



## Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Paket Wisata (Studi Kasus SATU BIRU Travel)

### Application Information System of Tour Package Management (SATU BIRU Travel Case Study)

Erwin Suhandono<sup>1\*</sup> dan Ponco Sugiarto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Persada Indonesia YAI Jakarta, Jl Salemba Raya no 7-9 Jakarta Pusat 10340, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Pancasila Jakarta, Jl Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan 12640, Indonesia

#### Informasi artikel

Diterima:  
22/04/2021  
Direvisi:  
28/06/2021  
Disetujui:  
29/06/2021

#### Abstract

*This research is motivated by the lack of utilization of disseminating information on tour packages on SATU BIRU Travel which has not been computerized. These constraints can make it difficult for consumers to find information on tour packages that have been made. In this study, the data collection techniques used were observation, interviews and literature study. The method used to build this information system is the waterfall and object-oriented design using UML (Unified Modeling Language) and Black Box testing. The process in this study includes the process of managing tour packages, customer registration, customer status, financial income reports, implementation reports. The result of the research that will be implemented in the tour package management information system (the case study SATU BIRU Travel) is a system that can provide tour package information, customer registration, customer status, financial income reports, implementation reports, so that customers are expected to make it easier to order tour packages.*

*Keywords: information systems, management, tour packages.*

#### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan penyebaran informasi paket wisata pada SATU BIRU Travel yang belum terkomputerisasi. Kendala tersebut dapat menyulitkan konsumen dalam mencari informasi paket wisata yang telah dibuat. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara dan studi literatur. Metode yang digunakan untuk membangun sistem informasi ini adalah waterfall dan perancangan berorientasi objek dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) dan pengujiannya menggunakan *Black Box*. Proses pada penelitian ini meliputi proses pengelolaan paket wisata, pendaftaran pelanggan, status pelanggan, laporan pemasukan keuangan, laporan pelaksanaan. Hasil penelitian yang akan diimplementasikan pada sistem informasi pengelolaan paket wisata (studi kasus SATU BIRU Travel) adalah sistem yang dapat memberikan informasi paket wisata, pendaftaran pelanggan, status pelanggan, laporan pemasukan keuangan, laporan pelaksanaan, sehingga pelanggan yang diharapkan akan mempermudah melakukan pemesanan paket wisata.

**Kata Kunci:** sistem informasi, pengelolaan, paket wisata.

---

\*Penulis Korespondensi. Tel: -; Handphone: +62 817 0171 002  
email : [erwin.suhandono@upi-yai.ac.id](mailto:erwin.suhandono@upi-yai.ac.id)

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan pariwisata saat ini sudah semakin pesat, baik dari segi pelayanan maupun teknologinya. Kebutuhan pariwisata khususnya di bidang perjalanan semakin lama semakin cepat pelayanannya, maka teknologi pun menyesuaikan untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pesatnya perkembangan pertumbuhan pengguna internet dibuktikan dengan hasil survei yang diselenggarakan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) Tahun 2017 (APJII, 2017). Terdapat Jumlah pengguna internet tahun 2017 adalah 143,26 juta user atau sekitar 54,68% dari total jumlah penduduk Indonesia sebesar 262 juta jiwa (APJII, 2017). Kondisi yang seperti ini menjadikan banyak para pebisnis dibidang pariwisata mulai mengembangkan usaha-usahanya menuju kearah *online*. Hal tersebut membuat para pelaku usaha dapat menghemat biaya sekaligus untuk mempermudah para konsumen dalam menikmati produk yang ditawarkan dan dapat memberikan pelayanan terbaik bagi konsumennya.

Dengan perkembangan dunia komunikasi yang semakin lama semakin pesat, membuat bisnis sekarang berubah menjadi bisnis berbasis digital hingga muncul istilah perdagangan eletronik atau *e-commerce* (Mohapatra, 2013; Shahriari dan Mohammadreza, 2015). Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce* adalah penggunaan jaringan komunikasi dan *computer* untuk melaksanakan proses bisnis. Pengertian *e-commerce* adalah menggunakan *internet* dan *browser web* untuk mengenalkan, menawarkan, dan mendapatkan pembeli dari pasar internasional (Chaffey, dkk., 2015).

Salah satu perusahaan bisnis yang bergerak dibidang pariwisata yaitu sebuah *travel agent*. *Travel Agent* merupakan usaha yang bergerak dibidang jasa yang memiliki tujuan untuk menyiapkan suatu perjalanan bagi seseorang yang merencanakan untuk mengadakannya (Maulidin, 2015). *Travel*

*agent* memiliki fasilitas-fasilitas seperti: menyiapkan suatu perjalanan; memberikan informasi; mendapatkan visa dan dokumen perjalanan lainnya; mengatur perjalanan; menjual tiket; memperoleh reservasi kamar hotel; serta memimpin perjalanan (Abdulghani, dkk., 2017). Secara keseluruhan, hal-hal tersebut dapat menjadi suatu paket perjalanan atau yang biasa dengan wisata dalam bingkisan atau paket wisata, dan dalam bahasa asingnya disebut *package tour* (Paramita, dkk., 2018).

Dilihat dari data statistik Kementerian Pariwisata tentang Perkembangan Biro Perjalanan Wisata (BPW) Berskala Menengah dan Besar Menurut Provinsi, terjadi peningkatan yang pesat dari tahun 2007 sampai 2011 (Kemenparekraf, 2018). Pada tahun 2007 perusahaan *travel agent* berjumlah 655 dan terjadi peningkatan menjadi 815 perusahaan pada tahun 2008. Pada tahun 2009 kembali meningkat menjadi 952 perusahaan. Pada tahun 2010 terjadi peningkatan menjadi 1.116 perusahaan, kemudian data terakhir diambil pada tahun 2011 dimana pada tahun tersebut terdapat kenaikan menjadi 1120 perusahaan. Berdasarkan data statistik Kementerian Pariwisata tentang Perkembangan Wisatawan Nasional dari tahun 2011 sampai 2016, terdapat ketertarikan yang sangat tinggi dari wisatawan nasional terhadap destinasi luar negeri yang mengalami peningkatan pada tahun 2016 sebesar 1,97 persen dari tahun sebelumnya (Kemenparekraf dan BPS. 2018).

*Website* adalah *system* dimana informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah internet *webserver* dipresentasikan dalam bentuk *hypertext* (Turban dan Gehrke, 2000). Oleh sebab itu masih kurangnya informasi yang diberikan oleh fakultas parawisata Universitas Pancasila dalam melakukan *study tour* dalam aktifitas perkuliahannya, seperti informasi layanan pariwisata tour dan travel maupun transaksi pemesanan tiket dan informasi objek-objek wisata yang ada di

Indonesia. Informasi yang disampaikan pada saat itu hanya sebatas lewat media cetak dan brosur, sehingga masih dianggap kurang mengoptimalkan dalam menyelesaikan masalah yang menyangkut aspek-aspek transaksi tersendiri ketika ingin mengakses informasi *tour* dan *travel*. Hal tersebut membuat Fakultas Pariwisata Universitas Pancasila mencoba untuk mengambil kesempatan tersebut dengan mendirikan SATU BIRU Travel pada tahun 2017 sebagai anak usahanya. SATU BIRU Travel merupakan perusahaan yang bergerak dibidang pariwisata, yang meliputi penyediaan sarana transportasi, baik darat maupun udara, paket perjalanan wisata, penginapan, dokumen perjalanan, dan lain-lain. Dengan bertujuan untuk membantu memenuhi kebutuhan masyarakat terkait pengurusan dan pengolahan perjalanan wisata. SATU BIRU Travel bekerja sama dengan para alumni Fakultas Pariwisata Universitas Pancasila dalam hal pembuatan paket wisata. Namun diharapkan untuk kedepannya dengan perkembangan bisnis *travel agent* yang semakin meningkat dapat menambah jumlah kerjasama dengan pihak lain.

Dalam hal penyebaran informasi terkait dengan paket wisata yang telah dibuat oleh SATU BIRU Travel masih melalui media cetak. Kemudian untuk sistem pemesanan paket wisatanya masih bersifat konvensional dengan cara pelanggan mendatangi langsung ke lokasi perusahaan atau melalui media. Hal ini masih dianggap kurang optimal dalam menyelesaikan masalah aspek-aspek transaksi untuk masyarakat ketika ingin mengakses informasi dan pemesanan paket wisata yang telah dibuat oleh pihak SATU BIRU Travel.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam hal ini perlu dibuatkannya sebuah sistem informasi yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga nantinya sistem informasi ini dapat mempermudah dalam mempromosikan, menyampaikan informasi paket wisata, transaksi *booking* dan pemesanan paket wisata tersebut. Dengan adanya solusi tersebut maka konsumen bisa lebih mudah dalam mencari informasi, melakukan transaksi *booking* serta

pemesanan paket wisata di SATU BIRU Travel.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan suatu aplikasi sistem informasi pengelolaan paket wisata untuk studi kasus SATU BIRU *travel* yang nantinya akan dapat diaplikasikan untuk kemajuan *travel* tersebut.

## 2. METODOLOGI

Untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka perlu diperhatikan teknik pengumpulan datanya. Adapun teknik pengumpulan dan pembuatan sistem yang digunakan dalam proses penelitian ini antara lain:

### Tahap Pengumpulan Data

#### 1) Metode Observasi

Metode observasi yang dilakukan adalah dengan cara mengamati dan mencatat segala informasi baik secara langsung maupun tidak langsung dengan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang kegiatan operasional SATU BIRU Travel yang berkaitan dengan penelitian ini.

#### 2) Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka untuk melengkapi data yang diperlukan maka penelitian juga menggunakan referensi baik dari buku, jurnal, prosiding ataupun website yang sudah terpercaya keasliannya. Selain itu juga dengan membaca buku pedoman yang berkaitan dengan penulisan penelitian ini.

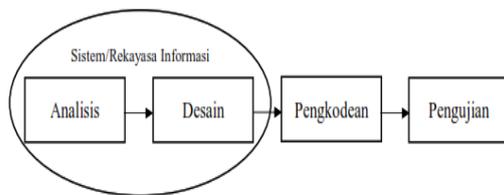
#### 3) Metode Wawancara

Metode wawancara untuk mengumpulkan data dilakukan dengan memberikan pertanyaan lisan secara langsung kepada bagian operator di SATU BIRU Travel.

### Tahap Pengolahan Data

Metode yang digunakan pada pengembangan sistem informasi ini yaitu model *Waterfall*. *Waterfall* merupakan salah satu model pengembangan perangkat lunak yang ada di dalam model SDLC (*Software Development Life Cycle*) (Rifai dan Yuniar, 2019).

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (Sukamto, dan Shalahuddin, 2013) mengemukakan bahwa “SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya, berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik”.



Gambar 1. Waterfall model

Dari gambar 1, Sukamto dan Shalahuddin (Sukamto, dan Shalahuddin, 2013) menjelaskan bahwa model *waterfall* sering juga disebut model *sequential linear* atau alur hidup klasik. Pengembangan sistem dikerjakan secara terurut mulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.

#### 1) Tahap Analisis

Dalam tahap ini penelitian di mulai menganalisa apa saja kebutuhan dari sistem, mulai dari kebutuhan fungsional sistem maupun kebutuhan non fungsional dari system itu dimulai dengan menggunakan metode pengumpulan data secara observasi.

#### 2) Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahapan lanjut dari tahap analisis dimana dalam tahap ini disajikan desain dari aplikasi seperti desain antar muka, dan desain *database* yang akan diterapkan kedalam Sistem Informasi *Travel Agent* yang akan dibuat.

#### 3) Tahap Pengkodean

Pada tahap ini penelitian menerapkan desain sistem serta desain antar muka kedalam bahasa pemrograman, dimana bahasa pemrograman yang dipakai adalah menggunakan bahasa PHP

dengan *framework* Codeigniter dan *database* MySQL.

#### 4) Tahap Pengujian

Tahap uji merupakan tahap akhir dalam metode *waterfall*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui letak kesalahan-kesalahan pada sistem yang telah dibuat, kesesuaian dengan kebutuhan yang dijabarkan oleh *user* yang selanjutnya akan diperbaiki atau ditambahkan hingga sistem tersebut siap untuk digunakan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Analisis Sistem

##### *Deskripsi Sistem yang Sedang Berjalan*

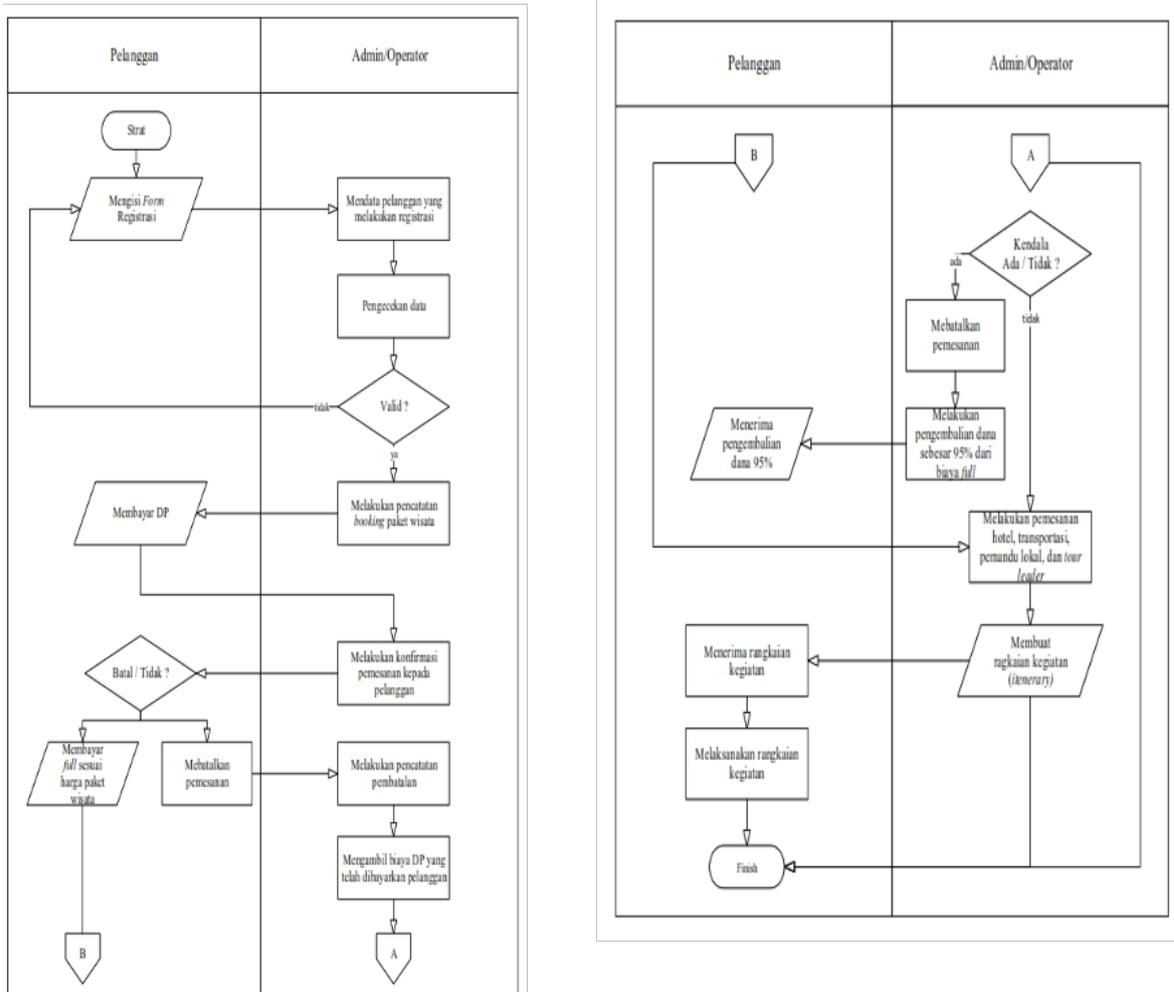
Deskripsi sistem yang sedang berjalan merupakan *booking* dan penjualan paket wisata kepada pelanggan. Kelebihan dan kekurangan dari prosedur yang berjalan saat ini adalah kurang efektifnya penyebaran iklan penjualan paket wisata yang membuat pelanggan kesulitan dalam mengetahui informasi penjualan paket wisata pada SATU BIRU Travel.

Gambar 2, memperlihatkan aliran/flow dari kondisi saat ini untuk mealkukan *booking*/pemesanan paket wisata pada SATU BIRU Travel. Berikut penjelasan dari gambar 2:

- 1) Calon pelanggan melakukan pendaftaran dengan datang langsung ke kantor SATU BIRU Travel. Pelanggan dapat mengisi *form* registrasi manual menggunakan kertas *form* registrasi pemesanan paket wisata, untuk kemudian data tersebut dicek dan jika sudah memenuhi ketentuan data tersebut diproses. Namun jika tidak sesuai, maka pelanggan akan diminta untuk mengisi kembali *form* registrasinya.
- 2) Calon pelanggan kemudian memilih paket wisata yang ditawarkan oleh pihak SATU BIRU Travel. Setelah calon pelanggan memilih paket, admin melakukan pencatatan *booking*/pemesanan paket wisata yang telah dipilih.

3) Calon pelanggan yang telah mem-*booking*/memesan paket wisata maka pelanggan langsung membayar DP sebesar 30% dari total harga paket wisata yang dipesan, dengan jangka waktu pembayaran maksimal 2 minggu setelah *booking*/pemesanan

4) Admin melakukan konfirmasi pemesanan kepada pelanggan. Jika seminggu sebelum keberangkatan pelanggan belum melunasi pembayaran full, maka booking pemesanan dibatalkan dengan pemotongan biaya 30% dari total harga paket wisata yang dipesan (biaya DP).



Gambar 2. Workflow sistem yang berjalan

Gambar 2, menjelaskan alur dari sistem informasi yang manual dimana masih banyak kekurangan yang didapat dari alur workflow tersebut.

**Analisis Permasalahan**

Pengelolaan *booking* atau pemesanan paket wisata yang masih manual pada saat ini dinilai masih kurang efektif dalam hal penyebaran informasi paket wisata yang ditawarkan, serta dapat terjadinya kesalahan dalam pendataan pelanggan yang memesan

paket wisata sesuai pesannya, dikarenakan terlalu banyaknya data pemesanan yang membuat datanya menjadi tumpang tindih dan berkas - berkas yang tidak jelas menjadi satu dengan pemesanan paket wisata.

**Analisa Kebutuhan**

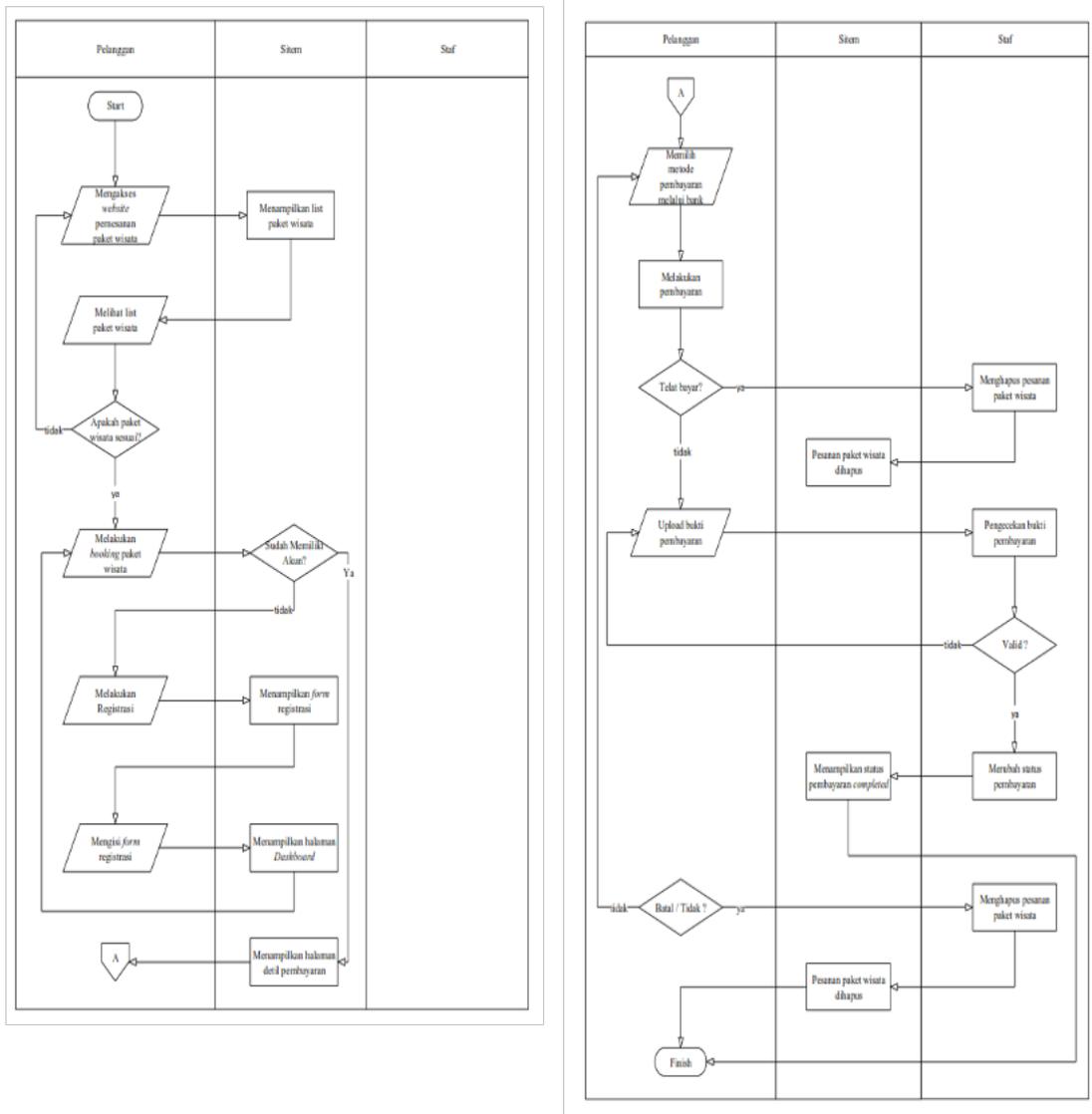
Berdasarkan Analisa kebutuhan yang telah dilakukan oleh penelitian ini, maka dibukuhkannya sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan perusahaan dalam hal penyebaran informasi paket wisata kepada

calon pelanggan dan mengelola data-data *booking* atau pemesanan paket wisata secara *online*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Menjadi media promosi untuk perusahaan dalam menawarkan paket-paket wisata.
- 2) Pengajuan registrasi pelanggan untuk *booking* atau pemesanan paket wisata.
- 3) Mampu mengelola data paket wisata yang telah dibuat
- 4) Mampu mencari dan mengelola data pelanggan yang telah melakukan *booking* atau pemesanan paket wisata yang telah dipesan

### Solusi Permasalahan

Sistem Informasi Pengelolaan Paket Wisata di SATU BIRU Travel adalah sistem informasi yang mengelola pembuatan paket wisata, *booking* atau pemesanan paket wisata, pendaftaran pelanggan, status pelanggan, dan laporan pemesanan paket wisata. Berikut pada gambar 3 adalah prosedur perancangan sistem informasi *booking*/pemesanan paket wisata yang diusulkan dengan penjelasan detail sebagai berikut:

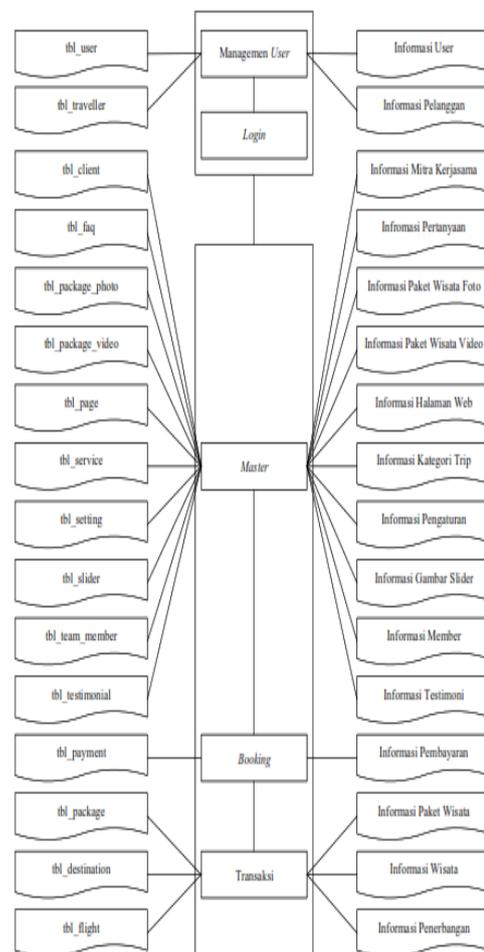


Gambar 3. Workflow sistem yang diusulkan

- 1) Calon pelanggan mengakses *website booking/pemesanan paket wisata*, kemudian calon pelanggan mencari paket wisata yang dibutuhkan yang telah tersedia di *website*.
- 2) Jika calon pelanggan menemukan paket wisata yang dirasa cocok maka pelanggan bisa melakukan *booking/pemesanan* pada paket wisata tersebut. Namun jika calon pelanggan tidak menemukan paket wisata yang cocok, maka calon pelanggan dapat melakukan *booking/pemesanan custom trip* pada *website*.
- 3) Sistem akan mengecek status login pelanggan, jika pelanggan belum melakukan *login*, maka pelanggan harus melakukan registrasi terlebih dahulu, namun jika sudah melakukan login sebelumnya maka pelanggan bisa langsung melakukan *check out* pembayaran.
- 4) Sistem akan menampilkan detail pembayaran yang harus dibayarkan, kemudian calon pelanggan memilih metode pembayaran melalui bank. Jika pelanggan melewati batas pembayaran yang telah ditentukan, serta belum melakukan upload bukti bayar, maka pemesanan paket wisata akan dibatalkan, tapi jika pelanggan sudah melakukan pembayaran dan sudah melakukan upload bukti pembayaran maka pemesanan paket wisata dinyatakan berhasil.
- 5) Jika pelanggan mengajukan pembatalan pemesanan paket wisata, maka dana akan dikembalikan ke pelanggan. Sebaliknya jika di suatu kondisi perusahaan membatalkan pemesanan yang telah dipesan oleh pelanggan, maka dana akan dikembalikan ke pelanggan.

#### Arsitektur Perangkat Lunak

Dari Gambar 4, ditampilkan arsitektur perangkat lunak ini merupakan rancangan fisik pada sistem, maka dibutuhkan perencanaan yang matang pada saat pembuatan sistem.



Gambar 4. Arsitektur perangkat lunak

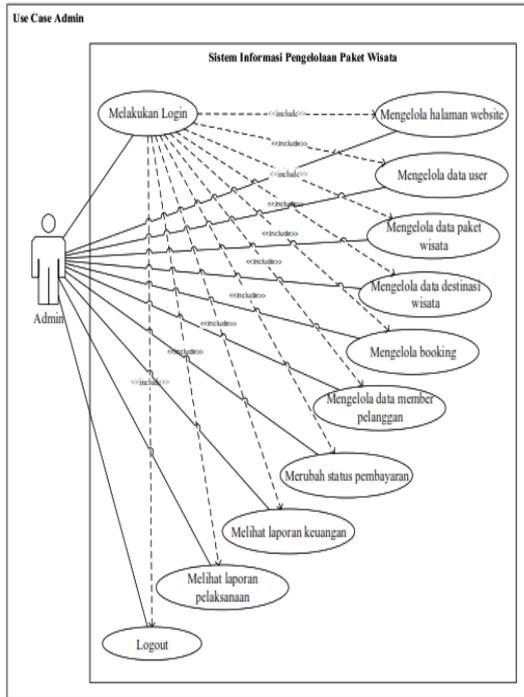
#### Unified Modelling Language (UML)

##### Use Case Diagram

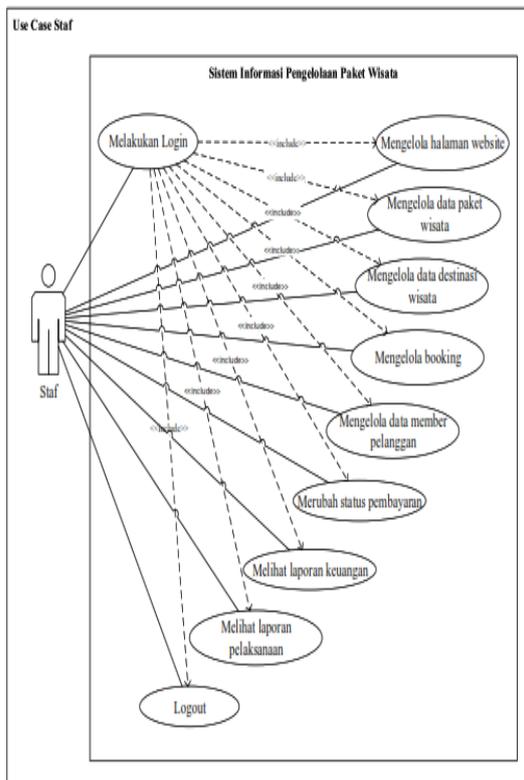
*Use Case Diagram* merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan *Use Case Diagram* terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu: untuk admin, staf dan pelanggan.

Dari gambar 5 menjelaskan, bahwa admin melakukan aktifitas dalam pengelolaan sistem dan transaksi yang ada dalam travel tersebut. Untuk gambar 6, memperlihatkan bahwa staff melakukan pengelolaan *Web* dan mengelola master transaksi serta laporan keuangan travel tersebut.

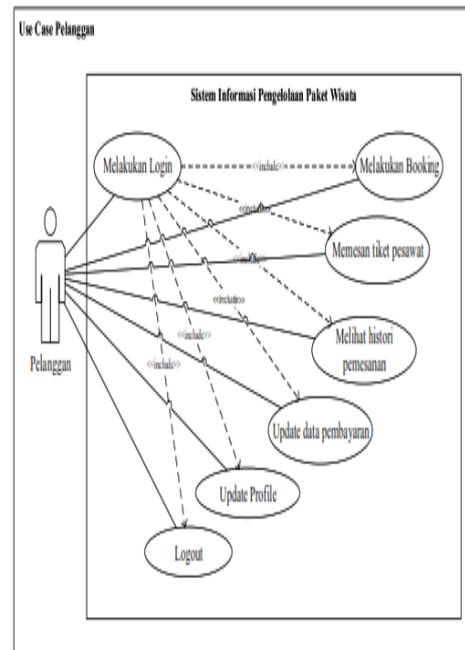
Sedangkan pada gambar 7, diperlihatkan bahwa pelanggan melakukan *booking* tiket untuk melakukan pemesanan dan pembayaran yang dilakukan pada sistem serta *update* profil pelanggan dapat dilakukan pada sistem ini.



Gambar 5. Use case admin



Gambar 6. Use case staf



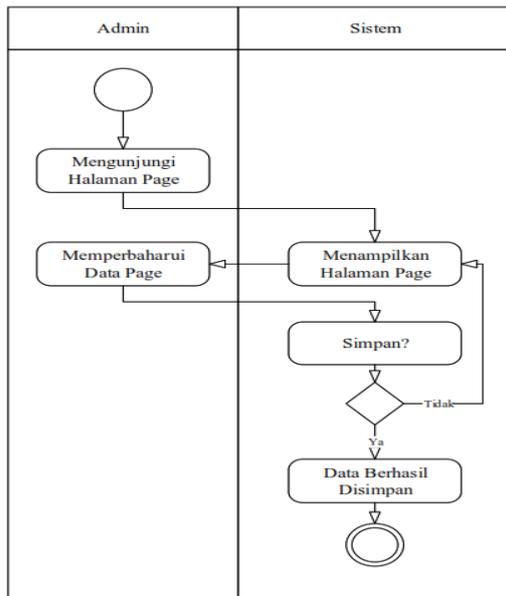
Gambar 7. Use case pelanggan

### Activity Diagram

*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Perlu diperhatikan bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem yang terbagi menjadi 2 (dua), yaitu: untuk admin dan pelanggan.

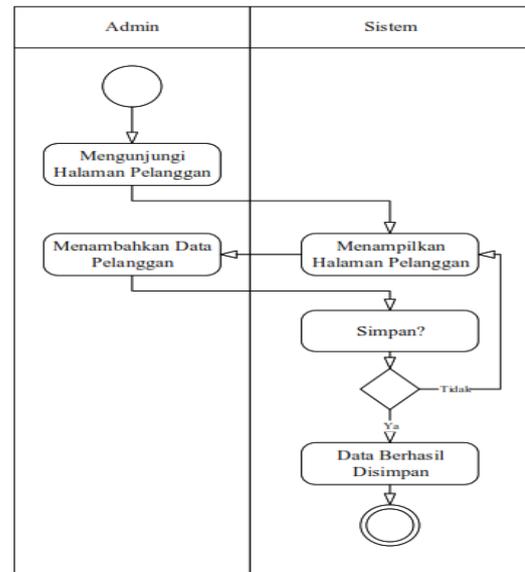
Gambar 8 menjelaskan tentang aktivitas admin saat memperbarui data *Page*, jika admin ingin memperbarui data pada *Page*, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman *Page*, kemudian sistem akan menampilkan data halaman - halaman yang akan diperbarui, setelah itu admin memperbarui data halaman yang ingin diperbaharui, kemudian data tersebut disimpan.

Sedangkan pada gambar 9, menjelaskan tentang aktivitas Admin saat mengelola data paket wisata, jika admin ingin mengelola data paket wisata, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman paket wisata, kemudian sistem akan menampilkan data paket wisata, setelah itu admin menambahkan data paket wisata, kemudian data tersebut disimpan.

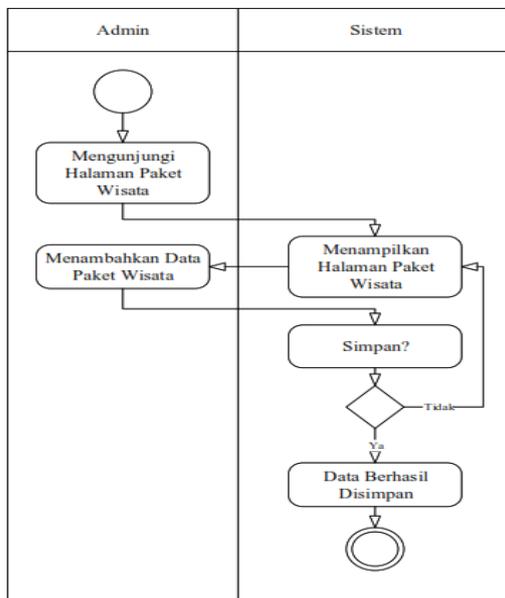


Gambar 8. Activity diagram admin mengelola halaman web

paket wisata yang sesuai, menentukan jumlah peserta yang akan ikut, kemudian pelanggan melakukan pembayaran.



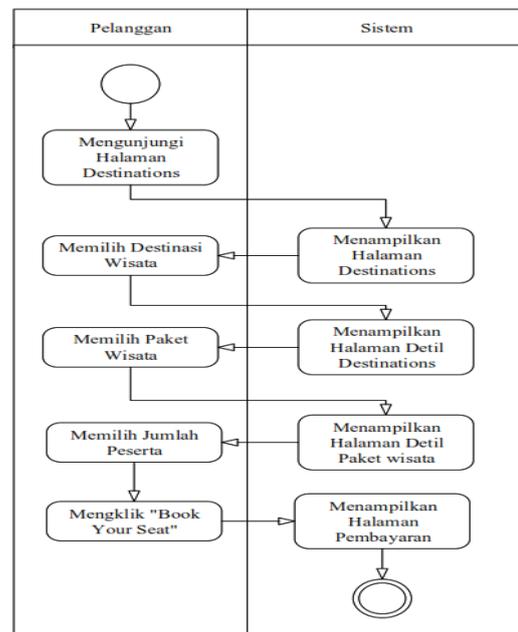
Gambar 10. Activity diagram admin mengelola data pelanggan



Gambar 9. Activity diagram admin mengelola data paket wisata

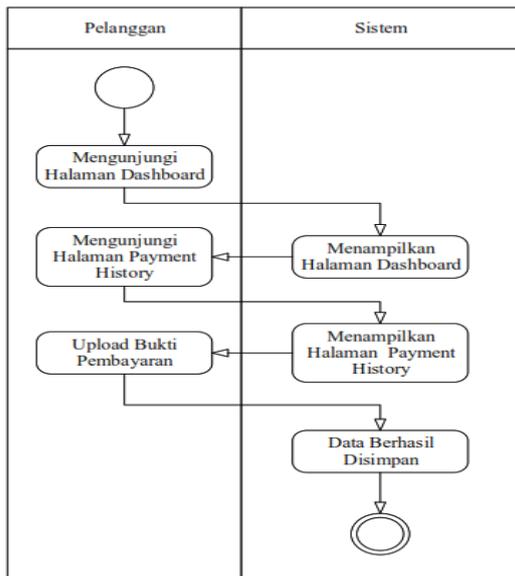
Pada gambar 10, menjelaskan tentang aktivitas Admin saat mengelola data pelanggan, jika admin ingin mengelola data pelanggan, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman pelanggan, kemudian data tersebut disimpan.

Gambar 11 menjelaskan bahwa aktivitas pelanggan saat melakukan *Booking*. Pelanggan terlebih dahulu mengakses halaman *destination*, kemudian memilih



Gambar 11. Activity diagram Pelanggan melakukan booking

Pada gambar 12, menjelaskan tentang aktivitas pelanggan ingin memperbarui data pembayaran paket wisata yang telah dipesan, terlebih dahulu pelanggan mengunjungi halaman *dashboard*, kemudian pilih menu *payment history*, setelah itu *upload* bukti pembayaran, data disimpan.



Gambar 12. Activity diagram Pelanggan melakukan update data pembayaran

**Sequence Diagram**

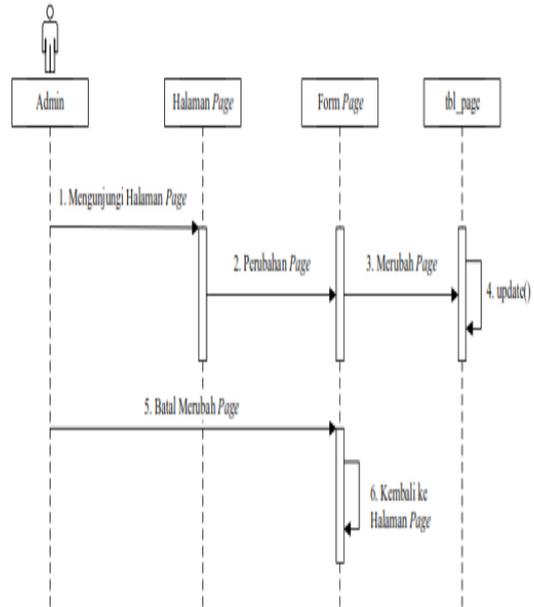
Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek. Untuk menggambarkan diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

Sequence Diagram terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu:

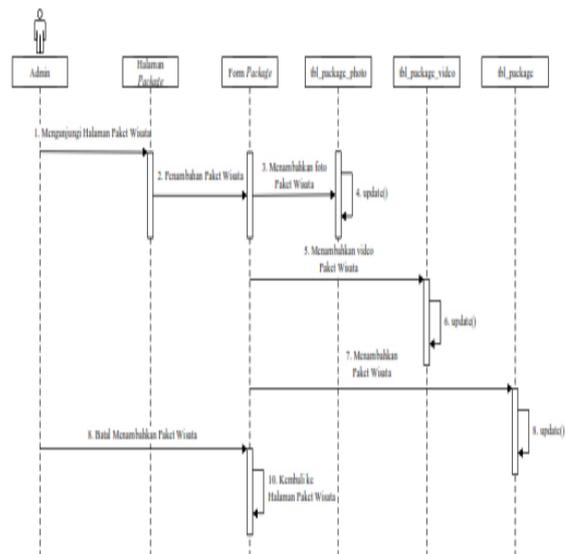
- 1) Sequence diagram admin mengelola halaman web.
- 2) Sequence diagram admin mengelola data paket wisata.
- 3) Sequence diagram admin mengelola data pelanggan.
- 4) Sequence diagram pelanggan melakukan booking.
- 5) Sequence diagram pelanggan update data pembayaran.

Pada gambar 13 menjelaskan tentang aktivitas Admin saat memperbarui data Page, jika admin ingin memperbarui data pada Page, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman Page, kemudian sistem akan menampilkan data halaman-halaman yang akan diperbarui, setelah itu admin memperbarui data halaman yang ingin

diperbaharui, kemudian data tersebut disimpan.

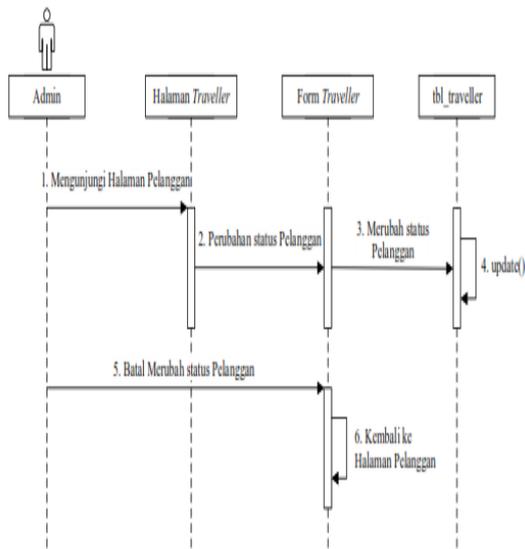


Gambar 13. Sequence diagram admin mengelola halaman web



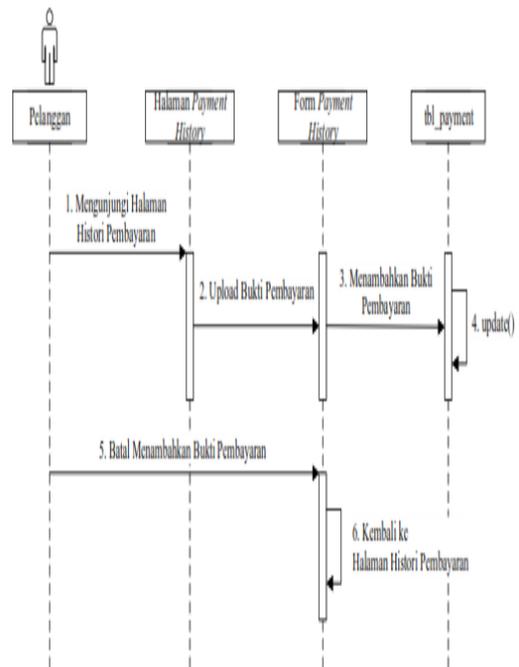
Gambar 14. Sequence diagram admin mengelola data paket wisata

Dari gambar 14, dapat dijelaskan tentang aktivitas Admin saat mengelola data paket wisata, jika admin ingin mengelola data paket wisata, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman paket wisata, kemudian sistem akan menampilkan data paket wisata, setelah itu admin menambahkan data paket wisata, kemudian data tersebut disimpan.



Gambar 15. Sequence Diagram Admin Mengelola Data Pelanggan

Pada gambar 15 menjelaskan tentang aktivitas Admin saat mengelola data pelanggan, jika admin ingin mengelola data pelanggan, maka admin terlebih dahulu mengunjungi halaman pelanggan, kemudian sistem akan menampilkan data pelanggan, setelah itu admin menambahkan data pelanggan, kemudian data tersebut disimpan.



Gambar 17. Sequence diagram pelanggan update data pembayaran

Gambar 17, menjelaskan tentang aktivitas pelanggan ingin memperbarui data pembayaran paket wisata yang telah dipesan, terlebih dahulu pelanggan mengunjungi halaman dashboard, kemudian pilih menu payment history, setelah itu upload bukti pembayaran, data disimpan.

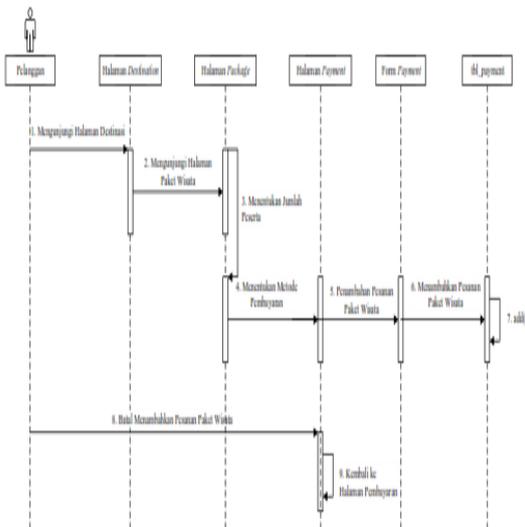
### Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

### Implementasi Proses

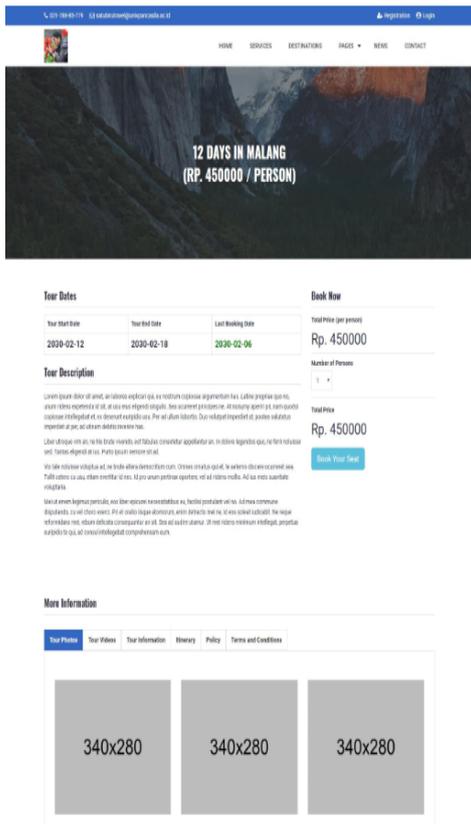
#### Implementasi Proses Booking

Dalam gambar 18, dijelaskan bahwa proses booking dilakukan saat pelanggan telah memesan paket wisata yang diinginkan, dengan menentukan jumlah peserta yang akan mengikuti tour, kemudian setelah itu pelanggan diminta untuk membayar paketnya.



Gambar 16. Sequence diagram pelanggan melakukan booking

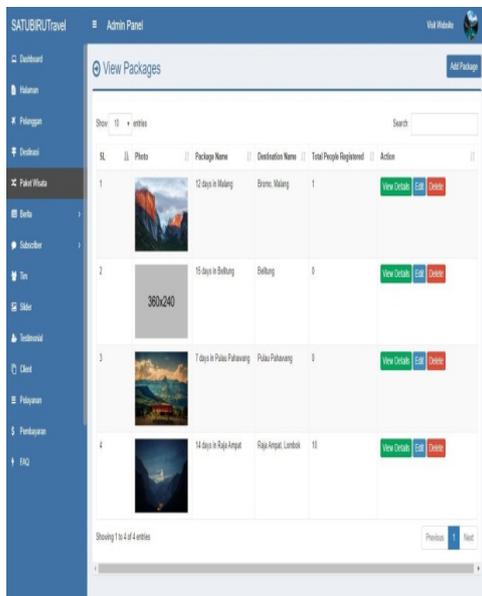
Dari gambar 16, dapat dijelaskan bahwa aktivitas pelanggan saat ingin melakukan pemesanan paket wisata.



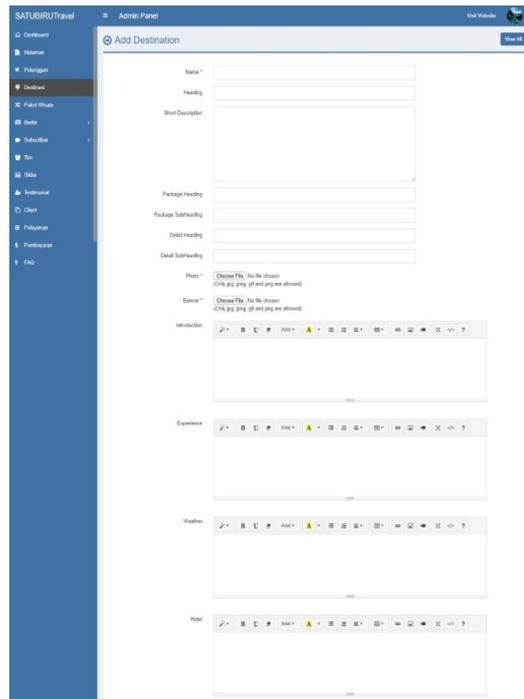
Gambar 19. Halaman implementasi proses booking

**Implementasi Proses Paket Wisata**

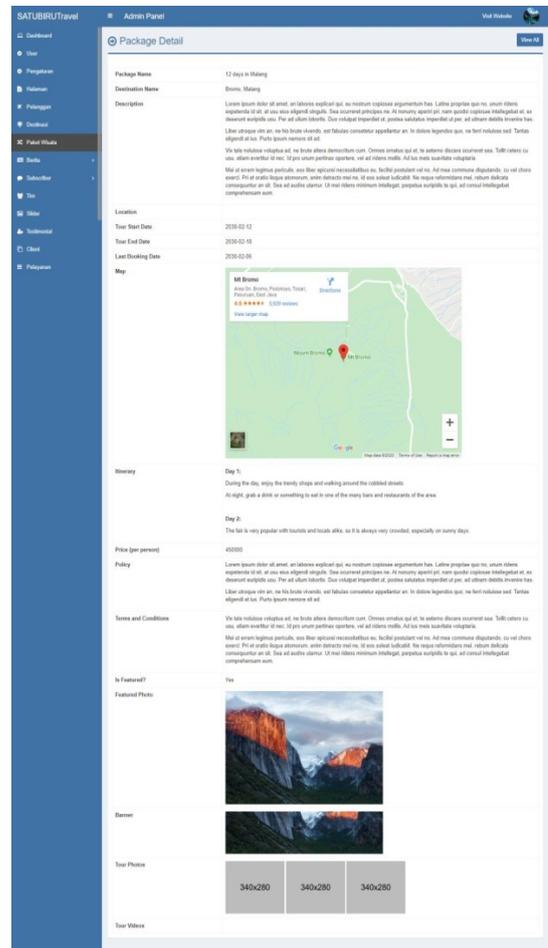
Dari gambar 20, staf membuat paket wisata dengan mengisi form paket wisata dan memilih wilayah destinasi wisata mana yang sesuai dengan paket yang akan dibuat.



Gambar 20. Halaman implementasi proses paket wisata



Gambar 21. Halaman implementasi input paket wisata

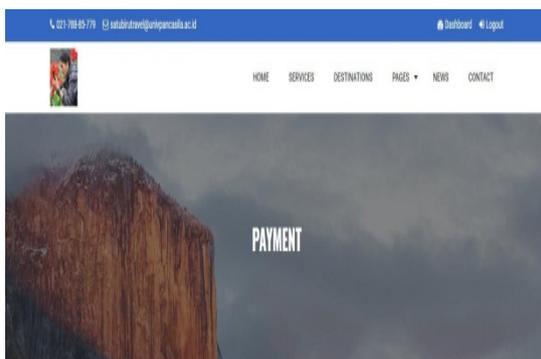


Gambar 22. Halaman implementasi output paket wisata

Dari gambar 21 tersebut, pada halaman input paket wisata, staf mengisi *form* yang terdiri dari nama, deskripsi, lokasi, tanggal mulai *tour*, tanggal akhir *tour*, waktu akhir *booking*, peta, foto dan video dari paket wisatanya. Pada gambar 22. Staf dapat melihat detil paket wisata pada setiap paket wisata yang telah dibuat di menu paket wisata.

### Implementasi Proses Pembayaran

Pada gambar 23, pelanggan melakukan *booking* tahap selanjutnya pelanggan melakukan pembayaran dengan memilih metode pembayaran transfer melalui Bank.



Your Cart

Name	Per Person Price (in IDR)	Number of Person	SubTotal
Number of Persons	Rp. 400000	5	Rp. 2000000
Total:			Rp. 2000000

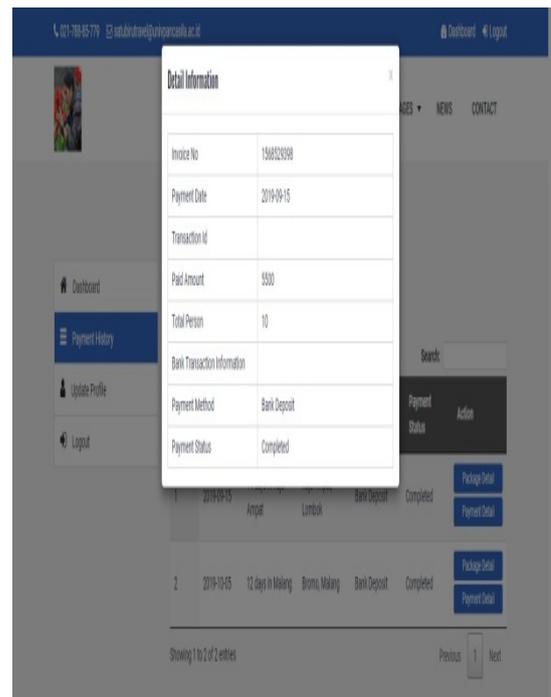
Make Payment

Select Payment Method

Gambar 23. Halaman implementasi proses pembayaran

Saat pelanggan telah memesan paket wisata dan memilih metode pembayaran menggunakan transfer, pelanggan dapat melihat detil pembayaran pada menu *payment history* seperti pada gambar 24.

Berdasarkan hasil tersebut admin *travel* dan pelanggan dapat saling melakukan pengecekan berkala terkait dengan *booking* yang telah dilakukan oleh pelanggan. Aplikasi yang telah di desain ini diharapkan dapat dilakukan pengembangan secara berkala sesuai dengan kemudahan teknologi yang terus berkembang.



Gambar 24. Halaman implementasi *output* pembayaran

## 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa dalam hal pemasaran produk paket wisata staf dapat mengelola data halaman pada website tersebut, sehingga cara tersebut dapat lebih efektif dibandingkan dengan cara sebelumnya yang masih menggunakan media cetak.

Untuk memudahkan staf dalam mengelola keseluruhan aktifitas pemesanan paket wisata maka diperlukan sistem informasi yang mampu mengelola data- data seperti, data pelanggan, data destinasi, data paket wisata, data pembayaran, dan data client.

Sedangkan untuk pelanggan memudahkan untuk melakukan pemesanan paket wisata secara online, sehingga dapat mempercepat proses *booking*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, Tarmin, Lalan Jaelani, dan Muhammad Ikhsan. 2017. Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur). *Media Jurnal Informatika*, Vol. 9, no.2, Desember 2017, hal. 99-108.
- APJII. 2017. *Hasil Survei Penetrasi dan Perilaku Pengguna Internet Indonesia 2017*[Online], <https://apjii.or.id/content/read/39/342/>

- Hasil-Survei-Penetrasi-dan-Perilaku-Pengguna-Internet-Indonesia-2017, diakses 29 Januari 2021.
- Chaffey, D., Edmundson-Bird, D. dan Hemphill, T., 2019. *Digital business and e-commerce management*. Pearson UK.
- Kemenparekraf, Pusdatin dan BPS. 2018. Perkembangan Wisatawan Nasional (OUTBOUND), [Online], [https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-nasional/Perkembangan-Wisatawan-Nasional-\(OUTBOUND\)](https://kemenparekraf.go.id/statistik-wisatawan-nasional/Perkembangan-Wisatawan-Nasional-(OUTBOUND)), diakses 29 Januari 2021.
- Kemenparekraf, Pusdatin. 2018. Perkembangan Biro Perjalanan Wisata (BPW) Berskala Menengah dan Besar Menurut Provinsi, [Online], [https://kemenparekraf.go.id/en/statistik-jasa-perjalanan/Perkembangan-Biro-Perjalanan-Wisata-\(BPW\)-Berskala-Menengah-dan-Besar-Menurut-Provinsi](https://kemenparekraf.go.id/en/statistik-jasa-perjalanan/Perkembangan-Biro-Perjalanan-Wisata-(BPW)-Berskala-Menengah-dan-Besar-Menurut-Provinsi), diakses 29 Januari 2021.
- Maulidin, R.N., 2015. Sistem Informasi Paket Wisata Pada CV. Khans Tour Berbasis Web. *Doctoral dissertation*, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mohapatra, S., 2013. E-commerce Strategy. In *E-Commerce Strategy*. Springer, Boston, MA. hal. 155-171.
- Paramita, R.R., LP, S., IW, dan Sendra, IM. 2018. Efektivitas Promosi Tiket. Com Terhadap Keputusan Wisatawan Domestik Dalam Pembelian Tiket Pesawat Menuju Bali. *Jurnal IPTA*, 6(2), hal.104-114.
- Pencarelli, T., 2020. The digital revolution in the travel and tourism industry. *Information Technology & Tourism*, 22(3), pp.455-476.
- Rifai, A. dan Yuniar, Y.P., 2019. Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Ujian Pada SMK Indonesia Global Berbasis Web. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1). hal. 1-6.
- Shahriari, S. dan Mohammadreza, S., 2015. E-Commerce And It Impactson Global Trend And Market. *International journal of research-Granthaalayah*, 3(4), hal.49-55.
- Sukamto, R. A., dan Shalahuddin, M. 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Turban, E. dan Gehrke, D., 2000. Determinants of e-commerce website. *Human Systems Management*, 19(2), hal.111-120.