



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET  
WISATA BERBASIS WEB**

**PROYEK AKHIR**

**Program Studi**

**DIII SISTEM INFORMASI**

**INSTITUT BISNIS  
DAN INFORMATIKA**

**stikom**  
**SURABAYA**

**Oleh:**

**NUGROHO JATI YUDHO**

**16390100019**

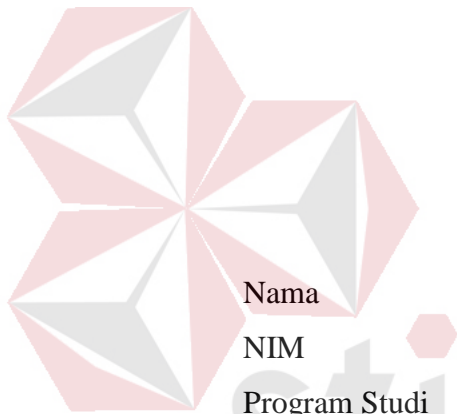
---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA  
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN**  
**PAKET WISATA BERBASIS WEB**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Ahli Madya Komputer




Oleh:

Nama : NUGROHO JATI YUDHO  
NIM : 16390100019  
Program Studi : DIII (Diploma Tiga)  
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**  
**INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA**

**2019**



*“Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa pedihnya rasa sakit”*

-Ali Bin Abi Thalib -

stikom  
SURABAYA



*Ku persembahkan kepada Ayah, Ibu,*

*Sahabat terkasih dan teman-teman tercinta atas semangat dan dukungan penuh  
selama ini.*

**stikom**  
SURABAYA

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN  
PAKET WISATA BERBASIS WEB**

Oleh

**NUGROHO JATI YUDHO**

**NIM: 16390100019**

**Telah di periksa, di uji, dan disetujui**

**Susunan Tim Pembahas**

**Pembimbing:**

**Titik Lusiani, M.Kom, OCP**  
**NIDN.0714077401**

**Pembahas:**

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA**  
**NIDN.0723037707**

**Surabaya, Agustus 2019**

**Mengetahui:**

**Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi**



FAKULTAS TEKNOLOGI  
DAN INFORMATIKA

STIKOM  
SURABAYA

**Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA**  
**NIDN. 0723037707**

**SURAT PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama : NUGROHO JATI YUDHO  
NIM : 16390100019  
Program Studi : DIII Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Judul Karya : **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI  
PEMESANAN PAKET WISATA BERBASIS WEB**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusifve Royalti Free Right*) atas seluruh isi/bagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
  2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
  3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.
- Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, Agustus 2019  
Yang Menyatakan



**NUGROHO JATI YUDHO**  
NIM 16.39010.0008

## ABSTRAK

Perkembangan yang dihadapi oleh perusahaan untuk mencapai keberhasilan perlu adanya peran serta teknologi informasi yang dapat mengolah aktifitas pekerjaan yang dapat membantu kelancaran kegiatan dan pelayanan perusahaan.

CV. Ashanty Tour merupakan perusahaan dagang yang bergerak dalam bidang travel yang menyediakan kebutuhan rumah tangga dan kantor. Dibuatnya website penjualan online di CV. Ashanty Tour merupakan langkah untuk mengatasi permasalahan yang ada di CV. Ashanty Tour dimana sebelum menggunakan media internet untuk kegiatan penjualan, cara mempromosikan Paket Wisata di CV. Ashanty Tour masih sangat manual dalam arti penyebaran informasi Paket Wisata hanya ditoko travel saja. Untuk mengidentifikasi permasalahan bagaimana sistem informasi pemesanan paket wisata yang berjalan di CV. Ashanty Tour berbasis website, bagaimana rancangan sistem informasi penjualan di CV. Ashanty Tour berbasis website.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dirancang Sistem Informasi Pemesanan paket wisata Berbasis Web pada CV. Ashanty Tour yang dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan Paket Wisata aktifitas dalam hal penjualan. Sistem ini juga diharapkan dapat lebih mempercepat proses pembuatan laporan.

**Kata Kunci:** Sistem informasi, Pemesanan, Website.

## ABSTRACT

Developments faced by companies to achieve success need the role of information technology that can process work activities that can help smooth the company's activities and services.

CV. Ashanty Touris a trading company engaged in travel that provides household and office needs. Made an online sales website at CV. Ashanty Touris a step to overcome the problems in CV. Ashanty Tour where before using internet media for sales activities, how to promote products in the CV. Ashanty Tour is still very manual in the sense that the dissemination of product information is only in travel stores, To identify the problem of how the travel sales information system that runs on the CV. Ashanty Tour website-based travel, how to design a sales information system in the CV. Ashanty Tour based website.

Based on the description above, it is necessary to design a Web-Based Travel Sales Information System on the CV. Ashanty Tour which can help companies in increasing productivity in terms of sales. This system is also expected to further speed up the process of making reports

**Kata Kunci:** Information systems, sales, websites.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat dan rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan pembuatan Laporan Proyek Akhir yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web”.

Pada laporan proyek akhir ini membahas tentang proses perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata yang dapat membantu dalam melakukan transaksi pemesanan.

Dalam proses pembuatan proyek akhir ini tidak terlepas dari dukungan dari berbagai pihak yang telah memberikan nasihat, saran, kritik kepada penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang selalu mendoakan dan memberikan motivasi serta dukungan di setiap perjuangan penulis.
2. Bapak Zaenudin selaku sub bagian tata usaha yang telah membantu dan membimbing serta memberikan informasi kepada penulis dalam mengerjakan laporan proyek akhir.
3. Ibu Titik Lusiani, M.Kom. OCP, sebagai dosen pembimbing dan Ibu Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom, OCJA, selaku Ketua Program Studi DIII Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama proses pembuatan laporan ini.
4. Segenap teman dan saudara tercinta yang telah memberi dukungan dan motivasi selama mengerjakan laporan proyek akhir.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan baik kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, nasehat, dan dukungan selama pembuatan laporan proyek akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan laporan tugas akhir yang telah dikerjakan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap adanya kritik dan saran dari berbagai pihak, yang bersifat membangun sangat diharapkan sebagai bahan perbaikan di tugas-tugas untuk kedepan. Semoga laporan proyek akhir bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Surabaya, Agustus 2019



## DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK .....	vii
ABSTRACT .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Perumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan .....	2
1.5 Manfaat .....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
BAB II HASIL SURVEY .....	5
2.1 Sejarah CV. Ashanty Tour .....	5
2.2 Lokasi CV. Ashanty Tour .....	6
2.3 Logo CV. Ashanty Tour .....	6
2.4 Visi CV. Ashanty Tour .....	6
2.5 Misi CV. Ashanty Tour .....	6

2.6	Struktur Organisasi .....	6
2.7	Analisis Sistem yang Sedang Berjalan .....	8
2.7.1	<i>Document Flow</i> Pendaftaran Calon Konsumen .....	9
2.7.1	<i>Document Flow</i> Wisata .....	10
2.7.1	<i>Document Flow</i> Tambah Paket Wisata .....	12
2.7.1	<i>Document Flow</i> Transaksi Pemesanan .....	14
BAB III LANDASAN TEORI.....		16
3.1	Pemesanan .....	16
3.2	Paket Wisata .....	16
3.3	Website .....	17
3.4	Sistem .....	18
3.5	Informasi .....	19
3.6	Sistem Informasi.....	19
3.7	Data .....	19
3.8	<i>Database</i> .....	20
3.9	<i>Database Management System</i> .....	21
3.10	<i>System Development Life Cycle</i> .....	22
BAB IV ANALISIS DAN DESAIN SISTEM .....		25
4.1	Analisis Sistem .....	25
4.2	Desain Sistem .....	25
4.2.1	<i>System Flow</i> .....	25
4.2.2	<i>Data Flow Diagram</i> .....	32
4.2.3	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	38
4.2.4	Struktur Tabel.....	42

4.2.5	Desain <i>Input/Output</i> .....	45
BAB V IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		51
5.1	Sistem yang Digunakan.....	51
5.2	Instalasi Program.....	51
5.3	Penjelasan Pemakaian Program.....	52
5.3.1	Form <i>Login</i> Administrator .....	52
5.3.2	Form Wisata .....	54
5.3.3	Form Galeri .....	56
5.3.4	Form Tambah Paket Wisata .....	57
5.3.5	Form Registrasi Calon Customer .....	58
5.3.6	Form <i>Login</i> Konsumen.....	60
5.3.7	Tampilan Detail Paket Wisata.....	62
5.3.8	Tampilan Form Konfirmasi.....	65
BAB VI PENUTUP .....		66
6.1	Kesimpulan.....	66
6.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA .....		67
LAMPIRAN.....		70

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel Master Customer.....	42
Tabel 4. 2 Tabel Master Order .....	42
Tabel 4. 3 Tabel Master Paket Wisata .....	43
Tabel 4. 5 Tabel Pembelian .....	43
Tabel 4. 6 Tabel pembayaran.....	44
Tabel 4. 7 Tabel Admin .....	44
Tabel 4. 8 Tabel Wisata .....	45



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 <i>System Flow</i> Registrasi Konsumen .....	26
Gambar 4. 2 <i>System Flow</i> Login Konsumen .....	27
Gambar 4. 3 <i>System Flow</i> Wisata .....	28
Gambar 4. 4 <i>System Flow Upload</i> Paket Wisata .....	30
Gambar 4. 5 <i>System Flow</i> Transaksi Pembelian.....	31
Gambar 4. 6 <i>Context Diagram</i> .....	32
Gambar 4. 7 <i>DFD Level 0</i> .....	34
Gambar 4. 8 <i>DFD Level 1</i> Mengelola Hak Akses Customer dan Admin	35
Gambar 4. 9 <i>DFD Level 1</i> Mengelola Data Master .....	36
Gambar 4. 10 <i>DFD Level 1</i> Mengelola Data Transaksi.....	37
Gambar 4. 11 <i>DFD Level 1</i> Mengelola Laporan .....	37
Gambar 4. 13 <i>Conceptual Data Model</i> .....	39
Gambar 4. 13 <i>Conceptual Data Model</i> .....	39
Gambar 4. 14 <i>Physical Data Model</i> .....	41
Gambar 4. 15 Desain <i>Form Login</i> .....	46
Gambar 4. 16 Desain <i>Form Wisata</i> .....	46
Gambar 4. 18 Desain <i>Form</i> Registrasi Customer .....	47
Gambar 4. 19 Desain <i>Form</i> Login Customer.....	48
Gambar 4. 20 Desain <i>Home Customer</i> .....	49
Gambar 4. 21 Desain Paket Wisata Detail.....	50

Gambar 5. 1 <i>Form Login</i> Administrator .....	53
Gambar 5.2 Beranda Admin .....	54
Gambar 5.3 Form Tambah Wisata.....	55
Gambar 5.4 Data Wisata .....	55
Gambar 5.5 Form Tambah Data Galeri .....	56
Gambar 5.6 Data Foto Galeri.....	57
Gambar 5.7 Tambah Paket Wisata.....	58
Gambar 5.8 Form Registrasi Calon konsumen .....	59
Gambar 5.9 Form <i>Login</i> Konsumen .....	60
Gambar 5.10 Beranda .....	61
Gambar 5.11 Tampilan Detail Paket Wisata.....	63
Gambar 5.12 Tampilan Form Pemesanan.....	64
Gambar 5.13 Tampilan Konfirmasi .....	65





## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Hasil Survey .....	70
Lampiran 2. Hasil Wawancara.....	71
Lampiran 3. Laporan Keuangan.....	73
Lampiran 4. Laporan Source Code Login Admin.....	74
Lampiran 5. Kartu Bimbingan.....	76



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang memberikan kontribusi sangat besar bagi Indonesia yang kini banyak dikembangkan di berbagai daerah. Kepariwisataan di Indonesia pada saat ini telah tumbuh dan berkembang, dan memiliki potensi yang sangat besar dilihat dari keindahan alam, kebudayaan, sejarah, kesenian dan banyaknya tempat yang sangat menarik bagi para wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin mengunjungi daerah-daerah wisata tersebut.

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, di mana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang-orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang tergorganisasi. Pemesanan adalah proses pembelian yang dilakukan oleh konsumen kepada penjual sebelum konsumen mendapatkan barang.

Permasalahan yang sering terjadi pada saat ini yaitu sering kali wisatawan kurang tau tentang informasi tempat wisata serta ragu untuk melakukan transaksi pemesanan paket wisata..

Dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata berbasis *website* dapat membantu transaksi pemesanan yang lebih mudah. Serta dapat memudahkan setiap pihak yaitu konsumen dan pemilik menerima informasi.

## 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah “Bagaimana merancang sistem informasi *travel* berbasis web yang dapat meningkatkan pemesanan paket yang telah di tawarkan oleh perusahaan serta dapat meningkatkan pelayanan supaya konsumen merasa puas”..

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disusun batasan masalah sebagai berikut:

- a. Website ini mempunyai fasilitas informasi mengenai Paket Wisata.
- b. Website ini pada tahap awal digunakan untuk melakukan pemesanan dan tidak membahas keamanan website dan jaringan.
- c. Transaksi penjualan dapat dilakukan secara on-line

## 1.4 Tujuan

Tujuan pada sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *web* yaitu dapat melakukan transaksi pemesanan paket, tambah paket, tambah galeri, konfirmasi pembayaran, cetak laporan

## 1.5 Manfaat

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi *Manager*

1. Dapat memantau setiap transaksi yang berlangsung secara online
2. Memantau setiap laporan penjualan.
3. Memantau data master dan persediaan Paket Wisata secara *online*.

b. Bagi Pegawai

1. Memudahkan dalam mengelola data master.
2. Memudahkan untuk mengelola data penjualan.
3. Dapat memberikan informasi Paket Wisata ke pelanggan secara *online*.

c. Bagi Pelanggan

1. Memudahkan proses transaksi pemesanan dan Pemesanan Paket Wisata.
2. Memudahkan dalam mendapat informasi Paket Wisata secara *realtime*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan proyek akhir Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan paket wisata Berbasis Web pada CV. Ashanty Tour adalah sebagai berikut:

Bab pertama pendahuluan membahas tentang latar belakang CV. Ashanty Tour serta Sistem Penjualannya, sedangkan inti dari permasalahan akan digambarkan dalam perumusan masalah, pembatasan masalah menjelaskan batasan-batasan dari sistem yang akan dibuat supaya tidak keluar dari ketentuan-ketentuan yang telah ditetapkan, tujuan penelitian berupa harapan dari hasil yang akan dicapai dari rancang bangun sistem tersebut.

Bab kedua hasil survey membahas tentang gambaran umum CV. Ashanty Tour Benteng Pancasila yang menguraikan gambaran umum sentra seperti lokasi,

keadaan, kondisi, situasi dan hal lain yang berkaitan dengan pusat perdagangan tersebut, sejarah berdirinya, dan struktur organisasi.

Bab ketiga landasan teori membahas tentang teori singkat yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi ini yang meliputi Pengertian Penjualan, *Sistem informasi*, *Website*, Perancangan Sistem dan teori-teori penunjang lainnya dan berkaitan dengan sistem tersebut.

Bab keempat, pada bab ini membahas tentang deskripsi pekerjaan yang berisikan penjelasan rancangan sistem yang digunakan, dituliskan dengan gambaran bagan-bagan kebutuhan fungsionalitas, *data flow diagram*, dan *system flow diagram*. Pada bab ini juga menjelaskan hasil implementasi rancangan, dan evaluasi dari sistem yang telah diuji coba.

Bab kelima implementasi dan pembahasan mengenai sistem yang digunakan untuk mendukung jalannya aplikasi ini yang meliputi *hardware* maupun *software*. Selain itu, di dalam bab ini juga menjelaskan tentang cara penggunaan dari sistem ini.

Bab keenam, penutup membahas tentang kesimpulan atau ringkasan/inti dari bab-bab sebelumnya dan bab ini juga memuat saran-saran yang dapat diterapkan untuk perbaikan dan pengembangan sistem selanjutnya.

## **BAB II**

### **HASIL SURVEY**

#### **2.1 Sejarah CV. Ashanty Tour**

CV. Ashanty Tour adalah perusahaan yang bergerak di bidang *tour* dan *travel*. Paket Wisata CV. Ashanty Tour adalah berbagai jenis paket wisata domestik dan mancanegara.

Perusahaan CV. Ashanty Tour ada berawal dari sebuah bakat yang menjadi pekerjaan yang di jadikan profesi yang didukung dengan adanya peluang usaha pada saat itu. CV. Ashanty Tour berdiri dan memulai kegiatannya pada tanggal 5 april 2004, berlokasi di Jl. Pandugo Blk. A No.26, Penjaringan Sari, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60297.

Perusahaan CV. Ashanty Tour adalah perusahaan swasta nasional yang di kelola dan di kuasai oleh seorang. Dalam kegiatan Paket Wisatasinya Perusahaan CV. Ashanty Tour menggunakan modal sendiri.

Perusahaan CV. Ashanty Tour hadir di Surabaya untuk memenuhi kebutuhan Paket Wisata yang dapat di pesan keluarga, kantor dan komunitas.

Dengan semakin berjalannya waktu dan dengan pelayanan terbaik yang diberikan oleh CV.Ashanty Tour, mereka telah memiliki reputasi yang baik dimata para pelanggan, sehingga usaha jasa ini dapat berjalan dan berkembang dengan baik hingga saat ini

Lokasi CV. Ashanty Tour

Lokasi Jl. Raya Rungkut Kidul No.43, Rungkut Kidul, Kec. Rungkut,  
Kota SBY, Jawa Timur 60293

## 2.2 Logo CV. Ashanty Tour

Berikut ini adalah logo dari CV. Ashanty Tour, dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Logo CV. Ashanty Tour.

## 2.3 Visi CV. Ashanty Tour

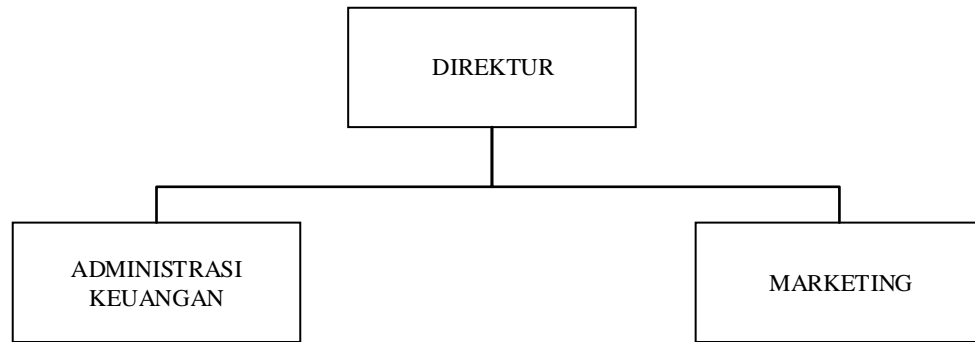
Menjadi penyedia jasa tour dan travel paling menarik di Indonesia, yang memberikan pengalaman tak terlupakan kepada pelanggan, praktisi bisnis, dan mitra kami.

## 2.4 Misi CV. Ashanty Tour

Menjadi perusahaan nasional yang dapat membawa nama Indonesia untuk dapat bersaing dipasar internasional.

## 2.5 Struktur Organisasi

Berikut adalah Gambar 2.2 Bagan Susunan Organisasi CV. Ashanty Tour.



### Struktur Organisasi.

Dalam melaksanakan tugas pokok dan fungsinya, CV. Ashanty Tour, terdiri atas :

a. Direktur

1. Pimpinan sebagai perencana (planning) melaksanakan perencanaan yang meliputi, pengambilan keputusan kegiatan menetapkan tujuan perusahaan dan memilih cara yang terbaik untuk mencapai tujuan tersebut.
2. Pimpinan sebagai pengorganisasi (organizing dan staffing) memiliki kewajiban dan wewenang mengkoordinir sumber daya manusia, memberikan tugas penempatan jabatan, dan otoritas diantara anggota organisasi.
3. Pimpinan sebagai pelaksana (actuating) memiliki kewajiban mengarahkan (directing), mempengaruhi (influencing) dan sekaligus memotivasi (motivating) seluruh anggota perusahaan, dalam bentuk komunikasi.



4. Pimpinan pada perusahaan ini berfungsi sebagai pengendalian (controlling) dengan kewajiban menentukan standart prestasi, menguku prestasi yang telah dicapai, membandingkan setiap poin dan melakukan perbaikan jika ada penyimpangan, dengan tujuan untuk melihat apakah kegiatan perusahaan sesuai rencana.

b. Adminitrasi

Administrasi keuangan mempunyai tugas mencatat seluruh transaksi yang ada dalam perusahaan, surat keluar dan surat masuk, tagihan keluar dan pencatatan kas masuk kas keluar, pembayaran upah/gaji karyawan dan membuat laporan keuangan secara periodik.

c. Marketing

Bagian marketing disini adalah bagian pemasaran yang selalu penuh ide dalam kegiatan mempertahankan konsumen lama maupun menambah konsumen baru. Adapaun marketing disini adalah orang yang langsung menerapkan semua bentuk advertising dan personnal sellingdalam perusahaan ini. Diperusahaan Asa Travel Marketing di perankan langsung oleh pimpinan perusahaan.

## 2.6 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

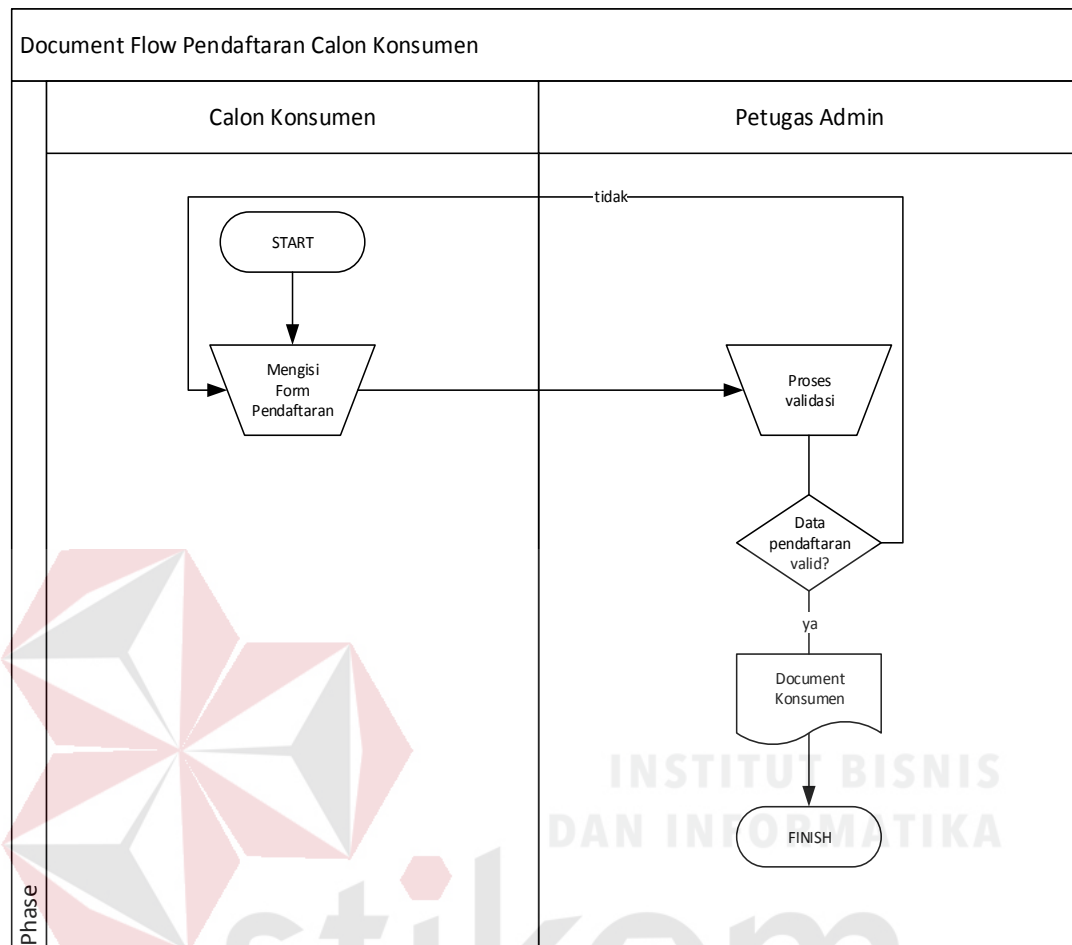
CV. Ashanty Tour merupakan salah satu perusahaan yang menerapkan penggunaan teknologi informasi pada perusahaannya. Salah satu tugas bagian personalia adalah melakukan pencatatan presensi dan penggajian pegawai yang masih dilakukan menggunakan pencatatan pada buku sehingga dapat terjadi kehilangan data. Pada saat pelaporan sering ditemukan kesalahan data yang kurang akurat dan waktu yang dibutuhkan untuk membuat laporan relatif lama.

Pada tahapan analisis sistem dibuat *document flow*, yang terdiri dari 4 proses sebagai berikut :

- a. *Document Flow* Pendaftaran Calon Konsumen
- b. *Document Flow* Wisata
- c. *Document Flow* Tambah Paket Wisata
- d. *Document Flow* Transaksi Pemesanan

### **2.6.1 Document Flow Pendaftaran Calon Konsumen**

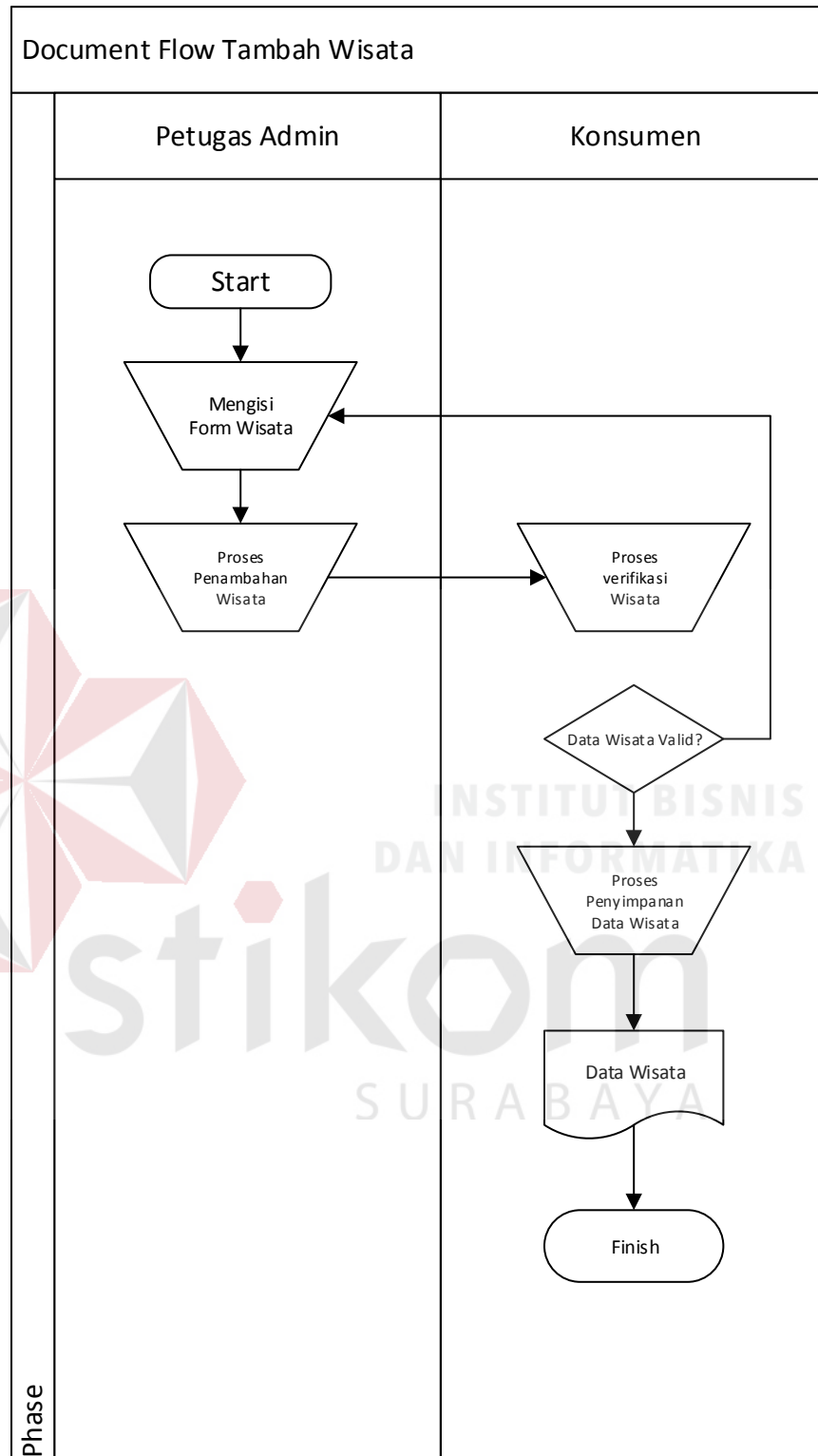
*Document flow* pendaftaran calon konsumen merupakan proses manual yang dilakukan petugas administrasi untuk mencatat data konsumen. Pada Gambar 2.3 menggambarkan tentang *document flow* pengelolaan data konsumen mengisi *form* data calon konsumen. Jika form sudah terisi petugas admin akan melakukan proses validasi apakah data pendaftaran calon konsumen sudah valid, jika tidak valid calon konsumen diminta mengisi form pendaftaran lagi. Jika data calon konsumen sudah valid maka akan disimpan ke document konsumen.



Document Flow Pendaftaran Calon Konsumen

### 2.6.1 Document Flow Wisata

*Document flow* wisata merupakan proses manual yang dilakukan petugas administrasi untuk menetapkan wisata Paket Wisata yang akan digunakan oleh customer untuk pengelompokan Paket Wisata yang dijualnya. Pada Gambar 2.4 menggambarkan tentang *document flow* wisata, petugas admin mengisi form wisata, kemudian data wisata tersebut untuk pengelompokan Paket Wisata yang akan dijual.

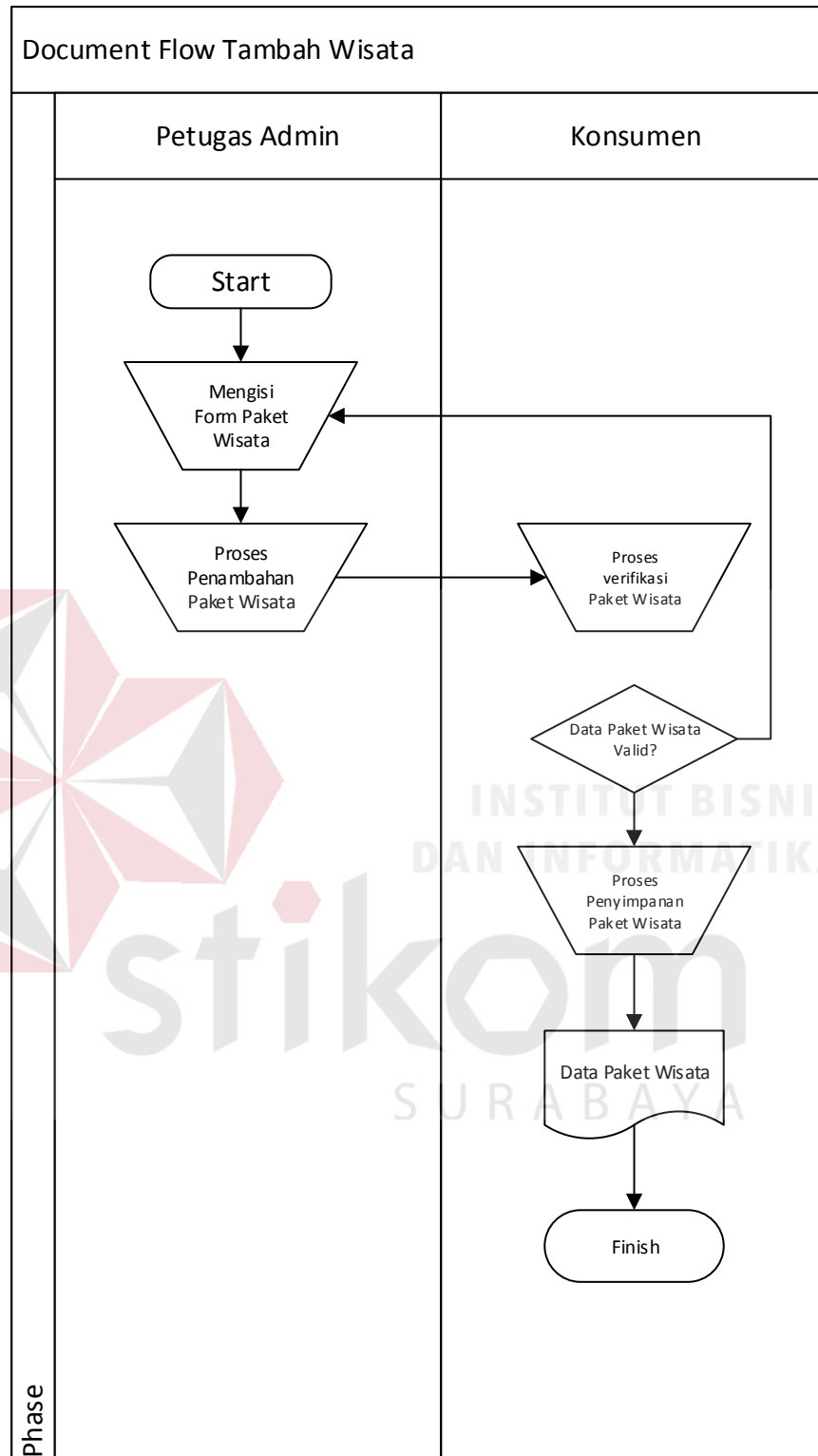


Document Flow Wisata

### 2.6.1 *Document Flow* Tambah Paket Wisata

*Document flow* tambah Paket Wisata merupakan proses manual yang dilakukan petugas administrasi untuk mencatat data Paket Wisata yang akan dijualnya. Pada Gambar 2.5 menggambarkan tentang *document flow* tambah data Paket Wisata, petugas admin mengisi form tambah data Paket Wisata, kemudian akan disimpan ke dalam data Paket Wisata.

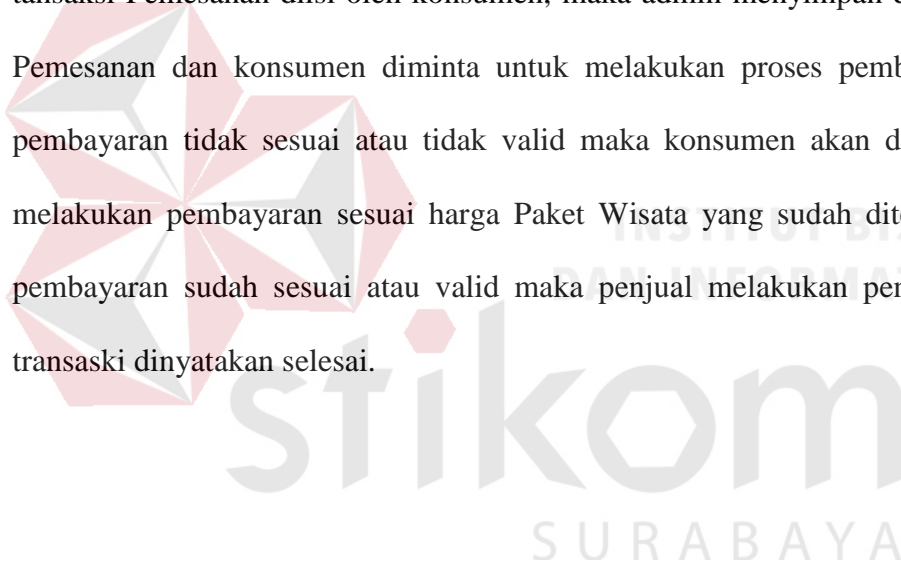


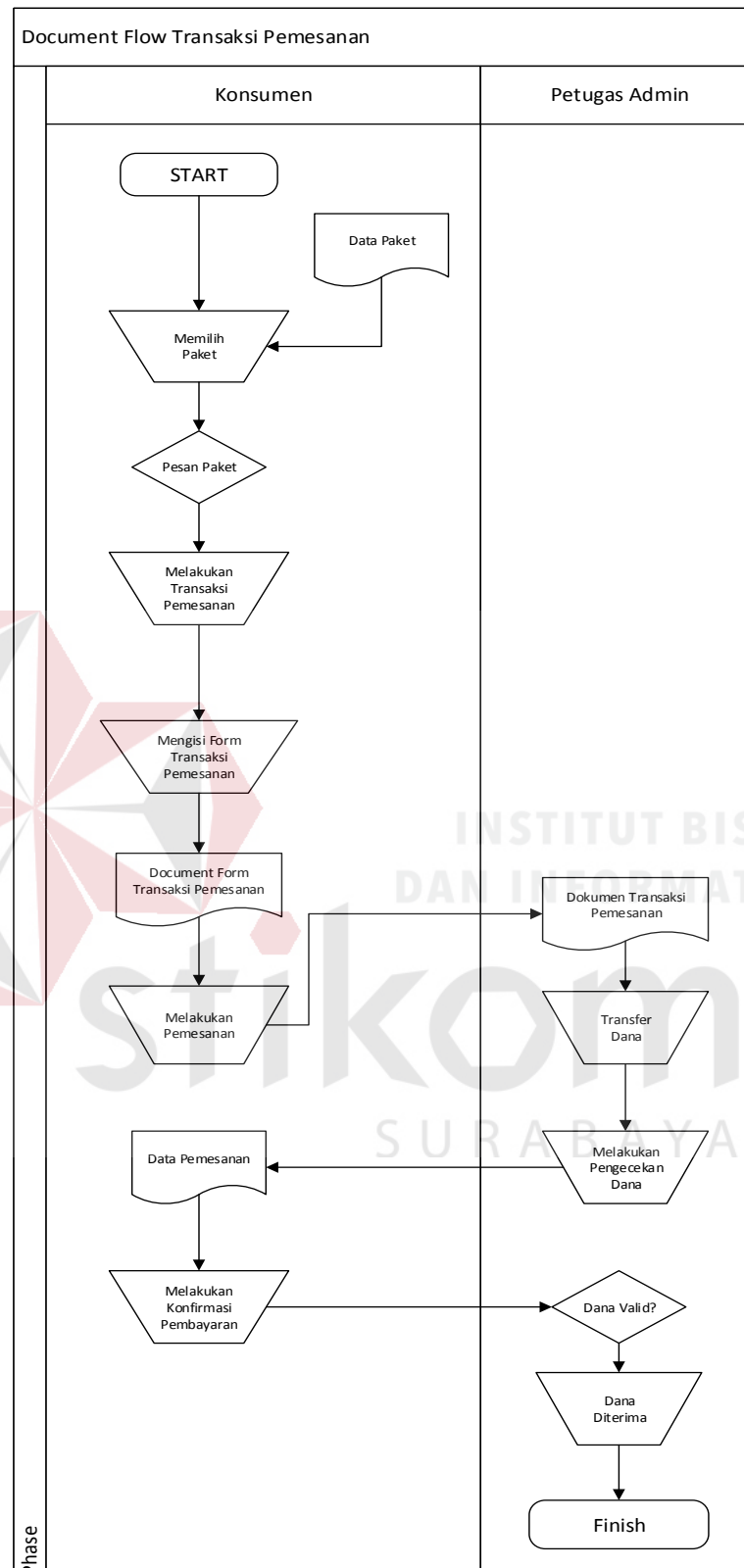


*Document Flow Tambah Paket Wisata*

### 2.6.1 Document Flow Transaksi Pemesanan

*Document flow* Transaksi Pemesanan merupakan proses manual yang dilakukan oleh konsumen untuk melakukan Pemesanan terhadap Paket Wisata yang diinginkan. Pada Gambar 2.6 menggambarkan tentang *Document Flow* pengolahan data transaksi Pemesanan, konsumen melihat Paket Wisata yang diinginkan. Ketika konsumen sudah memilih Paket Wisata disini konsumen mempunyai pilihan apakah ingin melakukan transaksi Pemesanan lagi, jika ingin membeli lagi konsumen disuruh mengisi form transaksi Pemesanan. Setelah form transaksi Pemesanan diisi oleh konsumen, maka admin menyimpan data transaksi Pemesanan dan konsumen diminta untuk melakukan proses pembayaran. Jika pembayaran tidak sesuai atau tidak valid maka konsumen akan diminta untuk melakukan pembayaran sesuai harga Paket Wisata yang sudah ditentukan, jika pembayaran sudah sesuai atau valid maka penjual melakukan pengiriman dan transaksi dinyatakan selesai.





*Document Flow Transaksi Pemesanan*



## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 Pemesanan**

##### **1. Pemesanan**

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan Paket Wisata jasanya. Paket Wisata jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah

Perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya. Bauran pemasaran), adalah sekumpulan alat pemasaran yang dapat digunakan oleh perusahaan untuk mencapai tujuan pemasarannya dalam pasar sasaran.

#### **3.2 Paket Wisata**

Paket Wisata adalah suatu Paket Wisata wisata yang merupakan suatu komposisi perjalanan yang disusun dan dijual guna memberika kemudahan dan kepraktisan dalam melakukan perjalanan wisata Paket wisata berdasarkan pembuatannya dibedakan menjadi dua yaitu ready made tour dan tailor made tour. Ready made tour adalah suatu Paket Wisata paket wisata yang komponen-komponennya sudah ditetapkan, tidak dapat diubah-ubah dan dapat langsung dibeli oleh wisatawan. Menurut Bojamic dan Calantone,

(Rewtrakunphaibon, 2009:183) “Paket wisata adalah suatu kombinasi dari banyak komponen-komponen dari suatu Paket Wisata wisata yang saling bergabung terdiri dari transportasi, pemondokan, atraksi wisata dan makanan yang dijual kepada wisatawan pada suatu harga. Menurut Sheldon dan Mark, (Rewtrakunphaibon, 2009:183), jenis paket wisata menurut penggunaannya dibedakan menjadi dua yaitu paket wisata yang sederhana adalah paket wisata dasar yang umumnya hanya terdiri dari transportasi dan pemondokan saja dan paket wisata yang eksklusif yaitu paket wisata yang menawarkan berbagai kegiatan dan program liburan yang terdiri dari atraksi wisata, makanan dan juga didampingi oleh guide dalam kegiatannya

### 3.3 Website

Website adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser. Sedangkan untuk halaman web adalah bagian yang diberi tanda kotak berwarna merah. Website memerlukan sebuah browser seperti Firefox, Edge, Safari atau Chrome untuk membukanya. Kemudian, Untuk dapat membuka website cukup dengan mengetikkan URL di kolom browser (Waryanto, 2018).

Selain itu, website juga dapat diakses dengan mencari kata kunci tertentu di mesin pencari seperti Google. Misalnya Anda mengetikkan kata kunci “pengertian website” di Google, kemudian memilih salah satu website yang tampil di hasil pencarian (Waryanto, 2018).

Website yang pertama kali dibuat yaitu di CERN oleh Tim Berners-Lee dan online pada tahun 1991. Tujuan awal Tim Berners-Lee membuat sebuah website adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi. Pada saat itu, website mulai dapat digunakan secara gratis oleh publik baru diumumkan oleh CERN tepatnya tanggal 30 April 1993 (Waryanto, 2018).

Website dapat dimiliki oleh individu, organisasi, atau perusahaan. Pada umumnya sebuah website akan menampilkan informasi atau satu topik tertentu, meskipun saat ini banyak website yang menampilkan berbagai informasi dengan topik yang berbeda (Waryanto, 2018).

### 3.4 Sistem

Menurut *Benner (2010)* mengatakan bahwa yang dimaksud dengan sistem merupakan suatu kumpulan yang kompleks dan juga saling berinteraksi satu sama lainnya apabila kumpulan tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan yang utuh.

Sedangkan Menurut Moekijat dalam Prasajo (2011:152) menyimpulkan bahwa “Sistem adalah setiap sesuatu terdiri dari obyek-obyek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang bertata kaitan dan bertata hubungan satu sama lain, sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan satu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu.”

Sedangkan menurut *Gordon B. Davis (dalam Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2013:3)* Sistem sebagai bagian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud.

### 3.5 Informasi

Menurut *Laudon dan Laudon (2010)* bahwa informasi merupakan sebuah data yang telah dibuat dan juga diolah dengan metode tertentu ke dalam bentuk yang nantinya akan memiliki arti tertentu bagi manusia sebagai penggunaanya.

Sedangkan menurut *Star dan Reynolds (2010)*, informasi adalah kumpulan dari fakta yang sudah terorganisir sedemikian rupa, sehingga memiliki nilai tambah pada user-nya, selain fakta individu itu sendiri.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa informasi adalah sebuah data yang telah diproses sehingga menjadi bentuk yang memiliki nilai yang bermanfaat.

### 3.6 Sistem Informasi

*Tata Sutabri (2012:38)* Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.

Sedangkan menurut *Al-Bahra Bin Ladjamudin (2013:13)* mendeskripsikan Sistem informasi sebagai sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.

### 3.7 Data

Menurut *Sutabri (2012:2)* data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu bentuk yang masih mentah yang belum

dapat bercerita banyak sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi.

Menurut John J. Longkutoy (2012:2), Data adalah suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka.

angka, huruf-huruf, atau simbol-simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi atau situasi dan lain-lain.

Sedangkan menurut *Siyoto dan Sodik (2015:5)*, data adalah sesuatu yang dikumpulkan oleh peneliti berupa fakta empiris yang digunakan untuk memecahkan masalah atau menjawab pertanyaan penelitian.

### 3.8 Database

Pengertian *database* adalah sekumpulan program – program aplikasi umum yang bersifat *batch* yang mengeksekusi dan memproses data secara umum seperti pencarian, penerjemahan, penambahan, dan penghapusan terhadap data (Ladjmudin 2013:129).

Definisi menurut Yuhefizar (2008:2) menjelaskan bahwa “Database diartikan sebuah koleksi atau kumpulan data yang saling berhubungan (*relation*), disusun menurut aturan tertentu secara logis, sehingga menghasilkan informasi”. Secara prinsip, dalam suatu database tercakup dua komponen penting, yaitu data dan informasi. Data adalah fakta, baik berupa sebuah objek, orang dan lain-lain yang dapat dinyatakan dengan suatu nilai tertentu (angka, simbol, karakter tertentu). Sedangkan informasi adalah data yang telah diolah sehingga bernilai guna dan dapat dijadikan bahan dalam pengambilan keputusan.

### 3.9 Database Management System

Menurut Marlinda (2014:6), Database Management System (DBMS) merupakan kumpulan file yang saling berkaitan dan program untuk mengelolanya. Basis Data adalah kumpulan datanya, sedang program pengelolanya berdiri sendiri dalam suatu paket program yang komersial untuk membaca data, menghapus data dan melaporkan data dalam basis data.

Bahasa-bahasa yang terdapat dalam DBMS adalah:

1. *Data Definition Language* (DDL)

Pola skema basis data dispesifikasikan dengan satu set definisi yang diekspresikan dengan satu bahasa khusus yang disebut DDL. Hasil kompilasi perintah DDL adalah satu set tabel yang disimpan di dalam *file* khusus yang disebut *data dictionary* atau *directory*.

2. *Data Manipulation Language* (DML)

Bahasa yang memperbolehkan pemakai mengakses atau memanipulasi data sebagai yang diorganisasikan sebelumnya model data yang tepat.

3. *Query*

Pernyataan yang diajukan untuk mengambil informasi. Merupakan bagian DML yang digunakan untuk pengambilan informasi. DBMS memiliki fungsi sebagai berikut:

1. *Data Definition*

DBMS harus dapat mengolah pendefinisian data.

2. *Data Manipulation*

DBMS harus dapat menangani permintaan-permintaan dari pemakai untuk mengakses data.

### 3. *Data Security dan Integrity*

DBMS dapat memeriksa *security* dan *integrity* data yang didefinisikan oleh DBA

### 4. *Data Recovery dan Concurrency*

a. DBMS harus dapat menangani kegagalan-kegagalan pengaksesan basis data yang dapat disebabkan oleh kesalahan sistem, kerusakan *disk* dan sebagainya.

b. DBMS harus dapat mengontrol pengaksesan data yang konkuren yaitu bila satu data diakses secara bersama-sama oleh lebih dari satu pemakai pada saat yang bersamaan.

### 5. *Data Dictionary*

DBMS harus menyediakan data *dictionary*.

## 3.10 *System Development Life Cycle*

Menurut Nugroho (2010), pengembangan atau rekayasa sistem informasi (system development) dan atau perangkat lunak (software engineering) dapat berarti menyusun system atau perangkat lunak yang benar-benar baru atau yang lebih sering terjadi menyempurnakan yang sebelumnya. Berikut keenam tahapan SDLC (Nugroho, 2010):

### a. *Communication*

Tahap awal pada model *waterfall* ini yaitu komunikasi dengan konsumen/pelanggan. Tahap *communication* merupakan langkah yang penting karena

menyangkut pengumpulan informasi tentang kebutuhan konsumen/pengguna. Tahapan yang dilakukan dalam *communication* adalah analisis kebutuhan bisnis, studi literatur, analisis kebutuhan pengguna, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

b. *Planning*

Tahap kedua yaitu *planning* (perencanaan), pada proses ini merencanakan pengerjaan *software* yang akan dibangun. *Planning* meliputi tugas-tugas yang akan dilakukan mencakup resiko yang mungkin terjadi, hasil yang akan dibuat, dan jadwal pengerjaan.

c. *Modeling*

Tahap ketiga adalah *modeling*, tahap ini dapat dikerjakan jika tahap *communication* dan *planning* telah teridentifikasi. Pada tahap *modeling* ini menerjemahkan syarat kebutuhan sistem ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini fokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, dan representasi *interface*.

d. *Construction*

Tahap keempat yaitu *construction*, *construction* merupakan proses membuat kode (*code generation*). *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang dapat dikenali oleh komputer. *Programmer* menerjemahkan transaksi yang diminta oleh pengguna. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka dilakukan testing terhadap sistem yang telah



dibuat. Tujuan testing adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut untuk kemudian dapat diperbaiki.

e. *Deployment*

Tahap akhir yaitu *deployment*, tahapan ini dapat dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh pengguna. Selanjutnya *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.



## BAB IV

### ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

#### 4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem ini digunakan untuk melihat proses-proses sistem baru yang akan dibuat. Dari analisa sistem ini dapat disimpulkan perbedaan antara sistem yang lama dengan sistem yang baru. Analisa sistem ini berisi dan *System Flow*, *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

#### 4.2 Desain Sistem

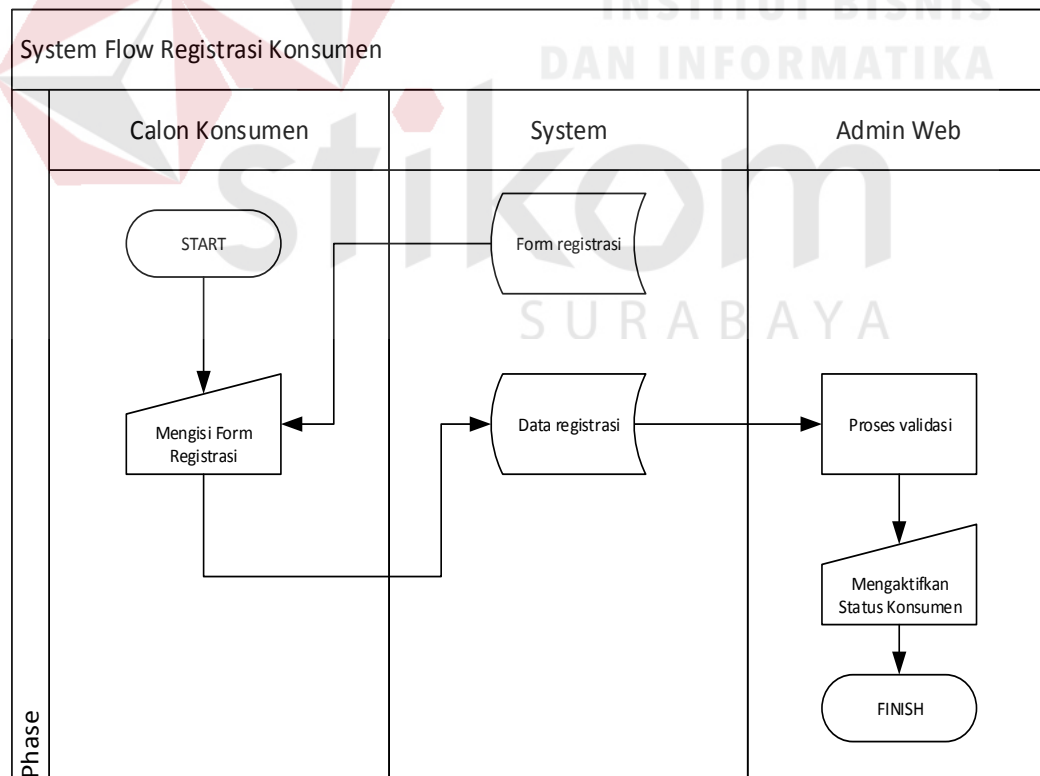
Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, maka dibuatlah sistem yang baru. Sistem yang baru tersebut dapat digambarkan pada *system flow* komputerisasi berikut ini:

##### 4.2.1 System Flow

*System Flow* memuat hasil analisis yang dibuat berdasarkan hasil *survey* pada koordinator CV. Ashanty Tour Travel. *System Flow* memnggambarkan seluruh proses, yang berhubungan dalam kegiatan penjualan yang dirancang sekarang ini. Setelah gambar *Document Flow* yang ada pada CV. Ashanty Tour Travel, maka langkah selanjutnya adalah merancang sistem baru untuk menunjang dan mempermudah agar data lebih akurat. Berikut ini adalah *System Flow* yang direkomendasikan guna menunjang transaksi penjualan pada CV. Ashanty Tour Travel.

### A. *System Flow* Registrasi Konsumen

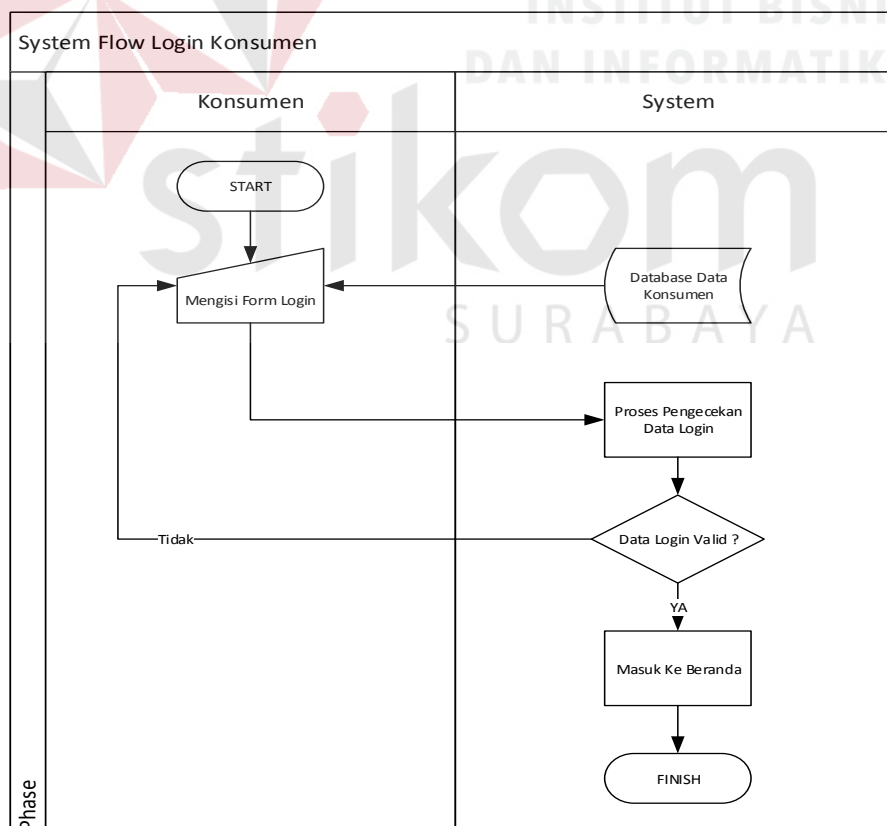
*System Flow* Registrasi Calon konsumen merupakan proses registrasi calon konsumen agar dapat melakukan transaksi jual beli pada sistem. Pada Gambar 4.1 menggambarkan tentang *System Flow* Registrasi Calon Konsumen. Calon Konsumen mengisi form registrasi. Setelah calon konsumen selesai mengisi form registrasi dan menyimpan ke dalam database sistem, maka selanjutnya tugas dari petugas admin web untuk melakukan proses validasi dari data konsumen yang telah dimasukkan. Ketika data tidak valid, maka calon konsumen diwajibkan untuk memasukkan kembali data diri yang ada di form registrasi. Namun, apabila data sudah valid, maka petugas admin akan mengaktifkan status konsumen agar konsumen dapat melakukan transaksi pada sistem.



Gambar 4. 1 *System Flow* Registrasi Konsumen

## B. System Flow Login Konsumen

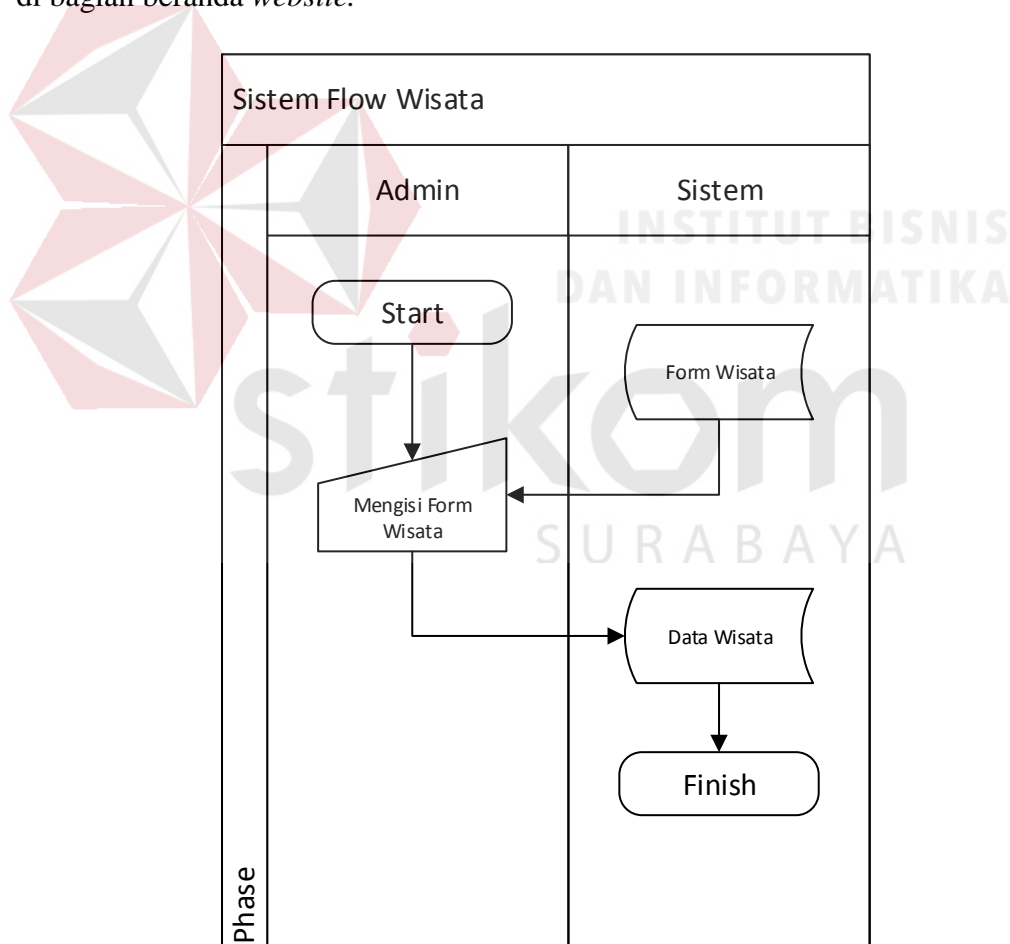
*System Flow* Login Konsumen merupakan proses masuk yang dilakukan oleh konsumen sebelum transaksi. Pada Gambar 4.2 menggambarkan tentang *System Flow* login konsume. konsumen mengisi form login yang telah disediakan oleh sistem. Setelah form login terisi semua maka konsumen menekan tombol login agar data dapat masuk ke dalam sistem. Kemudian oleh sistem, data tersebut divalidasi kecocokannya dengan data konsumen yang ada di database. Apabila data tersebut tidak cocok atau tidak valid, maka konsumen diminta untuk memasukkan data kembali pada form login. Namun, apabila data tersebut cocok atau valid, maka konsumen dapat masuk ke dalam beranda dan dapat melakukan transaksi.



Gambar 4. 2 *System Flow* Login Konsumen

### C. *System Flow Wisata*

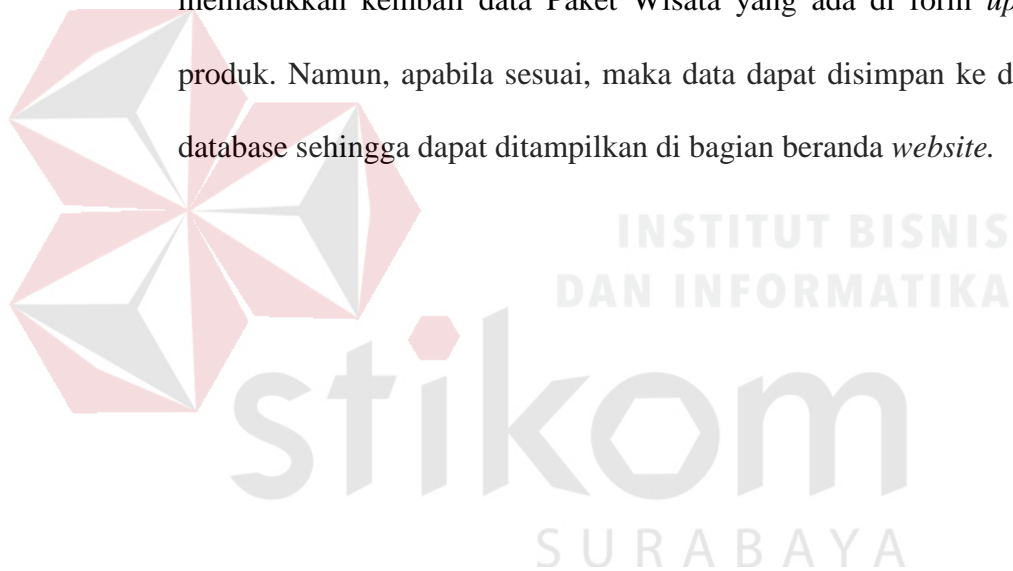
*System Flow* wisata merupakan proses pencatatan data wisata oleh admin sebagai filter wisata yang di tawarkan. Pada Gambar 4.3 menggambarkan tentang *System Flow* wisata. Petugas administrasi mengisi form wisata yang telah disediakan oleh sistem. Kemudian, sistem melakukan validasi terhadap data wisata yang ditambahkan. Apabila tidak sesuai, maka petugas administrasi harus memasukkan kembali data wisata yang ada di form wisata. Namun, apabila sesuai, maka data dapat disimpan ke dalam database sehingga dapat ditampilkan di bagian beranda *website*.

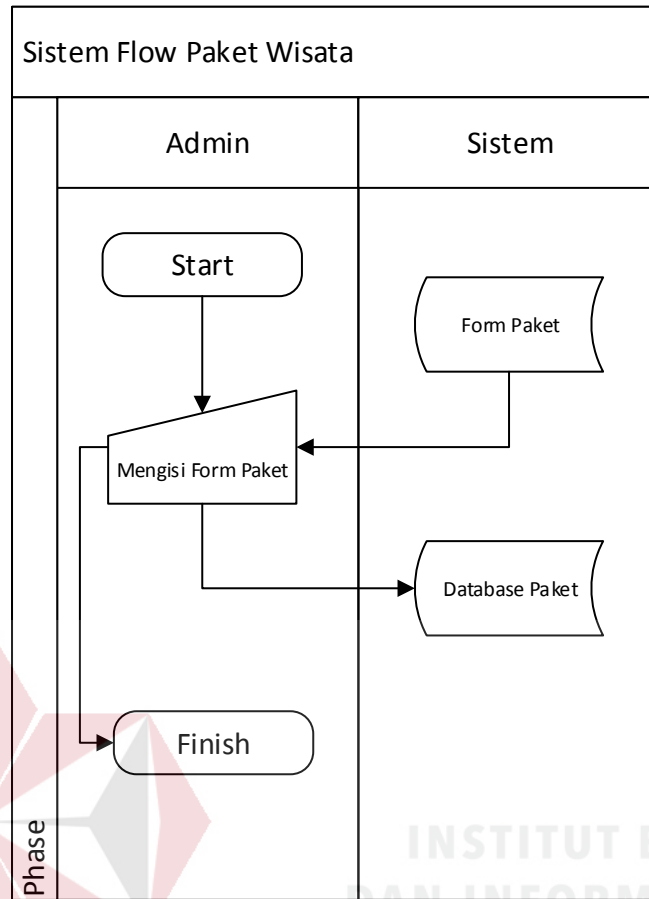


Gambar 4. 3 *System Flow* Wisata

#### D. *System Flow Upload Paket Wisata*

E. *System Flow upload* Paket Wisata merupakan proses pencatatan data Paket Wisata agar Paket Wisata dapat diketahui oleh seluruh orang yang mengakses. Pada Gambar 4.4 menggambarkan tentang *System Flow upload* Paket Wisata. Admin di sini sebagai penjual yang mengisi form *upload* produk yang telah disediakan oleh sistem. Kemudian, sistem melakukan validasi terhadap data Paket Wisata yang ditambahkan. Apabila tidak sesuai, maka konsumen harus memasukkan kembali data Paket Wisata yang ada di form *upload* produk. Namun, apabila sesuai, maka data dapat disimpan ke dalam database sehingga dapat ditampilkan di bagian beranda *website*.



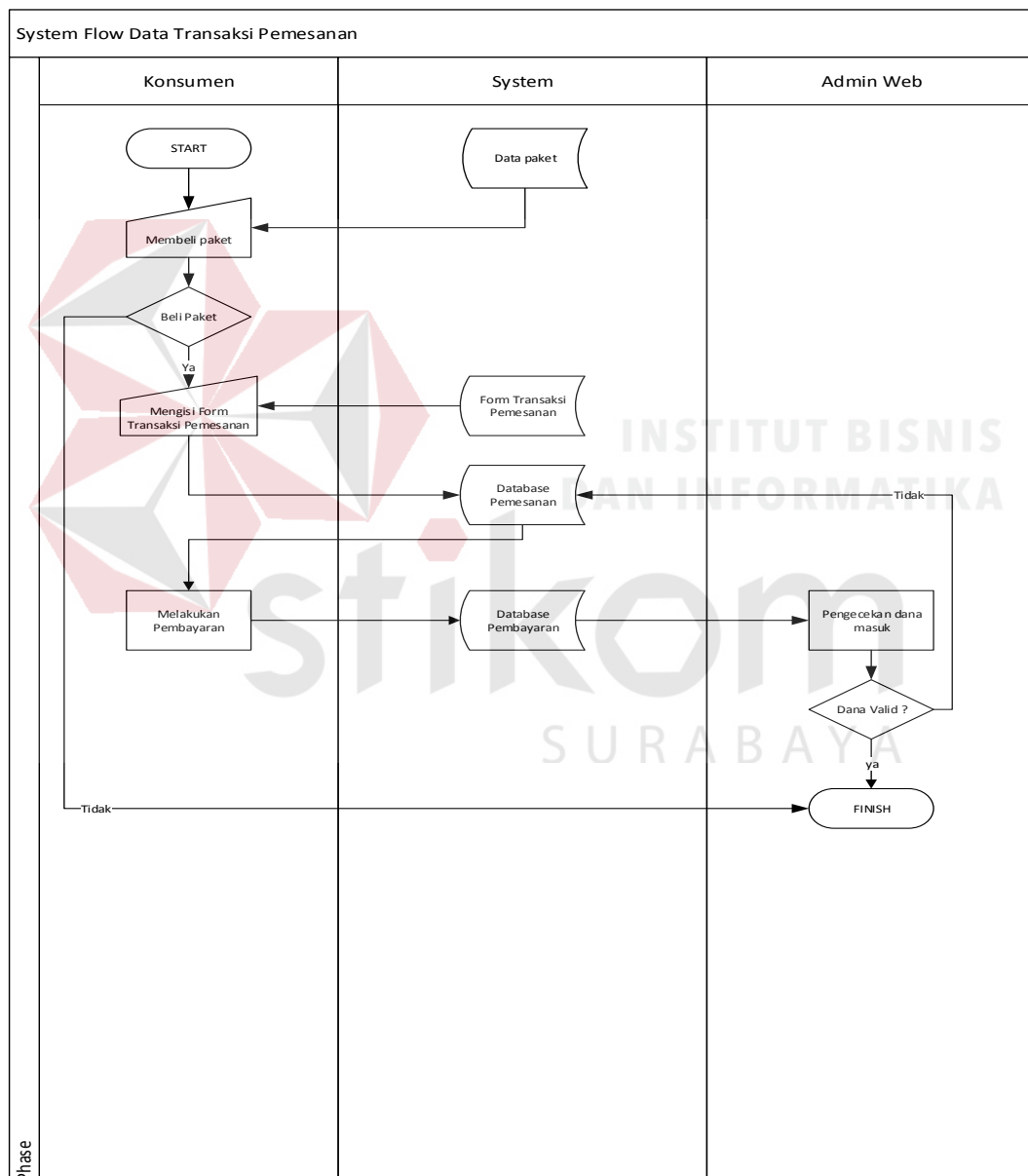


Gambar 4. 4 *System Flow Upload Paket Wisata*

#### F. *System Flow Data Transaksi Pemesanan*

*System flow* Transaksi Pembelian merupakan proses yang dilakukan oleh konsumen untuk melakukan pembelian terhadap Paket Wisata yang diinginkan. Pada Gambar 4.5 menggambarkan tentang *System Flow* pengolahan data transaksi pembelian, konsumen melihat barang yang diinginkan. Ketika konsumen sudah memilih barang disini konsumen mempunyai pilihan apakah ingin melakukan transaksi pembelian lagi, jika ingin membeli lagi konsumen disuruh mengisi form transaksi pembelian. Setelah form transaksi pembelian diisi oleh

konsumen, maka admin menyimpan data transaksi pembelian dan konsumen diminta untuk melakukan proses pembayaran. Jika pembayaran tidak sesuai atau tidak valid maka konsumen akan diminta untuk melakukan pembayaran sesuai harga Paket Wisata yang sudah ditentukan, jika pembayaran sudah sesuai atau valid maka penjual melakukan pengiriman dan transaksi dinyatakan selesai.



Gambar 4. 5 *System Flow* Transaksi Pembelian

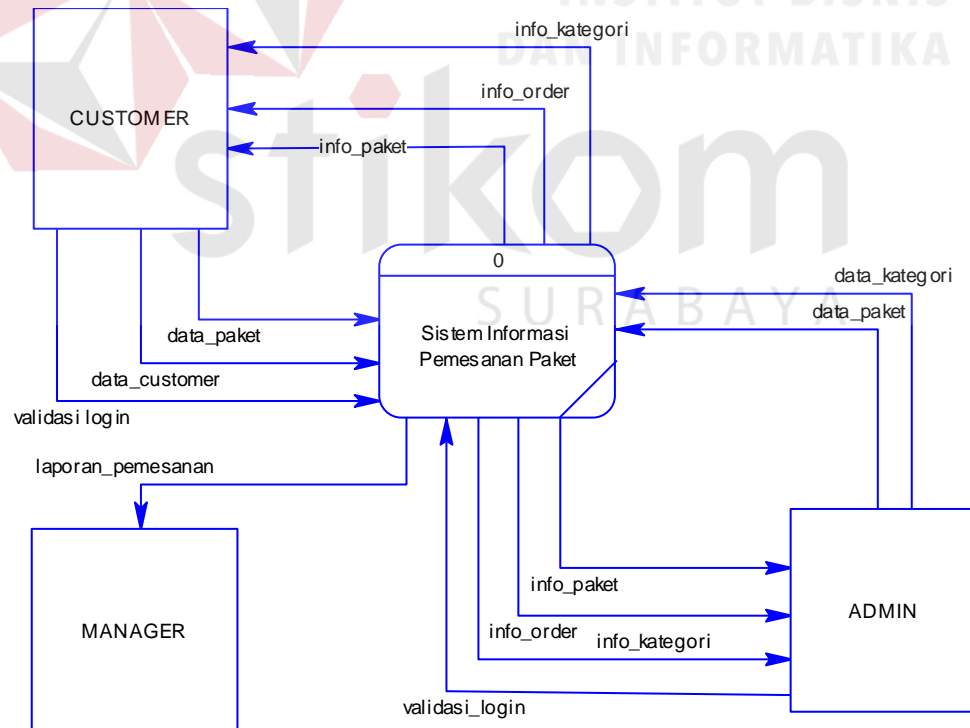


#### 4.2.2 Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas apa saja yang terlibat.

##### A. Context Diagram

*Context diagram* dari Aplikasi Presensi dan Penggajian Karyawan pada CV. Ashanty Tour Travel. *Context diagram* sistem ini terdiri dari 3 entitas dan aliran datanya masing-masing saling terkait. Entitas tersebut adalah Customer, Manager dan bagian administrasi. Entitas ini memberikan *input* data dan menerima *output* data yang diperlukan, *Context diagram* dapat dilihat pada Gambar 4.6.

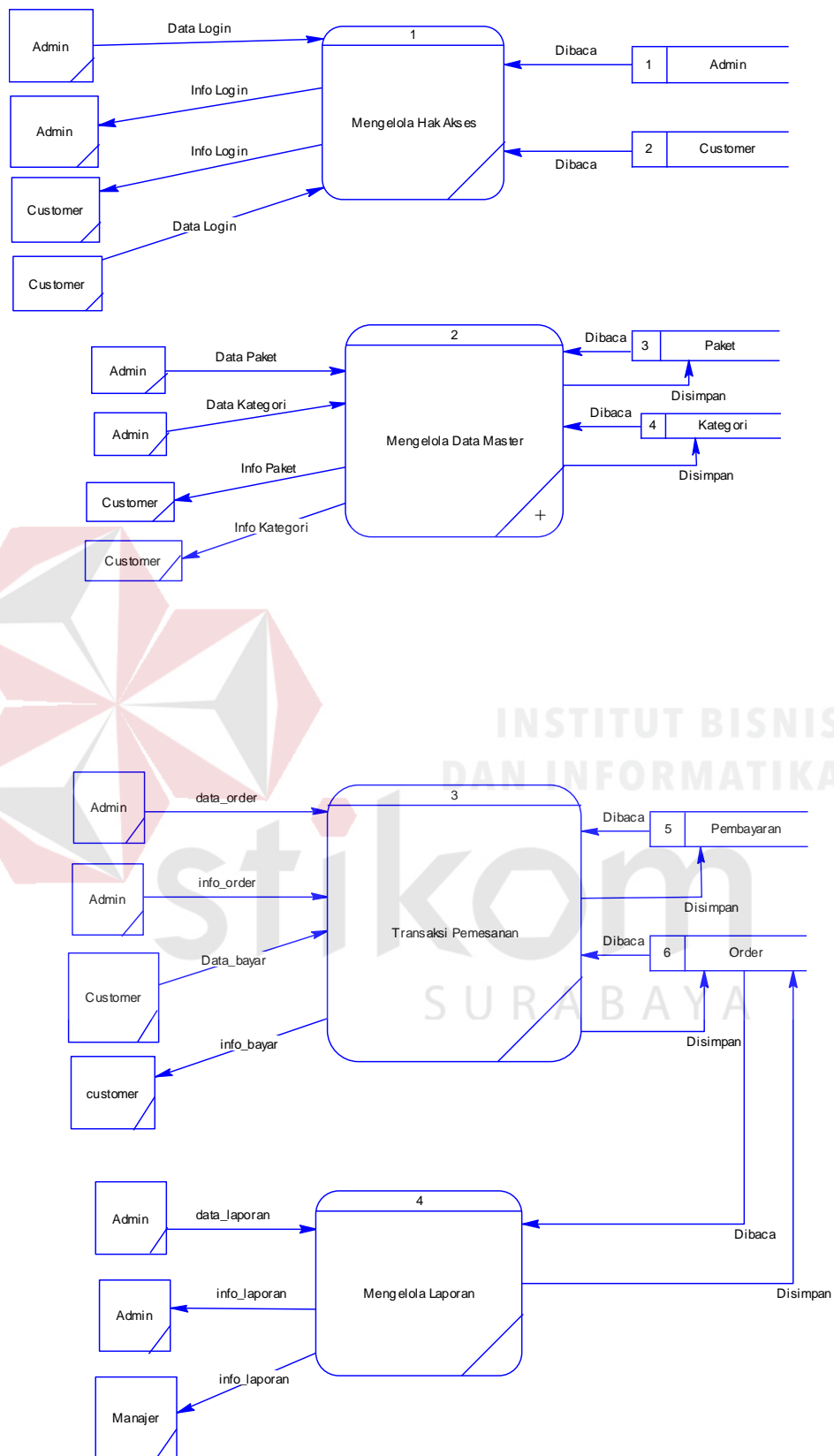


Gambar 4. 6 Context Diagram

### **B. *Data Flow Diagram Level 0***

*Data Flow Diagram* digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sebuah sistem serta entitas-entitas yang terlibat didalamnya. *Context Diagram* dibagi menjadi *sub-sub* proses yang lebih kecil, dengan cara *decompose context diagram* yang disebut DFD Level 0. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.7.

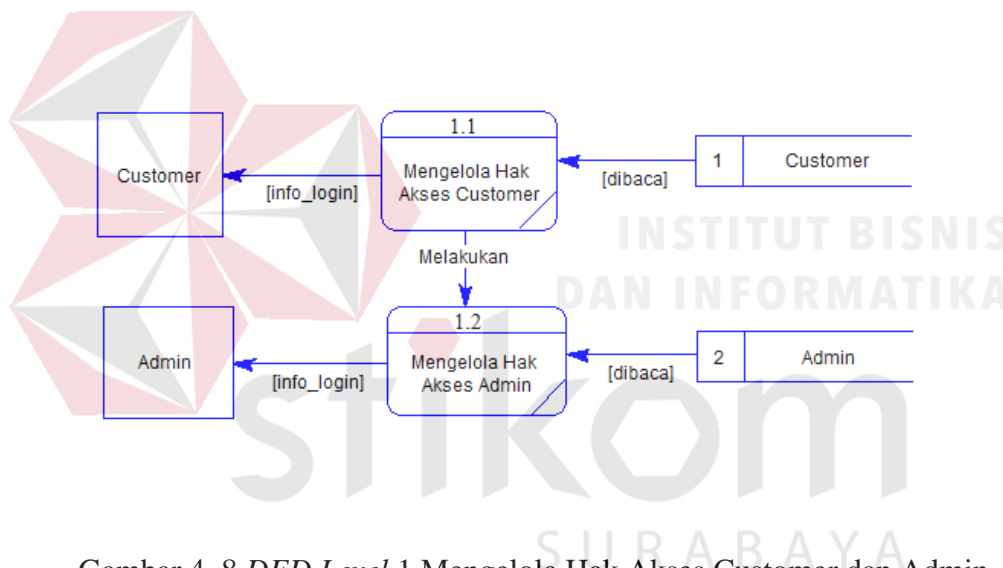




Gambar 4.7 DFD Level 0

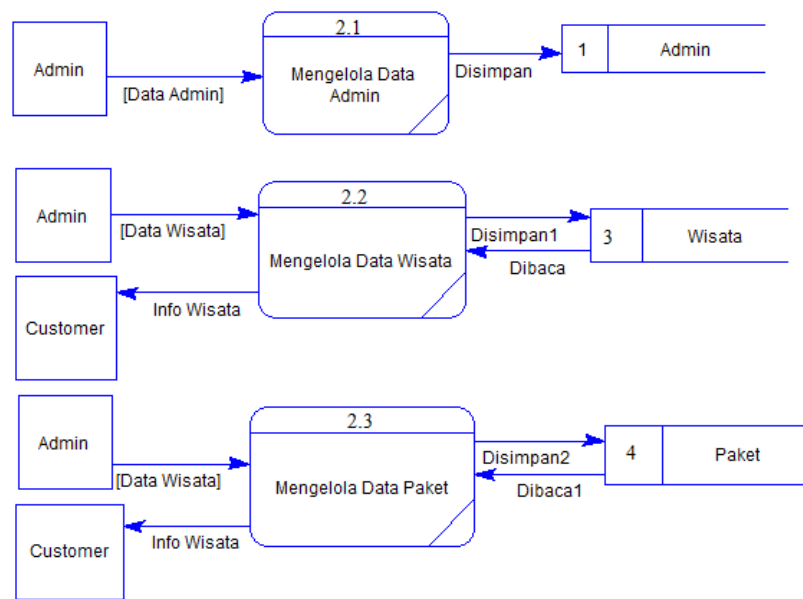
### C. Data Flow Diagram Level 1

DFD *Level 1* dari pengelolaan hak akses customer dan admin pada CV. Ashanty Tour Travel. DFD *Level 1* pengelolaan data hak akses customer dan admin mempunyai dua proses, dua *external entity*, dan dua *data store*. Proses yang pertama adalah mengelola hak akses customer, proses yang kedua mengelola hak akses admin. DFD *Level 1* dari pengelolaan hak akses customer dan admin pada Gambar 4.8.



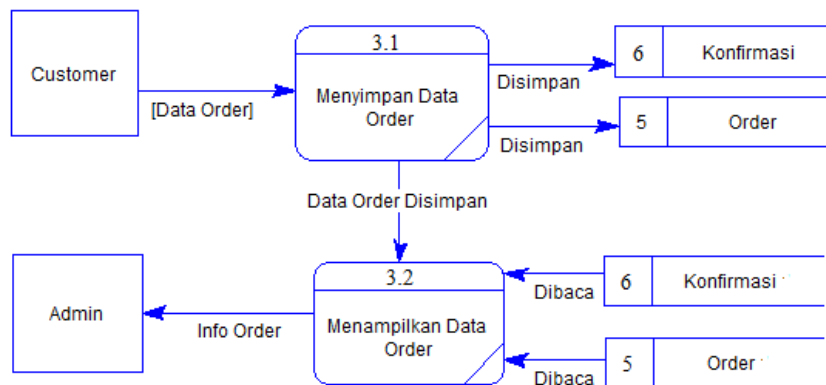
Gambar 4. 8 DFD *Level 1* Mengelola Hak Akses Customer dan Admin

DFD *Level 1* dari pengelolaan data master pada CV. Ashanty Tour Travel. DFD *Level 1* pengelolaan data admin mempunyai dua proses, dua *external entity*, dan tiga *data store*. Proses yang pertama adalah *input* data admin, proses yang kedua menyimpan data admin. DFD *Level 1* dari mengelola data admin dapat dilihat pada Gambar 4.9.



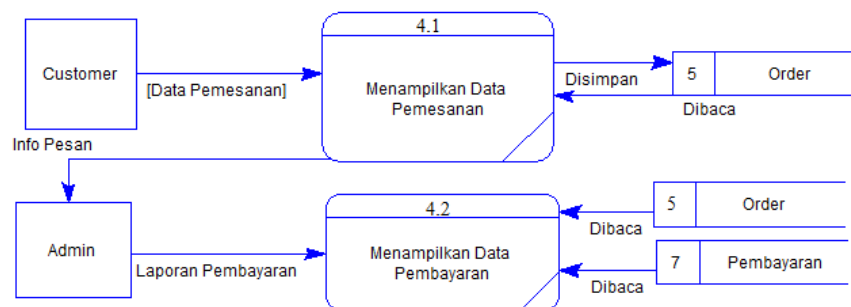
Gambar 4. 9 DFD Level 1 Mengelola Data Master

DFD *Level 1* dari pengelolaan data transaksi pada CV. Ashanty Tour Travel. DFD *Level 1* mengelola data transaksi mempunyai dua proses, dua *external entity*, dan dua *data store*. Proses yang pertama adalah *input* data customer, proses yang kedua menyimpan data customer. DFD *Level 1* dari mengelola data customer dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4. 10 *DFD Level 1* Mengelola Data Transaksi

DFD *Level 1* dari mengelola laporan pada CV. Ashanty Tour Travel. DFD *Level 1* pengelolaan data transaksi mempunyai dua proses, dua *external entity*, dan satu *data store*. Proses yang pertama adalah *input* data transaksi, proses yang kedua menyimpan data transaksi. DFD *Level 1* dari pengelolaan data transaksi dapat dilihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4. 11 *DFD Level 1* Mengelola Laporan

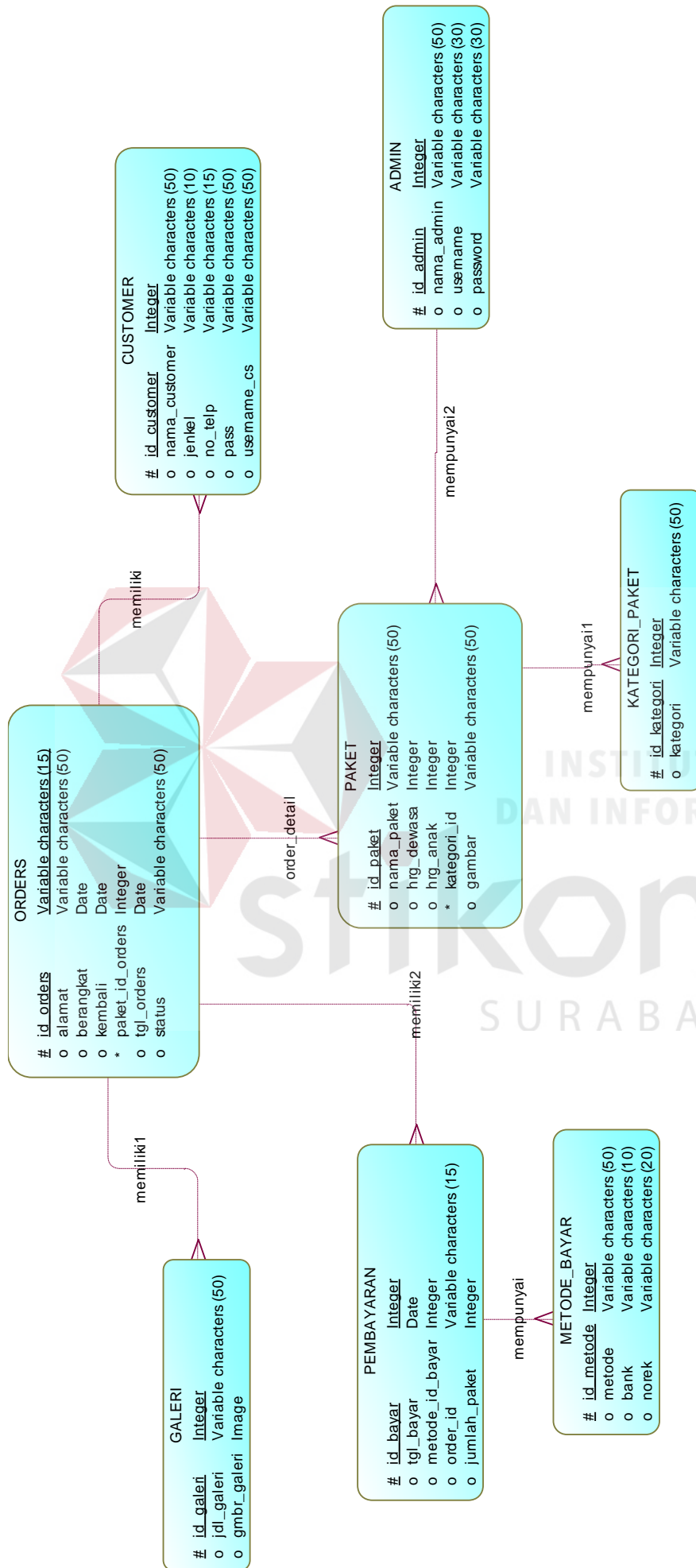
#### **4.2.3 Entity Relationship Diagram**

*Entity Relationship Diagram* digunakan untuk menggambarkan tabel-tabel yang ada dalam sebuah sistem, berikut relasi antar tabelnya.

##### **A. Conceptual Data Model**

*Conceptual Data Model* pada Aplikasi Presensi dan Penggajian Karyawan pada CV. Ashanty Tourmerupakan gambaran dari hubungan tiap tabel yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi presensi karyawan. *Conceptual Data Model* dapat dilihat pada Gambar 4.13.





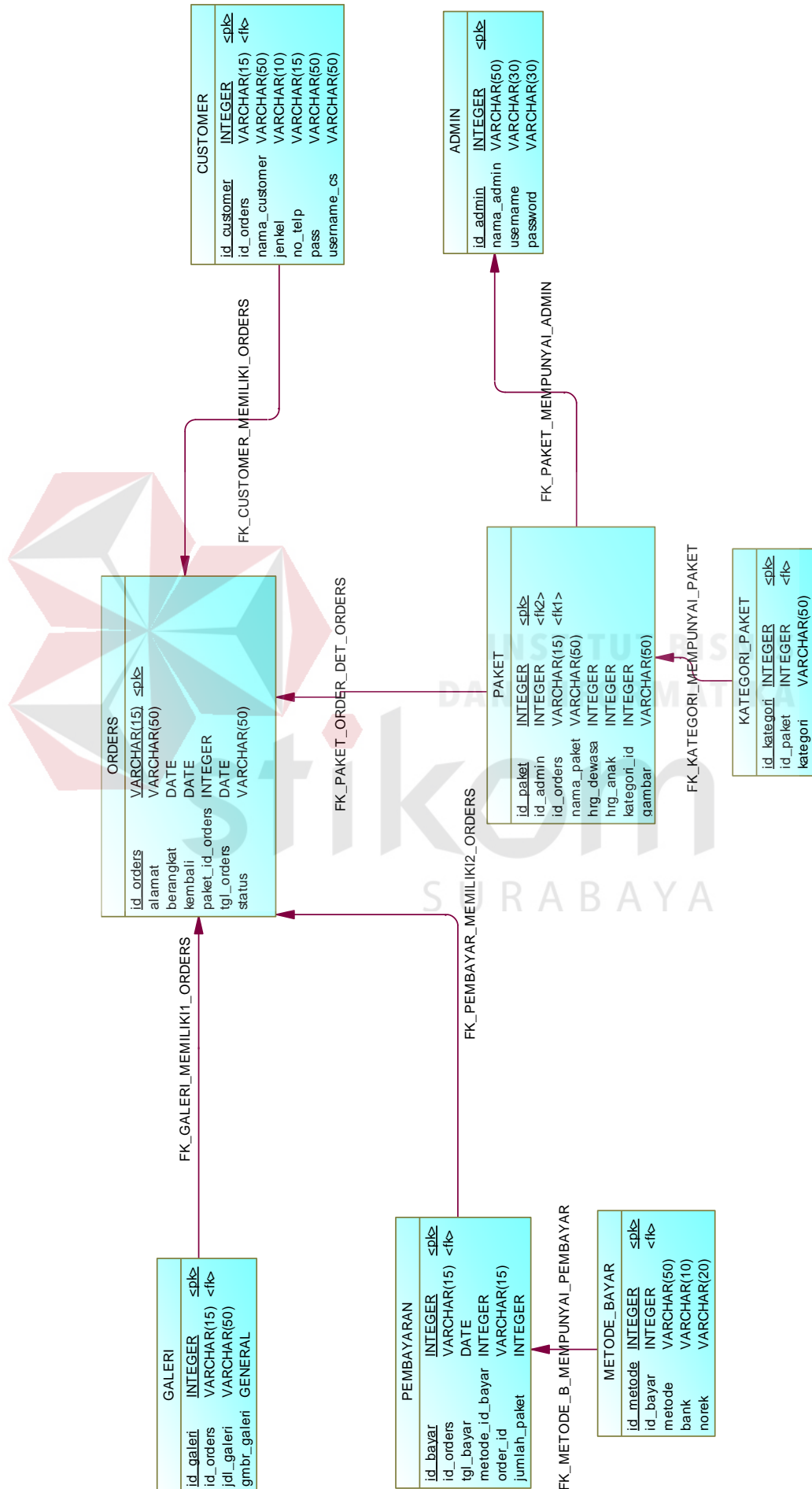
Gambar 4. 13 Conceptual Data Model



**B. *Physical Data Model***

*Physical Data Model* pada Aplikasi Presensi dan Penggajian pada CV. Ashanty Tour merupakan gambaran dari hubungan tiap database yang ditentukan dalam pembuatan aplikasi beserta hasil relasi – relasi yang telah dihubungkan antara tiap tabel. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.14.





Gambar 4. 14 Physical Data Model

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Struktur tabel yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Presensi dan Penggajian Karyawan pada CV. Ashanty Tour adalah sebagai berikut:

##### A. Tabel Master Customer

Nama Tabel : Master Customer

Primary Key : ID\_Customer

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data customer

Tabel 4. 1 Tabel Master Customer

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_Customer	Varchar(50)	<i>Primary Key</i>
2	Nama_customer	Varchar(50)	-
3	Jenkel	Varchar(100)	-
4	No_telfon	Varchar(20)	-
5	Pass	Varchar(20)	-

##### B. Tabel Master Orders

Nama Tabel : Master Orders

Primary Key : ID\_Order

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Orders

Tabel 4. 2 Tabel Master Order

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_Order	Integer(11)	<i>Primary Key</i>
2	Status_order	Varchar(50)	-

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
3	Berangkat	Date	-
4	Kembali	Time	-
5	Tgl_order	Date	-

### C. Tabel Master Paket Wisata

Nama Tabel : Master Paket Wisata

Primary Key : ID\_Paket Wisata

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Paket Wisata

Tabel 4. 3 Tabel Master Paket Wisata

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_Paket Wisata	Integer	<i>Primary Key</i>
2	Nama_Paket Wisata	Varchar(50)	-
3	Harga	Integer	-
4	Stok	Integer	-
5	Status	Varchar(50)	-
6	Deskripsi	text	-
7	Jenis	Varchar(50)	-

### D. Tabel Pemesanan

Nama Tabel : Pemesanan

Primary Key : ID\_Pemesanan

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pemesanan

Tabel 4. 4 Tabel Pemesanan

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_Pemesanan	Integer	<i>Primary Key</i>
2	Tgl_Pemesanan	Date	-

### E. Tabel Pembayaran

Nama Tabel : Pembayaran

Primary Key : ID\_ pembayaran

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Pembayaran

Tabel 4. 5 Tabel pembayaran

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_ pembayaran	Integer	<i>Primary Key</i>
2	Tgl_ bayar	Date	-
3	Jumlah_ paket	Integer	-

### F. Tabel Admin

Nama Tabel : Admin

Primary Key : ID\_admin

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Admin

Tabel 4. 6 Tabel Admin

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_admin	Integer(11)	<i>Primary Key</i>
2	Password	Varchar(50)	-
3	Nama_admin	Varchar(50)	-
4	No_HP	Varchar(50)	-
5	Alamat	Varchar(50)	-
6	Username	Varchar(50)	-

### G. Tabel Wisata

Nama Tabel : Wisata

Primary Key : ID\_Wisata

Foreign Key : -

Fungsi : Digunakan untuk menyimpan data Wisata

Tabel 4. 7 Tabel Wisata

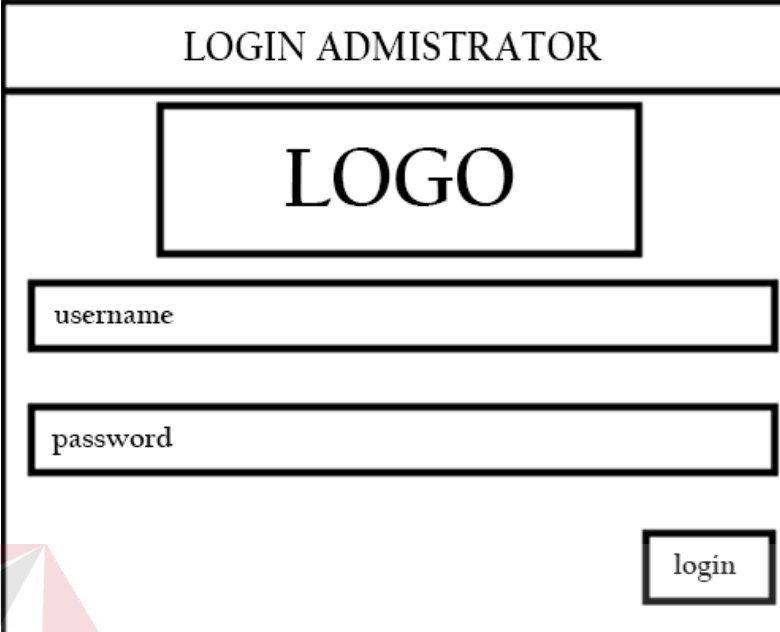
No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	ID_Wisata	Integer	<i>Primary Key</i>
2	Nama_Wisata	Varchar(100)	-

#### 4.2.5 Desain Input/Output

Desain *input output* merupakan langkah pertama untuk membuat sebuah aplikasi sistem informasi. Dalam tahap ini *user* diberikan gambaran tentang bagaimana sistem ini nantinya dibuat.

##### A. Desain Form Login Admin

Desain *form login* ini digunakan untuk pengecekan hak akses *user*. Pada *form* ini terdapat dua kolom, yaitu *username* administrator dan *password*. *Form* ini hanya dipakai administrator yang benar-benar mempunyai akses di dalamnya, karena tidak semua administrator dapat masuk ke *form* ini. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.15.



LOGIN ADMISTRATOR

LOGO

username

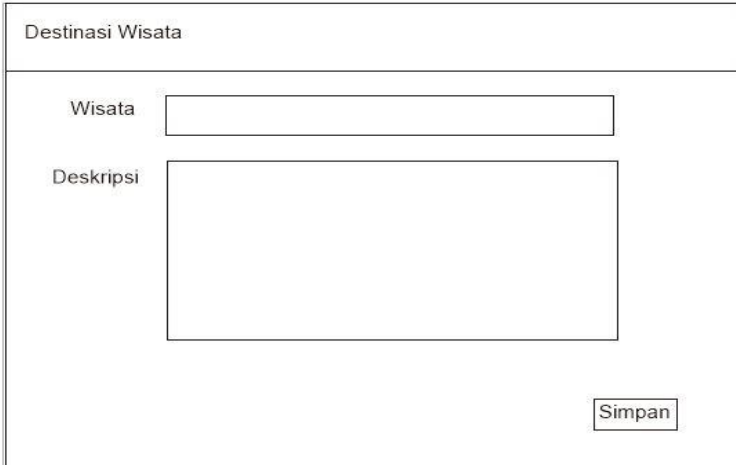
password

login

Gambar 4. 15 Desain *Form Login*

#### B. Desain *Form Wisata*

Desain *form* wisata ini berfungsi untuk menyimpan data wisata. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.16.



Destinasi Wisata

Wisata

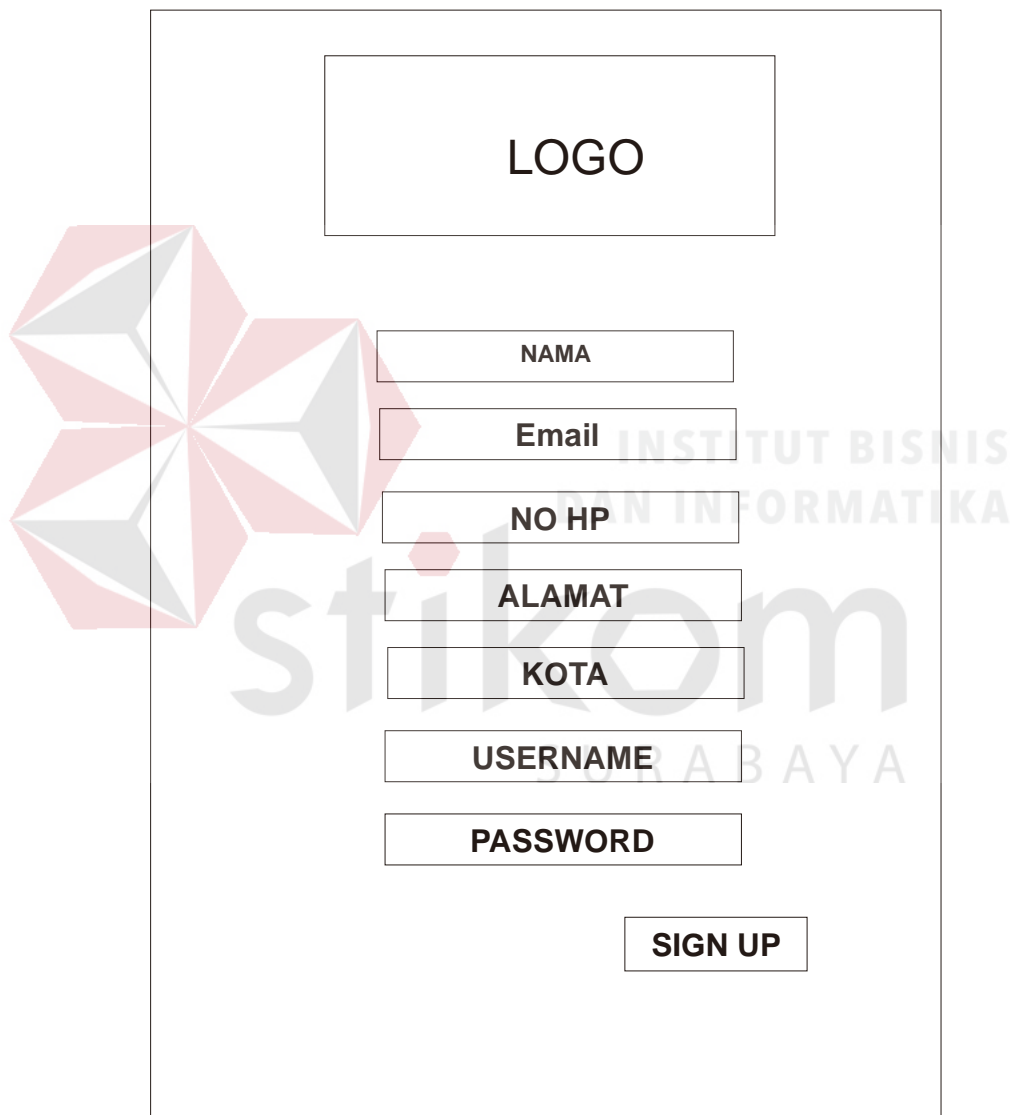
Deskripsi

Simpan

Gambar 4. 16 Desain *Form Wisata*

### C. Desain *Form* Registrasi Customer

Desain *form registrasi* konsumen ini digunakan untuk *registrasi* konsumen agar konsumen dapat melakukan transaksi. Pada *form* ini terdapat lima kolom, yaitu *email*, nama lengkap, *password*, konfirmasi *password*, dan telepon. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.18.



Gambar 4. 17 Desain *Form* Registrasi Customer



#### D. Desain *Form Login Customer*

Desain *form login* konsumen ini digunakan untuk pengecekan hak akses konsumen. Pada *form* ini terdapat dua kolom, yaitu *email* dan *password*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.19.

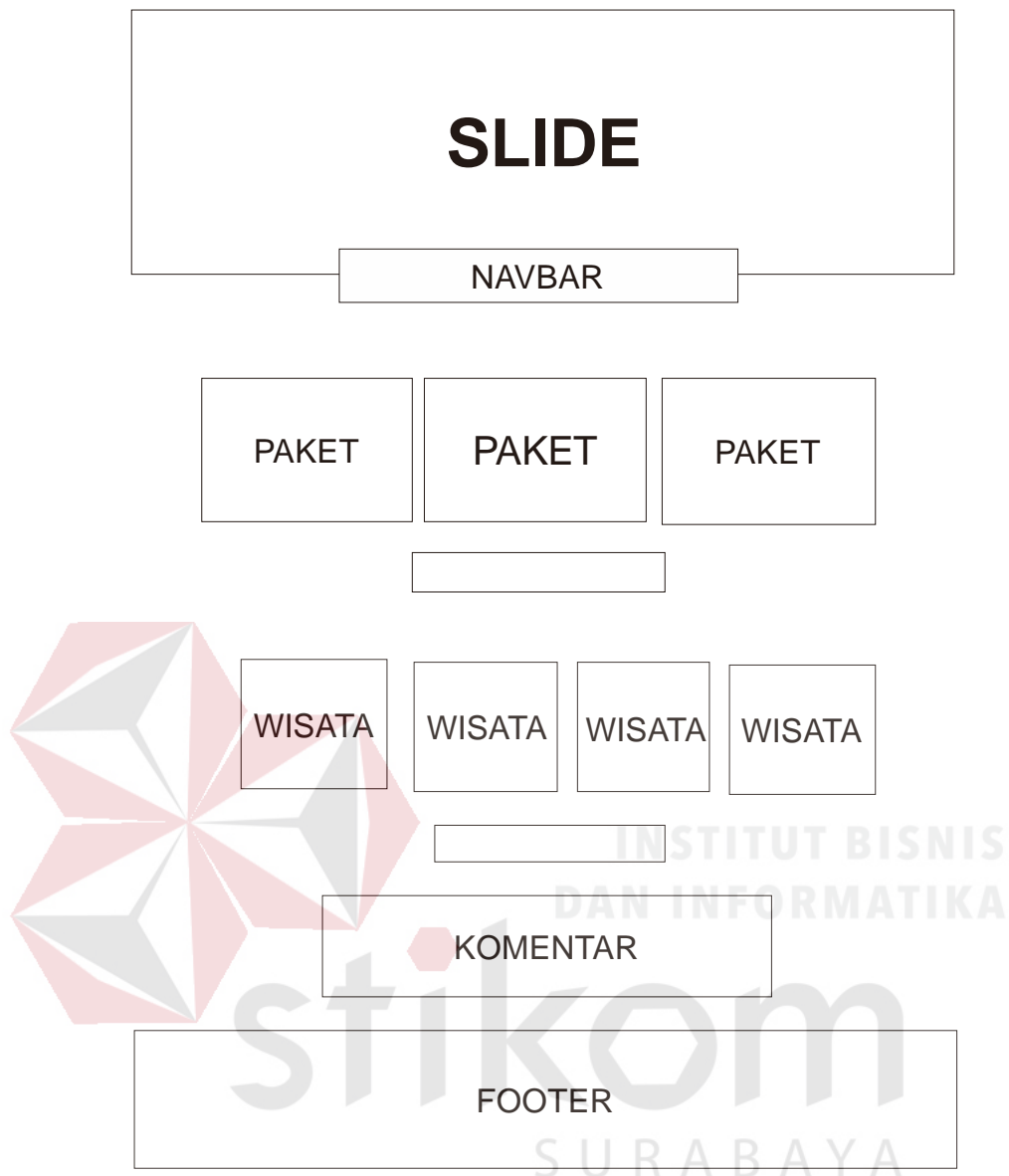


The diagram illustrates a customer login form. It features a header with the word "LOGIN". Below the header is a placeholder for a "LOGO". The form contains two input fields: "username" and "password". A "login" button is positioned to the right of the "password" field. A large, faint watermark is visible in the background, reading "stikom SURABAYA" and "INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA".

Gambar 4. 18 Desain *Form Login Customer*

#### E. Desain *Home Customer*

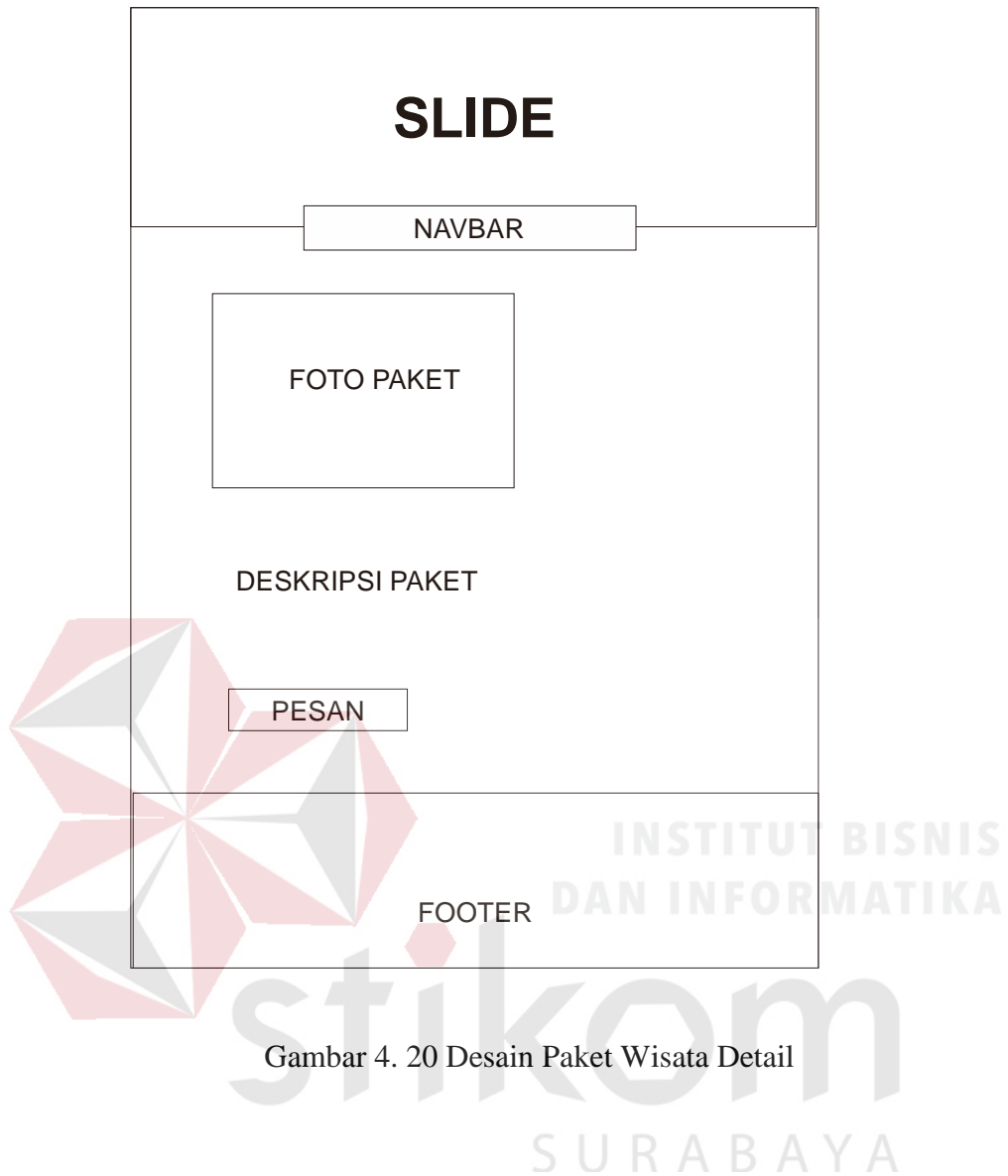
Halaman beranda website merupakan tampilan awal ketika website diakses. Halaman ini menampilkan beberapa Paket Wisata dari *database*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.20.



Gambar 4. 19 Desain *Home Customer*

#### **F. Desain Paket Wisata Detail**

Desain detil Paket Wisata menampilkan detil Paket Wisata yang dijual. Pada desain detil Paket Wisata ini ditampilkan mulai dari nama Paket Wisata, harga, serta deskripsi Paket Wisata yang dijual. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 4.21.



Gambar 4. 20 Desain Paket Wisata Detail

## **BAB V**

### **IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

#### **5.1 Sistem yang Digunakan**

Teknologi yang digunakan untuk menjalankan Sistem Informasi Pemesanan paket wisata Berbasis Web adalah sebagai berikut:

1. Perangkat Lunak Pendukung

- i. XAMPP versi 3.2.1
- ii. PHP
- iii. *Internet Browser* Chrome.

2. Perangkat Keras Pendukung

- i. Komputer dengan *processor* Intel Core 2 Duo P 8400 @ 2.30 GHz atau lebih tinggi.
- ii. Graphic Intel 32-bit dengan resolusi 1280 x 800 atau lebih tinggi.

#### **5.2 Instalasi Program**

Dalam tahap ini, pengguna harus memperhatikan dengan benar terhadap instalasi perangkat lunak. Berikut langkah-langkah instalasinya:

- a. Install XAMPP versi 3.2.2 pada komputer yang digunakan.
- b. Install Text Editor (Notepad/Sublime/Atom) pada komputer yang digunakan.

- c. Salin folder shopping pada /xampp/htdocs/.
- d. Buka XAMPP, klik tombol *start* pada Apache dan Mysql
- e. Buka browser dan ketik localhost/phpmyadmin
- f. Buat database baru bernama shopping, kemudian impor file shopping.sql pada folder shopping
- g. Buka browser dan ketik localhost/shopping

### 5.3 Penjelasan Pemakaian Program

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian Aplikasi Pemesanan paket wisata. Adapun penjelasannya adalah sebagai berikut.

#### 5.3.1 Form *Login* Administrator

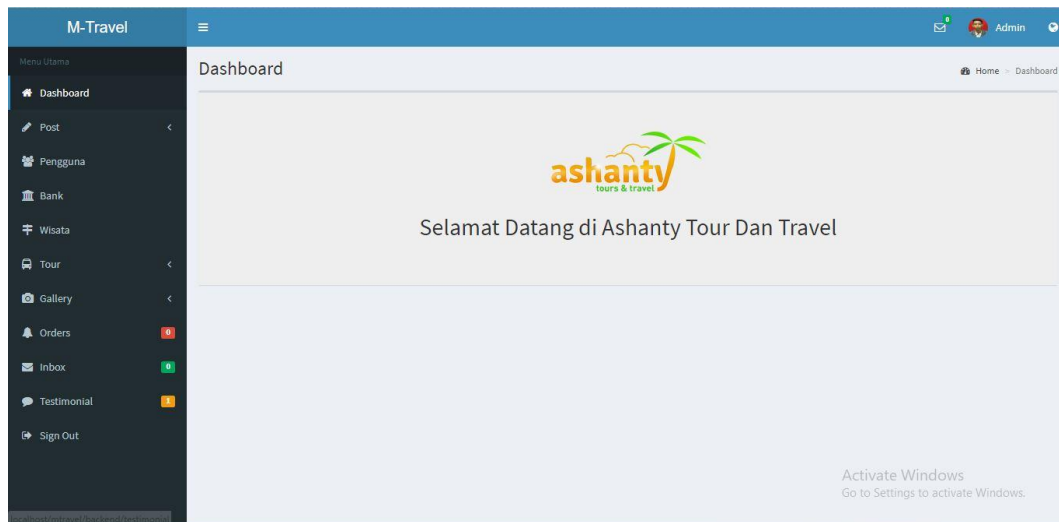
Pada sistem informasi pemesanan paket wisata, fitur *login* hanya dapat diakses administrator yang mempunyai otoritas mengelola data-data yang ada pada sistem. Dengan memasukkan *username* dan *password* yang sesuai, fitur di dalam sistem ini sudah dapat diakses. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.1 dan Gambar 5.2.



The image shows a login form for 'ashanty tours & travel'. At the top is the logo with a palm tree and the text 'ashanty tours & travel'. Below the logo are two input fields: 'Username' with a user icon and 'Password' with a lock icon. There is a 'Remember Me' checkbox and a blue 'Sign In' button. At the bottom, it says 'Copyright 2019'.

Gambar 5. 1 *Form Login* Administrator

Kolom *Username* diisi menggunakan *Username* administrator yang mempunyai hak otoritas akses, kolom *password* dapat diisi oleh *password* administrator. Jika *user* berhasil login selanjutnya diarahkan ke halaman *dashboard* aplikasi.

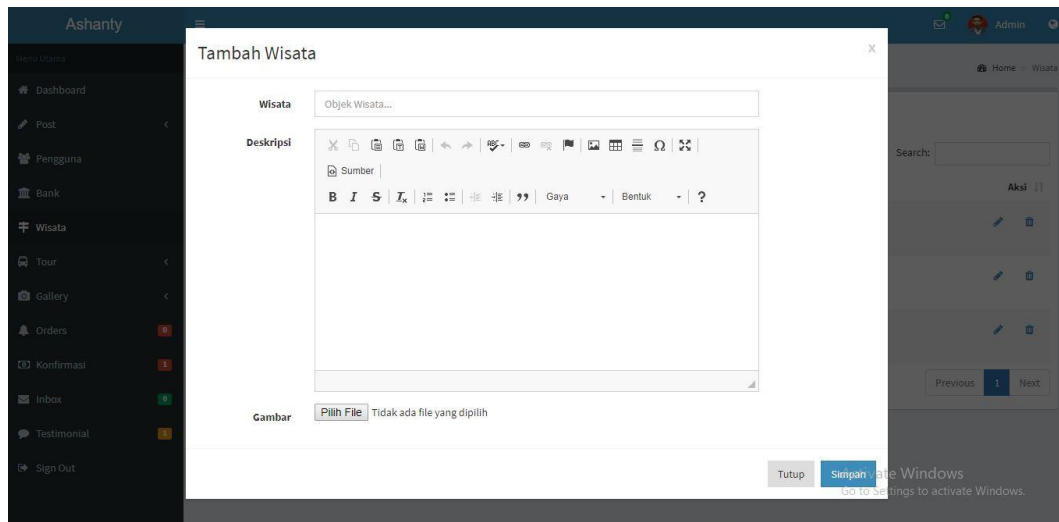


Gambar 5.2 Beranda Admin

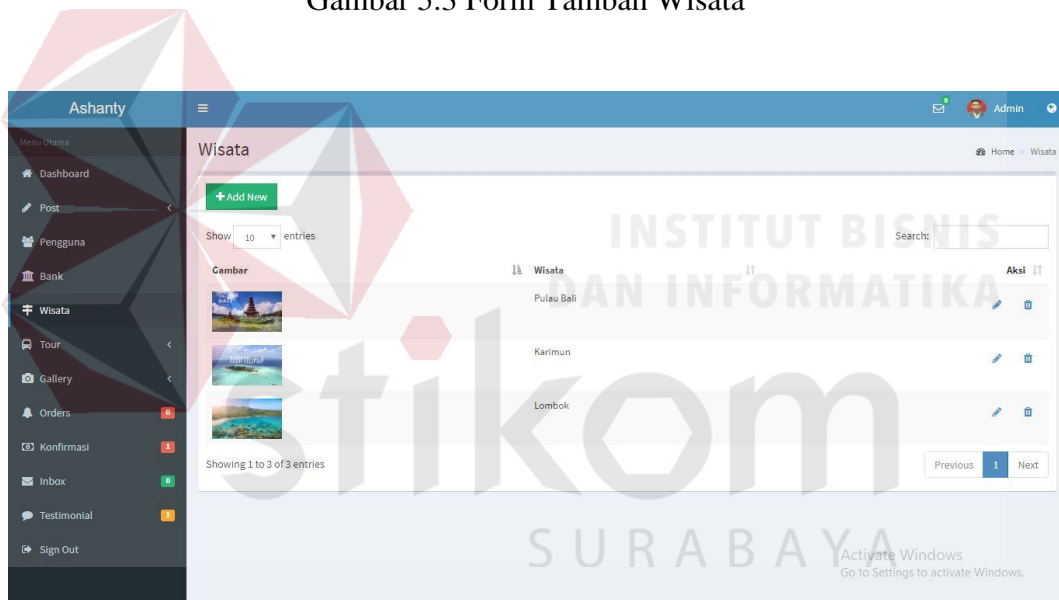
Tampilan menu di atas merupakan tampilan ketika *user* administrator yang memiliki hak otoritas mengelola data website. Jika administrator yang tidak mempunyai hak otoritas, maka administrator tersebut tidak dapat mengakses halaman ini.

### 5.3.2 Form Wisata

*Form* wisata berfungsi untuk menyimpan data wisata dengan mengisi data-data yang ada di *form* tersebut dengan benar. Pada *form* ini *user* dapat menambah dan mengubah data wisata sesuai yang dibutuhkan. Apabila ingin menambah data wisata *user* maka tekan tombol baru, jika *user* ingin menyimpan maka tekan tombol simpan, jika *user* ingin mengubah data wisata maka tekan tombol edit di kolom aksi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.3 dan Gambar 5.4.



Gambar 5.3 Form Tambah Wisata



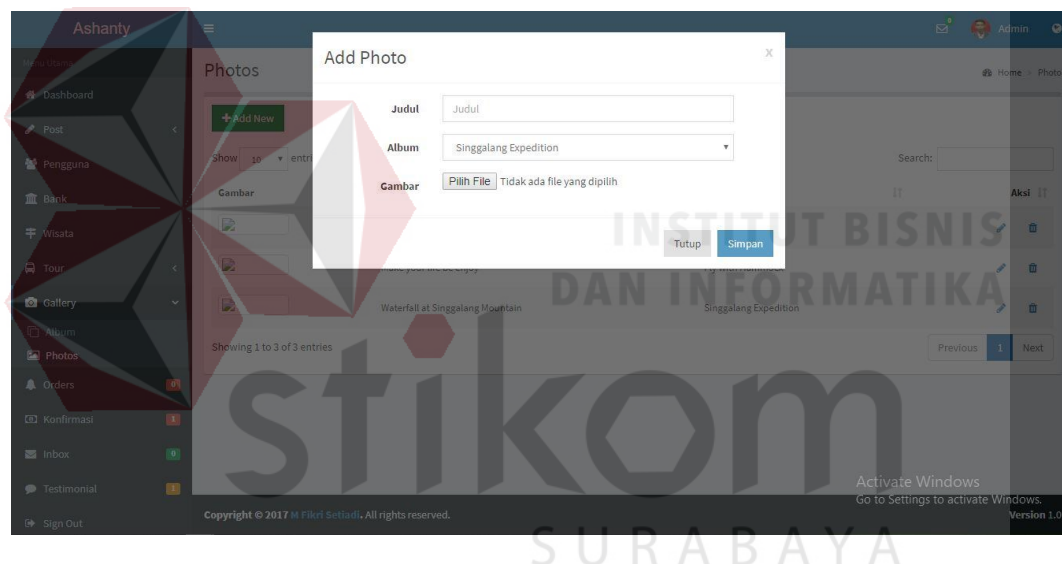
Gambar 5.4 Data Wisata

Tampilan pada Gambar 5.4 di atas merupakan tampilan ketika *user* menyimpan data yang sudah diisikan dihalaman tambah wisata, data sudah tersimpan di *database* kemudian akan muncul tampilan semua daftar data wisata. *User* juga dapat menghapus data wisata dengan menekan tombol hapus pada kolom aksi, mengubah data wisata dengan menekan tombol edit pada kolom aksi.

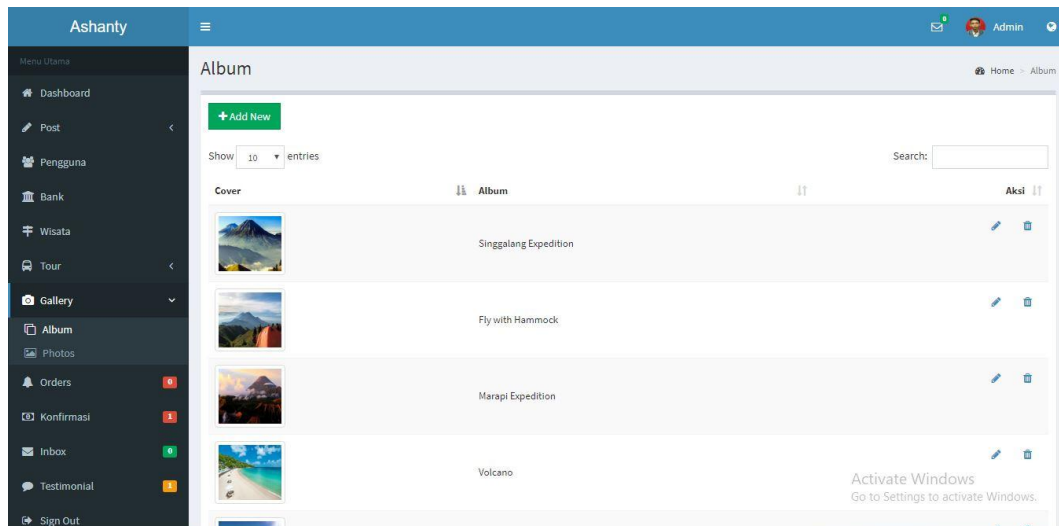


### 5.3.3 Form Galeri

*Form* galeri berfungsi untuk menyimpan data foto galeri dengan mengisi data-data foto yang ada di *form* tersebut dengan benar. Pada *form* ini *user* dapat menambah dan mengubah data galeri sesuai yang dibutuhkan. Apabila ingin menambah data galeri *user* maka tekan tombol baru, jika *user* ingin menyimpan maka tekan tombol simpan, jika *user* ingin mengubah data galeri maka tekan tombol edit di kolom aksi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.5 dan Gambar 5.6.



Gambar 5.5 Form Tambah Data Galeri



Gambar 5.6 Data Foto Galeri

Tampilan pada Gambar 5.4 di atas merupakan tampilan ketika *user* menyimpan data yang sudah diisikan dihalaman tambah foto Galeri, data sudah tersimpan di *database* kemudian akan muncul tampilan semua daftar data foto Galeri. *User* juga dapat menghapus data Foto galeri dengan menekan tombol hapus pada kolom aksi, mengubah data galeri dengan menekan tombol edit pada kolom aksi.

### 5.3.4 Form Tambah Paket Wisata

*Form* sub wisata berfungsi untuk menyimpan data Paket Wisata dengan mengisi data-data yang ada di *form* tersebut dengan benar. Pada *form* ini *user* dapat menambah data Paket Wisata sesuai yang ada di *form*. Jika *user* ingin menyimpan maka tekan tombol simpan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.7

### 5.3.5 Form Registrasi Calon Customer

*Form* registrasi calon konsumen berfungsi untuk *registrasi* customer agar konsumen dapat melakukan transaksi pada sistem informasi pemesanan paket wisata. Pada *form* ini konsumen dapat mengisi data berupa *full name* yang didaftarkan, *email* aktif, *password*, konfirmasi *password*, serta nomor telepon aktif. Apabila konsumen ingin menyimpan maka tekan tombol sign up. Untuk

### 5.3.5 Form Registrasi Calon Customer

*Form* registrasi calon konsumen berfungsi untuk *registrasi* customer agar konsumen dapat melakukan transaksi pada sistem informasi pemesanan paket wisata. Pada *form* ini konsumen dapat mengisi data berupa *full name* yang didaftarkan, *email* aktif, *password*, konfirmasi *password*, serta nomor telepon aktif. Apabila konsumen ingin menyimpan maka tekan tombol sign up. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.8.



**Buat Akun Anda**

Nama	
Email	
Nomer Handphone	
Alamat	
Kota	
Username	
Password	

[Sign Up](#)

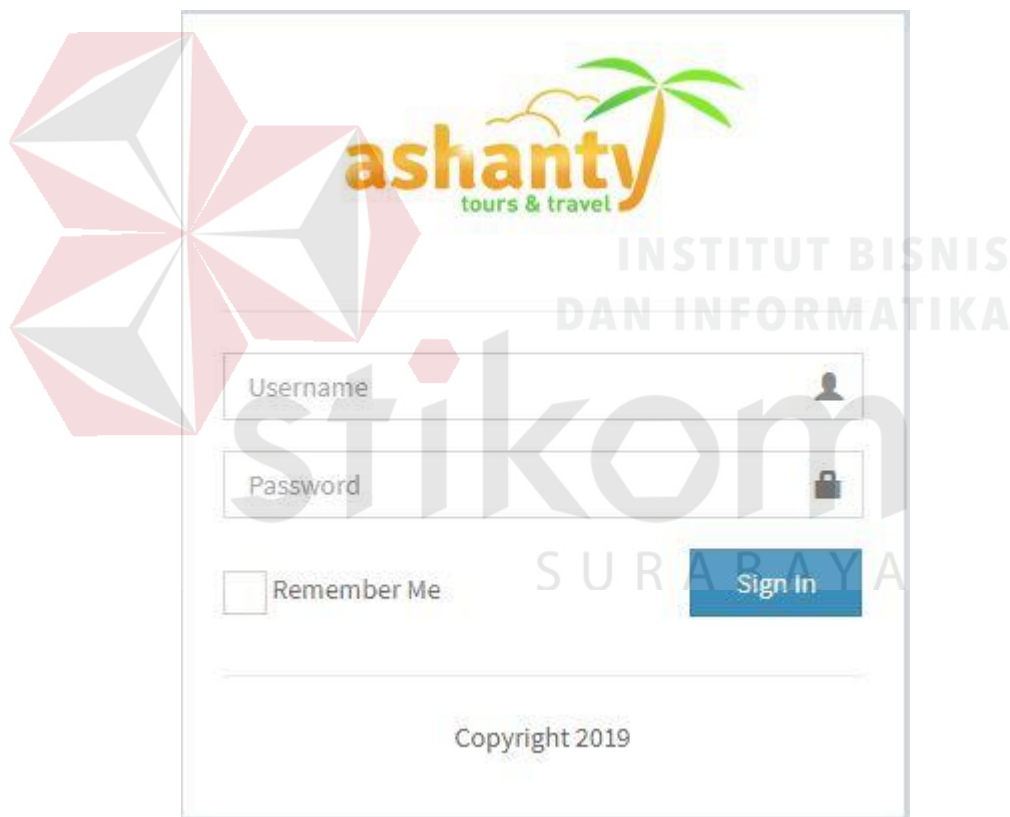
Copyright 2019

*Watermark: Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya*

Gambar 5.8 Form Registrasi Calon konsumen

### 5.3.6 Form Login Konsumen

*Form login* konsumen berfungsi untuk pengecekan hak akses customer. Pada sistem *e-commerce marketplace*, fitur *login* hanya dapat diakses customer yang telah mendaftarkan diri pada sistem informasi pemesanan paket wisata. Dengan memasukkan *email* dan *password* yang telah didaftarkan, fitur di dalam sistem ini sudah dapat diakses. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.9.

The image shows a login form for 'ashanty tours & travel'. The form is set against a light yellow background with a large, stylized red and white geometric logo on the left. The logo consists of several triangles forming a star-like shape. The text 'ashanty' is in orange, and 'tours & travel' is in green. Below the logo, there are two input fields: 'Username' with a person icon and 'Password' with a lock icon. Below these fields is a checkbox labeled 'Remember Me'. To the right of the checkbox is a blue 'Sign In' button. At the bottom of the form, it says 'Copyright 2019'. There is a large, semi-transparent watermark in the center that reads 'stikom SURABAYA' and 'INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA'.

Gambar 5.9 Form *Login* Konsumen

Kolom *email* dan *password* diisi menggunakan *email* dan *password* customer yang telah didaftarkan. Jika *user* berhasil login selanjutnya diarahkan ke

halaman beranda aplikasi. Berikut halaman beranda yang dapat dilihat pada Gambar 5.10.

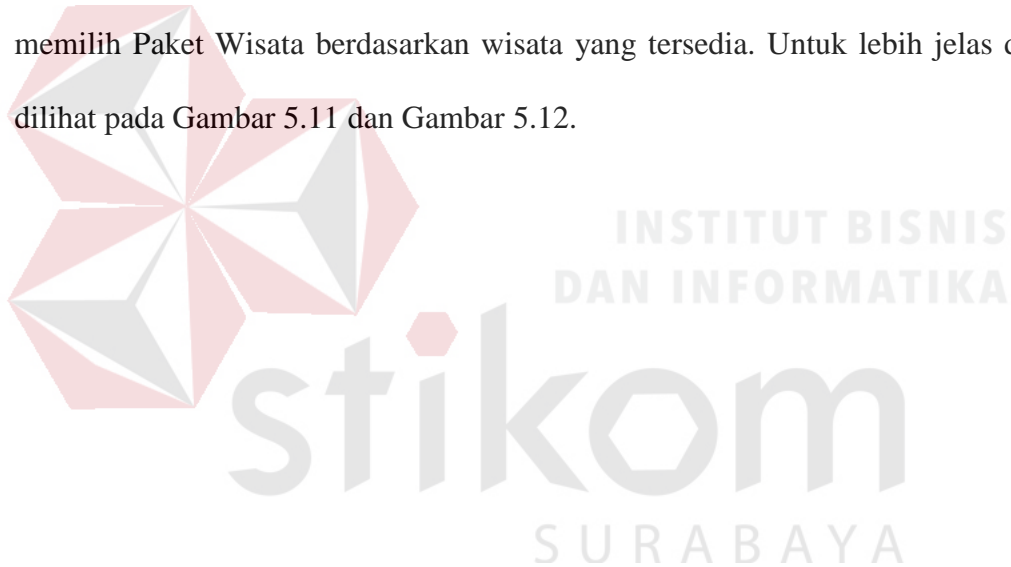


Gambar 5.10 Beranda

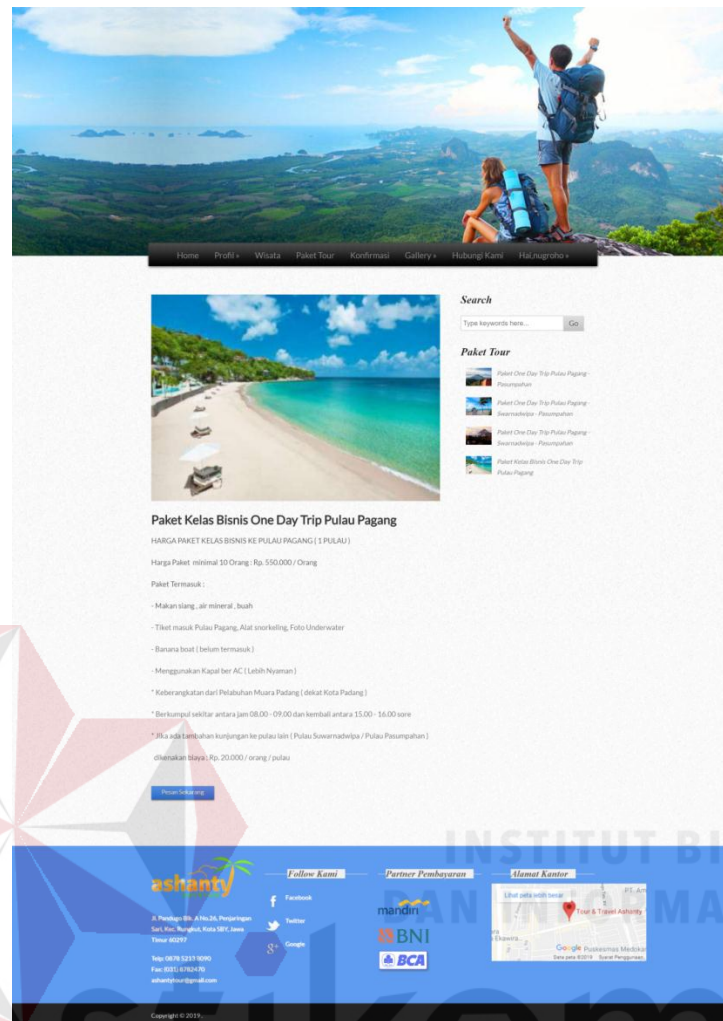
Tampilan menu di atas merupakan tampilan ketika customer yang telah mendaftarkan diri pada sistem. Jika customer yang belum mendaftarkan diri pada sistem, maka konsumen memiliki hak terbatas dalam mengakses halaman ini.

### **5.3.7 Tampilan Detail Paket Wisata**

Tampilan detail Paket Wisata berfungsi untuk melihat spesifikasi Paket Wisata yang dijual, harga, berat Paket Wisata. Pada tampilan ini, apabila pembeli berkeinginan untuk membeli Paket Wisata tersebut dapat menekan tombol *add to cart*. Namun, apabila pembeli tidak berminat membeli, maka dapat kembali memilih Paket Wisata berdasarkan wisata yang tersedia. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.11 dan Gambar 5.12.







Gambar 5.11 Tampilan Detail Paket Wisata



Tampilan pada Gambar 5.12 di atas merupakan tampilan setelah pembeli menekan tombol pesan sekarang. Pada tampilan ini, pembeli dapat melakukan proses pemesanan paket yang akan di pesan dengan mengisi form tersebut. Setelah mengisi sesuai data pemesan, dapat menekan tombol proses lanjutkan.

### 5.3.8 Tampilan Form Konfirmasi

Tampilan form konfirmasi berfungsi untuk melakukan konfirmasi setelah melakukan Pemesanan yang sudah dilakukan oleh user. Pada tampilan ini, user dapat mengisi data sesuai dengan data yang sudah di sediakan oleh Admin sebagai bukti pemesanan. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 5.13.

**Ketentuan dan Kebijakan**

1. Setelah melakukan pembayaran anda wajib mengkonfirmasi kami melalui form ini.
2. Isi Data-Data Di form disamping sesuai dengan Bukti transfer anda.
3. Isi Data-data Di form dengan lengkap
4. Kami akan memvalidasi pembayaran anda.
5. Jika anda ingin melakukan Komplain silahkan datang langsung ke kantor kita atau hubungi kami melalui live Chat.

Silahkan Konfirmasi Pembayaran anda disamping

**Konfirmasi Pembayaran**

No Invoice  
No Invoice

Pengirim  
Nama pengirim

Pilih Bank  
Mandiri

Tanggal Transfer  
Tanggal Transfer

Jumlah Transfer  
Jumlah Transfer

Bukti Transfer dalam Format : Jpg, Png, Bmp, Gif.  
Pilih File Tidak ada file yang dipilih

Konfirmasi Pembayaran

**ashanty**

Jl. Panduaji Blok A No.26, Penjaringan Sari, Kec. Rungtut, Kota SBY, Jawa Timur 60297

Telp: 0878 5213 8090  
Fax: 0311 6762470  
ashantytour@gmail.com

**Follow Kami**

Facebook  
Twitter  
Google

**Partner Pembayaran**

mandiri  
BNI  
BCA

**Alamat Kantor**

Lihat peta lebih besar

PT. Am  
Ekawira  
Puskesmas Medokan  
Dana Peka  
Survei Pengukuran  
Laporan hasil survey peta

Copyright © 2019.

Gambar 5.13 Tampilan Konfirmasi

## **BAB VI**

### **PENUTUP**

#### **6.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil uji coba maka dapat disimpulkan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis *Web* yang dapat melakukan pengelolaan data master, proses transaksi dan pembuatan laporan.

#### **6.2 Saran**

Disarankan dalam pengembangan sistem ini agar menjadi lebih baik yaitu dengan penambahan fitur *rating* supaya lebih terpercaya di pandangan konsumen baru.



## DAFTAR PUSTAKA

- Muhammad, Farihin. 2016. 10 Pengertian Database (Basisdata) Menurut Para Ahli. <http://farihinmuhamad.blogspot.com/2017/04/10-pengertian-database-basisdata.html>. (7 Mei 2019).
- Prambudi, Edu. 2010. 22 Pengertian Sistem Informasi Menurut Para Ahli dan Tokoh. <https://dosenit.com/kuliah-it/sistem-informasi/pengertian-sistem-informasi>. (24 April 2019).
- Sutabri. 2017. Pengertian Data Menurut Para Ahli. <http://carayayang.blogspot.com/2017/07/pengertian-data-menurut-para-ahli.html>. (7 Mei 2019).
- Syahid, Bilal. 2019. 18 Pengertian Website Menurut Para Ahli ( Contoh, Jenis, Manfaat ). <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website-menurut-para-ahli/>. (24 April 2019).
- Mochamad Ilyas (2017). Pengertian Paket Wisata. Diambil kembali dari Pengertian: <https://wisatahalimun.co.id/paket-wisata-indonesia-dan-unsur-unsur-pariwisata>
- Abdullah, Thamrin dan Francis Tantri. 2012. Manajemen Pemasaran. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Sutabri, Tata. 2018. *Sistem Informasi Manajemen*. Penerbit Andi. Yogyakarta.