



SISTEM INFORMASI PEMESANANAN TIKET *TOUR AND TRAVEL* BERBASIS *WEBSITE* MENGUNAKAN METODE *WATERFALL* PADA CAMELIA TRAVEL

Muhtajuddin Danny¹, Daimin²

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa

¹utat@pelitabangsa.ac.id, ²daimindimin@gmail.com

Abstrak

Camelia Travel merupakan perusahaan penyedia jasa perjalanan *tour and travel* yang memiliki kendala dalam menjalankan usahanya seperti dalam proses *reservasi* atau pemesanan tiket dimana pelanggan dalam melakukan transaksi pemesanan tiket tidak bisa dilakukan secara *online* sehingga menyulitkan pelanggan yang jauh dari lokasi dalam memesan tiket perjalanan. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi yang dapat memberikan kemudahan kepada konsumen dalam melakukan pemesanan tiket perjalanan dan memudahkan *Camelia Travel* dalam melakukan pengelolaan data *reservasi* atau pemesanan paket wisata. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *waterfall*. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *website* yang dapat menjadi solusi terhadap masalah yang terdapat pada *Camelia Travel* seperti memberikan kemudahan pada *Camelia Travel* dalam melakukan pengelolaan data usaha dan promosi paket wisata serta memudahkan konsumen yang jauh dari lokasi dalam melakukan *reservasi* pembelian tiket.

Kata Kunci: Sistem informasi *tour and travel*, sistem informasi website menggunakan metode *waterfall*

Abstract

Camelia Travel is a tour and travel service provider company that has obstacles in running its business such as in the reservation process or ticket booking where customers in making ticket booking transactions cannot be done online, making it difficult for customers who are far from the location in ordering travel tickets. The purpose of this study is to create an information system that can provide convenience to consumers in booking travel tickets and facilitate Camelia Travel in managing reservation data or booking tour packages. The method used in this research is the waterfall method. The final result of this research is to produce a website-based tour package booking information system that can be a solution to the problems found in Camelia Travel such as providing convenience to Camelia Travel in managing business data and promoting tour packages and making it easier for consumers who are far from the location to do business data. ticket purchase reservation.

Keyword: *Tour and travel information system, website information system using the waterfall method*

1. Pendahuluan

Diera industri 4.0 sistem informasi memiliki peranan yang sangat penting di segala lini kehidupan masyarakat Indonesia baik industri, pendidikan, pertanian dan termasuk pada lini usaha yang bergerak di sektor pariwisata. Adapun sektor pariwisata merupakan sektor yang sangat potensial karena Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak tempat wisata yang menarik dan beragam mulai dari wisata alam maupun wisata budaya. Masing-masing dari wisata tersebut memiliki keindahan dan ciri khas tersendiri sesuai dengan daerahnya masing-masing. Sektor pariwisata juga merupakan faktor penting bagi pendapatan pada infrastruktur yang menjadi pendukungnya seperti jasa penyedia layanan *tour and travel*. Tidak heran bisnis penyedia jasa layanan perjalanan *tour and travel* kini marak bermunculan di berbagai daerah. Akan tetapi masih banyak pemilik usaha yang belum menyadari peranan penting teknologi informasi pada usahanya sehingga usahanya tidak berkembang secara optimal.

Begitu pula dengan *Camelia Travel* yang merupakan perusahaan yang bergerak dibidang penyedia jasa perjalanan wisata di Jogjakarta ini terletak di daerah Sukatani, Bekasi. Berdasarkan hasil

wawancara dengan pemilik *Camelia Travel* dan observasi dilapangan dalam menjalankan bisnisnya *Camelia Travel* masih menggunakan cara lama yang tidak efektif seperti masih memanfaatkan media spanduk sebagai iklan akibatnya *Camelia Travel* kurang dikenal masyarakat dan proses *reservasi* pembelian tiket yang harus dilakukan secara langsung hal ini mengakibatkan sangat menyulitkan konsumen yang jauh dari lokasi dalam memesan tiket dan seringkali pelanggan yang datang kelokasi pulang sia-sia karena kuota perjalanan yang sudah penuh. Proses bisnis seperti ini yang mengakibatkan *Camelia Travel* kalah bersaing dengan usaha sejenis yang sudah memanfaatkan peran teknologi informasi pada usahanya.

Berdasarkan dari fenomena dan permasalahan pada *Camelia Travel* memberikan alasan penulis dalam membuat sebuah sistem informasi tour and travel berbasis website yang memiliki fitur dan fungsi seperti pengelolaan data hotel, wisata, paket wisata, pemesanan, transaksi pembelian tiket dan pengelolaan laporan perjalanan akan sangat membantu *Camelia Travel* dalam mengelola usahanya karena teknologi ini dapat diakses dimana saja dan kapanpun selama terhubung dengan jaringan internet.

Metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode Waterfall. Adapun tahapan dalam metode ini dimulai dari analisis desain, pengodean, pengujian dan tahap pendukung (support). Keunggulan metode ini menurut Deny Restiawan (2019) yaitu metode ini merumakan metode pengembangan yang paling handal dalam mengembangkan sebuah sistem baik yang berskala kecil maupun menengah dan juga dengan menggunakan, metode ini pengerjaan proyek sistem akan mudah dikontrol dan terjadwal dengan baik.

2. Landasan Pemikiran

2.1. Tinjauan Pustaka

Riza Ibrahim, Sistem Informasi Tour dan Travel Berbasis Website Pada PT. Amada Destinasi Nusantara. jurnal, eProsiding Sistem Informasi (POTENSI), Vol. 2 No.1 Juni 2021. Penelitian ini membahas tentang permasalahan yang terjadi pada PT. AMANDA DESTINASI NUSANTARA yaitu sulitnya penerimaan informasi karena penyebaran informasi produk yang kurang luas dan proses *reservasi* atau pemesanan yang masih manual. Oleh karena itu Riza Ibrahim selaku penulis membuat sebuah sistem informasi yang membantu menyelesaikan masalah tersebut. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah metode *Waterfall*. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah PHP, CSS dan juga *JavaScript*. Hasil dari penelitian ini berupa *website* yang dapat memuat informasi seperti menampilkan paket wisata beserta harganya, dan informasi perusahaan. Selain itu, melalui *website* ini dapat dilakukan proses *reservasi* dengan adanya *form* pemesanan. Diharapkan dengan adanya sistem informasi berbasis website ini dapat memperluas jangkauan penyebaran informasi mengenai produk yang ada dan juga dapat membantu memudahkan PT. Amada Destinasi Nusantara untuk melakukan *reservasi* dan pemesanan kedepannya.

Duwi Cahaya, Informasi Jasa Travel (SIJAVEL) Menggunakan Metode Waterfall pada Remember Travel. Media jurnal informatika Vol. 9, no.2, Desember 2019, hlm. 99-108 . Penelitian ini dibuat dalam rangka mengatasi permasalahan yang sering terjadi pada Remember Travel seperti administrasi yang sebelumnya masih menggunakan sistem yang konvensional sehingga sering terjadinya banyak dokumen yang hilang atau rusak. Perancangan SIJAVEL menggunakan metode *Waterfall*. Hasil akhir dari penelitian karya duwi cahya ini adalah membuat aplikasi sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis *web* yang dapat menjadi solusi terhadap masalah yang terdapat pada *Remember Travel*.

Karis Widyatmoko, Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada FLOO Tour And Travel Berbasis Web, Jurnal olume 1 Nomor 1, Januari 2020 . Penelitian ini dibuat bertujuan untuk membangun aplikasi pengelolaan pemesanan tiket yang dapat membantu meningkatkan pelayanan dan kinerja operator dalam melayani pemesanan tiket pada FLOO TOUR AND TRAVEL. Metode pengembangan perangkat lunak yang dibunakan dalam penelitian ini adalah metode *Waterfall*. Alat bantu yang digunakan untuk merancang sistem yaitu, FOD (*Flow of Document*), *Context Diagram*, DFD (*Data Flow Diagram*), ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan kamus data. Teknik Pengumpulan data menggunakan wawancara dan observasi. Dan aplikasi yang digunakan dalam pemuatan sistem yaitu PHP dan *MySQL*. Sistem ini dibuat agar dapat membantu mempercepat proses penyelesaian pekerjaan seperti pada proses pemesanan tiket.

2.2. Tujuan Teori

2.2.1. Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah kumpulan instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun sedemikian rupa dengan algoritma yang sudah ditentukan sehingga komputer dapat memproses input menjadi *output* yang di inginkan. Adapun para ahli dibidang teknologi terdahulu pernah mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut:

1. McLeod mendefinisikan bahwa sistem informasi adalah suatu sistem yang memiliki kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi.
2. Menurut Tata Sutabri Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi manajerial organisasi dalam kegiatan strategis dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan – laporan yang diperlukan.
3. Erwan Arbie Mendefinisikan bahwa Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, bantuan dan dukungan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu memfasilitasi penyediaan laporan yang diperlukan.

4. Menurut Tafri D. Muhyuzir Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, diklasifikasikan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah informasi entitas terkait tunggal dan mendukung satu sama lain sehingga menjadi informasi berharga bagi mereka yang menerimanya.
5. Menurut O'Brien Sistem informasi adalah kombinasi dari setiap unit dikelola orang (orang), *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), jaringan komputer dan jaringan komunikasi data (komunikasi), dan *database* (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang yang bentuk organisasi.

2.2.2. Perancangan Sistem

Perancangan merupakan penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru. Manfaat tahap perancangan sistem ini memberikan gambaran rancangan bangun yang lengkap sebagai pedoman bagi programmer dalam mengembangkan aplikasi. Sesuai dengan komponen sistem yang dikomputerisasikan, maka yang harus didesain dalam tahap ini mencakup *hardware* atau *software*, *database* dan aplikasi. Menurut Sommerville dalam buku Agus Mulyanto (2009 : 259) proses perancangan bisa melibatkan pengembangan beberapa model sistem pada tingkat abstraksi yang berbeda-beda.

Menurut Soetam Rizky (2011 : 140) perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah tahapan setelah analisis sistem yang tujuannya untuk menghasilkan rancangan yang memenuhi kebutuhan yang ditentukan selama tahap analisis.

2.2.3. Metode *waterfall*

Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan sistem, metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, *desain*, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Langkah demi langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu (tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya) dan berjalan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun). [14]Tahap-Tahap Metode *Waterfall* ialah:

1. *Requirement Analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi, observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap

mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode *Waterfall*, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

2.2.4. Basis Data

Database atau basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Melalui pengelolaan tersebut pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan membuang informasi. Beberapa jenis *database warehouse* yang sering digunakan ialah seperti *mysql*, *ms access*, *maria db*. Sedangkan pada penelitian ini dalam membangun sistem informasi pada *camelia tour and travel* penulis menggunakan *database mysql*.

2.2.5. *Mysql*

Mysql adalah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah standart *SQL(Structured Query Language)* dan baik digunakan

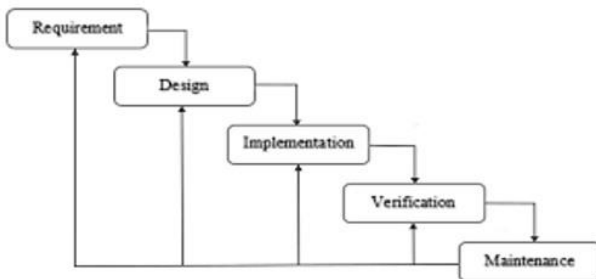
sebagai *Client* maupun *Server* . adapun pengertian *Mysql* menurut para ahli ialah :

- a. Menurut Supandi *MYSQL* adalah salah satu jenis *database server* yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun *aplikasi web* yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengolahan datanya”.
- b. Menurut Jatmika *Mysql* Adalah perangkat lunak sistem manajemen basis data *Sql* atau *DBMS* (*Data Base Manajemen System*) yang *multi thread*, *multi user*, dengan sekitar enam juta instalasi diseluruh dunia.

2.2.6. Website

Website merupakan salah satu jenis layanan atau fasilitas yang disediakan oleh internet yang paling banyak digunakan disamping layanan-layanan yang lainnya, menurut Firmansyah *Web* merupakan sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lainnya yang tersimpan dalam sebuah *server web* internet yang disajikan dalam bentuk *hypertext*. Informasi *web* pada umumnya ditulis dalam format *HTML*. Interaksi *web* dibagi dalam 3 langkah yaitu permintaan, pemrosesan dan jawaban. Sedangkan menurut Ajie Wibowo Secara umum *website* dapat diartikan sebagai sebuah halaman yang tersedia dalam sebuah *server* yang dapat diakses menggunakan jaringan internet dimana didalamnya berisi bermacam-macam informasi dari suatu konten tertentu.

3. Methodologi Penelitian



Gambar 1. Metodologi waterfall

Gambar diatas merupakan alur dari Metode pengembangan sistem *Waterfall* adapun Alur metode *Waterfall* dikerjakan pertahap dimana diawali dari tahapan :

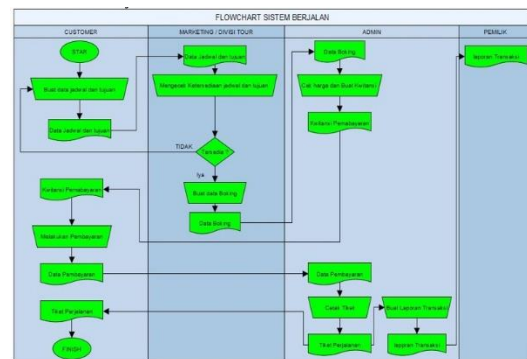
- a. *Requirment*: Dimana pada tahapan ini penulis menganalisa masalah-masalah yang sering terjadi dan kebutuhan apa saja yang dibutuhkan untuk mengembangkan sebuah sistem.
- b. *Desain* : Dimana pada tahap ini penulis membuat tampilan *desain user interface* agar tampilan yang akan dibuat hasilnya maksimal.
- c. *Implementation* : Tahap ini adalah tahapan pembuatan aplikasi oleh para programmer dengan menggunakan kode-kode bahasa pemrograman tertentu. Proses penulisan sinkode (*coding*) aplikasi mengacu pada dokumen-dokumen yang telah dibuat sebelumnya. Dalam dokumen tersebut biasanya terdapat pemecahan modul-modul sistem sehingga pengerjaan aplikasi dapat dilakukan oleh beberapa

programmer sekaligus tanpa mengganggu sistem lain secara keseluruhan.

- d. *Verification* : Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan juga melakukan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji sejauh mana kelayakannya. Dalam tahapan ini semua modul yang dikerjakan oleh programmer berbeda akan digabungkan kemudian diuji apakah telah sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan atau terdapat kesalahan/error dalam sistem sebelum kemudian diperbaiki ulang.

3.1. Requirement

3.1.1. Analisa Sistem Berjalan

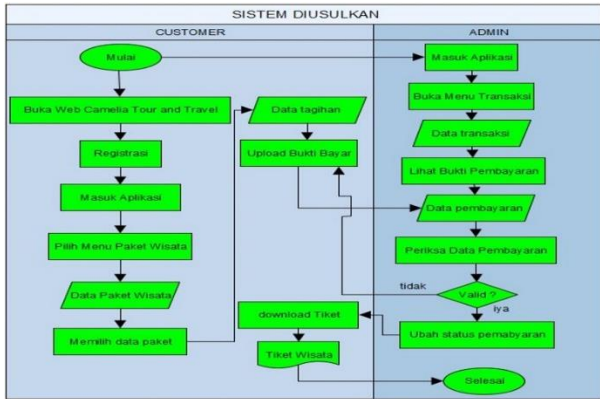


Gambar 2. Analisa Sistem Berjalan

Keterangan : *Flowchart* diatas merupakan *flowchart* yang menggambarkan alur dan prosedur tentang sistem yang berjalan pada *Camelia Tour and Travel* adapun sistem yang berjalan masih menggunakan cara manual atau cara lama. Adapun langkah-langkah prsedurnya sebagai berikut :

- a. Konsumula-mula konsumen membuat data jadwal dan tujuan wisata yang akan dituju lalu diserahkan ke *marketing / Divisi Tour* *Camelia Tour and Travel*.
- b. Selanjutnya setelah data tersebut diserahkan kepada *marketing / divisi tour* yang mempunyai tugas dalam mengarahkan calon konsumen dan akan memeriksa ketersediaan perjalanan wisata yang dipilih sebelumnya oleh konsumen.
- c. Jika data perjalanan yang dipilih tidak tersedia *divisi tour* akan mengarahkan kepada konsumen untuk mengganti tujuan perjalanan wisata akan tetapi jika data perjalanan yang dipilih konsumen tersedia *divisi tour* akan membuat laporan data perjalanan dan diserahkan kepada kasir atau *admin* *Jejak Nusantara Tour and Travel*.
- d. Selanjutnya kasir akan memeriksa biaya dan membuat kwitansi tagihan pembayarannya. Kwitasnsi tersebut lalu diserahkan kepada konsumen untuk melakukan pembayaran.
- e. Setelah konsumen melakukan pembayaran konsumen akan mengirimkan bukti pembayaran kepada *admin* atau kasir *Jejak Nusantara Tour and Travel*.
- f. Selanjutnya setelah *admin* menerima bukti pembayaran *admin* lalu mencetak tiket perjalanan dan diserahkan kepada konsumen.

3.1.2. Flowmap Sistem Yang Diusulkan



Gambar 3. Flowmap Sistem Yang Diusulkan

Keterangan : Flowchart diatas menerangkan skema dari proses transaksi pemesanan tiket perjalanan *tour and travel* pada *Camelia Tour and Travel* dari sistem yang diusulkan oleh penulis. Adapun langkah-langkah prosedurnya sebagai berikut :

- Konsumen membuka aplikasi Jejak Nusantara *Tour and Travel*. Selanjutnya apabila konsumen ingin melakukan pemesanan tiket konsumen harus melakukan registrasi terlebih dahulu dengan mengisi biodata diri.
- Setelah *registrasi* sudah selesai dilakukan konsumen masuk pada menu paket wisata dan memilih paket wisata yang tersedia di *Camelia Tour and Travel*.
- Nantinya setelah konsumen memilih data paket wisata sistem akan secara otomatis menampilkan jumlah tagihan yang harus dibayar.
- Setelah konsumemen melakukan pembayaran konsumen harus melakukan *upload* bukti pembayaran melalui *fitur upload* yang ada pada aplikasi *Camelia Tour and Travel*.
- Selanjutnya *admin* dari *Camelia tour and travel* akan melakukan pemeriksaan terhadap bukti

4. Pembahasan

4.1. Fungsional Sistem dan Tools Pendukung

4.1.1. Hasil Kebutuhan Fungsional Sistem

Fungsional Sistem dalam penelitian ini ialah menganalisa setiap kebutuhan *user* terhadap *fitur* dan fungsi pada aplikasi *Camelia tour and travel*..

Tabel 1. Hasil Kebutuhan Fungsional Sistem

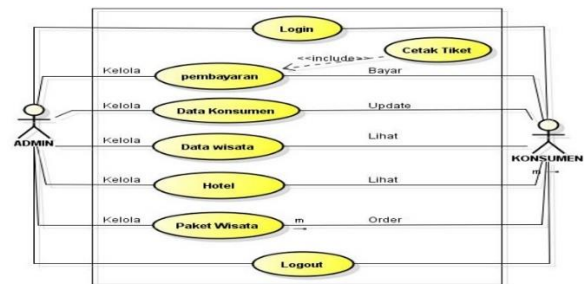
Users	Akses Form
Admin	Form Login
	Form Kelola Data Wisata
	Form Kelola Data Hotel
	Form Kelola Data Pembayaran
	Form Kelola Paket Wisata
	Fitur Logout
Customer	Form Login
	Form Transaksi Pemesanan Tiket
	Fitur Pembayaran
	Form Logout

4.1.2. Tools Pendukung

pembayaran yang di *upload* oleh konsumen jika data *valid admin* akan mengubah status pembayaran konsumen.

- Setelah status pembayaran diubah oleh *admin*, konsumen bisa langsung mencetak tiket perjalanan pada sistem *Camelia Tour and Travel*.

3.2. Desain UML



Gambar 4. Usecase Diagram

Keterangan : Gambar diatas merupakan *usecase diagram* pada sistem informasi *Camelia tour and travel*. Adapun *usecase diagram* merupakan diagram yang di desain khusus untuk mendeskripsikan tentang hak akses dari aktor yang terlibat terhadap sebuah sistem informasi.

3.3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program perintah pada *fitur-fitur* dan fungsi yang ada pada penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman *Php (Preprocessor Hyertext)*. Bahasa *php (Preprocessor Hyertext)* ditulis dengan menggunakan *software macromedia dreamweaver*.

Penulisan kode program tampilan *userinterface* yang ada pada penelitian ini menggunakan *Html (Hypertext Markup Language) html* digunakan untuk membuat desain *userinterface* . sedangkan agar desain tampilan yang dibuat lebih hidup dan rapih maka digunakan *Css (Cassading Syle sheet)* Pengujian Kode Program.

Tools Pendukung adalah kebutuhan yang terkait dengan sumberdaya atau alat yang dipelukan penulis dalam membangun sistem. Adapun kebutuhan Non Fungsional yang diperlukan penulis ialah sebagai berikut:

- Perangkat Keras (*Hardware*) Adapun perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pemesanan GOR *badminton online* berbasis *web* adalah sebagai berikut
 - 1) Komputer : Lenovo Thinkpad T440p
 - 2) RAM : 8GB
 - 3) Harddisk SSD: 125 Gb
 - 4) Koneksi : WIFI, Hotspot.
- Perangkat Lunak (*Software*) Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi pemesanan GOR *Badminton online* berbasis *web* adalah sebagai berikut :
 - 1) Sistem Operasi : Windows 7 64-bit
 - 2) Web Browser : Opera, Uc Browser, Google Chrome, Mozilla Firefox
 - 3) Web Server : XAMPP
 - 4) Tool Pemrograman : Sublime Text, Maccromedia Dreamweaver

- 5) *Tool Edit Image : Corel Draw X7, Adobe Photoshop CS6*

4.2. Hasil Tampilan User interface

4.2.1. Tampilan User Interface halaman Customer



Gambar 5. Userinterface Halaman Utama Pengunjung

Keterangan : Gambar diatas merupakan tampilan *user interface* dari halaman utama pengunjung. Dimana halaman ini akan muncul ketika pengunjung membuka alamat *website* dari *camelia tour and Travel*

4.2.2. Tampilan User Interface Halaman Login Pengunjung



Gambar 6. Userinterface Tampilan Login Penunjang

Keterangan : gambar diatas merupakan tampilan *user interface login* dari *member* atau *customer* dari sistem yang sudah penulis buat dimana untuk masuk kedalam sistem *customer* harus memasukan *username* dan *password* yang sudah dibuat sebelumnya.

4.2.3. Tampilan User interface Halaman Daftar Wisata



Gambar 7. User Interface Tampilan Halaman Data Wisata

Keterangan : Pada gambar diatas merupakan halaman utama dari menu daftar wisata yang tersedia pada *Camelia Tour and Travel*. Halaman ini bertujuan untuk membantu *customer* dari *camelia tour and Travel*.

5. Penutup

Berdasarkan hasil analisis, desain dan pengujian perangkat lunak pada sistem yang penulis buat dapat memberikan kemudahan pada *Camelia Travel* dalam melakukan pengelolaan data operasional usahanya seperti pengelolaan data pelanggan, data wisata, data paket, data hotel dan promosi paket wisata karena sudah terkomputerisasi dan sudah terhubung ke jaringan *internet website* sehingga admin bisa mengelola data usahanya dimanapun dan kapanpun selama terhubung dengan jaringan internet. Serta memudahkan konsumen yang jauh dari lokasi dalam melakukan *reservasi* pemesanan tiket perjalanan wisata secara *online* tanpa perlu datang langsung ke tempat lokasi kantor *Camelia Travel*.

- M. R. Julianti, M. I. Dzulhaq, and A. Subroto, "Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, pp. 92–97, 2019.
- [2] S. Kasus, C. V. Srijaya, D. Priambodo, S. Kom, M. Kom, and D. Ph, "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Tour dan Travel Berbasis Web."
- [3] A. A. Permana, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PT . SECRET," pp. 1–7, 2018.
- [4] T. Informatika, S. Anggrawan, P. Irfan, U. Bumigora, and A. Info, "APLIKASI TOUR AND TRAVEL BERBASIS WEBSITE DAN MOBILE TOUR AND TRAVEL APPLICATION BASED ON WEBSITE AND," vol. 21, no. 1, 2021.
- [5] I. M. Safira and A. Rakhman, "Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Waterfall," pp. 141–147, 2019.
- [6] V. H. Pranatawijaya, N. Noor, K. Sari, P. Bagus, and A. A. Putra, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Mencari Rute Lokasi TRAVEL DI Jurnal Teknologi Informasi Vol 13 No 1 Jurnal Teknologi Informasi Vol 13 No 1," vol. 13, no. 1, pp. 76–82, 2019.
- [7] U. P. Raya, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Mencari Rute Lokasi TRAVEL DI KOTA," no. September, 2021.
- [8] F. Alfian and S. P. Budiarto, "Integrasi Sistem Pariwisata Berbasis Digital Di Pokdarwis Gombengsari Banyuwangi Dengan Metode Waterfall," vol. 8, no. 4, 2021.
- [9] P. Model, V. Controller, P. Sistem, I. Booking, and W. Klangon, "Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework," pp. 119–130.

- [10] N. D. Effendy and J. W Chandra, "Sistem Informasi Penyewaan Pada Barokah Rental Mobil Berbasis Web," *Sist. Inf. Penyewaan Pada Barokah Rent. Mob. Berbas. Web*, 2018.
- [11] N. Y. Ansari and M. Haq, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pemesanan Tiket Pada Po. Panca Sari Tour Dan Travel Sumbawa Berbasis Web," vol. 1, pp. 10–22, 2020.
- [12] Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, and Muhammad Ikhsan, "Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur)," *Media J. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 99–108, 2017.
- [13] M. Z. Ramadan, M. Ugiarto, B. Cahyono, J. B. Tongkok, K. G. Kelua, and K. Timur, "SISTEM E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BASIS DATA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH," vol. 2, no. 1, pp. 288–293, 2017.
- [14] T. Informasi, "Perancangan sistem informasi keuangan boutique," vol. 2, no. 1, 2020.
- [15] F. Rosa and M. R. Fachrizal, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web Pada Adeeva Tour Dan Travel," p. 7, 2019.
- [16] R. Ibrahim and S. Susanti, "SISTEM INFORMASI TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEBSITE PADA PT . AMADA DESTINASI NUSANTARA," vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2021.
- [17] S. Nurazizah, "Rancangan Prototipe Mockup Sistem Informasi Manajemen Pada Biro Travel Uinsa," *Skripsi*, p. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel., 2018.
- [18] K. Wibowo, "Analisa Konsep Object Oriented Programming Pada Bahasa Pemrograman Php," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 3, no. 9, pp. 151–159, 2015.
- [19] A. Dahlan, E. Utami, and E. T. Luthfi, "Perancangan Data Warehouse Perpustakaan Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan Metode Snowflake Schema," *J. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. November, pp. 1907–2430, 2013.
- [20] N. Hidayati, "Pengembangan Sistem Informasi Pembelian Obat Secara Kredit Pada Apotik Dengan Menggunakan Model View Controller (MVC)," *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan ...*, vol. 4, no. September, pp. 457–471, 2020.
- [21] T. H. P. dan H. A. Izma Dyah Fauziani*, "Pembangunan Sistem Informasi Pengadaan Obat Terdistribusi Antar Outlet Berbasis Web Pada Apotek Kimia Farma Bisnis Manager Bandung," pp. 178–183, 2009.
- [22] R. A. Girsang, A. S. S, and S. K. M. Kom, "Aplikasi Ticketing Berbasis Website di [1] M. R. Julianti, M. I. Dzulhaq, and A. Subroto, "Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, pp. 92–97, 2019.
- [2] S. Kasus, C. V Srijaya, D. Priambodo, S. Kom, M. Kom, and D. Ph, "Rancang Bangun Sistem Informasi Reservasi Tour dan Travel Berbasis Web."
- [3] A. A. Permana, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEUANGAN PADA PT . SECRET," pp. 1–7, 2018.
- [4] T. Informatika, S. Anggrawan, P. Irfan, U. Bumigora, and A. Info, "APLIKASI TOUR AND TRAVEL BERBASIS WEBSITE DAN MOBILE TOUR AND TRAVEL APPLICATION BASED ON WEBSITE AND," vol. 21, no. 1, 2021.
- [5] I. M. Safira and A. Rakhman, "Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Waterfall," pp. 141–147, 2019.
- [6] V. H. Pranatawijaya, N. Noor, K. Sari, P. Bagus, and A. A. Putra, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Mencari Rute Lokasi Travel Di Jurnal Teknologi Informasi Vol 13 No 1 Jurnal Teknologi Informasi Vol 13 No 1," vol. 13, no. 1, pp. 76–82, 2019.
- [7] U. P. Raya, "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS Mencari Rute Lokasi Travel Di Kota," no. September, 2021.
- [8] F. Alfian and S. P. Budiarto, "Integrasi Sistem Pariwisata Berbasis Digital Di Pokdarwis Gombongsari Banyuwangi Dengan Metode Waterfall," vol. 8, no. 4, 2021.
- [9] P. Model, V. Controller, P. Sistem, I. Booking, and W. Klangon, "Penerapan Model View Controller (MVC) Dengan Framework," pp. 119–130.
- [10] N. D. Effendy and J. W Chandra, "Sistem Informasi Penyewaan Pada Barokah Rental Mobil Berbasis Web," *Sist. Inf. Penyewaan Pada Barokah Rent. Mob. Berbas. Web*, 2018.
- [11] N. Y. Ansari and M. Haq, "Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Pemesanan Tiket Pada Po. Panca Sari Tour Dan Travel Sumbawa Berbasis Web," vol. 1, pp. 10–22, 2020.
- [12] Tarmin Abdulghani, Lalan Jaelani, and Muhammad Ikhsan, "Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Berbasis Website (Study Kasus Marissa Holiday Cianjur)," *Media J. Inform.*, vol. 9, no. 2, pp. 99–108, 2017.
- [13] M. Z. Ramadan, M. Ugiarto, B. Cahyono, J. B. Tongkok, K. G. Kelua, and K. Timur, "SISTEM E-LEARNING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BASIS DATA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH," vol. 2, no. 1, pp. 288–293, 2017.
- [14] T. Informasi, "Perancangan sistem informasi keuangan boutique," vol. 2, no. 1, 2020.
- [15] F. Rosa and M. R. Fachrizal, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web Pada Adeeva Tour Dan Travel," p. 7, 2019.
- [16] R. Ibrahim and S. Susanti, "SISTEM INFORMASI TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEBSITE PADA PT . AMADA DESTINASI NUSANTARA," vol. 2, no. 1, pp. 20–25, 2021.
- [17] S. Nurazizah, "Rancangan Prototipe Mockup Sistem Informasi Manajemen Pada Biro Travel

- Uinsa,” *Skripsi*, p. Surabaya. Universitas Islam Negeri Sunan Ampel., 2018.
- [18] K. Wibowo, “Analisa Konsep Object Oriented Programming Pada Bahasa Pemrograman Php,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 3, no. 9, pp. 151–159, 2015.
- [19] A. Dahlan, E. Utami, and E. T. Luthfi, “Perancangan Data Warehouse Perpustakaan Perguruan Tinggi XYZ Menggunakan Metode Snowflake Schema,” *J. Teknol. Inf.*, vol. 8, no. November, pp. 1907–2430, 2013.
- [20] N. Hidayati, “Pengembangan Sistem Informasi Pembelian Obat Secara Kredit Pada Apotik Dengan Menggunakan Model View Controller (MVC),” *J-SAKTI (Jurnal Sains Komput. dan ...)*, vol. 4, no. September, pp. 457–471, 2020.
- [21] T. H. P. dan H. A. Izma Dyah Fauziani*, “Pembangunan Sistem Informasi Pengadaan Obat Terdistribusi Antar Outlet Berbasis Web Pada Apotek Kimia Farma Bisnis Manager Bandung,” pp. 178–183, 2009.
- [22] R. A. Girsang, A. S. S, and S. K. M. Kom, “Aplikasi Ticketing Berbasis Website di Primajasa Website Ticketing Application in Primajasa.”
- [23] D. B. S. Sri Rejeki, “Sistem Informasi Jasa Pelayanan Mobil Pariwisata Menggunakan Metode Rad,” *Fak. Ilmu Komputer-Universitas Bhayangkara Jakarta Raya*, vol. 8719, no. 2006, pp. 183–192, 2017.
- [24] D. Ardian, P. D. Larasati, and A. Irawan, “Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Java Netbeans dan MySQL pada Perusahaan Dean’s Car Rent,” *Appl. Inf. Syst. Manag.*, vol. 1, no. 1, 2018.
- [25] K. Anwar, L. D. Kurniawan, M. I. Rahman, and N. Ani, “Aplikasi Marketplace Penyewaan Lapangan Olahraga Dari Berbagai Cabang Dengan Metode Agile Development,” *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 9, no. 2, pp. 264–274, 2020.
- [26] F. K. Putra, “Disain Database Untuk Pengelolaan Data Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Pada Institut Agama Islam Negeri (Iain) Batusangkar,” *J. Simtika*, vol. 2, no. 1, pp. 60–65, 2019.
- [27] U. Fadilah, W. W. Winarno, and A. Amborowati, “Perancangan Data Warehouse Untuk Sistem Akademik STMIK Kadiri,” *Sisfotenika*, vol. 6, no. 2, pp. 217–228, 2016.
- [28] M. V. Polignano, “Pengaruh Budaya Organisasi dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [29] A. N. Cahyanti and B. E. Purnama, “Pembangunan Sistem Informasi Manajemen Puskesmas Pakis Baru Nawangan,” *Speed J. – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 4, pp. 17–21, 201.