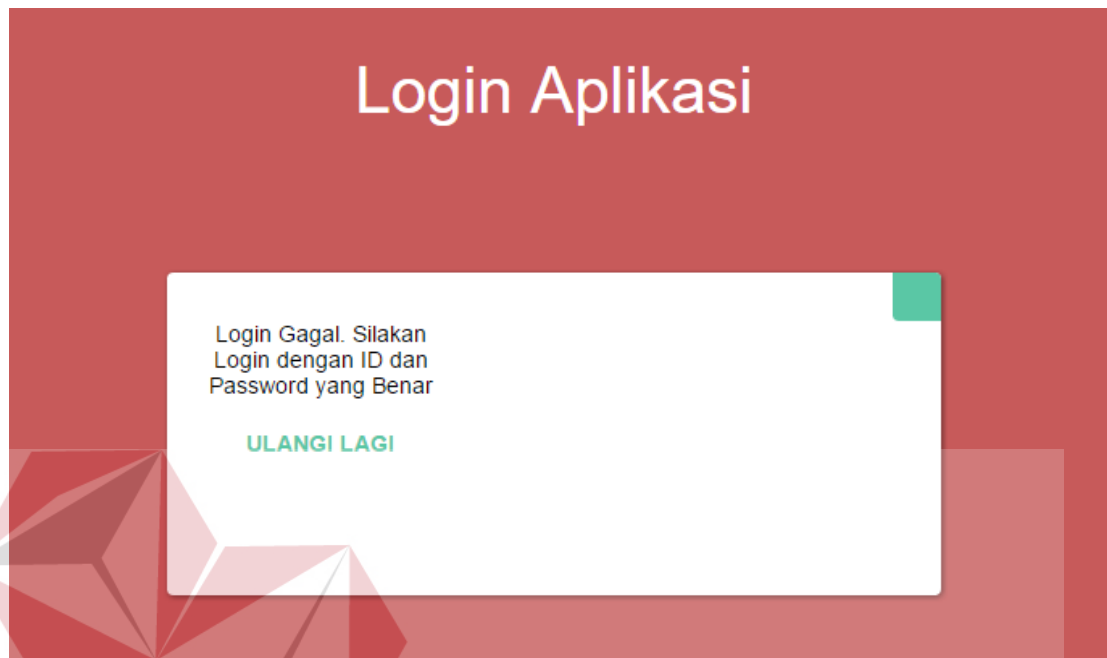
Dalam sub ini dijelaskan langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi paket pariwisata.

1. GUI Login



Gambar 4.23 GUI Login

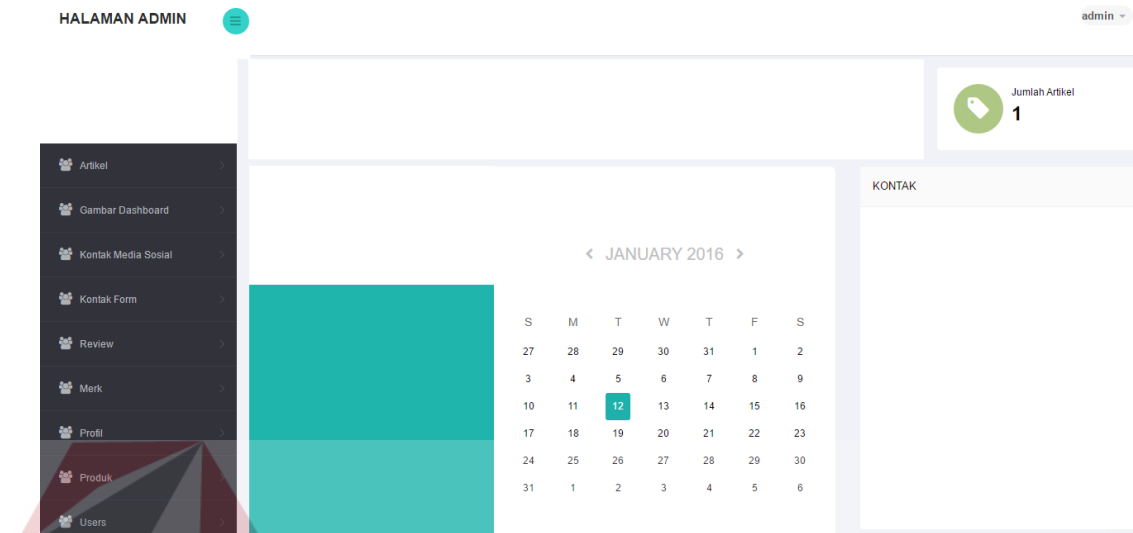
Deskripsi : pada *form* login berfungsi untuk pemeriksaan hak akses pengguna yang akan menggunakan aplikasi ini. Apabila *username* dan *password* tidak sesuai, maka program akan menampilkan pesan *dialog form* “Login Gagal. Silahkan Login Dengan ID dan Password Yang Benar” ditunjukkan pada gambar 4.25.



Gambar 4.24 *GUI Login Salah*

Apabila *username* dan *password* sesuai, maka program akan menampilkan Menu Utama.

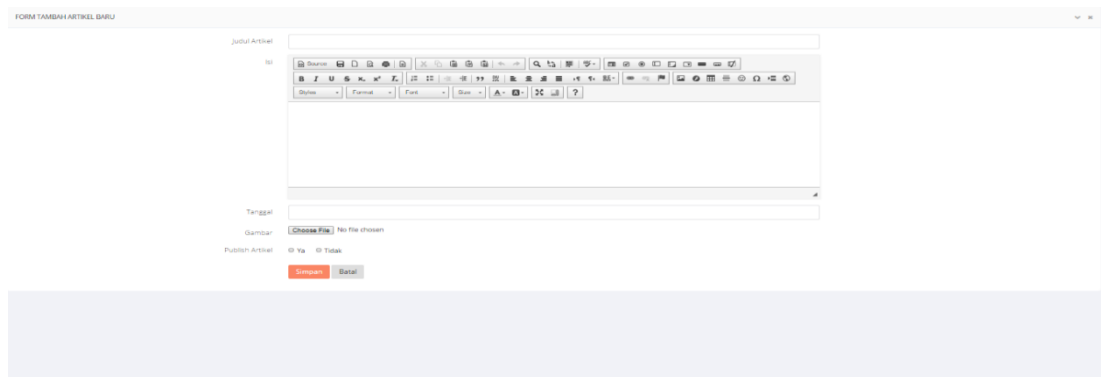
2. GUI Menu Utama



Gambar 4.25 GUI Menu Admin

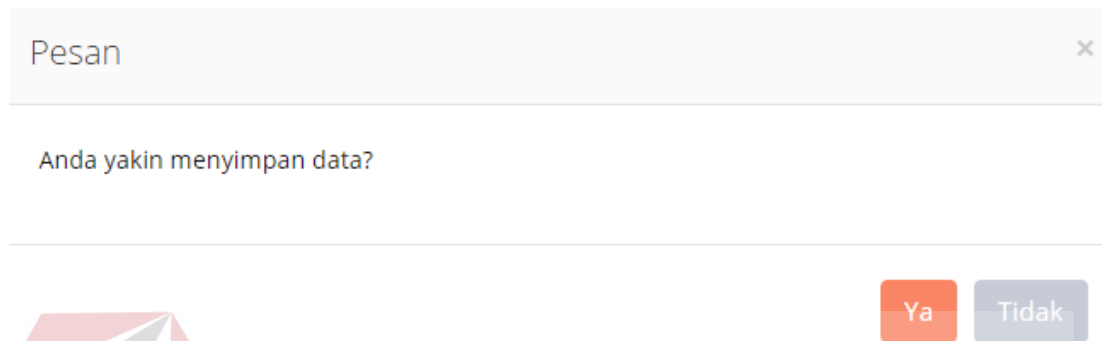
Deskripsi : pada *form* menu admin, admin dapat memilih menu tambah produk, menu profil, menu users, menu review, menu kontak form, dan menu kontak media sosial. Dari hasil *running program* semua fungsi pada *form* menu admin berjalan dengan baik.

3. GUI Tambah Artikel



Gambar 4.26 GUI Tambah Artikel

Deskripsi : pada *form* tambah artikel, admin dapat menambahkan artikel baru. Jika telah memasukan data artikel baru maka admin memilih tombol simpan maka akan keluar pesan seperti gambar 4.27.



Gambar 4.27 GUI Pesan Penyimpanan Artikel

Jika ingin menyimpan maka pilih “Ya” maka data artikel baru akan tersimpan. Data artikel baru yang telah disimpan maka akan secara otomatis masuk kedalam *database*, penyimpanan di *database* dapat dilihat seperti gambar 4.28.

The screenshot shows a web interface for 'DATA ARTIKEL' with a '+ Tambah Artikel Baru' button. Below the header, there is a search bar and a table with 2 entries. The table has columns: No., Judul, Tanggal, Publish, User, and Aksi. The first entry has Judul 'Tes', Tanggal '2015-09-02', Publish 'Ya', and User 'admin'. The second entry has Judul 'Lombok Exotic', Tanggal '2016-01-13', Publish 'Ya', and User 'admin'. The table is part of a larger interface with a search bar and pagination controls.

No.	Judul	Tanggal	Publish	User	Aksi
1	Tes	2015-09-02	Ya	admin	 
2	Lombok Exotic	2016-01-13	Ya	admin	 

Showing 1 to 2 of 2 entries

← Previous 1 Next →

Gambar 4.28 GUI Artikel Tersimpan

Setelah tersimpan admin dapat melakukan kegiatan seperti menghapus artikel atau melakukan perubahan pada artikel yang sudah tersimpan.

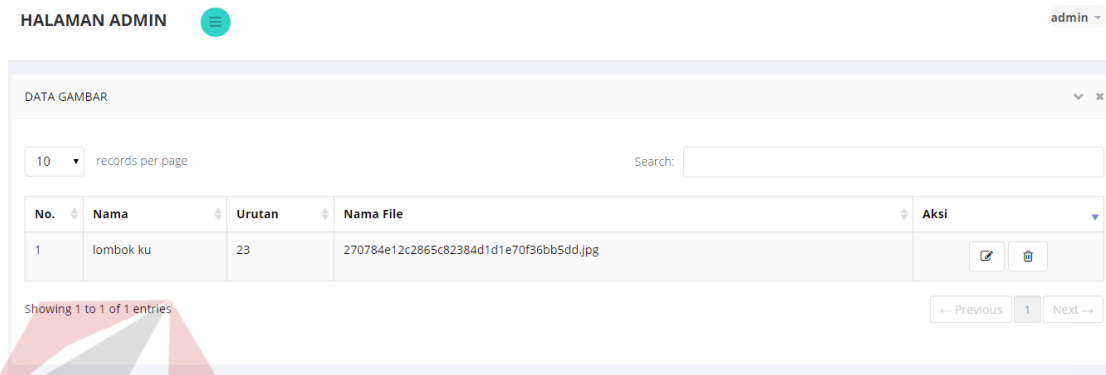
4. GUI Tambah gambar

Gambar 4.29 *GUI* Tambah Gambar

Deskripsi : pada *form* tambah gambar, admin dapat menambahkan foto baru. Jika telah memasukan foto baru maka admin memilih tombol simpan maka akan keluar pesan seperti gambar 4.30.

Gambar 4.30 *GUI* Pesan Penyimpanan Gambar



Jika ingin menyimpan maka pilih “Ya” maka data foto baru akan tersimpan. Data foto baru yang telah disimpan maka akan secara otomatis masuk kedalam *database*, penyimpanan di *database* dapat dilihat seperti gambar 4.31.



HALAMAN ADMIN admin

DATA GAMBAR

10 records per page Search:

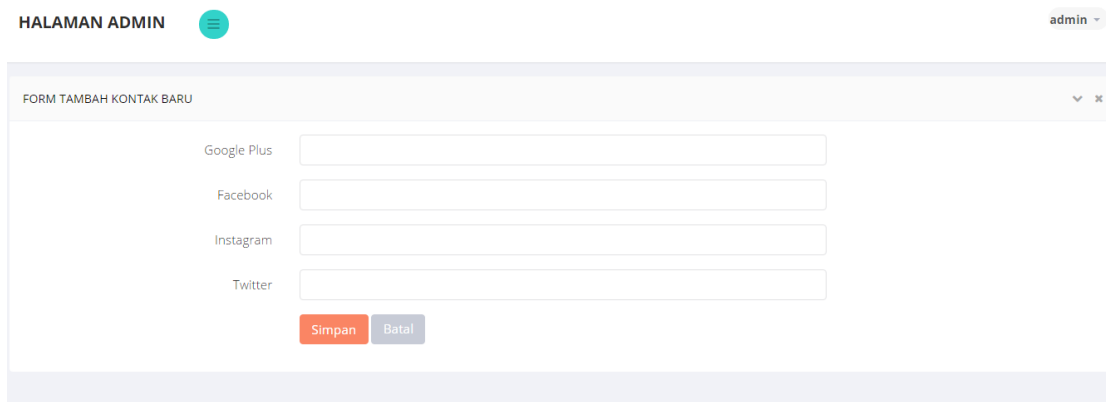
No.	Nama	Urutan	Nama File	Aksi
1	lombok ku	23	270784e12c2865c82384d1d1e70f36bb5dd.jpg	 

Showing 1 to 1 of 1 entries -- Previous 1 Next --

Gambar 4.31 GUI Foto Tersimpan

Setelah tersimpan admin dapat melakukan kegiatan seperti menghapus foto atau melakukan perubahan informasi foto yang sudah tersimpan.

5. GUI Tambah Kontak Sosial Media



HALAMAN ADMIN admin

FORM TAMBAH KONTAK BARU

Google Plus

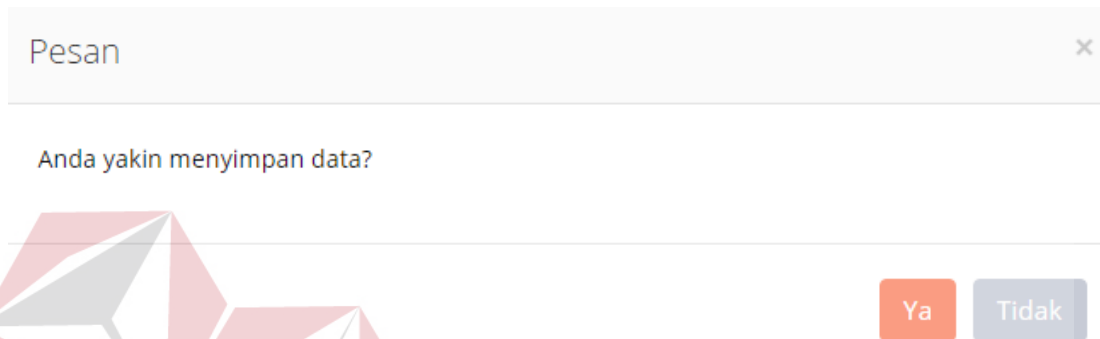
Facebook

Instagram

Twitter

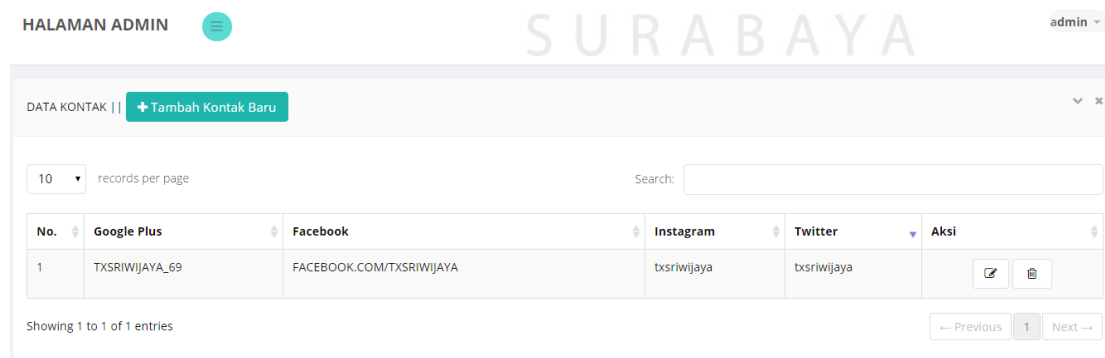
Gambar 4.32 GUI Tambah Kontak Sosial media

Deskripsi : pada *form* tambah kontak sosial media, admin dapat menambahkan kontak baru. Jika telah memasukan kontak baru maka admin memilih tombol simpan maka akan keluar pesan seperti gambar 4.33.



Gambar 4.33 GUI Pesan Penyimpanan Kontak

Jika ingin menyimpan maka pilih “Ya” maka data kontak baru akan tersimpan. Data kontak baru yang telah disimpan akan secara otomatis masuk kedalam *database*, penyimpanan di *database* dapat dilihat seperti gambar 4.34



Gambar 4.34 GUI Kontak Tersimpan

Setelah tersimpan admin dapat melakukan kegiatan seperti menghapus foto atau melakukan perubahan informasi foto yang sudah tersimpan.

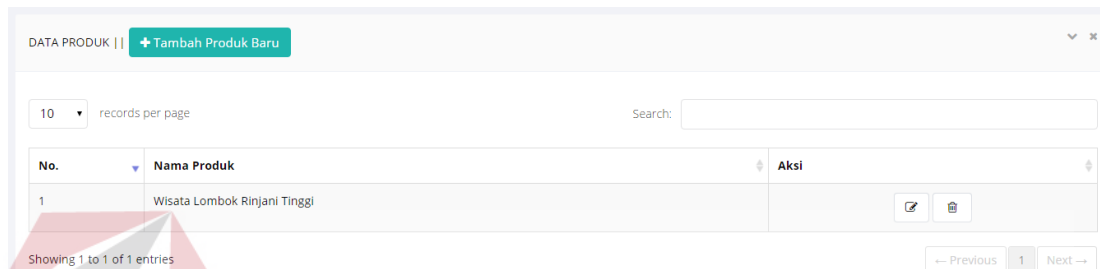
6. GUI Tambah Produk

Gambar 4.35 GUI Tambah Produk

Deskripsi : pada *form* tambah produk, admin dapat menambahkan produk baru. Jika telah memasukan produk baru makan admin memilih tombol simpan maka akan keluar pesan seperti gambar 4.36.

Gambar 4.36 GUI Pesan Penyimpanan Produk

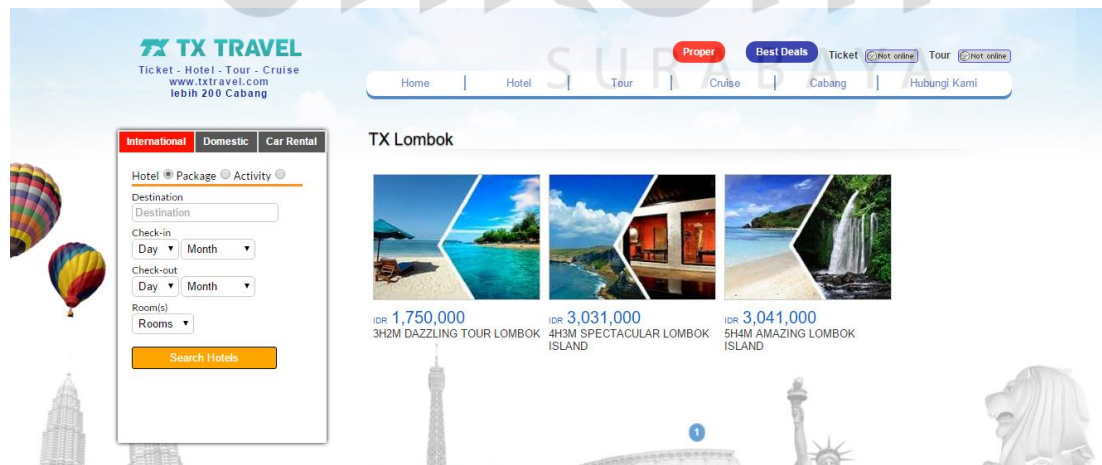
Jika ingin menyimpan maka pilih “Ya” maka data produk baru akan tersimpan. Data produk baru yang telah disimpan akan secara otomatis masuk kedalam *database*, penyimpanan di *database* dapat dilihat seperti gambar 4.37.



Gambar 4.37 GUI Produk Tersimpan

Setelah tersimpan admin dapat melakukan kegiatan seperti menghapus foto atau melakukan perubahan informasi foto yang sudah tersimpan.

7. GUI Tampilan Produk Pada Website



Gambar 4.38 GUI Tampilan Utama Website

Deskripsi : pada *form* tampilan utama *website*, pelanggan dapat melihat produk apa saja yang terdapat di TX Travel Sriwijaya. Pelanggan dapat memilih paket wisata sesuai keinginan, lalu pelanggan dapat melihat rincian paket wisata serta harga seperti terlihat pada gambar 4.39 s/d 4.41.

TX TRAVEL

3H2M DAZZLING TOUR LOMBOK

Updated: 18-06-2015

HARI 1 Penjemputan di BIL (MS,MM)
 Hari ini anda akan di jemput di BIL dan langsung melakukan wisata alam, yaitu ke Pantai Kuta yang berada di Lombok Tengah ±12 km dari BIL, pantai ini sangat indah dengan pasir putih yang menyerupai biji merica. Setelah itu anda akan di ajak untuk Sasak tour. Lokasi pertama yang akan anda kunjungi adalah Desa Sade. Salah satu desa tradisional Sasak di Lombok. Penduduk di desa ini masih memegang teguh adat istiadat suku Sasak. Penduduknya masih tinggal di rumah adat suku Sasak, masih memasak menggunakan alat-alat tradisional, di desa ini juga anda dapat berbelanja barang-barang khas suku Sasak seperti kain songket, kain tenun, anyaman rotan, hiasan atau gantungan kunci yang terbuat dari tanduk kerbau, selain itu anda juga dapat berfoto-foto di daerah ini. Setelah puas berkeliling dan berfoto-foto di desa Sade, perjalanan akan di lanjutkan menuju lokal restoran yang ada di Lombok Tengah untuk makan siang. Perjalanan akan dilanjutkan menuju ke Mataram. Setelah itu anda akan di ajak untuk makan malam di lokal restoran yang ada di Mataram dengan menu special Ayam Taliwang. Kemudian anda akan di antar menuju hotel untuk check-in dan beristirahat.

(Desa Sade)

HARI 2 Wisata Alam Lombok (MP,MS,MM)
 Setelah sarapan di hotel anda akan di jemput untuk berwisata alam Lombok. Tujuan perjalanan anda hari ini adalah Gili Trawangan. Gili Trawangan adalah salah satu pulau yang bebas polusi dan menyajikan pemandangan alam maupun pemandangan bawah laut yang indah. Di pulau ini anda dapat melakukan banyak aktivitas seperti berenang, snorkeling, diving, bersepeda keliling pulau, naek cidomo (angkutan tradisional Lombok), tour 3 gili by glassbottom boat (semua kegiatan tersebut menggunakan biaya sendiri), makan siang di local restoran. Setelah puas seharian di Gili Trawangan anda akan kembali ke Mataram. Perjalanan kali ini anda akan melewati Pusuk Pass (sesuai situasi dan kondisi saat itu) di sini anda dapat melakukan potostop dengan latar pemandangan hijau yang indah. Selain melewati Pusuk Pass, pilihan lainnya adalah melewati Pantai Malimbu dan Senggigi, anda dapat melakukan potostop. Selanjutnya anda akan diajak untuk makan malam di restoran yang ada di Mataram. Kemudian anda akan di antar kembali ke hotel untuk beristirahat.

(Gili Trawangan)

HARI 3 Belanja Oleh-Oleh (MP,MS)
 Setelah anda sarapan dan check-out perjalanan tour anda akan di lanjutkan ke Pusat oleh-oleh yang ada di Mataram, di sini banyak terdapat barang-barang khas Lombok untuk di jadikan oleh-oleh. Setelah puas berbelanja, anda akan di ajak untuk makan siang di lokal restoran yang ada di Mataram. Kemudian anda akan di antar menuju BIL.

(Pusat Oleh-oleh)

*Harga Tour berdasarkan IDR / Orang

TOTAL PAX <i>Twin/Triple Sharing</i>	FORTUNE (2*)	GRAHA SENGGIGI (3*)	JAYAKARTA (4*)	SHERATON (5*)
2-4 Pax	3.410.000	3.630.000	3.795.000	4.345.000
5 Pax	2.110.000	2.374.000	2.572.000	3.232.000
10 Pax	1.750.000	1.970.000	2.135.000	2.685.000

Gambar 4.39 GUI Rincian Produk

HARI 2 Wisata Alam Lombok (MP,MS,MM)
 Setelah sarapan di hotel anda akan di jemput untuk berwisata alam Lombok. Tujuan perjalanan anda hari ini adalah Gili Trawangan. Gili Trawangan adalah salah satu pulau yang bebas polusi dan menyajikan pemandangan alam maupun pemandangan bawah laut yang indah. Di pulau ini anda dapat melakukan banyak aktivitas seperti berenang, snorkeling, diving, bersepeda keliling pulau, naek cidomo (angkutan tradisional Lombok), tour 3 gili by glassbottom boat (semua kegiatan tersebut menggunakan biaya sendiri), makan siang di local restoran. Setelah puas seharian di Gili Trawangan anda akan kembali ke Mataram. Perjalanan kali ini anda akan melewati Pusuk Pass (sesuai situasi dan kondisi saat itu) di sini anda dapat melakukan potostop dengan latar pemandangan hijau yang indah. Selain melewati Pusuk Pass, pilihan lainnya adalah melewati Pantai Malimbu dan Senggigi, anda dapat melakukan potostop. Selanjutnya anda akan diajak untuk makan malam di restoran yang ada di Mataram. Kemudian anda akan di antar kembali ke hotel untuk beristirahat.

(Gili Trawangan)

HARI 3 Belanja Oleh-Oleh (MP,MS)
 Setelah anda sarapan dan check-out perjalanan tour anda akan di lanjutkan ke Pusat oleh-oleh yang ada di Mataram, di sini banyak terdapat barang-barang khas Lombok untuk di jadikan oleh-oleh. Setelah puas berbelanja, anda akan di ajak untuk makan siang di lokal restoran yang ada di Mataram. Kemudian anda akan di antar menuju BIL.

(Pusat Oleh-oleh)

*Harga Tour berdasarkan IDR / Orang

TOTAL PAX <i>Twin/Triple Sharing</i>	FORTUNE (2*)	GRAHA SENGGIGI (3*)	JAYAKARTA (4*)	SHERATON (5*)
2-4 Pax	3.410.000	3.630.000	3.795.000	4.345.000
5 Pax	2.110.000	2.374.000	2.572.000	3.232.000
10 Pax	1.750.000	1.970.000	2.135.000	2.685.000

Gambar 4.40 GUI Rincian Produk

TOTAL PAX <i>Twin/Triple Sharing</i>	FORTUNE (2*)	GRAHA SENGGIGI (3*)	JAYAKARTA (4*)	SHERATON (5*)
2-4 Pax	3.410.000	3.630.000	3.795.000	4.345.000
5 Pax	2.110.000	2.374.000	2.572.000	3.232.000
10 Pax	1.750.000	1.970.000	2.135.000	2.685.000

HARGA TERMASUK	HARGA TIDAK TERMASUK
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Transportasi selama tour dengan Avanza/Suzuki Ertiga/Innova/ELF (lebih dari 7 pax) ❖ Akomodasi 2 malam di hotel pilihan ❖ Biaya penyeberangan PP Gili Trawangan ❖ Makan dan tour sesuai itinerary ❖ Driver as guide (Guide & driver untuk lebih dari 7 pax) ❖ Tipping guide & driver 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Tiket pesawat & airport tax ❖ Biaya selama kegiatan tour di Gili Trawangan seperti naik sepeda, cidomo, snorkeling, diving, dll ❖ Pengeluaran pribadi ❖ Surcharge hotel ❖ Optional tour ❖ Tips porter, bell boy hotel ❖ Hal-hal yang tidak disebutkan

KETERANGAN

- ❖ Validity paket Juni – Desember 2015 (Low Season)
- ❖ Harga tidak berlaku untuk Juni – Agustus, Desember 2015 (High Season)
- ❖ Jadwal acara dapat berubah sewaktu-waktu sesuai kondisi di lapangan
- ❖ Harga dapat berubah sewaktu-waktu tanpa pemberitahuan terlebih dahulu sebelum adanya pemesanan yang dilakukan

Gambar 4.41 GUI Rincian Produk

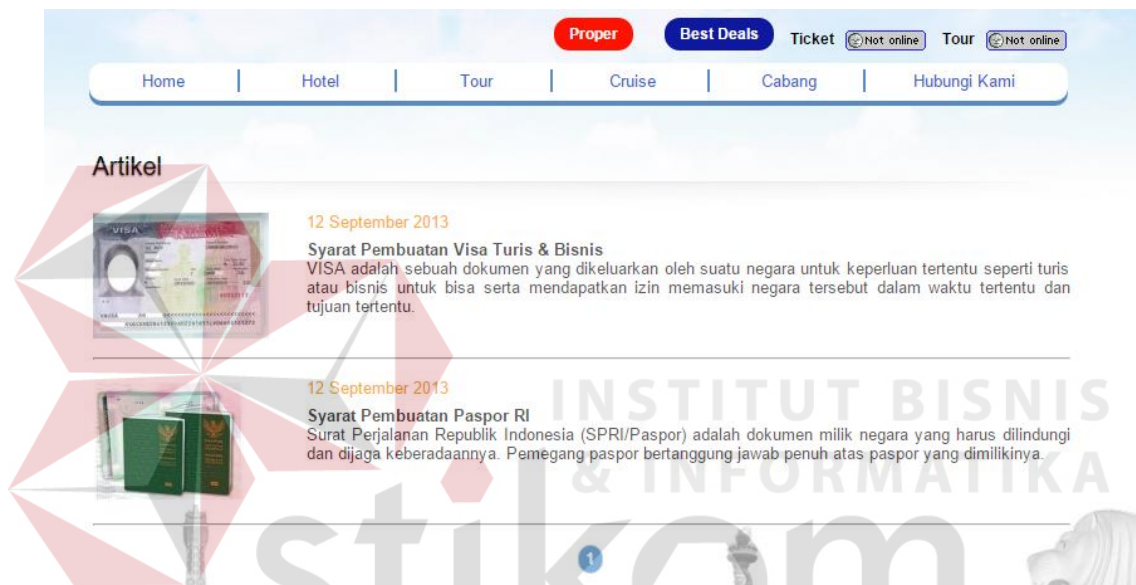
8. GUI Kontak Perusahaan

The screenshot shows a website interface for 'Kantor Pusat Tx Travel'. At the top, there is a navigation menu with links for 'Home', 'Hotel', 'Tour', 'Cruise', 'Cabang', and 'Hubungi Kami'. Above the 'Hubungi Kami' link are buttons for 'Proper', 'Best Deals', 'Ticket', and 'Tour', with 'Not online' indicators. Below the navigation is a contact form titled 'Hubungi Kami' with fields for 'Nama', 'Email', 'Telepon', and 'Pesan'. A 'Submit' button is located at the bottom of the form. To the right of the form, the company name 'Kantor Pusat Tx Travel' is displayed, along with its address: 'Komplek Ruko Atap merah blok D 10-11 (Red Top Hotel) Jl. Pecenongan No. 72 Jakarta Pusat 10120, Indonesia'. Below the address, there is a message: 'Silahkan mengisi formulir yang ada. Kami akan membalas pesan anda secepatny.' and a closing note: 'Terima Kasih'.

Gambar 4.42 GUI Kontak Perusahaan Dan Formuli Kontak Pelanggan

Deskripsi : pada *form* kontak perusahaan, pelanggan dapat melihat kontak perusahaan. Pelanggan dapat menambahkan kontak pribadi untuk dapat dihubungi oleh pihak TX Travel Sriwijaya untuk konfirmasi paket pariwisata serta paket promo dari TX Travel Sriwijaya.

9. GUI Tampilan Artikel



Gambar 4.43 GUI Tampilan Artikel

Deskripsi : pada *form* tampilan artikel, pelanggan dapat melihat artikel terkait dengan dunia pariwisata. Serta dapat melihat data perkembangan pariwisata terbaru dari Pulau Lombok, Nasional, atau Internasional.