

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN  
WISATA DI PT. GANESHA INDO KREATIF**

**TUGAS AKHIR**

Disusun sebagai salah satu syarat untuk mengambil Tugas Akhir,  
di Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pasundan Bandung

oleh :

Widjna Dwi Rizqi

NRP : 153040164



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG  
OKTOBER 2018**

## **LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

Telah disetujui dan disahkan Proposal Tugas Akhir, dari :

Nama : Widjna Dwi Rizqi

Nrp : 153040164

Dengan judul :

**“PERANCANAAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN WISATA DI PT.  
GANESHA INDO KREATIF”**

Mengetahui,  
Bandung, 6 Oktober 2018

Koordinator TA,

( Sali Alas M, S.ST, M.Kom )

Pernyataan Kesiediaan Pembimbing :

Bandung, 6 Oktober 2018  
Pembimbing Utama

(Ir. R. Djunaedy Sakam, M.T)

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan Tugas Akhir yang saya susun sebagai syarat untuk memenuhi syarat kelulusan Program Sarjana Strata 1 pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan Bandung, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan Tugas Akhir yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan Tugas Akhir ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi, termasuk pencabutan gelar akademik yang saya sandang sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Bandung, 6 Oktober 2018  
Yang membuat pernyataan,

( **Widjna Dwi Rizqi** )  
NRP. 15.304.0164



## ABSTRAK

PT. Ganesha Indo Kreatif, Perusahaan ini merupakan sebuah Perusahaan keluarga yang bergerak dalam bidang jasa perjalanan wisata, nama jasa perjalanan wisata yang bergerak sekarang adalah Indopediatour yang sudah jalan lebih 1,5 tahun. Indopediatour menyediakan jasa *Tour* dan *Travel* yang lengkap untuk memenuhi setiap kebutuhan *travelers* dengan kualitas terbaik mulai dari Hotel, Tempat Wisata, dan Paket-paket perjalanan wisata untuk Bandung dan daerah lainnya. Berdasarkan penelitian di IndopediaTour, peneliti menemukan masalah dalam kegiatan perusahaan yaitu adanya ketidakpuasan konsumen terhadap pelayanan yang diberikan perusahaan. Permasalahan tersebut diduga karena perusahaan belum sepenuhnya melakukan bauran pemasaran jasa secara optimal.

Seperti yang kita ketahui di dalam Perusahaan keluarga dibutuhkan perencanaan suksesi untuk meneruskan Perusahaan tersebut. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Teknik sampel menggunakan teknik purposive sampling. Metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik wawancara.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hubungan hukum antara perusahaan jasa perjalanan IndopediaTour dan konsumen merupakan hubungan untuk melakukan pekerjaan berupa jasa pelayanan perjalanan. Hubungan hukum tersebut lahir dari adanya perjanjian diantara perusahaan jasa perjalanan Indopediatour dan konsumennya, yang menimbulkan ikatan berupa hak, kewajiban, dan perencanaan.

**Kata Kunci :** Informasi, Produk, Perencanaan, Perjalanan Wisata

## ABSTRACT

PT. Ganesha Indo Kreatif, This company is a family company engaged in tourist travel services, the name of travel services that move seakarang is Indopediatour that has been running more 1.5 years. Indopediatour provides complete Tour and Travel services to meet every travelers needs with the best quality ranging from Hotel, Places and Travel Packages to Bandung and other areas. Based on research in IndopediaTour, researchers found problems in the company's activities that is the dissatisfaction of consumers to the services provided by the company. The problem is allegedly because the company has not fully mixed the marketing of services optimally.

As we know in the Family Company, a succession planning is required to continue the Company. This research uses qualitative method. The sample technique used purposive sampling technique. Methods of data collection using interview techniques.

The result of the research shows that the legal relationship between IndopediaTour travel company and consumer is a relation to doing work in the form of travel service. The legal relationship was born out of an agreement among Indopediatour travel companies and their customers, which led to bonds of rights, obligations and planning.

**Keywords:** Information, Products, Planning, Travel



## KATA PENGANTAR

Ucapan dan rasa syukur penulis layangkan ke hadirat Ilahi Robbi, yang telah berkenan menguatkan penulis untuk membuat Laporan Tugas Akhir dengan judul “PERANCANAAN SISTEM INFORMASI PERJALANAN WISATA DI PT. GANESHA INDO KREATIF”.

Adapun penulisan laporan ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat keikutsertaan pada matakuliah KUALIFIKASI PENELITIAN (IF165602), di Program Studi Teknik Informatika Universitas Pasundan.

Penulis menyadari laporan ini dapat terwujud berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak. Maka pada kesempatan ini penulis sampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuan yang penulis terima baik secara moril maupun materil, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini kepada :

1. Calon pembimbing, bapak Ir. R. Djunaedy Sakam, M.T.
2. Kepada Orang Tua tersayang, dan keluarga yang selalu memberikan motivasi serta do'anya dalam pembuatan tugas akhir ini.
3. Koordinator Tugas Akhir dan Ketua Kelompok Keilmuan serta seluruh civitas akademika Teknik Informatika di UNIVERSITAS PASUNDAN BANDUNG, yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menimba ilmu.
4. Kepada teman-teman seperjuangan Universitas Pasundan Bandung yang tidak bisa semua penulis sebutkan.

Tiada gading yang tak retak, tiada gelombang tanpa ombak, segala kesalahan merupakan kelemahan dan kekurangan penulis. oleh karena itu, penulis harapkan kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga penulisan laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi perkembangan ilmu Teknologi dimasa yang akan datang.

Bandung, 6 Oktober 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
DAFTAR ISI .....	ii
DAFTAR TABEL.....	viv
DAFTAR GAMBAR .....	vii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
DAFTAR SIMBOL .....	x
BAB I PENDAHULUAN .....	1-1
1.1 Latar Belakang .....	1-1
1.2 Perumusan Masalah .....	1-1
1.3 Tujuan Tugas Akhir .....	1-2
1.4 Lingkup Tugas Akhir .....	1-2
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir .....	1-2
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir .....	1-4
BAB 2 LANDASAN TEORI .....	2-1
2.1 Sistem .....	2-1
2.1.2 Informasi .....	2-1
2.1.3 Sistem Informasi .....	2-1
2.2 Konsep Dasar Informasi .....	2-1
2.3 Perjalanan Pariwisata .....	2-3
2.3.1 Pengelolaan Pariwisata .....	2-3
2.4 Pengertian Perencanaan .....	2-4
2.5 Website .....	2-5
2.6 Stage <i>Structured System Analysis and Design Method</i> (SSADM) .....	2-5
2.6.1 Teknik <i>Structured System Analysis and Design Method</i> (SSADM) .....	2-5
2.6.2 Model Stage <i>Structured System Analysis and Design Method</i> (SSADM).....	2-6
2.7 Perencanaan Basis Data .....	2-7
2.8 DFD .....	2-9
2.8.1 Fungsi DFP atau Fungsi Data Flow Diagram .....	2-10
2.9 Model Data .....	2-10
2.10 Flow Map.....	2-11
2.11 Tipe Entitas .....	2-11
2.12 Tipe Hubungan.....	2-12
2.13 Atribut.....	2-12
2.13.1 Kunci .....	2-12
2.14 Hubungan Entitas Diagram.....	2-13

2.15 Database Management System (DBMS) .....	2-13
2.16 Studi Pustaka.....	2-14
<b>BAB 3 PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS SISTEM .....</b>	<b>3-1</b>
3.1 Kerangka Tugas Akhir .....	3-1
3.2 Skema Analisis .....	3-3
3.3 Struktur Organisasi .....	3-6
3.3 Visi dan Misi .....	3-6
3.5 Status Penugasan Perjalanan Wisata .....	3-6
3.6 Analisis Kebutuhan Informasi .....	3-7
3.7 Sistem Pengelola Basis Data( <i>Database Management System</i> ) .....	3-7
3.8 Alur Kerja Layanan Perjalanan.....	3-8
3.8.1 Analisis Prosedur .....	3-11
3.8.2 <i>Requirement Analysis</i> .....	3-11
3.8.3 <i>Requirement Specification</i> .....	2-6
3.9 Aliran Dokumen .....	3-9
3.10 Hasil Perbandingan Terhadap Perjalanan Wisata .....	3-10
<b>BAB 4 PERANCANGAN .....</b>	<b>4-1</b>
4.1 Perancangan Spesifikasi Kebutuhan SI Layanan Perjalanan Wisata .....	4-1
4.1.1 Lingkup Sistem Informasi.....	4-1
4.1.2 Identifikasi Data Flow Diagram Indopedia Tour .....	4-1
4.1.3 Deskripsi Input/Output Data Store.....	4-4
4.2 Perancangan Basis Data.....	4-5
4.2.1 Perancangan Model Konseptual.....	4-5
4.2.2 Model Lengkap Layanan Perjalanan Wisata (ERD).....	4-5
4.2.3 Penetapan Entity .....	4-6
4.2.4 Data Store (Pemodelan Data).....	4-6
4.3 Perancangan Layout Layanan Perjalanan Wisata .....	4-8
4.4 Penanggung Jawab Prosedur Layanan Perjalanan .....	4-8
<b>BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>5-1</b>
5.1 Kesimpulan .....	5-1
5.2 Saran .....	5-1
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Identifikasi Pelayanan Perjalanan .....	3-4
Tabel 3.2 Prosedur Pengelolaan Layanan Perjalanan .....	3-5
Tabel 3.3 Prosedur Laporan Akhir .....	3-5
Tabel 3.4 Hasil <i>Requirment Analysis</i> .....	3-11
Tabel 3.5 Hasil <i>Requirment Spesification</i> .....	3-12
Tabel 4.1 Deskripsi Input/Output Data Store .....	4-4
Tabel 4.2 <i>Entity Set</i> .....	4-6
Tabel 4.3 Daftar Customer .....	4-6
Tabel 4.4 Daftar Admin .....	4-7
Tabel 4.5 Daftar Tempat Wisata .....	4-7
Tabel 4.6 Daftar Hotel .....	4-8
Tabel 4.7 Daftar Travel .....	4-8
Tabel 4.8 Daftar Transaksi.....	4-9
Tabel 4.9 Transaksi Paket Wisata .....	4-11
Tabel 4.10 Transaksi Hotel .....	4-11
Tabel 4.11 Transaksi Tempat Wisata.....	4-11
Tabel 4.12 Penanggung Jawab Prosedur Layanan Perjalanan Wisata .....	4-25

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metedologi Tugas Akhir .....	1-4
Gambar 2.2 <i>Modules and Stage SSDM</i> .....	2-7
Gambar 2.3 <i>Entity Types</i> .....	2-9
Gambar 2.4 Analisis <i>Relations Types</i> .....	2-10
Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir (1) .....	3-7
Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir (2).....	3-7
Gambar 3.2 Skema Analisis .....	3-7
Gambar 3.3 Struktur Organisasi .....	3-7
Gambar 3.4 <i>Work Flow</i> Pendaftaran Layanan Perjalanan .....	3-10
Gambar 3.5 <i>Work Flow</i> Memilih Tujuan atau Paket Wisata dan Pembayaran .....	3-10
Gambar 3.6 Struktur Organisasi .....	3-7
Gambar 3.7 <i>Flowmap</i> Pendaftaran Perjalanan Wisata.....	3-7
Gambar 3.8 <i>Flowmap</i> Data Pemesanan Perjalanan Wisata .....	3-7
Gambar 3.9 <i>Flowmap</i> Hasil Laporan Akhir.....	3-7
Gambar 3.10 Hasil Pencarian di <a href="https://www.tourbandung.com">https://www.tourbandung.com</a> .....	3-7
Gambar 3.11 Hasil Pencarian di <a href="http://www.kingstourtravel.com/bandung/">http://www.kingstourtravel.com/bandung/</a> .....	3-7
Gambar 3.12 Hasil Pencarian di <a href="https://rajatourbandung.com/homepage/">https://rajatourbandung.com/homepage/</a> .....	3-7
Gambar 4.1 Diagram Konteks .....	4-1
Gambar 4.2 <i>Data Flow</i> Diagram Level 1 Daftar Layanan Perjalanan.....	4-2
Gambar 4.3 <i>Data Flow Diagram</i> Input Data <i>Level 2</i> Mendaftar Layanan Perjalanan .....	4-2
Gambar 4.4 <i>Data Flow Diagram</i> Input Data <i>Level 2</i> Perjalanan Wisata .....	4-3
Gambar 4.5 <i>Data Flow Diagram</i> Input Data <i>Level 2</i> Laporan Akhir .....	4-5
Gambar 4.6 <i>Entity Diagram</i> (ERD) .....	4-7
Gambar 4.7 Login Customer.....	4-12
Gambar 4.8 Daftar Customer .....	4-13
Gambar 4.9 Halaman Home Pada Website.....	4-13
Gambar 4.10 Halaman Input Hotel .....	4-14
Gambar 4.11 Halaman Input Tempat Wisata.....	4-14
Gambar 4.12 Halaman Input Hotel atau <i>Custom</i> Untuk Paket Wisata .....	4-15
Gambar 4.13 Halaman Input Tempat Wisata atau <i>Custom</i> Untuk Paket Wisata .....	4-15
Gambar 4.14 Halaman Input Tempat Wisata Malam Untuk Paket Wisata.....	4-16
Gambar 4.15 Halaman Hasil Pemilihan Paket Wisata dan Jenis Transportasi .....	4-16
Gambar 4.16 Halaman Pembayaran Hotel.....	4-17
Gambar 4.17 Halaman Pembayaran Tempat Wisata .....	4-17
Gambar 4.18 Halaman Pembayaran Paket Wisata.....	4-18

Gambar 4.19 Halaman Halaman <i>History</i> Customer.....	4-19
Gambar 4.20 Halaman Admin Pemantauan Tabel Data Customer.....	4-20
Gambar 4.21 Halaman Admin Pemantauan Tabel Hotel dan Transaksi.....	4-21
Gambar 4.22 Halaman Admin Pemantauan Tabel Tempat Wisata dan Transaksi .....	4-22
Gambar 4.23 Halaman Admin Pemantauan Tabel Travel dan Transaksi .....	4-23
Gambar 4.24 Halaman Laporan Akhir.....	4-24



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Wawancara .....	L-1
Lampiran B Cover Indopedia Tour .....	L-2
Lampiran C Alat GPS Untuk Mobil .....	L-3
Lampiran D Ruang Kerja Indopedia Tour .....	L-3
Lampiran E Laporan Perusahaan .....	L-4
Lampiran F Salah Satu Fasilitas Transportasi Untuk Paket Wisata.....	L-4

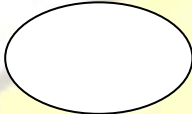




## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Diagram Konteks

Dibawah ini merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran diagram konteks.

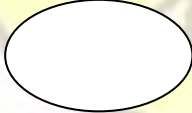
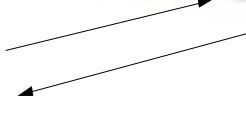

Tabel iii. Simbol Diagram Konteks


No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Proses	Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, dan komputer.
2.		Data Flow (arus data)	Menunjukkan arus dari proses.
3.		Entity	Menunjukkan entitas/entity.

### 2. Simbol Data Flow Diagram (DFD)

Dibawah ini merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *data flow diagram* (DFD).

Tabel iv. Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

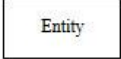
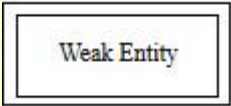
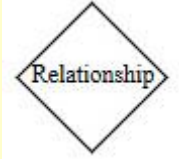

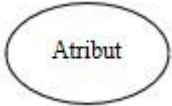

No.	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1.		Proses	Menunjukkan kegiatan/kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, dan komputer.
2.		Data Flow (arus data)	Menunjukkan arus dari proses.
3.		Data Store	Simpanan data pada komputer.

4.		Entity	Menunjukkan entitas/entity.
----	---	--------	-----------------------------

### 3. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)


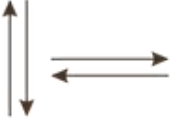









Dibawah ini merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *entity relationship diagram* (ERD).

Tabel v. Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

No.	Simbol	Keterangan
01.		<b>Entitas</b> adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
02.		<b>Weak Entity</b> adalah sebuah entitas yang keberadaannya sangat bergantung kepada entitas lain. Jika entitas itu dihapus atau hilang, maka sudah dipastikan weak entity juga akan hilang. Secara umum weak entity tidak memiliki primary key.
03.		<b>Relationship</b> menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
04.		<b>Identifying Relationship</b> adalah ketika adanya sebuah baris dalam sebuah tabel anak tergantung pada baris pada tabel induk. Secara formal, yang “benar” cara untuk melakukannya adalah dengan membuat bagian kunci asing yang primary key anak. Tapi hubungan logis adalah bahwa anak tidak bisa ada tanpa orang tua.
05.		<b>Atribut</b> berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).
06.		<b>Garis</b> adalah sebagai penghubung antara relasi dengan entitas, relasi dan entitas dengan atribut.

### 4. Simbol *Work Flow*

Dibawah ini merupakan tabel yang mendeskripsikan simbol-simbol yang digunakan dalam penggambaran *Work Flow* (Alur Kerja).

No.	Simbol	Keterangan
01.		Simbol untuk permulaan (start/mulai) atau akhir (stop/selesai) dari suatu kegiatan, disebut dengan <b>Terminator Symbol</b> .
02.		Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga <b>Connecting Line</b> .
03.		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer, biasanya disebut sebagai simbol Proses atau <b>Processing Symbol</b> .
04.		Simbol ini menyatakan inputan/masukan berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output yang dicetak ke kertas, biasanya disebut <b>simbol dokumen</b> .
05.		Menggambarkan dokumen beserta rangkapnya atau beberapa dokumen, disebut sebagai berkas atau <b>Multi Documents</b> .
06.		Menggambarkan simbol keluar-masuk atau penyambungan proses dalam lembar/halaman yang sama, disebut sebagai <b>Connector Symbol</b> .
07.		Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada, disebut sebagai <b>Decision Symbol</b> .
08.		Simbol penyimpanan ke database atau storage, biasanya disebut dengan <b>Database Symbol</b> .
09.		Simbol untuk memasukkan data secara manual on-line keyboard disebut sebagai <b>Simbol Manual Input</b> .
10.		Simbol yang menunjukkan pengolahan secara manual atau operasi manual yang tidak dilakukan oleh komputer, disebut sebagai <b>Manual Operation Symbol</b> .
11.		Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya, disebut sebagai <b>Input-Output Symbol</b> .

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisis mengenai teori-teori dasar yang relavan dan terkait dengan sibjek dan permasalahan yang mendasari pembuatan tugas akhir.

#### **2.1 Sistem**

Menurut Murdick, R. G, sistem adalah seperangkat elemen-elemen yang membentuk suatu kumpulan dari berbagai prosedur atau berbagai bagan pengolahan untuk mencari sebuah tujuan bersama dengan cara mengoperasikan data maupun barang untuk menghasilkan suatu informasi.

##### **2.1.2 Informasi**

Menurut Davis mengemukakan bahwa informasi adalah data yang telah diolah sehingga memiliki bentuk yang berarti dan bermanfaat bagi penerimanya. Yaitu untuk dapat digunakan dalam pengambilan keputusan, baik untuk saat ini atau di masa yang akan datang.

##### **2.1.3 Sistem Informasi**

Sistem informasi merupakan penggabungan antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang mendukung operasi dan manajemen untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi, Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk menangkap, menyebarkan, menyimpan, memperoleh, memanipulasi, dan menampilkan informasi untuk mendukung sistem kerja.

#### **2.2 Konsep Dasar Informasi**

Informasi di dalam sebuah perusahaan yang sangat penting untuk mendukung kelangsungan perkembangannya, sehingga terdapat alasan bahwa informasi sangat dibutuhkan bagu sebuah perusahaan Akibat kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu perusahaan akan mengalami ketidakmampuan mengontrol sumber daya, sehingga dalam mengambil keputusan-keputusan strategis sangat terganggu, yang pada akhirnya akan mengalami kesalahan dalam bersaing

#### **2.3 Perjalanan Wisata**

Menurut KBBI perjalanan pariwiata, pelancongan, turisme adalah kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi. Pariwisata adalah salah satu jenis industri baru yang mampu mempercepat pertumbuhan ekonomi dan penyediaan lapangan kerja, peningkatan penghasilan, standar hidup serta menstimulasi sektor-sektor produktif lainnya. Selanjutnya, sebagai sektor yang kompleks, pariwisata juga merealisasi industri-industri klasik seperti industri kerajinan tangan dan cinderamata, penginapan dan transportasi, Prof. Salah Wahab dalam Oka A.Yoeti (1996:116). [SAL96]



### 2.3.1 Pengelolaan Pariwisata

Pengelolaan (manajemen) sistem pariwisata memerlukan pembahasan yang komprehensif dan detail, yang layak untuk menjadi sebuah buku tersendiri. Dalam pembahasan ini manajemen hanya akan dibahas dalam beberapa aspeknya saja. Pengelolaan (manajemen), menurut Leiper (1990:256), merujuk kepada seperangkat peranan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang atau bisa juga merujuk kepada fungsi-fungsi yang melekat pada peran tersebut. [LEI90]

### 2.4 Pengertian Perencanaan

Perencanaan adalah suatu proses pemilihan dan pemikiran yang menghubungkan fakta-fakta berdasarkan asumsi-asumsi yang berkaitan dengan masa datang dengan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan tertentu yang diyakini diperlukan untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu dan menguraikan bagaimana pencapaiannya. Dan menurut Ahli Kusmiadi (1995), Perencanaan adalah proses dasar yang kita gunakan untuk memilih tujuan-tujuan dan menguraikan bagaimana cara pencapaiannya. [KUS95]

Fungsi perencanaan:

1. Menjelaskan secara tepat tujuan-tujuan serta cara-cara mencapai tujuan.
2. Sebagai pedoman bagi semua orang yang terlibat dalam organisasi pada pelaksanaan rencana yang telah disusun.
3. Merupakan alat pengawasan terhadap pelaksanaan program.
4. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas penggunaan segala sumber daya yang dimiliki organisasi.
5. Memberikan batas-batas wewenang dan tanggung jawab setiap pelaksanaan, sehingga dapat meningkatkan kerja sama/koordinasi.

### 2.5 Website

Menurut Hakim Lukmanul, 2004. *website* merupakan fasilitas internet yang menghuungkan dokumen dalam lingkup local maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page* dan *link* dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain, baik diantara *page* yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. *Pages* diakses dan dibaca melalui *browser*. [HAM04].

Berdasarkan sifatnya, suatu *website* dibagi menjadi dua yakni:

#### 1. Website Statis

Web halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan dilakukan secara manual dengan mengubah kode. Informasinya merepukan informasi satu arah, yakni berasal dari pemilik *software* nya saja, hanya bisa di *update* oleh pemiliknya saja

## 2. *Website Dinamis*

Merupakan *web* yang halaman selalu *update*, biasanya terdapat halaman *backend* (halaman administrator) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten.

*Web* dinamis membutuhkan database untuk menyimpan. (Bahar, 2013).

### 2.6 *Structured System Analysis and Design Method*

*The Structured System Analysis and Design Method* (SSADM) adalah metode pendekatan sistem untuk menganalisis dan mendesain sebuah sistem informasi. SSADM muncul karena kebutuhan akan penggunaan teknologi pada Badan Pusat Telekomunikasi di Inggris yang merupakan kantor pemerintahan pada tahun 1980.

Keunggulan dalam menggunakan metode ini adalah SSADM menyediakan kerangka kerja yang lengkap untuk meng-capture dan menganalisa kebutuhan serta membuat spesifikasi desain sistem.

SSADM mampu menjamin spesifikasi SI yang akan dibangun didefinisikan dengan tepat dan termonitor. SSADM merupakan metode yang fleksibel dan mudah beradaptasi dengan berbagai macam lingkungan pengembangan karena dilengkapi dengan panduan pendukung yang dapat digunakan meng-customize metodenya.

SSADM merupakan metode yang banyak digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem dan mempunyai 3 fitur penting yaitu struktur, teknik dan dokumentasi. Oleh karena itu, SSADM dipilih untuk petunjuk dalam melaksanakan penelitian. [GOO95]

#### 2.6.1 *Teknik Structured System Analysis and Design Method*

Tiga teknik yang paling penting yang digunakan dalam SSADM adalah:

##### 1. *Logical Data Modelling*

Struktur yang mendasari sistem data, yang merupakan proses identifikasi, pemodelan dan mendokumentasikan bagaimana data bergerak disekitar sistem informasi. Data Flow Modelling meneliti proses/ kegiatan yang mengubah data dari suatu bentuk ke bentuk lainnya. Data storage (yang menyimpan atau memiliki data), eksternal entity (yang mengirim data kedalam sistem atau menerima data dari sistem), data flow (rute/alur dimana data dapat mengalir)

##### 2. *Data Flow Modelling*

Bagaimana data mengalir masuk dan keluar sistem dan ditransformasikan dalam sistem yang merupakan proses identifikasi, pemodelan dan mendokumentasikan kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi setiap entitas dan urutan dimana peristiwa ini terjadi.

##### 3. *Entity Modelling*

Bagaimana data sistem diubah oleh peristiwa dari waktu ke waktu, yang merupakan proses identifikasi, pemodelan dan mendokumentasikan peristiwa-peristiwa yang mempengaruhi setiap entitas dan urutan dimana peristiwa ini terjadi.

### 2.6.2 Model Stage Structured System Analysis and Design Method

SSADM terdiri dari 5 modul, setiap modul memiliki beberapa *stage*, dan setiap *stage* memiliki beberapa langkah. Dibawah ini merupakan 5 modul utama dalam SSADM, yaitu :

#### 1. *Fasibility Study*

Pada tahap ini akan ditentukan kelayakan suatu proyek yang diberikan, Pertimbangannya ada 4 yaitu:

- a. Apakah secara Teknik proyek bisa dikerjakan.
- b. Keuangan, apakah secara bisnis proyek bisa dilaksanakan.
- c. Organisasi, apakah *system* baru akan kompatibel dengan praktek-praktek dan kemampuan sumber daya yang ada pada perusahaan.
- d. Etika, adalah dampak dari *system* baru apakah bisa diterima secara social.

#### 2. *Requirement Analysis*

Pada tahap ini terbagi menjadi 2, penjelasannya sebagai berikut:

##### a. *Investigation Of Current Environment*

merupakan tahapan yang paling penting dalam SSADM. Pengembangan harus mengetahui kondisi *system* yang lama meskipun *system* yang baru sudah didefinisikan arah pembentukan terhadap kondisis *system* yang lama.

Tahap ini dilakukan observasi, wawancara, penyebaran questioner dan mengumpulkan setiap dokumen-dokumen terkait dengan *system*. Tujuannya adalah untuk melakukan analisis pada *system* lama terkait bagaimana prosedur-prosedur pada system lama dilakukan, dokumen-dokumen terkait yang digunakan apa saja, sehingga akan diketahui kelemahan-kelemahan yang mungkin saja muncul pada *system* lama.

##### b. *Business System Option*

Setelah melakukan analisis terhadap *system* lama, maka analis harus menentukan kebutuhan dan desain untuk *system* baru. Selain itu ide-ide untuk *system*

baru di definisikan. Sehingga nanti dari ide-ide tersebut akan dipilih beberapa atau semua ide yang akan diterapkan di *system* baru.

### 3. *Requirement Spesification*

Merupakan tahap yang paling kompleks di SSADM. Tahap ini merupakan pengembangan dari tahap 1 dengan membuat sebuah kerangka bisnis yang akan dipilih, analisis harus mengembangkan *system* dengan spesifikasi yang logis. Spesifikasi ini tidak menjelaskan bagaimana mengenai implementasi *system* tetapi menjelaskan apa yang dilakukan oleh *system*.

### 4. *Logical System Spesification*

Pada tahap ini terbagi menjadi 2 tahap yaitu:

#### a. *Technical System Option*

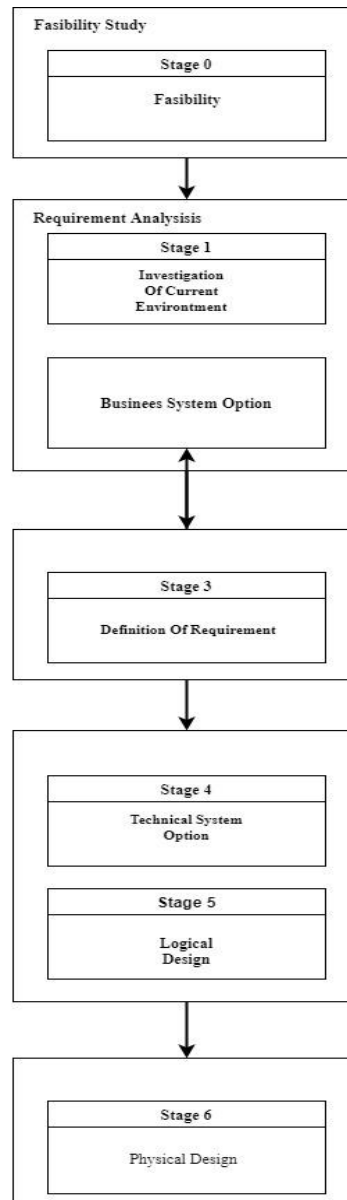
Merupakan tahapan awal yang mendekati implementasi secara fisik atas *system* baru. Sama halnya dengan *Business System Option*, pada tahap ini membahas sejumlah pilihan untuk implementasi *system* baru. Aspek ini mempertimbangkan arsitektur perangkat keras, perangkat lunak, biaya pelaksanaan proyek dan staf yang diperlukan.

#### b. *Logical Design*

Pada tahapan sebelumnya membahas mengenai detail implenentasi *system*. Berbeda pada tahapan ini, menekankan terhadap desain fisik antarmuka yang menceritakan interaksi manusia dan *system*.

### 5. *Physical Design*

Merupakan tahapan terakhir pada SSADM. Pada tahapan ini memperlihatkan setiap spesifikasi logis yang telah dibuat dalam bentuk nyata berupa perangkat lunak. Tahap ini merupakan tahapan sangat teknis dan merupakan gambaran sederhana dari *system* baru. Produk dari tahapan ini adalah desain fisik yang lengkap berupa perangkat lunak yang dibangun berdasarkan spesifikasi *system* perangkat keras dan aplikasi yang dibuat sesuai standar yang telah ditetapkan.



Gambar 2.2 Modules and Stage SSADM

## 2.7 Perencanaan Basis Data

Perencanaan basis data menurut Fatansyah, Basis Data Revisi 2. adalah kegiatan pengaturan yang memungkinkan tahap-tahap dalam aplikasi basis data dapat diwujudkan secara efisien dan secara efektif mungkin. Tahap perencanaan basis data juga harus menjelaskan: [FAT01]

1. **Mission statement** dari proyek basis data. *Mission statement* ini menjelaskan tujuan utama aplikasi basis data, juga membantu menjelaskan tujuan proyek basis data, dan menyediakan maksud yang lebih jelas dalam pembuatan aplikasi basis data secara efektif dan efisien. Dengan merumuskan apa sebenarnya yang menjadi tujuan dari proyek basis data ini diharapkan dapat memfokuskan pekerjaan pada tahap selanjutnya.

2. **Mission objectives.** Selain merumuskan tujuan dari sebuah proyek basis data diperhatikan juga mengenai tugas apa saja yang harus didukung oleh basis data tersebut. Setiap *mission objective* akan menjelaskan tugas tertentu yang harus didukung oleh basis data, dengan asumsi jika basis data mendukung *mission objectives*, maka *mission statement* nya juga akan.

## 2.8 Data Flow Diagram

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu alat yang menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menggambarkan arus data sistem yang mengalir dari satu bagian ke bagian yang lain di dalam sebuah sistem.

Pengertian DFD menurut Muhammad Musligudin dan Oktafianto 2016 adalah: diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan". [MM16].

Adapun Bentuk Bentuk DFD, yaitu sebagai berikut :

1. Diagram Arus Data Fisik, yaitu diagram dengan penekanan menggambar bagaimana proses-proses dari sistem diterapkan, termasuk proses-proses manual dan biasanya digunakan untuk menggambarkan sistem yang lama.
2. Diagram Arus Data Logika, lebih tepat digunakan untuk menggambarkan sistem usulan yang di mana penekanannya hanya pada logika dari kebutuhan-kebutuhan sistem.

DFD meruakan gambaran suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik di mana data tersebut mengalir. Dengan adanya Data Flow Diagram, maka pemakai sistem yang kurang memahami di bidang komputer dapat mengerti sistem yang sedang berjalan. Di dalam DFD terdapat 3 Level, yaitu :

**1. Diagram Konteks :** Menggambarkan satu lingkaran besar yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat di dalam suatu sistem. Merupakan tingkatan tertinggi di dalam Data Flow Diagram dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dan dari sistem. Diagram konteks ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.

**2. Diagram Nol (Diagram level-1) :** Merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada di dalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram konteks ke diagram nol. Di dalam diagram nol ini memuat penyimpanan data.

**3. Diagram Rinci :** Merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada di dalam diagram nol.

### 2.8.1 Fungsi Fungsi Data Flow Diagram yaitu :

- a. DFD berfungsi sebagai alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik itu secara manual maupun komputerisasi.
- b. Fungsi DFD yaitu sebagai salah satu dari alat pembuatan model yang sering dipergunakan, khususnya jika fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks daripada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.
- c. DFD memiliki fungsi sebagai alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan menggunakan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

### 2.9 Modal Data

Menurut Fatansyah, Basisdata Revisi 2 model data sendiri dapat didefinisikan sebagai kumpulan perangkat konseptual untuk menggambarkan data, hubungan data, semantik (makna) data dan batasan data. Oleh karena yang ingin ditunjukkan adalah makna dari data keterhubungannya dengan data lain. [FAT01]

Beberapa istilah yang perlu kita pahami mengenai basis data relasional antara lain:

1. Tabel : merupakan struktur penyimpanan dasar dari basis data relasional, terdiri dari satu atau lebih kolom dan nol atau lebih baris.
2. Row (baris) : baris merupakan kombinasi dari nilai-nilai kolom dalam table; sebagai contoh, informasi tentang suatu departemen pada table Departmen. Baris sering kali disebut dengan "record".
3. Column (kolom) : kolom menggambarkan jenis data pada table. Kolom didefinisikan dengan nama kolom dan tipe data beserta panjang data tertentu.

4. *Field* : *field* merupakan pertemuan antara baris dan kolom. Sebuah *field* dapat berisi data. Jika pada suatu *field* tidak terdapat data, maka *field* tersebut dikatakan memiliki nilai “null”.
5. *Primary Key* : PK atau kunci utama merupakan kolom atau kumpulan kolom yang secara unik membedakan antara baris yang satu dengan lainnya, sebagai contoh adalah kode departemen. Kolom dengan kategori ini tidak boleh mengandung nilai “null”, dan nilainya harus *unique* (berbeda antara baris satu dengan lainnya).
6. *Foreign Key* : *Foreign key* atau kunci tamu merupakan kolom atau kumpulan kolom mengacu ke *primary key* pada table yang sama atau table lain. *Foreign key* ini dibuat untuk memaksakan aturan-aturan relasi pada basis data. Nilai data harus sesuai dengan nilai data pada kolom dari table yang diacunya atau bernilai “null”.

### 2.10 Flowmap

*Flowmap* (Diagram Alir Dokumen) menurut Al Bahra Bin Ladjamudin (2006:265). *Flowmap* adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowmap* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. [ALB06]

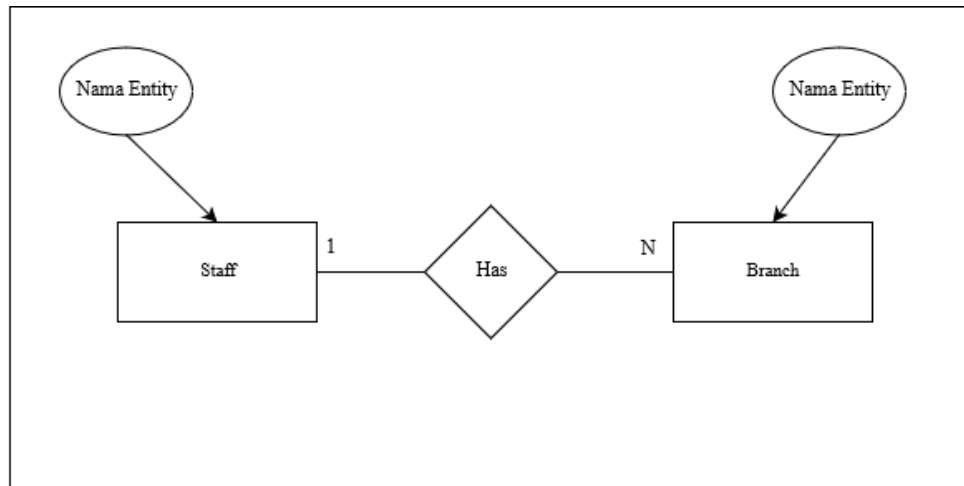
Ada dua macam Flow map yang menggambarkan proses dengan computer, yaitu :

- a) *System Flow map* bagan yang memperlihatkan urutan proses dalam sistem dengan menunjukkan alat media input,output serta jenis media penyimpanan dalam proses pengolahan data.
- b) *Program Flow map* bagan yang memperlihatkan urutan instruksi yang digambarkan dengan simbol tertentu memecahkan masalah dalam suatu program.

### 2.11 Tipe Entitas

Menurut Fatansyah, *Entity types* adalah kumpulan dari objek-objek dengan sifat atau property yang sama, yang diidentifikasi oleh perusahaan yang keberadaannya bebas atau tidak terikat. Setiap *entity type* diidentifikasi dengan nama dan sifat atau propertinya.[FAT 05]

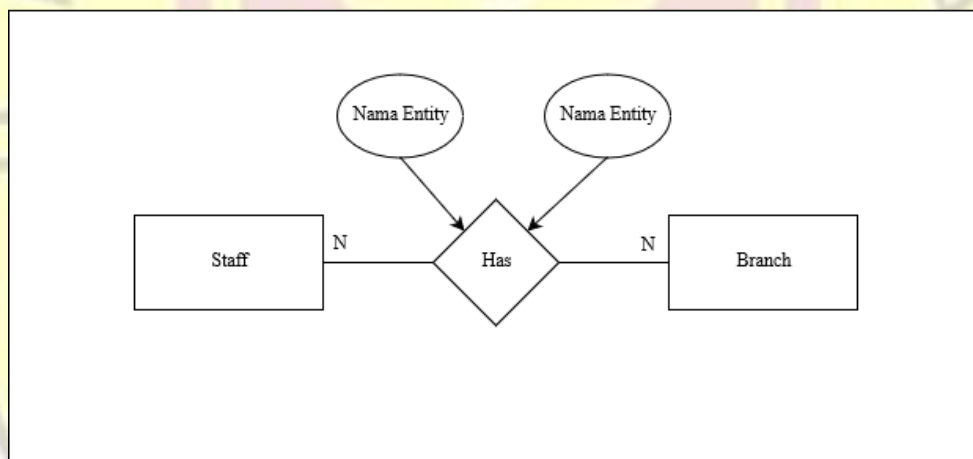




Gambar 2.3 Entity Types

### 2.12 Tipe Hubungan

Menurut Fatansyah, Basisdata revisi 2, *Relationship types* adalah sekumpulan hubungan antara satu atau lebih *entity* yang berpartisipasi. Setiap *relationship type* diberikan nama yang mendeskripsikan fungsinya. [FAT 01]



Gambar 2.4 Relationship Types

### 2.13 Atribut

Menurut Fatansyah, Basisdata Revisi 2, atribut yang sebenarnya identic dengan pemakaian istilah kolom data, karena istilahnya lebih impresif menunjukkan fungsinya sebagai pembentuk karakteristik yang melekat pada sebuah *table*. Penerapan aturan-aturan normalisasi terhadap atribut-atribut pada sebuah *table* bisa berdampak pada penghilang kolom tertentu, penambahan kolom baru, bahkan penambahan *table* baru. Disamping penamaan yang unik berdasarkan fungsinya disetiap *table*, atribut-atribut itu dapat dibedakan berdasarkan jumlah pengelompokan. Ada atribut yang dijadikan *key* dan yang lainnya disebut atribut deskriptif.

### 2.13.1 Kunci

Menurut Fatansyah, Basisdata Revisi 2, kunci adalah satu atau gabungan dari beberapa atribut yang dapat membedakan semua baris data dalam table. Artinya, jika suatu atribut dijadikan sebagai kunci, maka tidak boleh ada dua atau lebih baris data dengan nilai yang sama untuk atribut tersebut. Ada 3 macm kunci yang dapat diterapkan pada suatu table, yaitu:

1. *Candidate key* adalah suatu atribut atau satu set minimal atribut yang hanya mengidentifikasi secara unik untuk suatu kejadian spesifik dari entitas. *Candidate key* ini harus memenuhi syarat sbb: *Unique Identifier*, untuk setiap row/tuple *candidate key* harus secara unik dapat menjadi *identifier*. Artinya, setiap non *candidate key* atribut secara fungsional bergantung pada *candidate* tersebut. *Non Redudancy*, tidak ada duplikasi *candidate key* untuk menjadi *unique identifier*, dimana tidak dapat dilakukan penghapusan pada *candidate key* dimana tidak merusak sifat *unique identifier*.
2. *Primary Key* adalah suatu aturan yang berguna untuk memastikan bahwa setiap baris data pada tabel bersifat unik.
3. *Foreign Key* adalah kolom atau field pada suatu tabel yang berfungsi sebagai kunci tamu dari tabel lain. *Foreign Key* sangat berguna bila kita bekerja dengan banyak tabel yang saling berelasi satu sama lain.

### 2.14 Hubungan Entitas Diagram

Menurut Fatansyah, Basisdata Revisi 2, *Entity Relationship Diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur basis data logical dalam bentuk diagram. ERD menyediakan cara yang sederhana dan mudah untuk memahami berbagai komponen dalam desain basis data. [FAT01]

### 2.15 Database Management System

Menurut [Yugianto, HM, analisis dan desain sistem informasi] *Database Management System* (DBMS) adalah sebuah sistem *software* yang memungkinkan pengguna untuk mendefinisikan, membuat, menjaga, dan mengontrol akses ke basis data. [YUG90]

Sebuah DBMS menyediakan fasilitas – fasilitas sebagai berikut :

1. Fasilitas yang mengizinkan pengguna untuk mendefinikan basis data biasanya dengan menggunakan *Data Definition Lanuage* (DDL). DDL mengizinkan pengguna untuk menentukan tipe data dan strukturnya, serta batasan aturan mengenai data yang akan disimpan ke dalam basis data.
2. Fasilitas yang mengizinkan pengguna untuk *insert*, *update*, *delete*, dan *review* data dari basis data, biasanya dengan menggunakan *Data Manipulation Languange* (DML). Fasilitas yang melayani pengaksesan data yang disebut *query language*. Bahasa yang

paling umum digunakan adalah *Structured Query Language* (SQL). Yang menyediakan akses control ke dalam basis data yang meliputi:

- a. *Security system*, mencegah pengguna yang tidak memiliki hak akses untuk memasuki basis data.
- b. *Integrity system* menjaga konsistensi data yang tersimpan.
- c. *Concurrency control system*, mengizinkan akses ke basis data secara bersama.
- d. *Recovery control system*, memperbaiki dan mengembalikan basis data ke dalam kondisi semula apabila terjadi kerusakan pada *hardware* atau *software*.

## 2.16 Studi Pustaka

Tinjauan penelitian sebelumnya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kajian terhadap hasil-hasil karya tulis maupun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian mengenai perilaku konsumen, keputusan pembelian, dan strategi pemasaran. Hasil penelitian tersebut diuraikan secara singkat dan selanjutnya akan dijadikan sebagai bahan rujukan dalam melengkapi penelitian ini. Penelitian terdahulu pertama yang dijadikan sebagai tinjauan penelitian berasal dari sebuah jurnal :

1. Sembiring (1999) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Pariwisata dan Pengaruhnya terhadap Perkembangan Kota Brastagi dan Sekitarnya”. Prediksi berdasarkan modal analisa regresi berganda, diperoleh bahwa penyerapan tenaga kerja di bidang pariwisata dipengaruhi oleh variabel bebas yang ditentukan yaitu jumlah wisatawan, jumlah tempat tidur hotel, jumlah sarana transportasi dan jumlah sarana pariwisata. Hasilnya bahwa perkembangan pariwisata secara positif meningkatkan pendapatan masyarakat di Kota Brastagi dan sekitarnya.
2. Penelitian yang sejenis juga dilakukan oleh Kos Edi (2012) dengan judul “Strategi Pengembangan Objek Wisata Pasar Bawah di Kecamatan Pasar Manna Kabupaten Bengkulu Selatan”, dalam penelitian tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai strategi pengembangan potensi pariwisata yang berwawasan lingkungan yang dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pengambil kebijakan. Sehingga kaitannya dengan penelitian ini adalah bahwa aspek lingkungan / alam dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam upaya pengembangan objek wisata, agar kondisi aslinya tetap terjaga.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Sudara Rattanakitrungrueang (2007) yang berjudul “*A Study of Marketing Mix Factors Influencing Tourist’s Tourist Decision To Travel To Sukhothai*”. Penelitian ini membahas mengenai persepsi wisatawan domestik tentang kawasan wisata Sukhothai dan juga membahas bagaimana bauran pemasaran dapat mempengaruhi wisatawan untuk melakukan kunjungan wisata ke daerah Sukhothai. Adapun variabel dari bauran pemasaran yang digunakan adalah *product*, *price*, *place*, dan *promotion*. Dari 400 responden yang diteliti, maka 80% responden memilih mereka melakukan perjalanan wisata karena dipengaruhi oleh adanya promosi paket-paket wisata yang menarik. Sehingga hasil dari penelitian ini, yang merupakan faktor paling berpengaruh terhadap keputusan wisatawan untuk melakukan kegiatan wisata ke Sukhothai adalah variabel promosi.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Rezky Purna Satit, dkk (2012) yang berjudul “*The Relationship Between Marketing Mix and Customer Decision-Making Over Travel Agents: An Empirical Study*” membahas mengenai hubungan antara bauran pemasaran yang terdiri dari 4Ps, yakni harga, promosi, tempat dan produk, dan pengambilan keputusan pelanggan terhadap agen perjalanan wisata Palembang, Indonesia. Jumlah responden dalam penelitian ini adalah 215 responden yang dipilih secara random dari tiga agen perjalanan wisata di Palembang, Indonesia. Data dianalisa dengan penggunaan tiga metode statistik, yaitu, analisa *Pearson*, analisa korelasi dan regresi. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa hanya produk dan harga yang memiliki pengaruh paling signifikan dengan pengambilan keputusan pelanggan terhadap agen perjalanan wisata di Indonesia.

# BAB 1

## PENDAHULUAN

Pada bab ini di jelaskan teori dasar mengenai tugas akhir yang penulis lakukan. Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir dan sistematika penulisan.

### 1.1 Latar Belakang

Pariwisata merupakan sektor yang sangat vital bagi perkembangan suatu daerah, pariwisata merupakan salah satu sarana promosi untuk memperkenalkan keindahan alam maupun keunikan budaya di daerah tersebut, dengan diperhatikannya keberadaan pariwisata tentu saja banyak para wisatawan yang tertarik untuk mengunjunginya, dengan adanya wisatawan yang datang maka pendapatan daerah tersebut pasti akan meningkat. Jawa Barat merupakan obyek yang banyak dikunjungi oleh wisatawan baik domestic maupun mancanegara, daya tarik di Jawa Barat sebagai tempat tujuan pariwisata favorit tidak dapat dipungkiri lagi, setiap daerah memiliki keunikan tersendiri, mulai dari keindahan alam, keindahan bahari, serta kebudayaan yang tidak dapat ditemukan di tempat lain.

Indonesia khususnya Jawa Barat merupakan salah satu daerah yang banyak memiliki tujuan wisata. Sektor pariwisata yang beragam serta didukung dengan sistem informasi Sistem informasi ini diharapkan dapat membantu dalam mempromosikan daerah-daerah yang memiliki potensi wisata namun belum dikenal oleh para wisatawan, selain menunjukkan lokasi dan informasi obyek wisata yang sudah ada sebelumnya.

Dan PT. Ganesha Indo Kreatif adalah perusahaan bergerak dibidang jasa paket perjalanan wisata dalam mengembangkan usaha tersebut ini masih menggunakan kartu nama dan *door to door* sehingga perusahaan tersebut langsung menawarkan ke tempat-tempat sekolah sampai instansi lainnya dan masih menggunakan cara manual. Hal tersebut menyebabkan masih terbatasnya kemajuan usaha sehingga untuk memperoleh calon *customer* sangat lambat.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis tertarik untuk membantu dalam perancangan sistem informasi dan membuat *prototype* pada PT. Ganesha Indo Kreatif, dengan harapan perancangan sistem informasi dapat mempermudah perusahaan dalam menjualkan paket perjalanan wisata atau layanan lainnya terhadap calon *Customer* baru.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latarbelakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka permasalahan yang dimunculkan pada tugas akhir ini adalah :

1. Tidak ada penyampain informasi menyeluruh mengenai paket wisata di PT. Ganesha Indo Kreatif.

2. Kurangnya media informasi (*website*, jejaring *social*) atau informasi mengenai perjalanan wisata tersebut.
3. Paket perjalanan wisata tersebut tidak terintegrasi dengan *website*.

### 1.3 Tujuan Tugas Akhir

Tujuan tugas akhir ini adalah :

1. Sebuah informasi yang didapatkan secara menyeluruh dan mudah nya memesan (*order*) melalui *website* sehingga pihak travel tidak perlu *by mouth* atau *manual* melalui media *social* untuk mempromosikan travel di tingkat pemerintahan tersebut.
2. Memberikan informasi bagi customer yang akan melakukan perjalanan wisata, baik informasi penjadwalan sampai harga yang ditawarkan, mengenai hotel, tempat wisata, dan paket wisata.
3. Website yang dibuat dapat menjadi media pemasaran bagi perusahaan dan pengunjung dapat mengakses informasi mengenai travel tersebut.
  - a. Menjelaskan mengenai sistem informasi wisata perjalanan di PT. Ganesha Indo Kreatif.
  - b. Mengetahui tujuan dari web layanan perjalanan dan alasan perusahaan memerlukan web tersebut.
  - c. Melihat salah satu contoh peluang penerapan sistem informasi perjalanan travel di PT. Ganesha Indo Kreatif.

### 1.4 Lingkup Tugas Akhir

Penyelesaian Tugas Akhir dibatasi sebagai berikut :

1. Membuat sebuah paket informasi tentang wisata perjalanan di Jawa Barat.
2. Metodologi yang digunakan untuk perencanaan sistem informasi perjalanan wisata Berbasis *Website* adalah dengan menggunakan metode *Structured Systems Analysis & Design Method* (SSADM) yang digunakan untuk melakukan analisis dan perancangan sistem informasi.
3. Perancangan sistem informasi pada penelitian Tugas Akhir ini dilakukan sampai dengan pembuatan *prototype*.
4. Analisis dan perencanaan sistem informasi perjalanan wisata pada penelitian tugas akhir ini berfokus pada proses pelayanan pendaftaran, memilih atau memesan tujuan wisata yang dituju dan membuat jadwal, sampai dengan laporan hasil akhir perjalanan wisata.
5. Studi kasus hanya dilakukan di PT. Ganesha Indo Kreatif.

### 1.5 Metodologi Penelitian Tugas Akhir

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan kegiatan untuk menyelidiki/ menyelesaikan suatu masalah atau cara dalam melakukan sebuah penelitian

Metode penelitian yang dilakukan menggunakan jenis pendekatan deskriptif. Metode deskriptif yaitu metode-metode penelitian yang memusatkan perhatian pada masalah-masalah dan fenomena yang bersifat actual pada saat penelitian dilakukan, kemudian menggambarkan fakta-fakta tentang masalah yang diselidiki sebagaimana adanya diiringi dengan interpretasi yang rasional dan akurat.

Penelitian ini akan menggamarkan fakta-fakta dan menjelaskan keadaan dari objek penelitian berdasarkan dengan fakta yang ada dan mencoba menganalisis kebenaran dan data yang diperoleh.

Terdapat langkah-langkah dalam pengerjaan tugas akhir, diantaranya yaitu:

1. Studi Literatur

Pada tahap ini penulis melakukan studi literature sebagai bahan materi yang akan digunakan sebagai pedoman untuk memahami teori-teori yang dibahas pada pengerjaan tugas akhir.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang terkait dengan layanan perjalanan di PT. Ganesha Indo Kreatif terdapat dua cara yaitu:

- a) Wawancara

Penulis melakukan wawancara dengan narasumber terkait layanan perjalanan sehingga penulis bisa mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan terkait dengan pengerjaan tugas akhir ini.

- b) Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengamati secara langsung di PT. Ganesha Indo Kreatif bidang layanan perjalanan, sehingga penulis bisa mendapatkan informasi yang akurat dan sesuai dengan kebutuhan tugas akhir.

3. Analisis

Melakukan analisis terhadap layanan perjalanan yang ada di PT. Ganesha Indo Kreatif menggunakan beberapa elemen.

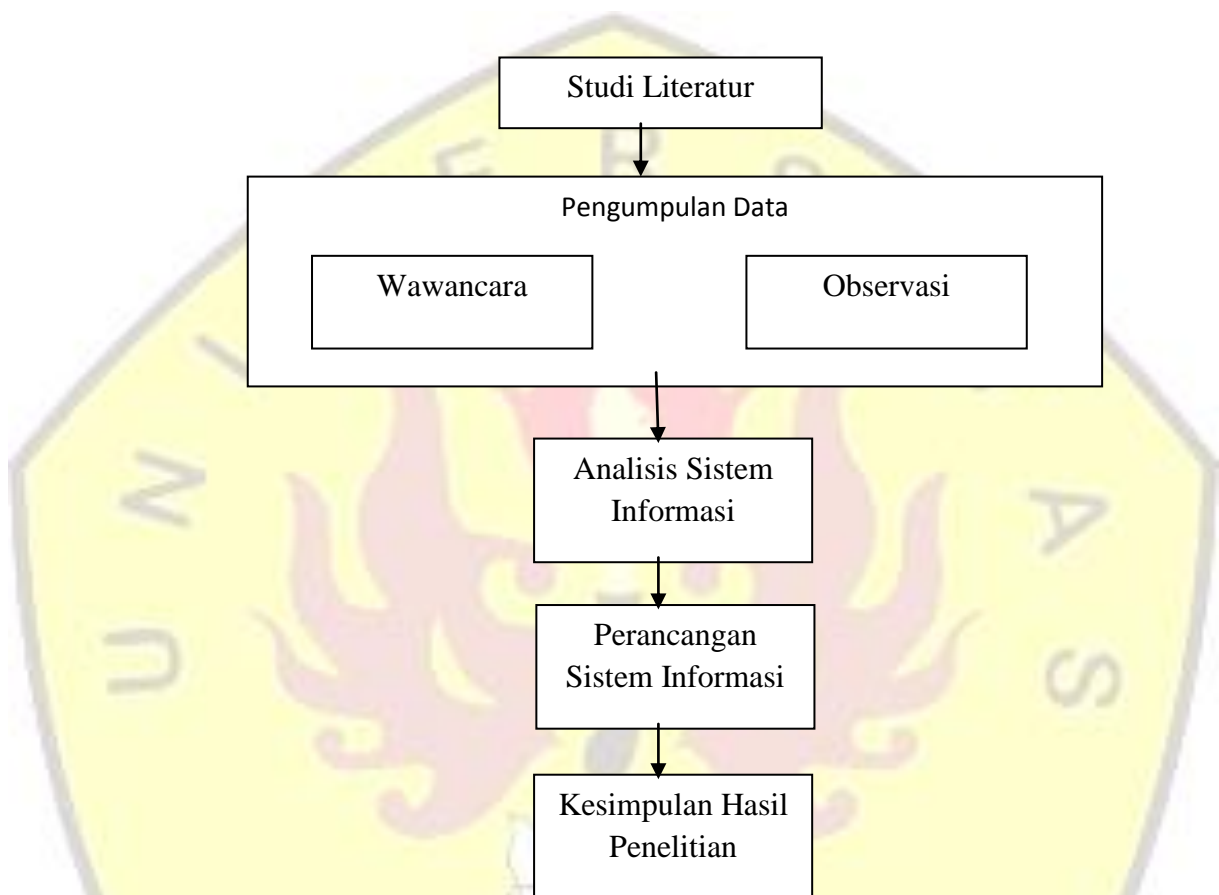
4. Perancangan Sistem Informasi

Penulis melakukan perangan sistem informasi layanan perjalanan menggunakan *Structured System Analysis and Design Method* (SSADM) dan terdapat *value chain* untuk merancang sistem informasi layanan perjalanan.

## 5. Kesimpulan

Penulis memberikan kesimpulan mengenai sistem informasi layanan perjalanan yang sudah di rancang.

Pada gambar 1.1 merupakan metodologi dalam menyelesaikan tugas akhir:



Gambar 1.1 Metodologi Tugas Akhir

### 1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Sistematika penulisan yang digunakan dalam laporan hasil penelitian ini adalah cara pembagian kajian laporan menjadi beberapa bab dan sub bab. Pembagian secara umum adalah sebagai berikut:

#### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai latar belakang masalah, identifikasi masalah, tujuan tugas akhir, lingkup tugas akhir, metodologi pengerjaan tugas akhir, serta sistematika penulisan tugas akhir.

#### **BAB 2 LANDASAN TEORI**



Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai teori-teori penunjang yang diperoleh dari hasil kajian dan tunjauan buku - buku referensi yang berhubungan dengan topic tugas akhir guna mendukung pemahaman terhadap perancangan sistem yang dibuat.

### **BAB 3 PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS SISTEM**

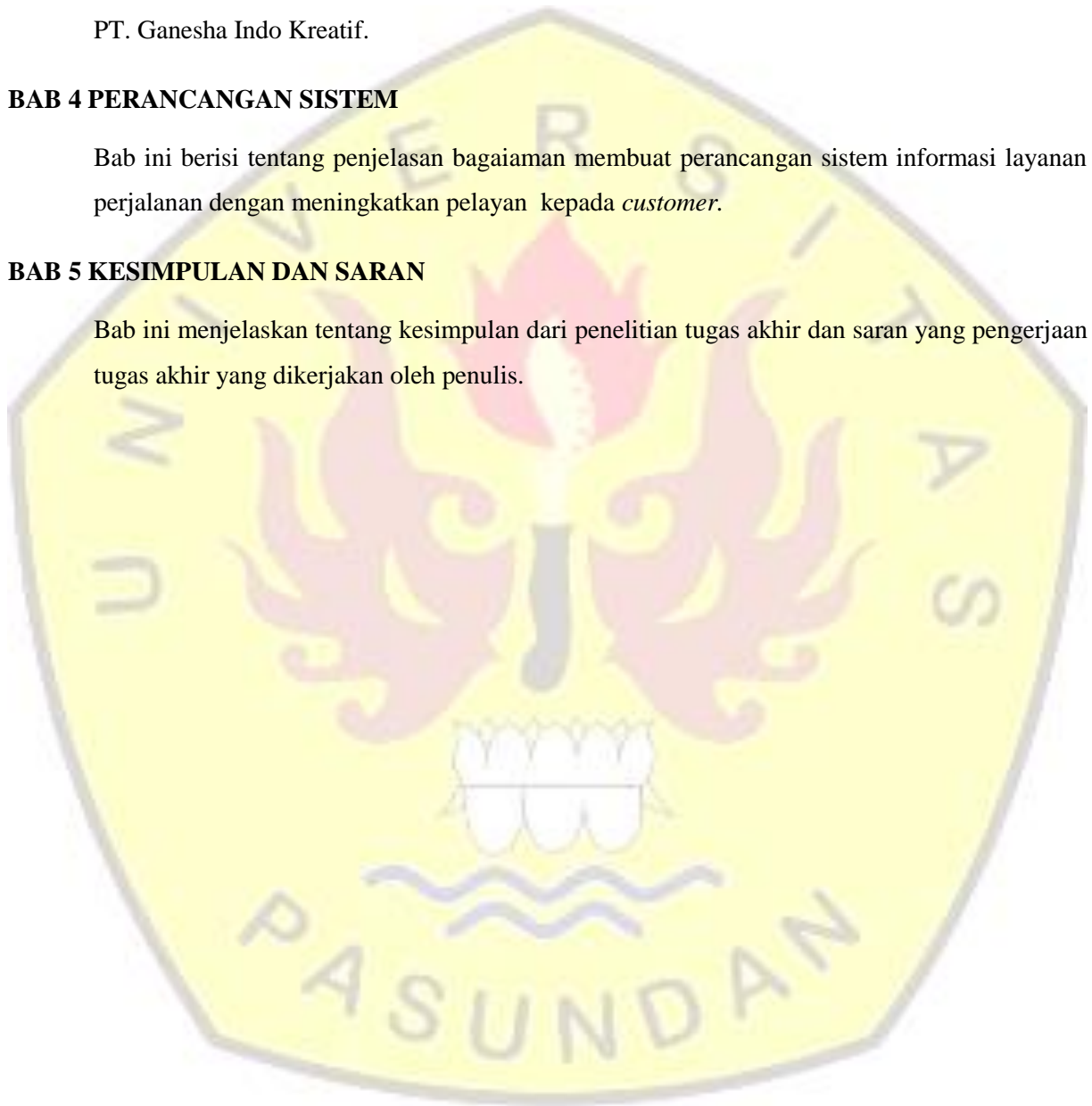
Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai layanan perjalanan dimana tahap ini dapat menganalisis tahap tugas akhir dan dapat mengidentifikasi dari proses bisnis yang ada pada PT. Ganesha Indo Kreatif.

### **BAB 4 PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang penjelasan bagaimana membuat perancangan sistem informasi layanan perjalanan dengan meningkatkan pelayanan kepada *customer*.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari penelitian tugas akhir dan saran yang pengerjaan tugas akhir yang dikerjakan oleh penulis.



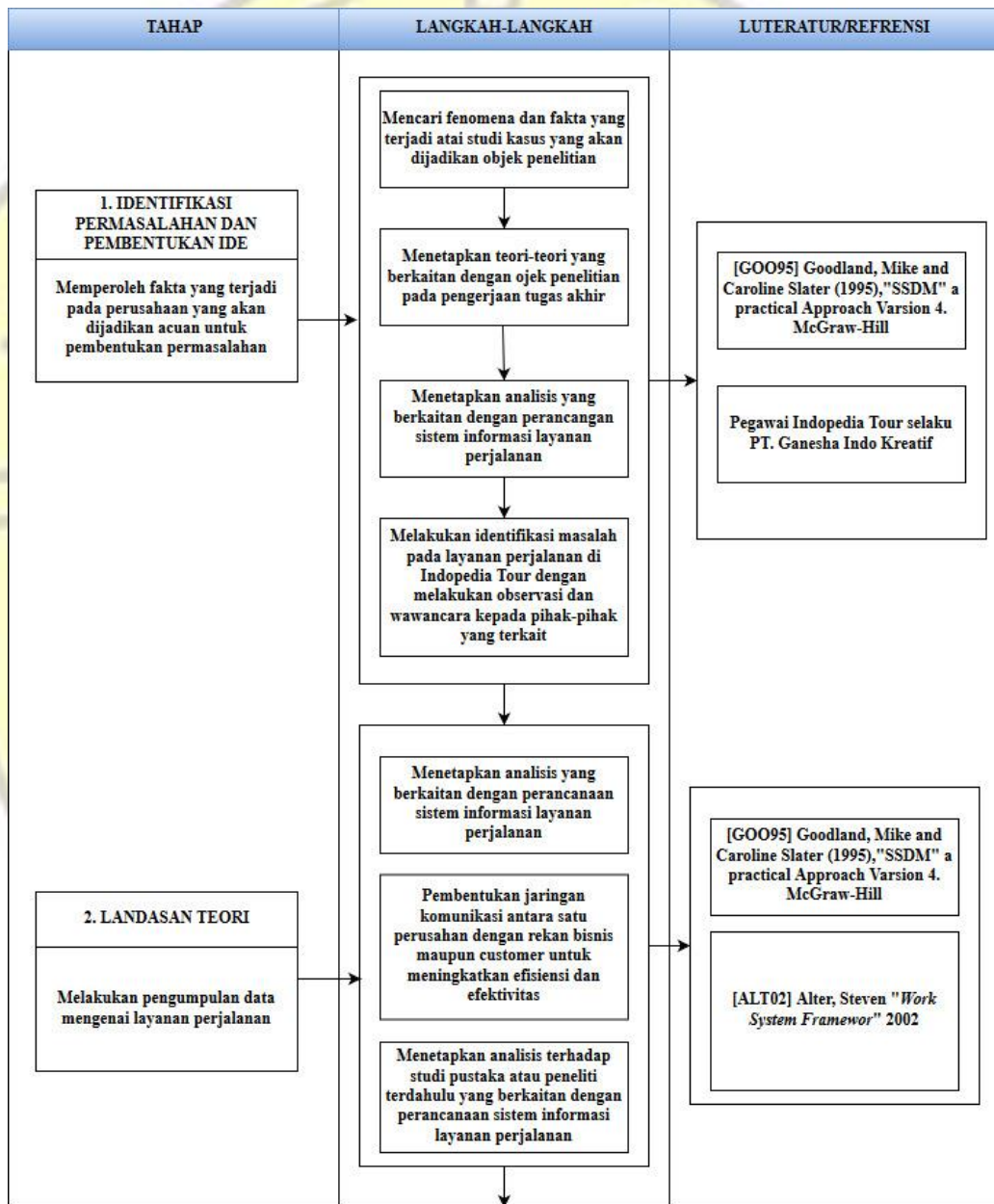
## BAB 3

### PENGUMPULAN DATA DAN ANALISIS SISTEM

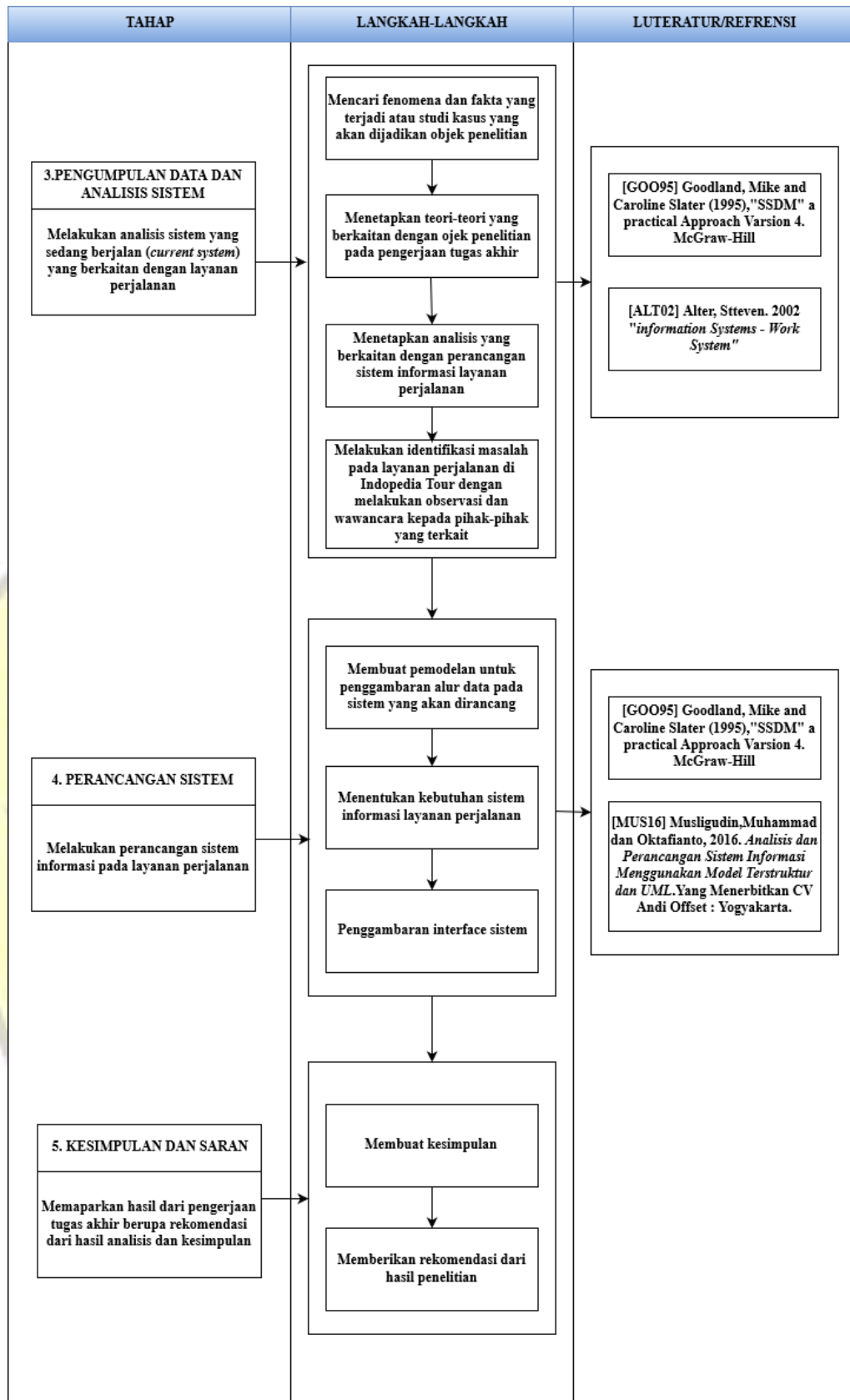
Pada bab ini berisis analisis pada sistem dan pengumpulan data yang akan dibangun dengan tujuan untuk mengetahui permasalahan dan kebutuhan-kebutuhan sistem.

#### 3.1 Kerangka Tugas Akhir

Dalam menyelesaikan tugas akhir, digunakan kerangka kerja berupa kerangka yang menjadi pedoman dalam melaksanakan tugas akhir ini. Pada gambar 3.1 merupakan kerangka tugas akhir yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian ini.

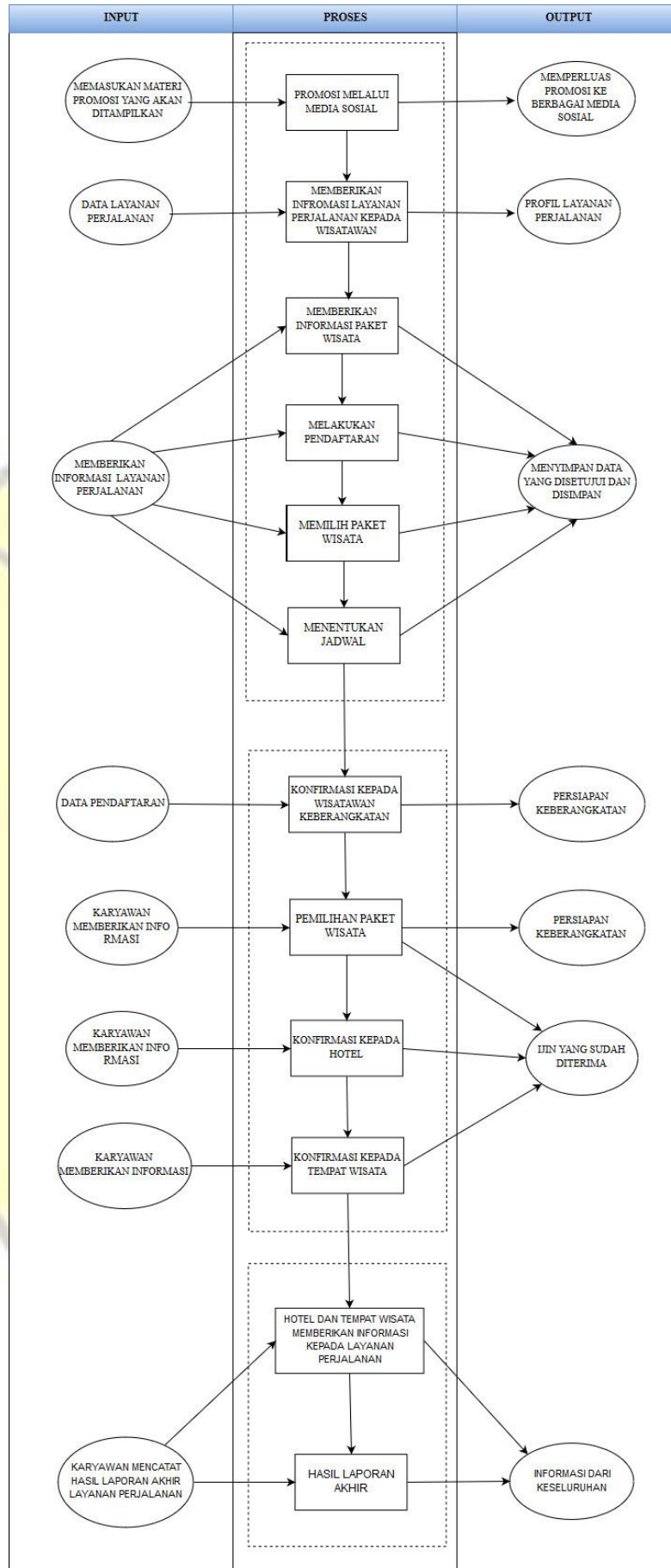


Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir (1)



Gambar 3.1 Kerangka Tugas Akhir (2)

### 3.2 Skema Analisis



Gambar 3.2 Skema Analisis

Tabel 3.1 Prosedur Identifikasi Perjalanan Wisata

Aktivitas	Urain Kerja	Hasil Analisis
1. Promosi diberbagai media social yang ada	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memposting kegiatan wisata perjalanan di media social.</li> <li>b. Melakukan kerja sama kepada tempat wisata dan hotel.</li> <li>c. Melakukan promosi dimedia social lainnya termasuk ads ke media social lainnya.</li> </ul>	Dari hasil tersebut, segi promosi masih kurang, karena Indopedia tour masih terbatas dalam promosi di media social termasuk kerja sama antara perusahaan lainnya.
2. Informasi terkait perjalanan wisata kepada customer	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan informasi mengenai perjalanan wisata yang ada di website serta seluruh informasi mengenai tempat wisata.</li> <li>b. Informarsi perjalanan wisata mengenai hotel dan tempat wisata.</li> <li>c. Informasi perjalanan wisata pada paket wisata yang disediakan indopediatour.</li> </ul>	Informasi yang diterima kurang menyeluruh ke masyarakat atau wisatan, dikarenakan website masih blom ada hanya mengandalkan pendekatan langsung dan media sosial
3. Pendaftaran customer perkelompok maupun per orangan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Customer perkelompok maupun perorangan akan mendaftarkan diri dengan mengisi formulir salah satunya KTP (sebagai Id_customer), no hp, alamat, email dan disertai jumlah customer.</li> <li>b. Menggunakan B2C dengan pendekatan langsung.</li> <li>c. Jika perorangan maka akan dijemput menggunakan kendaraan yang disediakan Indopediatour.</li> <li>d. Jika kelompok wisatawan banyak maka akan menggunakan bus yang disediakan oleh perusahaan sesuai dengan jumlah customer untuk menentukam kapasitas.</li> <li>e. Mentukan keberangkatan dan tiba kepulauan customer kelompok maupun perorangan.</li> </ul>	Dari pendekatan yang ada sudah cukup baik karena B2C sangat cocok untuk diterapkan hanya saja perlu ditambahkan <i>request</i> paket wisata. Kurangnya pemberitahuan seperti melakukan mail blast dan pemesanan lewat online.
4. Memilih Paket Wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mencatat hasil pemilihan customer terhadap paket wisata.</li> <li>b. Menentukan paket wisata yang sesuai dengan customer</li> <li>c. Mencatat hasil data customer</li> </ul>	Hasil pemilihan paket masih manual dan pembuatan paket masih kurang termasuk pencatat customer juga manual.
5. Menentukan Jadwal	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Memilih tanggal keberangkatan</li> <li>b. Menentukan rute wisata yang diinginkan customer</li> <li>c. Menentukan checkin dan checkout dihotel yang sudah dipilih atau ditentukan</li> </ul>	Hasil penjadwal sudah tepat dan masih dilakukan manual dengan menggunakan dokumen tertentu, serta masih menggunakan email sebagai verifikasi atas penentuan jadwal yang di lakukan kedua belah pihak serta manajer hotel maupun tempat wisata

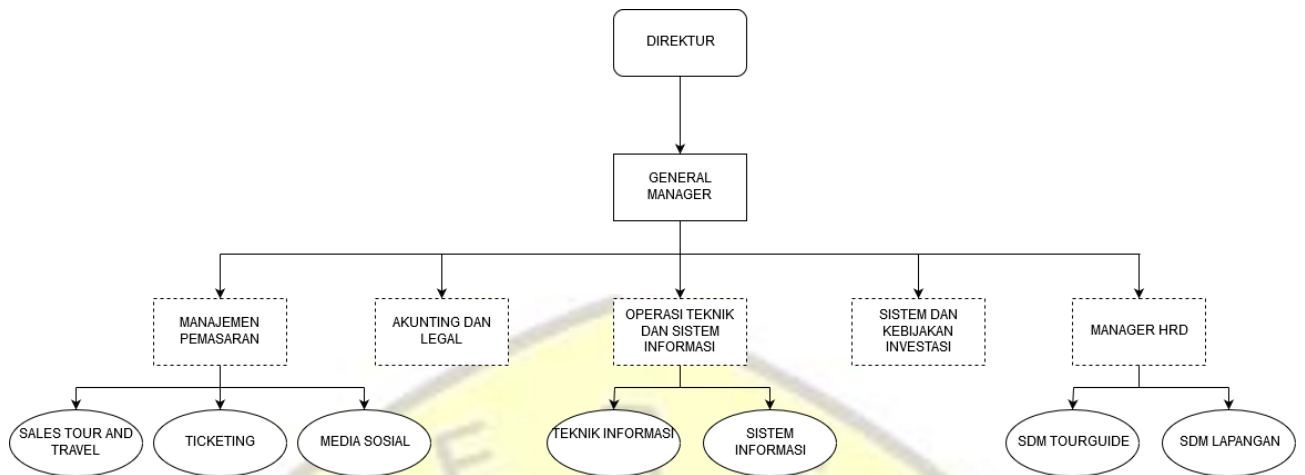
Tabel 3.2 Prosedur Pengelolaan Perjalanan Wisata

Aktivitas	Urain Kerja	Hasil Analisis
1. Data pendaftaran customer akan diolah sebagai informasi	Mentukan tanggal keberangkatan serta tempat wisata yang dituju, dan hotel yang di pesan oleh customer maupun per orangan.	Komunikasi sangat cukup untuk membentuk sebuah jadwal yang pasti
2. Pegawai akan memberikan informasi dari customer kepada pihak transportasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Kemudian akan disediakan transportasi apa yang dipesan oleh customer sesuai dengan pesanan.</li> <li>b. Memberikan informasi mengenai jam makan siang dan malam yang telah ditentukan bersama oleh customer.</li> <li>c. Mentukan tempat pusat perbelanjaan dan pusat oleh-oleh khas daerah.</li> </ol>	Komunikasi sangat cukup untuk membentuk sebuah jadwal keberangkatan maupun keperluan.
3. Pegawai memberikan informasi kepada tempat wisata	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Memberikan konfirmasi kepada pihak tempat wisata, mengenai keberangkatan customer ke tempat tujuan.</li> <li>b. Memberikan informasi jumlah customer yang akan berwisata.</li> </ol>	Dari hasil kerja, cukup memuaskan dan komunikasi antara pihak pengelola wisata dengan pihak transportasi masih cukup bagus..
4. Pegawai memberikan informasi kepada pihak hotel	Memberikan konfirmasi kepada pihak hotel atas informasi customer, dari checkin dan checkout kemudian sarapan pagi di hotel.	Dari hasil kerja cukup memuaskan dan komunikasi yang baik terhadap pihak hotel.

Tabel 3.3 Prosedur Laporan Akhir

Aktivitas	Urain Kerja	Hasil Analisis
1. Mencatat semua aktivitas yang terjadi pada perjalanan wisata	<ol style="list-style-type: none"> <li>a. Mencatat hasil kedatangan dan evaluasi hasil perjalanan wisata.</li> <li>b. Mencatat hasil yang terjadi di hotel dan tempat wisata.</li> <li>c. Mencatat hasil kepuasan customer terhadap perjalanan wisata.</li> <li>d. Mencatat hasil data customer.</li> <li>e. Mencatat hasil pemakaian transportasi bus maupun mobil.</li> </ol>	Mencatat laporan tersebut masih manual walaupun urain kerja nya sudah jalan sesuai prosedur, kurangnya evaluasi terhadap hasil kepuasan responden.

### 3.3 Struktur Organisasi



Gambar 3.3 Struktur Organisasi

### 3.4 Status Penugasan Perjalanan Wisata

#### 1. Direktur

Pengelolaan keuangan di perjalanan wisata indopedia tour dan pengurusan legal terhadap bisnis perjalanan wisata. memimpin perusahaan dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan. Memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan dan kepala bagian (manajer) menyetujui anggaran tahunan perusahaan. Menyampaikan laporan kepada pemegang saham atas kinerja perusahaan.

#### 2. General Manager

General Manager adalah manajer yang memiliki tanggung jawab kepada seluruh bagian / fungsional pada suatu perusahaan atau organisasi. General manager memimpin beberapa unit bidang fungsi pekerjaan yang mengepalari beberapa atau seluruh manager fungsional

#### 3. Manajemen Pemasaran

Pengelolaan Manajemen Pemasaran yang dilaksanakan yaitu bagaimana proses manajemen pemasaran itu diaplikasikan guna merubah sumber-sumber menjadi barang dan jasa yang mampu memenuhi keperluan konsumen. Deskripsi pekerjaan dibagi menjadi tiga:

1. Sales Tour and Travel : Sales person harus memiliki pengetahuan mengenai produk yang ditawarkan. Pengetahuan produk ini meliputi keadaan fisik produk dan manfaatnya bagi konsumen.
2. Ticketing : Meyakini customer terhadap produk/ jasa yang kita tawarkan. Memberikan kepuasan pelayanan maupun produk terhadap customer.

Melayani dengan sebaik mungkin segala jenis kebutuhan perjalanan sehingga membuat customer akan datang kembali.

3. **Media Sosial** : Rutin mengecek dan melakukan perbaikan konten, membangun komunitas dan meningkatkan advocacy brand anda melalui word of mouth marketing. meningkatkan trust dan kredibilitas di mata komunitas.

#### **4. Akunting dan Legal**

Akunting adalah merupakan sebuah jabatan di dalam sebuah perusahaan. Jabatan tersebut memiliki tugas dan tanggungjawab terhadap semua laporan keuangan. Laporan keuangan tersebut bukan dalam bentuk ucapan, namun disampaikan secara tertulis. Selain membuat laporan keuangan secara tertulis, seorang staf akunting juga harus paham dengan perpajakan. Dan Legal menjelaskan bahwa dalam suatu perusahaan tidak hanya mengurus masalah internal perusahaan, tapi juga mengurus masalah eksternal perusahaan.

#### **5. Operasi Teknik dan Sistem Informasi**

SDM pengelola inti pada sistem perjalanan wisata dibidang teknik dan sistem informasi perusahaan indopedia tour. Deskripsi pekerjaan dibagi menjadi dua:

1. Teknik Informasi :
2. Sistem Informasi : Melakukan Maintenance (pemeliharaan) adalah suatu kombinasi dari berbagai tindakan yang dilakukan untuk menjaga suatu barang atau memperbaikinya sampai suatu kondisi yang bisa diterima

#### **6. Sistem dan Kebijakan Investasi**

Pengelolaan Investasi mempunyai tugas melakukan penyusunan kebijakan investasi, fasilitasi pelaksanaan kebijakan investasi, serta fasilitasi penyelenggaraan investasi, kemitraan, akses modal usaha serta sistem penjaminan.

#### **7. Manager HRD**

Manager HRD sendiri lebih pada kewajiban untuk memimpin dan menuntun departemen mereka untuk bisa memberikan kemampuan maksimal dari SDM yang ada untuk perusahaan tempat mereka bekerja.. Deskripsi pekerjaan dibagi menjadi dua:

1. SDM Tourguide : Memandu jalannya aktivitas paket perjalanan wisata yang disediakan oleh perusahaan, dan bertugas memahami rute yang telah ditentukan.



2. SDM Lapangan : Tahap ini adalah SDM melakukan pemantauan aktivitas terlebih dahulu sebelum menentukan tempat tersebut layak untuk dikunjungi serta menjalin kerjasama antar perusahaan.

### 3.5 Visi dan Misi

#### Visi

Menjadi penyedia jasa tour dan travel paling menarik dan pelayanannya diutamakan indopediatour, dan memberikan pengalaman tak terlupakan kepada pelanggan, dan mitra kami.

#### Misi

- Menghadirkan kegiatan operasional dan layanan yang terencana, tepat sasaran, serta pengalaman wisata yang tak ternilai dengan implementasi praktis industri terbaik.
- Membantu praktisi bisnis kami dalam membuka dan memperluas pandangan global terhadap dunia dengan membantu mengembangkan potensi secara profesional maupun personal.
- Memberikan timbal balik investasi terbaik kepada pemegang saham dan mitra bisnis.

### 3.6 Analisis Kebutuhan Informasi

Data karakteristik sistem informasi layanan informasi data-data yang ada pada karakteristik perjalanan wisata dijadikan sebuah informasi agar terlihat informasi yang disampaikan oleh perjalanan wisata, informasi tersebut juga dapat disampaikan secara detail untuk mengetahui data pegawai, tempat wisata, data kota, customer, paket wisata, data hotel dan data transaksi.

Analisis kebutuhan informasi pada proses perancangan informasi perjalanan wisata, maka terdapat beberapa identifikasi untuk menentukan kebutuhan dan perancangan informasi perjalanan wisata :

1. Data yang didapatkan oleh penulis mengenai perjalanan wisata adalah:
  - a. Data Customer,
  - b. Data Hotel,
  - c. Data Tempat wisata,
  - d. Data Paket wisata,
  - e. Data Admin,
2. Informasi yang relevan mengenai data informasi perjalanan wisata:
  - a. Informasi data-data tempat wisata yang belum terjangkau.
  - b. Informasi data-data customer agar perjalanan wisata mengetahui data customer yang akan membeli paket wisata.
  - c. Informasi data pegawai dibuat untuk mengetahui jumlah pegawai pada sebuah tempat perjalanan wisata.
  - d. Informasi tempat perjalanan wisata dibutuhkan untuk mengetahui data-data mengenai profil dari tempat layanan perjalanan tersebut.

### 3.7 Sistem Pengelola Basis Data

#### a. Customer

Data customer dibutuhkan layanan perjalanan wisata agar customer mendapatkan informasi mengenai layanan perjalanan wisata dan menjelaskan secara detail tentang perjalanan wisata untuk menarik customer.

#### b. Hotel

Data yang didapatkan dari hotel atau daerah diisikan oleh sumber yang memberi informasi list hotel. Kemudian diolah sebagai sumber pariwisata untuk meningkatkan pendapatan kota atau daerah tersebut.

#### c. Tempat Wisata

Data yang didapatkan dari tempat wisata diisikan oleh sumber yang memberi informasi tempat wisata, orang-orang itu sendiri atau orang-orang disekitarnya, kemudian diolah menjadi sebuah informasi.

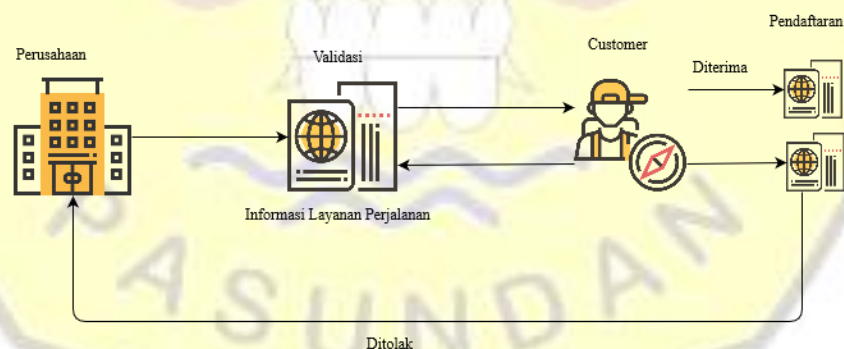
#### d. Paket Wisata

Data paket wisata berupa paket layanan perjalanan wisata yang terdiri dari informasi hotel dan tempat wisata serta transportasi.

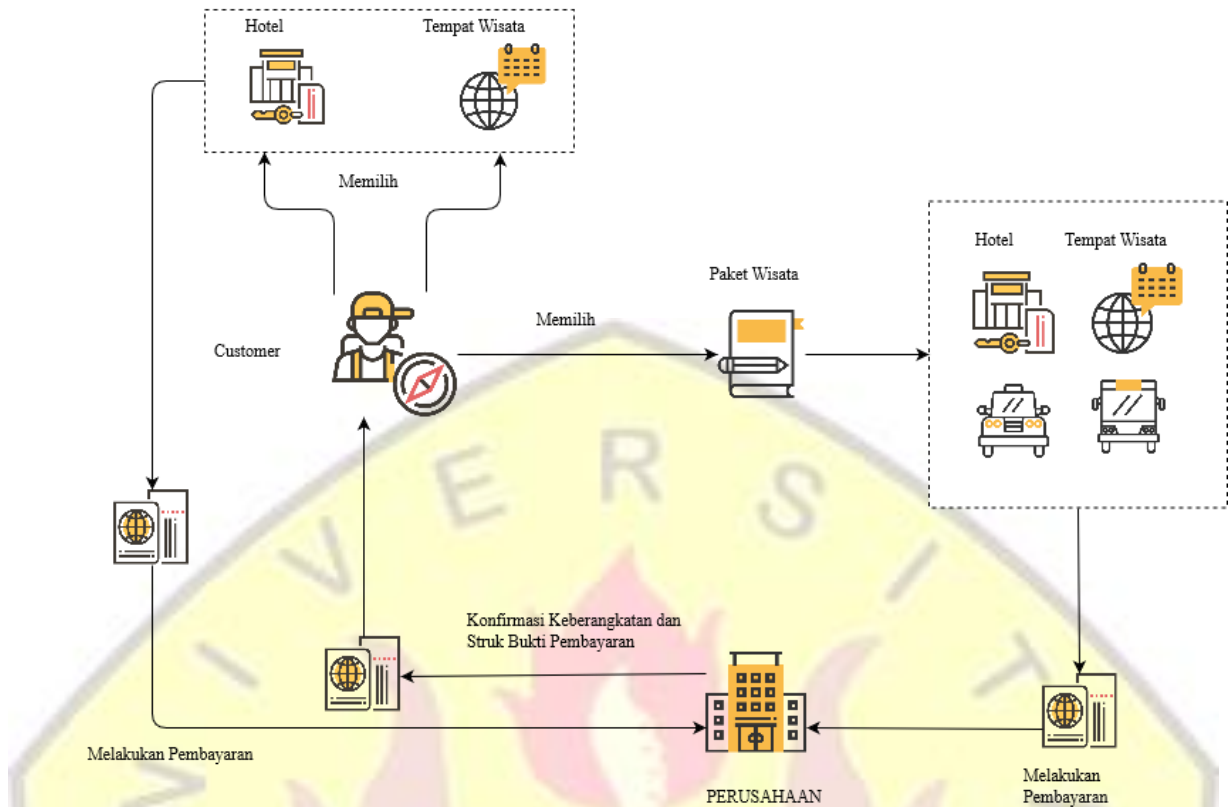
#### e. Admin

Informasi pekerja yang ada di tempat layanan perjalanan tersebut mengelola informasi data customer, serta pemesanan serta mengatur jadwal travel.

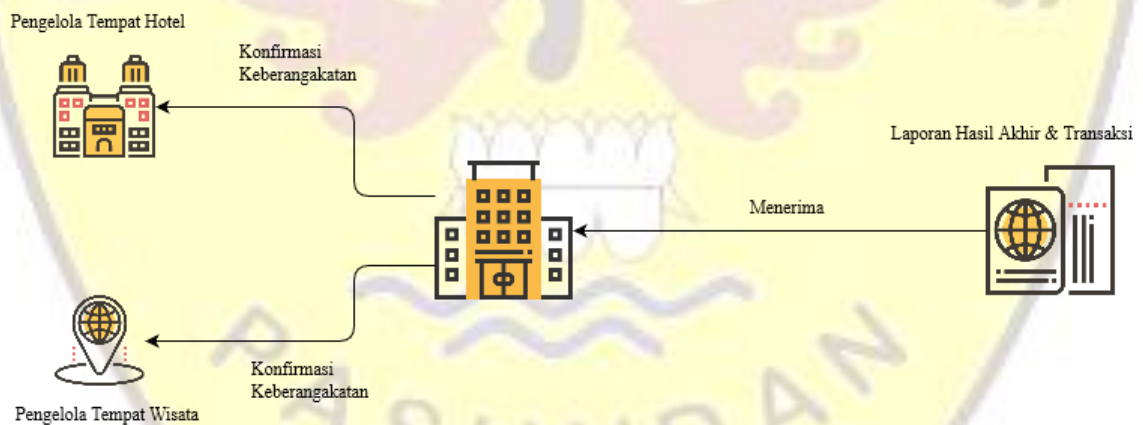
### 3.8 Alur Kerja Perjalanan Wisata



Gambar 3.4 *Work Flow* Pendaftaran Layanan Perjalanan



Gambar 3.5 *Work Flow* Memilih Tujuan Wisata atau Paket Wisata dan Melakukan Pembayaran



Gambar 3.6 *Workflow* Laporan Akhir Layanan Perjalanan

### 3.8.1 Analisis Prosedur

Di dalam alur kerja pendaftaran jasa layanan perjalanan perorangan atau kelompok, pendaftaran tersebut masih dilakukan secara manual dan akan dibuat melalui website layanan perjalanan wisata. Customer yang sudah mendaftar akan memilih tempat tujuan wisata yaitu tempat wisata, hotel dan paket wisata, setelah memilih tujuan wisata yang harus dilakukan customer adalah

membayar atau melakukan transaksi terhadap perusahaan. Dan customer akan mendapatkan bukti struk transaksi dan mendapatkan notif persiapan keberangkatan.

### 3.8.2 Requirement Analysis

Tahap *requirement analysis* adalah tahap interaksi intensif antara analis sistem dengan komunitas pemakai sistem (*end-user*), dimana *team* pengembangan sistem menunjukkan keahliannya untuk mendapatkan tanggapan dan kepercayaan pemakai, sehingga mendapat partisipasi yang baik, Berikut hasil studi, pengamatan, analisis kasus (*uses case*):

Tabel 3.4 Hasil *Requirement Analysis*

No	Analisis Kasus	Analisis Kebutuhan
1	Melakukan pendaftaran masih manual sehingga harus bertatap muka dengan <i>customer</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Customer tidak perlu mendatangi jasa perjalanan wisata, tinggal mengisi formulir pada <i>website</i>.</li> <li>b. Pihak perusahaan akan memverifikasi data pendaftaran customer dan dapat menyimpan data secara otomatis.</li> </ul>
2	Mendaftar Tujuan Wisata atau Paket Wisata masih manual sehingga masih banyak yang perlu direvisi lagi atas hasil paket wisata atau tujuan wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>c. Admin (operator) menyediakan formulir untuk jenis paket wisata yang sudah disediakan dan menyediakan <i>custom</i> untuk paket wisata.</li> <li>d. Customer dapat memilih atau mendaftar tujuan wisata berupa hotel, tempat wisata maupun sekaligus paket wisata.</li> <li>e. Customer melakukan pembayaran langsung ke pihak perusahaan dan akan menerima struk bukti pembayaran, dan akan di konfirmasi keberangkatan yang sudah di tentukan customer</li> </ul>
3.	Memvalidasi keuangan masih manual.	f. Membuat laporan keuangan melalui website sehingga mengurangi biaya sehingga tidak terlalu banyak keluaran
4.	Membuat laporan data perjalanan wisata masih dalam bentuk fisik belum tersimpan di database.	g. Pembuatan database akan memudahkan kinerja perusahaan dalam membuat laporan perjalanan wisata pada customer.
5.	Laporan terhadap tempat wisata baru masih terlalu lama untuk dibuat kedalam perjalanan wisata baru.	h. Menyediakan form untuk input tempat wisata baru dan hotel sehingga tidak membuang biaya dan waktu.

### 3.8.3 Requirement Specification

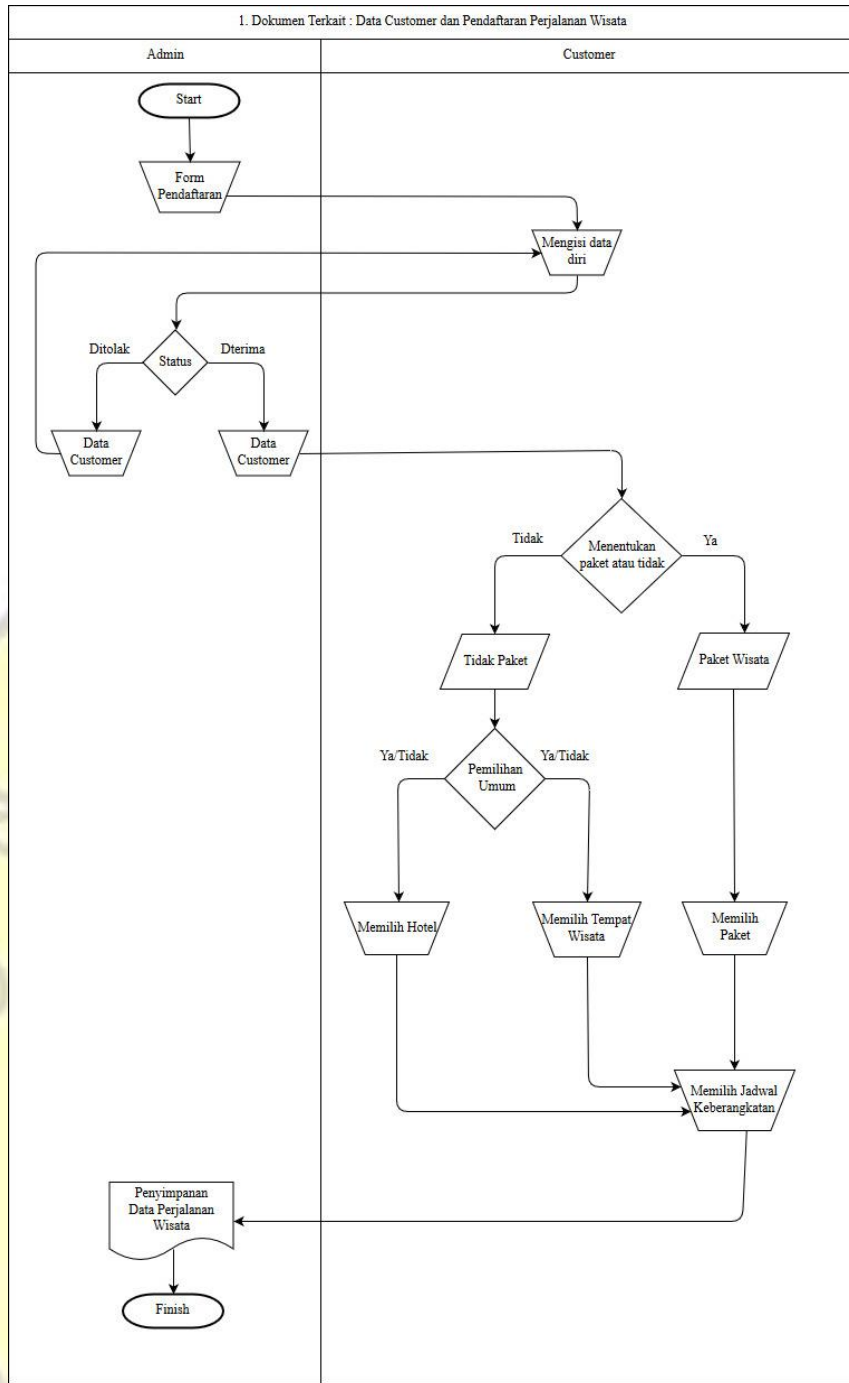
Dari perbandingan antara PT. Ganesha Indo Kreatif dengan perusahaan lainnya berikut hasil analisis kebutuhan informas terhadap perusahaan kami dari sistem yang lama dan di aplikasikan ke sistem baru:

Tabel 3.5 Hasil *Requirement Specification*

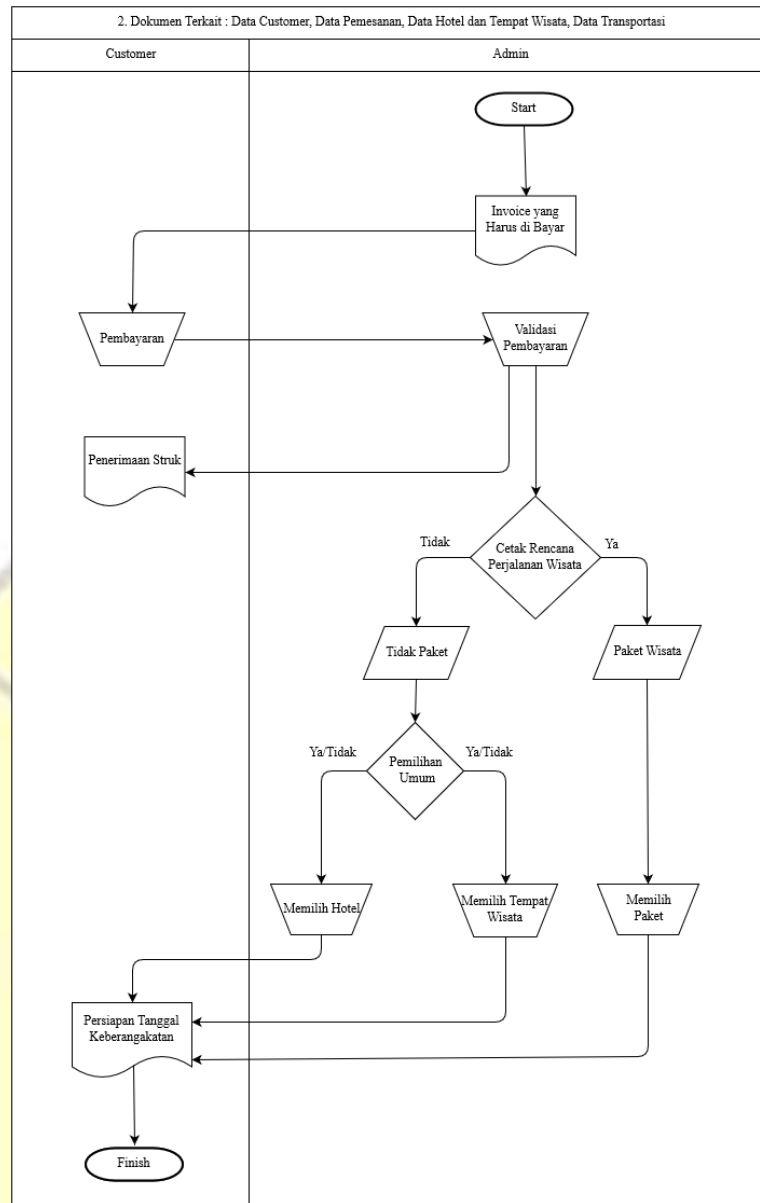
No	Sistem Lama	Sistem Baru
1	Registrasi harus bertatap muka langsung kepada calon <i>customer</i> .	a. <i>Customer</i> mendaftar melalui form yang disediakan di website.
2	Mendaftar Tujuan Wisata atau Paket Wisata dan divalidasi Pembayaran masih manual.	<p>a. Admin (operator) melakukan <i>validasi</i> pada data <i>customer</i> yang sudah mendaftarkan tujuan wisata atau paket wisata melalui form yang disediakan di website dan akan disimpan di database.</p> <p>b. <i>Customer</i> dapat memilih atau merancang paket wisata.</p> <p>c. <i>Customer</i> melakukan pembayaran langsung ke pihak perusahaan dan akan menerima notifikasi bukti pembayaran melalui email, dan akan dikonfirmasi keberangkatan yang sudah ditentukan <i>customer</i>.</p> <p>d. Admin akan memvalidasi pembayaran <i>customer</i>.</p>
3.	Mencatat laporan bulanan dicatat masih manual.	e. Laporan kegiatan peralanan wisata dan jumlah transaksi akan dijadikan jadi dalam hasil laporan akhir melalui website.
4.	<i>Input manual</i> terhadap pemilihan tempat wisata baru hotel, paket wisata.	f. Admin akan memasukan data tersebut kedalam website sehingga dapat menghemat waktu perusahaan.

### 3.9 Aliran Dokumen

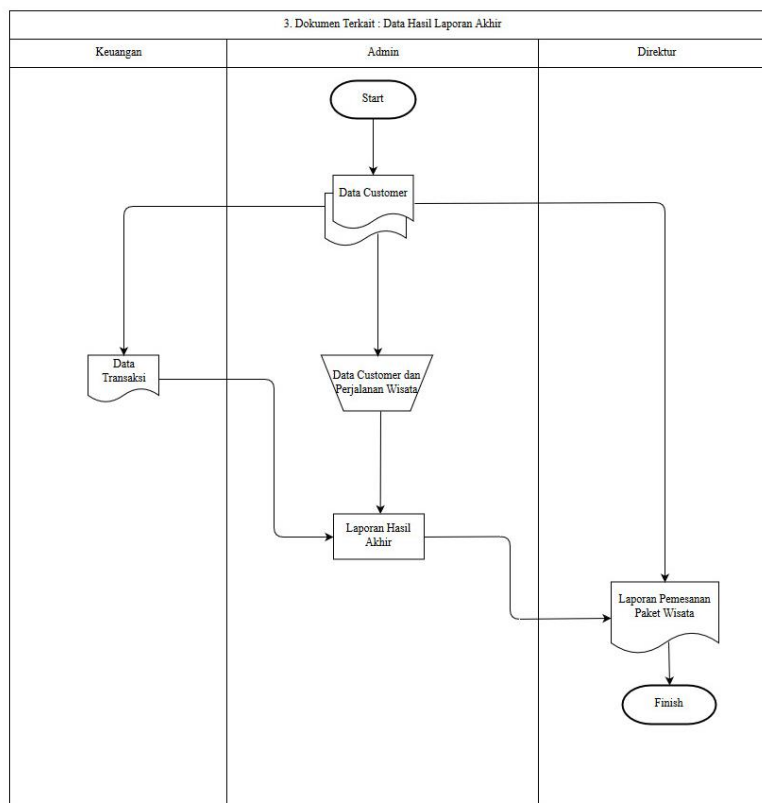
Analisis model data bagaimana alur kerja perjalanan wisata menunjukkan data-data karakteristik tersebut.



Gambar 3.7 Flowmap Pendaftaran Perjalanan Wisata



Gambar 3.8 Flowmap Data Pemesanan Perjalanan Wisata



Gambar 3.9 *Flowmap* Hasil Laporan Akhir

### 3.10 Hasil Perbandingan Terhadap Perjalanan Wisata Bandung

Dari perbandingan antara PT. Ganesha Indo Kreatif dengan perusahaan lainnya berikut hasil analisis kebutuhan informasi terhadap perusahaan kami. Kita menggunakan *keyword* dengan hasil pencarian teratas untuk paket wisata bandung, dimana kita menemukan hasil yang sama yaitu tersedia nya paket wisata dan customer tidak bisa mengatur paket wisata tersebut melalui website dan hanya menggunakan *customer service*. Jadi kesimpulannya PT. Ganesha Indo Kreatif membuat suatu yang berbeda dengan jasa perjalanan wisata lainnya, sehingga *customer* dapat memilih atau merancang paket wisatanya sendiri.




HOME PROFILE CLIENT TRANSPORT HOTEL TICKETING TOURIST INFO CONTACT GALERY FOTO GROUP

CODE : BIT-ID-2018

**PROGRAM PERJALANAN :**

- Dijemput di Hotel/Bandara Husein/Stasiun KA Bandung/Pool Shuttle.
- Anda dapat memilih **3 spot Instagramable** menarik berikut ini:
  - Tebing Keraton
  - Dago Dream Park
  - The Lodge maribaya
  - Floating Market Lembang
  - Orchid forest
  - Farmhouse Lembang
  - Dusun Bambu
  - D'dieuland
  - Dago Backery
- Makan siang di local resto.
- Shopping visit : **Rumah Mode & Oleh-oleh Bandung**
- setelah selesai, transfer kembali menuju hotel/Bandara/Stasiun/Pool Shuttle, end of service. (Durasi Tour Max. 12 Jam)



**HARGA PER ORANG HANYA :**

Harga mengikuti jumlah orang

8-10 Orang	6-7 Orang	5 Orang	4 Orang	3 Orang	Min. 2 Orang
------------	-----------	---------	---------	---------	--------------

A/N, PT FRES INDONESIA WISATA

**BANK BCA (IDR/RP)**  
Acc. No : 0868.909806

**BANK MANDIRI (IDR/RP)**  
Acc. No : 131.0000.909806

**BANK BNI (IDR/RP)**  
Acc. No : 868.9098061

**BANK BJB (IDR/RP)**  
Acc. No : 1310.909806.001

**FIND US**

TourBandung...  
4.3K likes

Like Page


Be the first of your friends to like this

Chat with us on V

Gambar 3.10 Hasil Pencarian di <https://www.tourbandung.com>

**Kingstour** Home Domestic Favourite Domestic Tours Group Tours Request Tours Cars

**START FROM Rp-275rb**




**Kampung Gajah Tour 1 Hari**

1 Day

- Gedung Sate, Jalan Asia Afrika & Braga
- Kampung Gajah
- Shopping
- Oleh - Oleh Kue Bandung
- Makan
- Transportasi

In & Out di Bandung

**START FROM Rp-325rb**




**Lembang Tour 1 Hari**

1 Day

- Gunung Tangkuban Perahu
- Floating Market
- Dusun Bambu/D'Ranch/Farm House
- Shopping
- Makan
- Transportasi

In & Out di Bandung

**START FROM Rp-800rb**



**Bandung Tour Complete 2 Hari**

2 Day 1 Night

- Tangkuban Perahu, Floating Market
- D'Ranch / Dusun Bambu / Farm House
- Kawah Putih, Glamping Lakeside
- Makan
- Hotel
- Transportasi

In & Out Bandung

Gambar 3.11 Hasil Pencarian di <http://www.kingstourtravel.com/bandung/>

**RAJATOUR**  
BANDUNG.COM  
YOUR TRAVEL BEST FRIEND

HOME TOUR PACKAGE CAR CHARTER GALLERY ARTICLES CONTACT

★ BEST TOUR FREE & EASY 2018

**PAKET JOGJA 3D2N**  
**FREE & EASY**  
Hotel + Transport Only  
Start From **Rp.1.295.000/Pax**

Including:  
- 2 Night Accommodation  
- Transportation  
- 2x Breakfast  
- Driver as Guide

022.87...  
Email: ...  
WA: ...

**PAKET MALANG 3D2N**  
**FREE & EASY**  
Hotel + Transport Only  
Start From **Rp.1.235.000/Pax**

Including:  
- 2 Night Accommodation  
- Transportation  
- 2x Breakfast  
- Driver as Guide

022.87...  
Email: ...  
WA: ...

**PAKET BALI 3D2N**  
**FREE & EASY**  
Hotel + Transport Only  
Start From **Rp.1.255.000/Pax**

Including:  
- 2 Night Accommodation  
- Transportation  
- 2x Breakfast  
- Driver as Guide

022.87...  
Email: ...  
WA: ...

**PAKET BANDUNG 3D2N**  
**FREE & EASY**  
Hotel + Transport Only  
Start From **Rp.1.350.000/Pax**

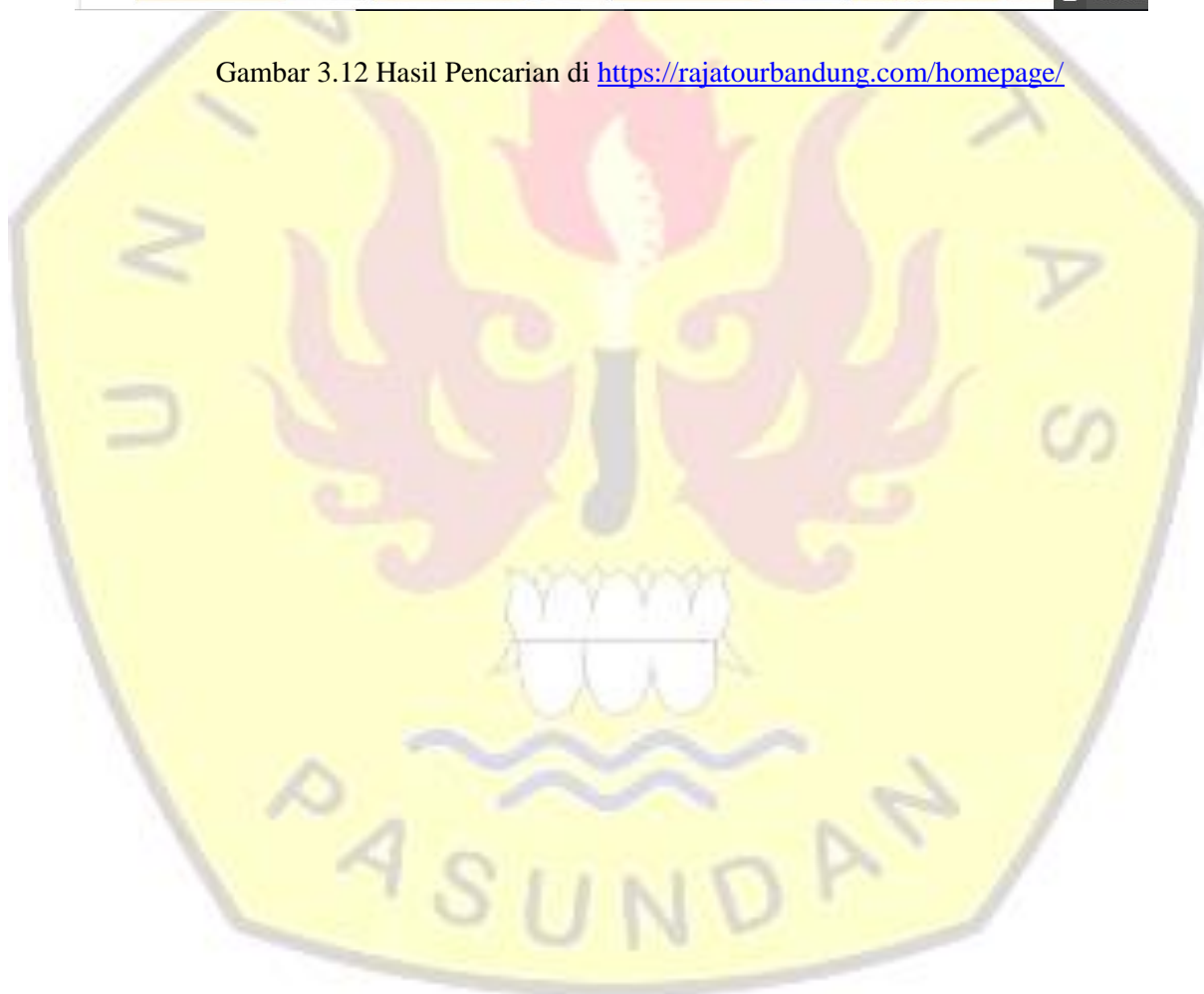
Including:  
- 2 Night Accommodation  
- Transportation  
- 2x Breakfast  
- Driver as Guide

022.87...  
Email: ...  
WA: ...

Hubungi Kami

Leave a

Gambar 3.12 Hasil Pencarian di <https://rajatourbandung.com/homepage/>



## BAB 4

### PERANCANGAN

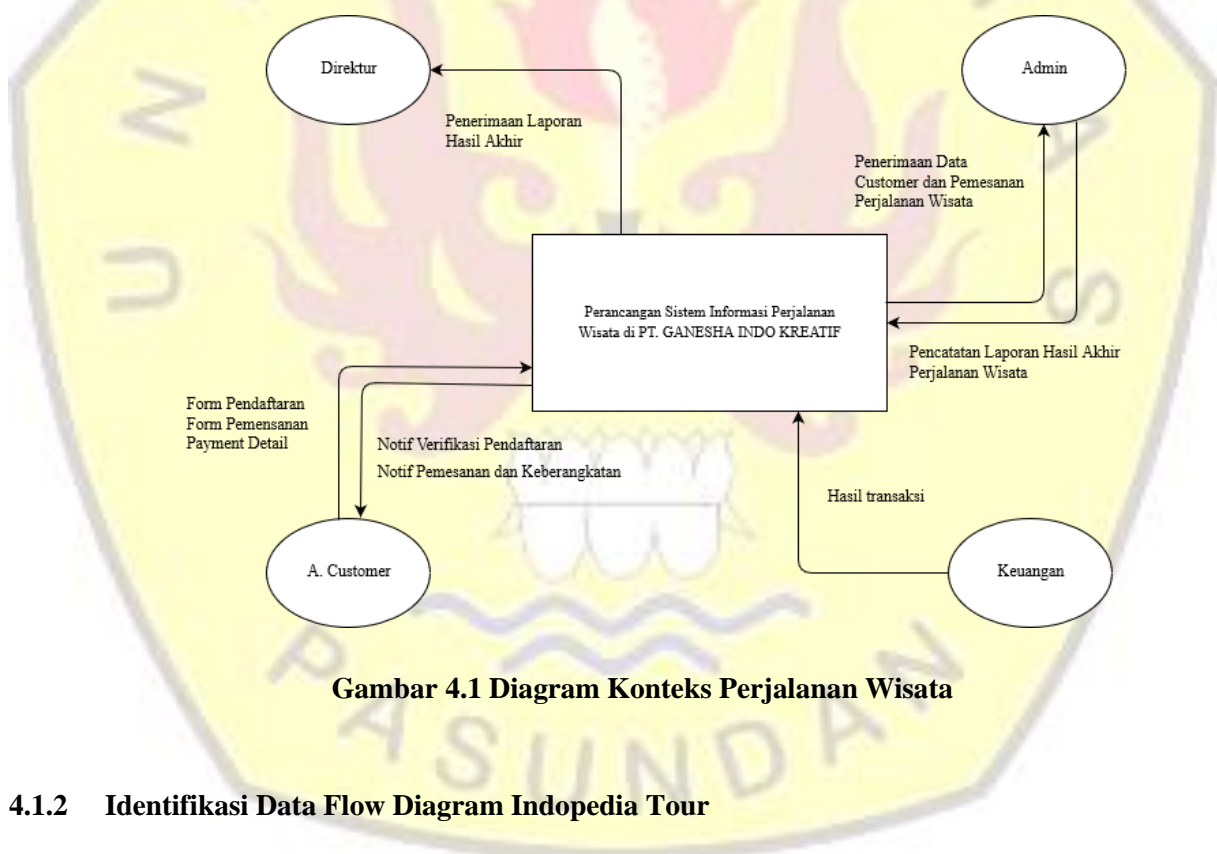
Pada bab ini dibahas mengenai kebutuhan penyampaian informasi serta usulan penyampaian informasi dapat dilihat oleh customer pada layanan perjalanan.

#### 4.1 Perancangan Spesifikasi Kebutuhan SI Layanan Perjalanan Wisata

Berdasarkan analisis pada Bab III, maka dibuatlah spesifikasi kebutuhan yang akan dibangun pada tahapan ini. Berikut ini langkah-langkah yang digunakan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan SI.

##### 4.1.1 Lingkup Sistem Informasi

Gambaran sistem secara global mulai dari menjelaskan lingkup, batasan sampai dengan keterhubungan antara sistem dengan lingkungan luar dan hubungan antara sistem dengan *external entity* yang di buat berdasarkan analisis pihak yang membutuhkan informasi dalam diagram konteks berikut ini pada gambar 4.1 :

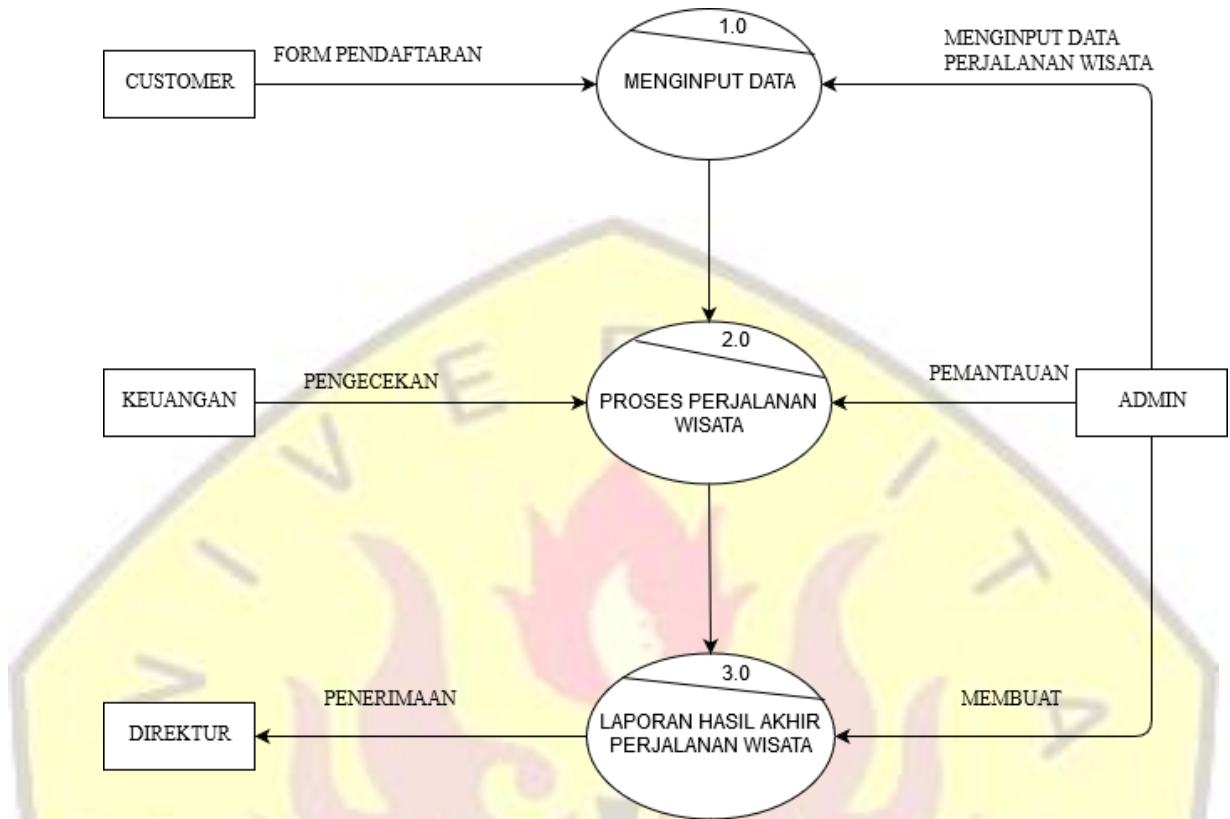


Gambar 4.1 Diagram Konteks Perjalanan Wisata

##### 4.1.2 Identifikasi Data Flow Diagram Indopedia Tour

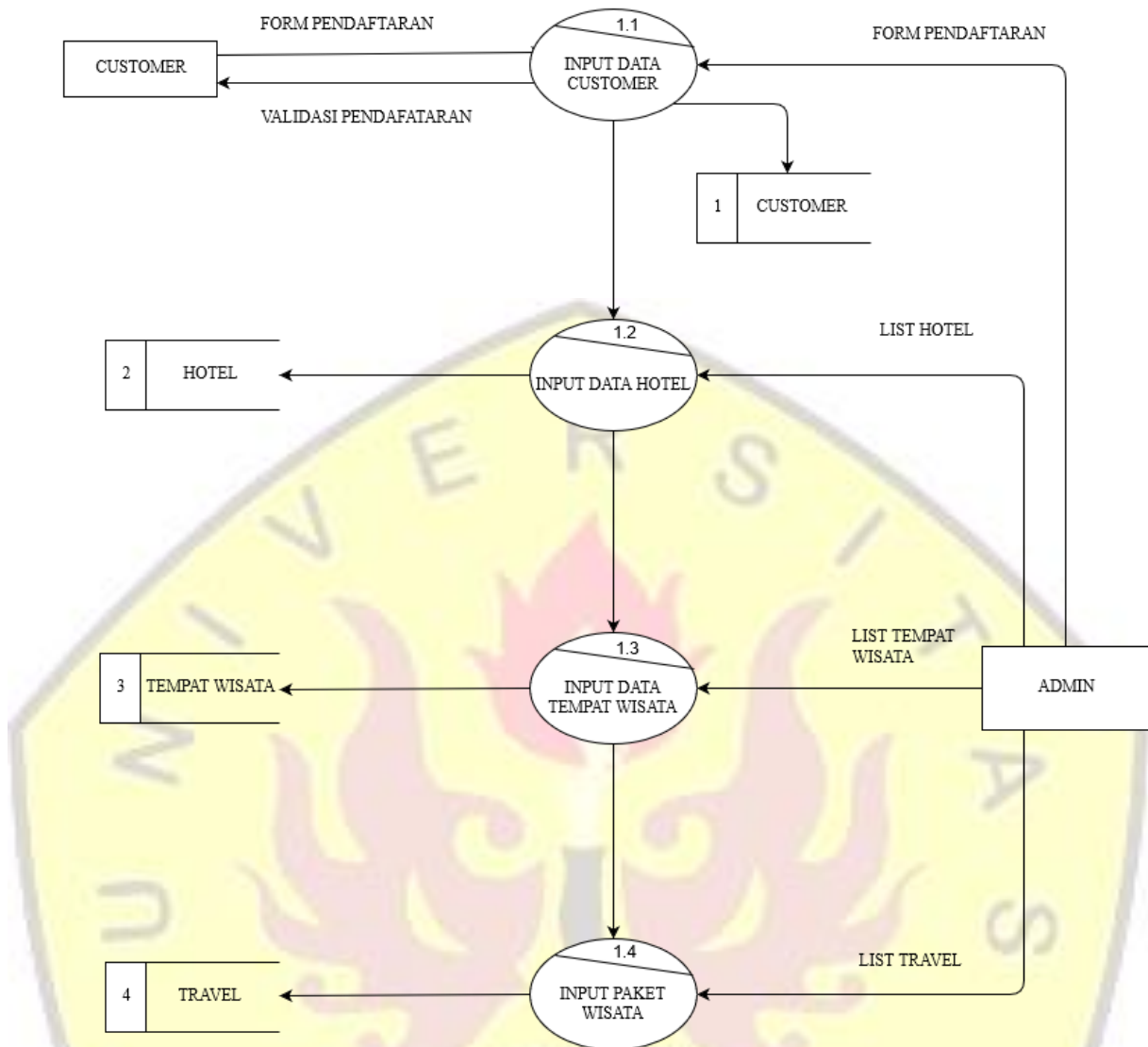
Untuk mempresentasikan aliran data pada sistem digunakan pemodelan *Data Flow Diagram* (DFD). DFD (*Data Flow Diagram*) merupakan representasi grafis dari arus melalui sistem informasi. DFD (*Data Flow Diagram*) sering digunakan sebagai langkah awal untuk membuat ikhtisar dari sistem, yang kemudian dapat diuraikan. DFD (*Data Flow Diagram*) juga dapat digunakan untuk visualisasi pengolahan data. DFD (*Data Flow Diagram*) harus mencakup sesuai dengan *Requirements Catalogue* yang sudah ada.

Data Flow Diagram dari Sistem Informasi layanan perjalanan wisata, gambar DFD sebagai berikut :



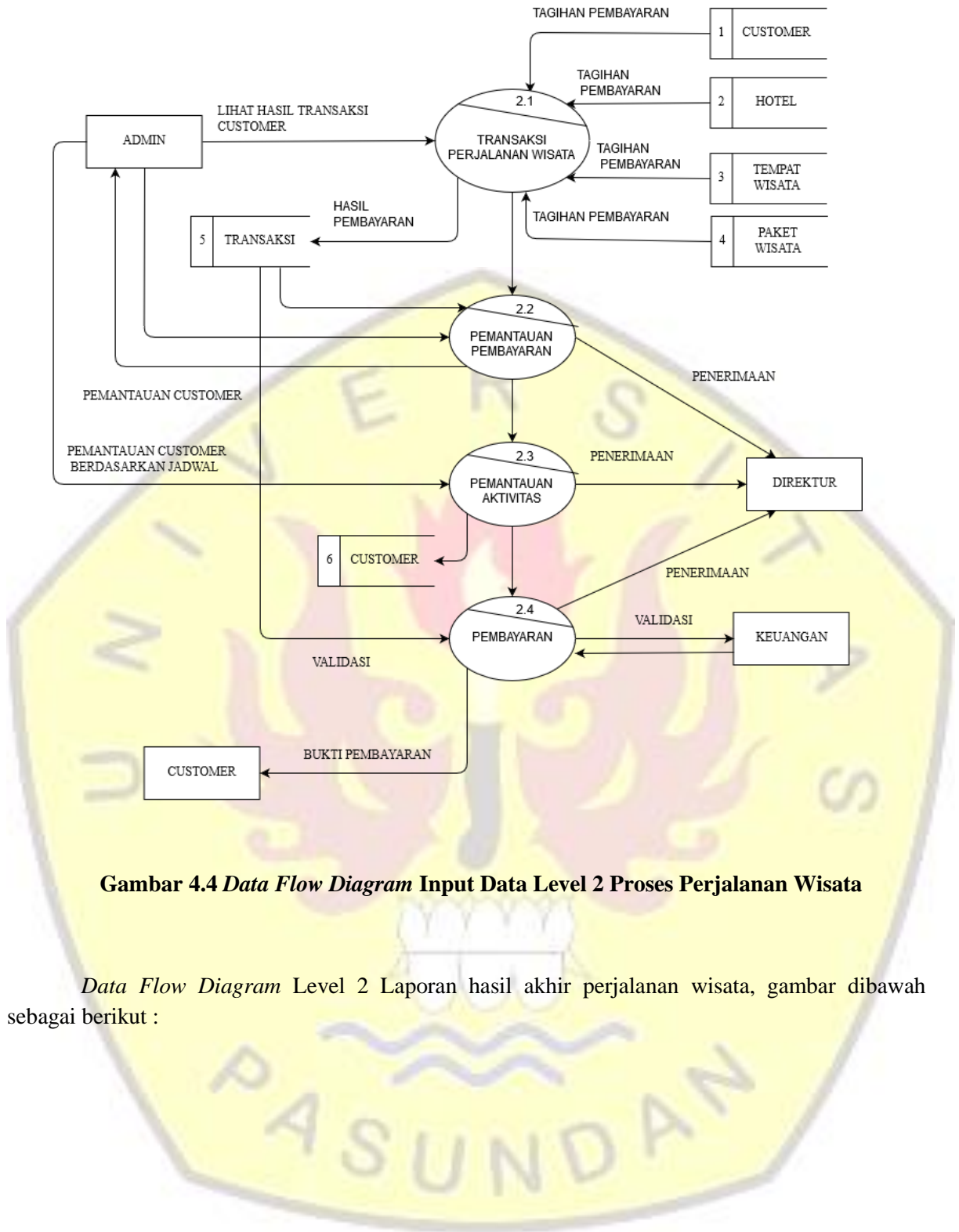
**Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level 1 Daftar Layanan Perjalanan Wisata**

Data Flow Diagram Level 2 Input Data Customer mendaftarkan dan input data perjalanan wisata, sebagai berikut :



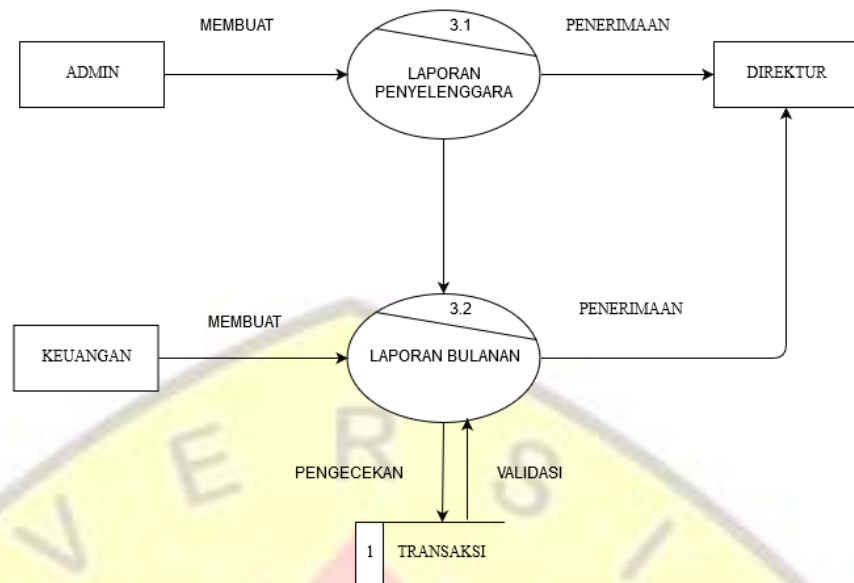
**Gambar 4.3 Data Flow Diagram Input Data Level 2 Mendaftar Layanan Perjalanan**

*Data Flow Diagram Level 2 Input Data Customer mendaftar dan Input data perjalanan wisata, sebagai berikut :*



**Gambar 4.4 Data Flow Diagram Input Data Level 2 Proses Perjalanan Wisata**

Data Flow Diagram Level 2 Laporan hasil akhir perjalanan wisata, gambar dibawah sebagai berikut :



**Gambar 4.5 Data Flow Diagram Input Data Level 2 Laporan Akhir**

Data Flow Diagram Level 2 Laporan hasil akhir perjalanan wisata dan laporan akhir, gambar dibawah sebagai berikut :

#### 4.1.3 Deskripsi Input/Output Data Store

Untuk menunjukkan aliran data pada Sistem Informasi Layanan Perjalanan Wisata, maka merepresentasikannya dalam tabel deskripsi input/output. Pada tabel tersebut dijelaskan *input/output* yang terdapat pada sistem informasi pemesanan perjalanan wisata dan *external entity* yang terkait pada proses-proses tersebut ada pada Tabel 4.2 adalah :

**Tabel 4.1 Deskripsi Input/Output Data Store**

No.	Proses	Input	Output
1.	Input Data Customer	Dari customer	Customer melakukan pengisian data customer sesuai data diri yang ditentukan
1.1	Registrasi & Validasi	Form registrasi	Ke data store customer : - Customer
1.2	Input Hotel	Form memilih hotel	Ke data store hotel: - Hotel
1.3	Input Tempat Wisata	Form memilih tempat wisata	Ke data store list tempat wisata: - Tempat Wisata
1.4	Input Travel	Form memilih paket wisata berdasarkan paket wisata	Ke data store List Paket Wisata: - Paket Wisata

2.	Proses Perjalanan Wisata		Dari Admin	Memantau hasil perjalanan wisata
	2.1	Transaksi Perjalnaan Wisata	Admin melihat hasil transaksi yang di lakukan oleh customer	Ke data store Hote, Tempat Wisata dan Transportasi: - Hotel, Tempat Wisata, Transportasi
	2.2	Pemantauan Pembayaran	Admin monitoring hasil atau jumlah kendaraan yang sudah beroperasi dan yang belum beroperasi Serta Hasil perjalanan wisata yang dituju oleh customer	Ke Direktur : - Direktur akan melihat hasil laporan perjalanan wisata
	2.3	Pemantauan Aktivitas	Admin monitoring hasil aktivitas yang terjadi pada customer termasuk pemantaun paket wisata dengan dokumen-dokumen yang ditentukan	Ke Direktur:: - Direktur akan melihat hasil aktivitas yang terjadi pada layanan perjalanannya
	2.4	Pembayaran	Keuangan akan memvalidasi yang sudah melakukan pembayaran dan akan di hitung bersekala atau perbulanannya	Ke Direktur : - Direktur akan melihat hasil laporan keuangan - Dan Customer menerima kwitansi atau bukti pemebayaran
3.	Laporan Hasil Akhir Perjalanan Wisata		Dari Admin	Admin menginputkan hasil laporan akhir perjalanan wisata secara keseluruhan
	3.1	Laporan Penyelenggara	Memberikan laporan tiap kegiatan perjalanan wisata	Admin memberikan hasil pecapaian yang dilakukan terhadap layanan perjalanan wisata untuk mengetahui pelayanan terhadap customer dan akan diterima oleh direktur. -
	3.2	Laporan Bulanan	Laporan Bulanan yang dicatat oleh administrasi dari proses transaksi tiap customer dan di akumulatif tiap bulanannya.	- Keuangan akan memvalidasi yang sudah melakukan pembayaran dan akan di hitung bersekala atau perbulanannya

## 4.2 Perancangan Basis Data

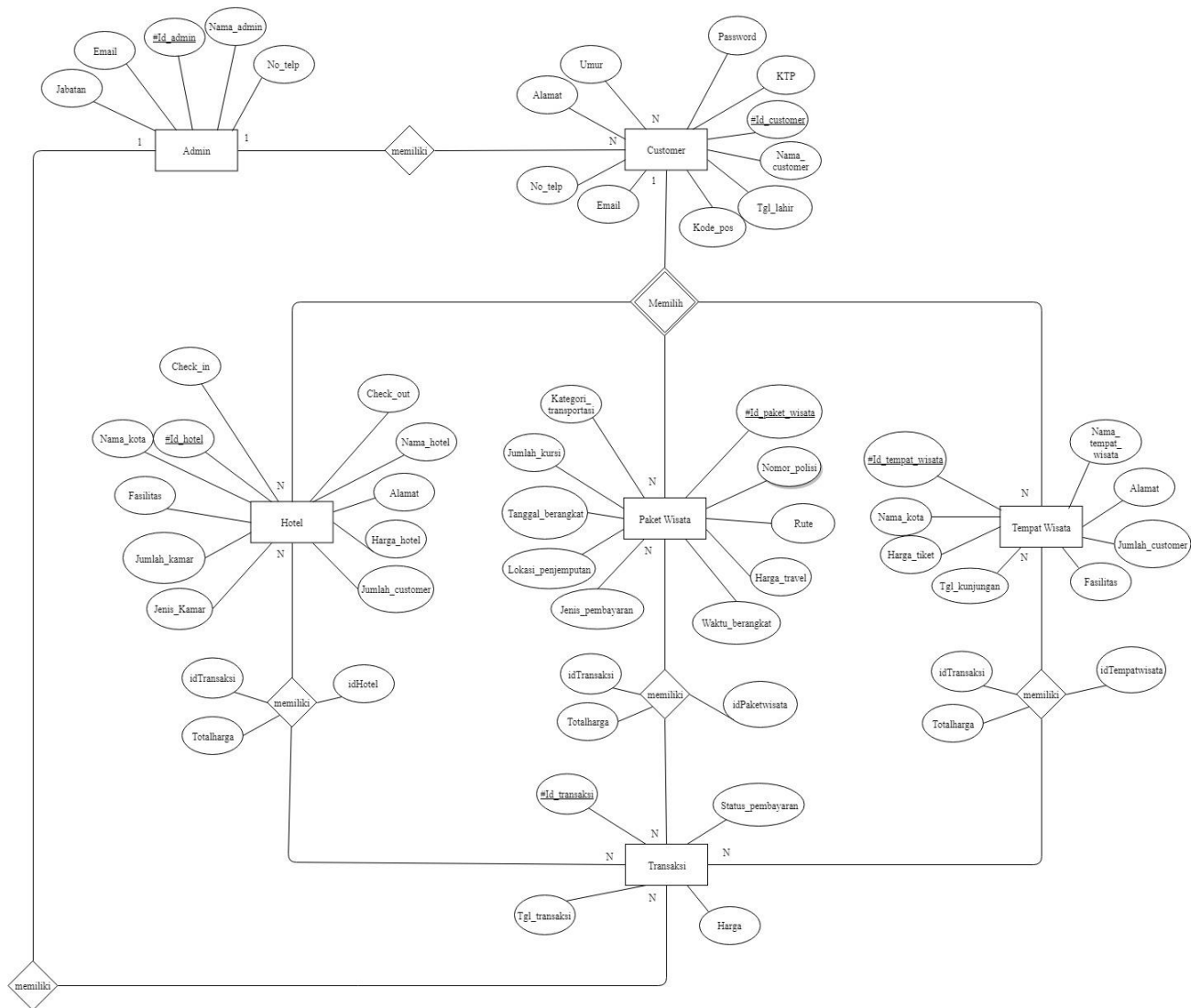
Sebuah sistem basis data dapat dimiliki beberapa basis data. Setiap basis data dapat berisi sejumlah objek basis data (seperti table, indeks dan lainnya). Di samping berisi data, setiap basis data juga menyimpan definisi struktur. Berikut perancangan basis data.

### 4.2.1 Perancangan Model Konseptual

Perancangan model konseptual data, secara fungsional disimpan dalam basis data serta hubungannya dengan data yang lain.



### 4.2.2 Model Lengkap Layanan Perjalanan Wisata (ERD)



Gambar 4.6 Entity Diagram (ERD)

### 4.2.3 Penetapan Entity

Penetapan *entity* merupakan penetapan *entity set* dan *entity tipe*, *entity* yang terdapat pada perancangan *logic entity set* dan *entity tipe* berikut dengan atribut:

Perancangan *entity set* dibutuhkan untuk mendetailkan data-data yang diperlukan oleh layanan perjalanan, berikut *entity* yang ada pada perancangan *entity set*:

Tabel 4.2 Entity Set

No	Entity set	Deskripsi
1.	Customer	Entity set Pelaku utama yang akan memesan paket wisata maupun memilih perjalanan pribadi, dan menikmati layanan perjalanan serta dapat memberikan masukan kepada layanan perjalanan.

2.	Admin	Entity set Admin yang bekerja dibalik layanan perjalanan di Indopediatour.
3.	Tempat wisata	Entity set Tempat wisata yang dituju diisi dengan sarana prasarana wisata yang disediakan.
4.	Hotel	Entity set hotel digunakan kebutuhan data untuk mengetahui bagian dari layanan perjalanan
5.	Paket Wisata	Entity set paket wisata digunakan untuk mengetahui jenis katogori kendaraan yang hendak digunakan sesuai rute wisata dengan kebutuhan customer.
6.	Transaksi	Entity set transaksi digunakan untuk mengetahui customer yang melakukan transaksi pada layanan perjalanan wisata.

#### 4.2.4 Data Store (Pemodelan Data)

Berikut ini merupakan rancangan pemodelan data dari Perancangan Sistem Informasi Layanan Perjalanan Wisata adalah sebagai berikut :

**Tabel 4.3 Daftar Customer**

No	Field	Type	Length
1.	<u>#id_customer</u>	Char	5
2.	Nama_customer	Varchar	25
3.	Password	Varchar	25
4.	KTP	Int	20
5.	Tgl_lahir	Varchar	20
6.	Umur	Int	10
7.	No_telp	Int	15
8.	Email	Varchar	50
9.	Alamat	Text	
10.	Kode_pos	Int	7

**Tabel 4.4 Tabel Admin**

No	Field	Type	Length
1.	<u>#id_admin</u>	Char	5
2.	Nama_admin	Varchar	15
3.	No_telp	Int	13
4.	Email	Varchar	25
5.	Jabatan	Varchar	15

**Tabel 4.5 Tabel Transaksi**

No	Field	Type	Length
1.	<u>#id_transaksi</u>	Varchar	10
2.	Tanggal_transaksi	TimeStamp	
3.	Harga	Int	20
4.	Status_pembayaran	Varchar	5

**Tabel 4.6 Daftar Tempat Wisata**

No	Field	Type	Length
1.	<u>#id tempat wisata</u>	Char	5
2.	Nama_tempat_wisata	Varchar	25
3.	Nama_kota	Varchar	15
4.	Alamat	Text	
5.	Jumlah_customer	Int	15
8.	Fasilitas	Varchar	20
9.	Tgl_kunjungan	Varchar	20
9.	Harga_tiket	Varchar	20

**Tabel 4.7 Daftar Hotel**

No	Field	Type	Length
1.	#id_hotel	Char	5
2.	Nama_kota	Char	5
3.	Nama_hotel	Varchar	20
4.	Jenis_kamar	Varchar	15
5.	Jumlah_kamar	Int	20
6.	Jumlah_customer	Int	20
7.	Check_in	TimeStamp	
8.	Check_out	TimeStamp	
9.	Alamat	Int	15
10.	Fasilitas	Varchar	20
11.	Harga_hotel	Varchar	20

**Tabel 4.8 Daftar Paket Wisata**

No	Field	Type	Length
1.	#id_paket_wisata	Char	5
2.	Kategori_transportasi	Varchar	10
3.	Jumlah_kursi	Int	20
4.	Nomor_polisi	Varchar	8
5.	Rute	Varchar	20
6.	Tanggal_berangkat	TimeStamp	
7.	Lokasi_penjemputan	Text	
8.	Waktu_berangkat	TimeStamp	
9.	Harga_travel	Varchar	20
10.	Jenis_pembayaran	Varchar	20

**Tabel 4.9 Transaksi Paket Wisata**

No	Field	Type	Length
1.	<u>idTransaksi</u>	Char	5
2.	idPaketwisata	Varchar	10
3.	Totalharga	Int	20

**Tabel 4.10 Transaksi Hotel**

No	Field	Type	Length
1.	<u>idTransaksi</u>	Char	5
2.	idHotel	Varchar	10
3.	Totalharga	Int	20

**Tabel 4.11 Transaksi Tempat Wisata**

No	Field	Type	Length
1.	<u>idTransaksi</u>	Char	5
2.	IdTempatwisata	Varchar	10
3.	Totalharga	Int	20

### 4.3 Perancangan Layout Layanan Perjalanan Wisata

*Prototype* Sketsa berfungsi untuk mengetahui langkah-langkah fungsional dari fungsi-fungsi yang akan dibuat. *Prototype* sketsa dapat dilihat pada Gambar dibawah ini sebagai berikut:

The image shows a login form with the following elements:

- A header bar with a user icon on the left and a close button on the right.
- The word "Login" centered below the header.
- A text input field labeled "Full Name".
- A password input field with masked characters (dots).
- Two buttons at the bottom: "Sign Up" and "Lupa Password".

Gambar 4.7 Login Customer

The screenshot shows a registration form with the following fields and values:

Field	Value
#Id_customer	CS001
Full Name	Budi
KTP	039429230004
Password	*****
Re-Password	*****
Tanggal Lahir	20 Jan 1994
Umur	24
Email	budi@gmail.com
Kode Pos	40938
Alamat	Yogyakarta
No Telp	084938274399

At the bottom of the form are two buttons: "Daftar" and "Cancel".

Gambar 4.8 Daftar Customer

The screenshot displays the home interface of the IINDOPEDIA TOUR application. The top navigation bar includes the app name and menu items: Home, Paket Wisata, Hotel, and Tempat Wisata. Below the navigation bar is a search section with input fields for "Cari Hotel", "Check-in", "Check-out", a "Jumlah" dropdown, and a "CARI" button. The main content area features a "Tempat Wisata" section with five placeholder images and a "BUTTON" label. Below this is a featured travel package for "Dublin Ireland" with a description and a "LEARN MORE" link. To the right is a "Paket Wisata TerFavorit" section with four placeholder images. The footer contains the word "Footer".

Gambar 4.9 Halaman Home Pada Website

IINDOPEDIA TOUR | Home | Paket Wisata | **Hotel** | Tempat Wisata

Hotel 1 | Hotel 2 | Hotel 2

Syarat & Ketentuan | Lokasi Tujuan

#id\_hotel  
HTL002

Nama Kota: Bandung | Nama Hotel: Sheraton | Hotel \* 1 - 5: \* 4

Check In: 12 Jan 2018 | Check Out: 14 Jan 2018 | Jumlah Customer: 2 | Jumlah Kamar: 1

Fasilitas: AC, Bathup, Hair Dryer, Twins Badoom

Kamar 1: Harga | Kamar 2: Harga | Kamar 3: Harga

Buttons: Save, Pesan, Back

Footer

Gambar 4.10 Halaman Input Hotel

IINDOPEDIA TOUR | Home | Paket Wisata | Hotel | **Tempat Wisata**

Lokasi 1 | Lokasi 2 | Lokasi 3

Syarat & Ketentuan | Lokasi Tujuan

Id\_tempat\_wisata  
TW004

Nama Kota: Bandung | Nama Tempat Wisata: TSM | Tanggal Kunjungan: 15 Feb 2018

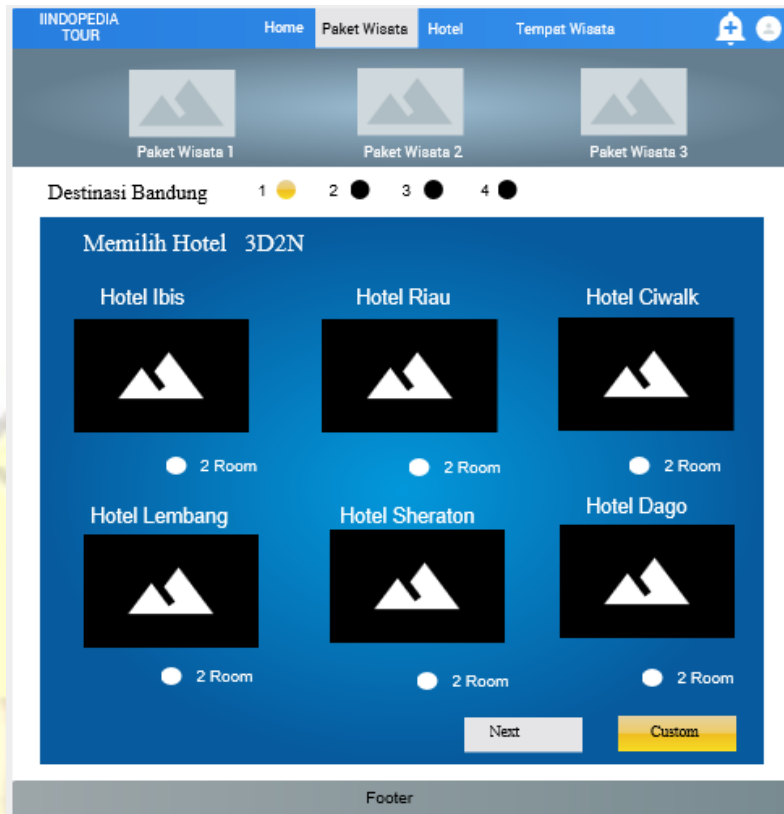
Jumlah Customer: 2 | Harga per Tiket: Rp. 250.0000

Fasilitas: Cafe, Wahana Permainan, Mall | Alamat: Buah Batu

Buttons: Save, Pesan, Back

Footer

Gambar 4.11 Halaman Input Tempat Wisata

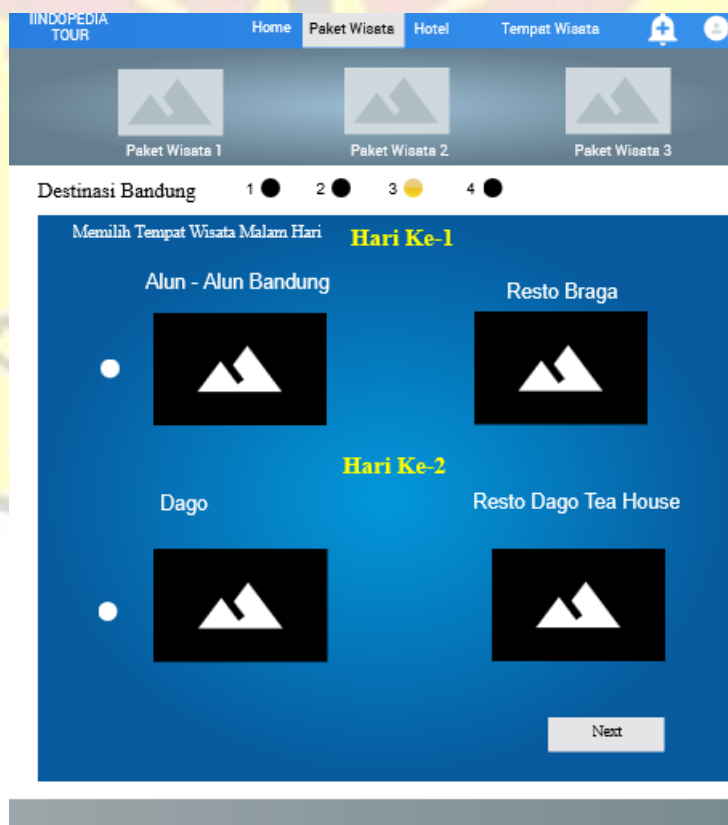


Gambar 4.12 Halaman Input Hotel atau *Custom* Untuk Paket Wisata







Gambar 4.13 Halaman Input Tempat Wisata atau *Custom* Untuk Paket Wisata



Gambar 4.14 Halaman Input Tempat Wisata Malam Untuk Paket Wisata

IIINDOPEDIA TOUR      Home    **Paket Wisata**    Hotel    Tempat Wisata       

Paket Wisata 1      Paket Wisata 2      Paket Wisata 3

**Destinasi Bandung**      1 ●    2 ●    3 ●    4 ●

**Syarat & Ketentuan**    **Rute dan Jadwal**    **Lokasi Tujuan**

Hari ke - 1

Hari ke - 2

Hari ke - 3

#Id\_paket\_wisata  
**PW0013**

Nama Hotel	Check In	Check Out	Jenis Kamar
.Sheraton	.12 Jan 2018	.16 Jan 2018	.2 Standart Room

Tanggal Berangkat: 12 Mar 2018

Lokasi Perjemputan: Balai Kota Yogyakarta

Jumlah Kursi (Max - 7): 4

Waktu Berangkat: 12.00

Kategori Transportasi: Toyota Hiace

No Polisi: D 7394 VP

Harga: Rp. 3.500.000

Kamar Standart

GIS

Save    Pesan    Back

Footer

**Gambar 4.15 Halaman Hasil Pemilihan Paket Wisata dan Jenis Transportasi**

Payment

#Id\_customer: CS0001      #Id\_transaksi: TR0001      Time Out

Full Name: Budi      KTP: 09374280004

Email: Budi@gmail.com      No Telp: 0839445992

---

#Id\_hotel: HTL002

Nama Hotel: Sheraton      Check In: 15 Jan 2018      Check Out: 17 Jan 2018      1 Standart Room

Alamat: Jl. Dago

Fasilitas: AC, Bathup, Hair Dryer, Twins Badoom

Rp. 600.000

BAYAR      CANCEL

Gambar 4.16 Halaman Pembayaran Hotel

Payment

#Id\_customer: CS0001      #Id\_transaksi: TRS003      Time Out

Full Name: Budi      KTP: 09374280004

Email: Budi@gmail.com      No Telp: 0839445992

---

#Id\_tempat\_wisata: TW003

Nama Tempat Wisata: TSM      Jumlah Customer: 2      Harga per Tiket: Rp. 250.000

Alamat: Buah Batu      Tanggal Kunjungan: 15 Feb 2018

Fasilitas: Wahana Permainan dan Mall

GIS

BAYAR      CANCEL

Gambar 4.17 Halaman Pembayaran Tempat Wisata

**Payment**

#id\_customer: **CS0001** #id\_transaksi: **TR0001** Time Out

Full Name: Budi    KTP: 09374280004    Email: Budi@gmail.com    No Telp: 0839445992

---

#id\_hotel: **HTL004**

Nama Hotel: Sheraton    Check In: 13 Mar 2018    Check Out: 16 Mar 2018    2 Standart Room

Alamat: Dago, Bandung

Fasilitas: AC, Bathup, Hair Dryer, Twins Badoom

+  
Kamar 1

---


#id\_paket\_wisata: **PW0013**

Rute: Hari - 1, Hari - 2, Hari - 3

Tanggal Berangkat: 12 Mar 2018    Waktu Berangkat: 12.00

No Polisi: D 7394 VP    Jumlah Kursi: 4    Kategori Transportasi: Avanza

Lokasi Pertemuan: Balaikota Yogyakarta

GIS: 

Pilih Jenis Pemabayaran:

- Pembayaran Penuh Rp. 3.500.000
- Cicilan 2 Bulan (2x Rp. 1.750.000)
- Cicilan 4 Bulan (4x Rp. 875.000)

**BAYAR**    CANCEL

**Gambar 4.18 Halaman Pembayaran Paket Wisata**

Profil

LIST

Nama: Budi

Profil

History

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Hotel	Nama Kota	Nama Hotel	Jenis Kamar	Jumlah Customer	Harga Kamar	
TRS002	12 Jan 2018	HTL002	Bandung	Sheraton	Standart	1	Rp. 600.000	Ready
				Check In	Check-Out	Jumlah Kamar		
				15 Jan 2018	17 Jan 2018	1		

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Tempat Wisata	Nama Kota	Nama Tempat Wisata	Tanggal Kunjungan	Jumlah Customer	Harga per Tiket	
TRS003	12 Jan 2018	TW003	Bandung	TSM	15 Feb 2018	1	Rp. 250.000	Ready

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Travel	Rute	Tanggal Berangkat	Harga per Tiket	
TRS004	1 Mar 2018	TR004	3 Hari - 2 Malam Hotel Sheraton Bandung	12 Maret 2018	Rp. 3.500.000	Refused
Nama Hotel	Check In	Check Out	Hari 1 Hari 2 Hari 3	Lokasi Perjemputan	Kategori Transportasi	Jumlah Kursi
Sheraton	13 Mar 2018	16 Mar 2018		Balikota Yogjakarta	Toyota Hiace	4

Footer

Gambar 4.19 Halaman *History Customer*

The screenshot shows the AdminLTE dashboard interface. The top navigation bar includes the 'AdminLTE' logo, a hamburger menu, and user information for 'Alexander Pierce' with notification icons for 4 messages, 10 alerts, and 9 flags. The sidebar on the left contains a search bar and a list of navigation items: Dashboard, Tables (selected), Data Customer, Data Hotel, Data Tempat Wisata, Data Travel, Calendar (17 items, 3 notifications), Mailbox (5 items, 16 notifications, 12 notifications), Examples, and Documentation.

### Data Tables advanced tables

Home > Tables > Data tables

#### Table Customer

ID Customer	Nama	KTP	Tgl Lahir	Umur	Alamat	Kode Pos	No Telp	Edit	Delete
CS0001	Budi	098492938299933	18 Jan 1994	24	Surabaya	509440	0848592392	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
CS0002	Wati	09849293820009	10 Des 1996	2	Jakarta	509440	0848592392	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
CS0003	Dilan	0984929382900007	10 Nov 1990	28	Semarang	509440	0848592392	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries

[Report PDF](#)

Previous **1** Next

Gambar 4.20 Halaman Admin Pemantauan Data Customer

Data Tables advanced tables Home > Tables > Data tables

Table Pemesan Hotel

ID TR	ID HTL	ID Customer	Nama Customer	KTP	Email	No Tlp	Nama Hotel	Nama Kota	Check-In	Check-Out	Fasilitas	Jenis Kamar	Jumlah Customer	Jumlah Kamar	Harga	Status Pembayaran
TR0001	HTL0001	CS0003	Budi	08492390200004	Budi@gmail.com	08482837283	Sheraton	Bandung	12 Jan 2018	14 Jan 2018	AC, Hair Dryer, Bathup	Standart	2	1	Rp.600.000	<a href="#">Sudah Bayar</a>

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

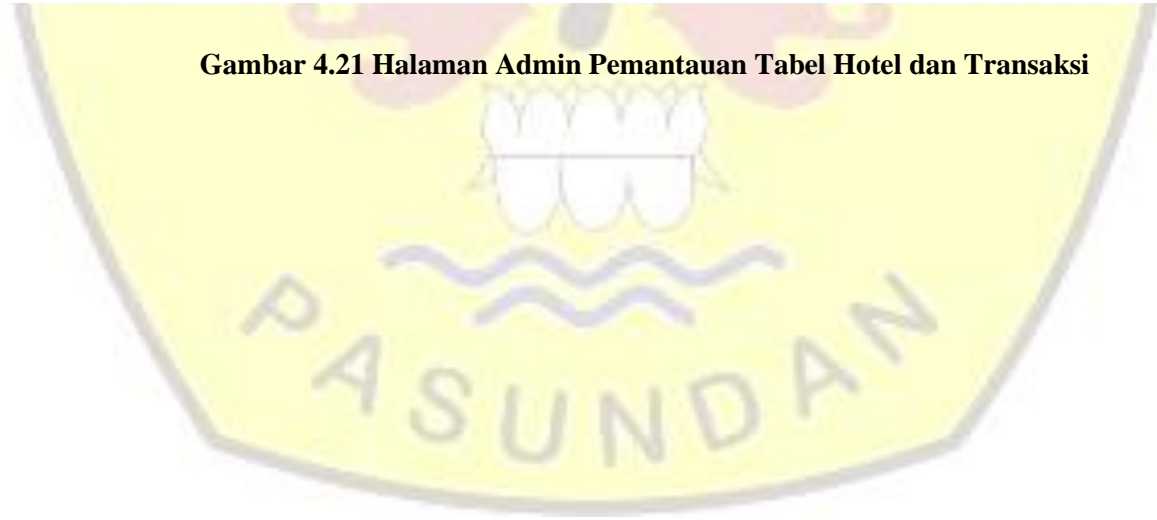
Table Hotel

Show 10 entries Search:

ID Hotel	Nama Kota	Nama Hotel	Alamat	Fasilitas	Jumlah Kamar	Gambar	Harga	Edit	Delete
HTL002	The101	Bandung	Dago	AC, Hair Dryer, Bathup	5	Picture	Rp.600.329	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
HTL003	Sheraton	Bandung	Dago	AC, Hair Dryer, Bathup	5	Picture	Rp.600.329	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
HTL005	Lexus	Bandung	Dago	AC, Hair Dryer, Bathup	5	Picture	Rp.600.329	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

[Input Hotel](#)



Gambar 4.21 Halaman Admin Pemantauan Tabel Hotel dan Transaksi

Alexander Pierce  
Online

Search...

Search ID Customer

- Dashboard
- Tables
- Data Customer
- Data Hotel
- Data Tempat Wisata
- Data Paket Wisata
- Calendar 17 3
- Mailbox 5 16 13
- Examples
- Documentation

LABELS

- Important
- Warning
- Information

Data Tables advanced tables Home > Tables > Data tables

### Table Pemesan Tempat Wisata

ID TW	ID Customer	Nama Customer	KTP	Email	No Tlp	Nama Tempat Wisata	Nama Kota	Alamat	Tanggal Kunjungan	Fasilitas	Jumlah Customer	Harga Tiket	Status Pembayaran
TW0001	CS0003	Budi	08492390200004	Budi@gmail.com	08482837283	TSM	Bandung	Buah Batu	14 Jan 2018	Restoran, Tempat Permainan	2	Rp. 30.000	Sudah Bayar

Showing 1 to 1 of 1 entries Previous 1 Next

[Report PDF](#)

### Table Tempat Wisata

Show 10 entries Search:

ID TW	Nama Tempat Wisata	Nama Kota	Alamat	Fasilitas	Gambar	Harga Tiket	Edit	Delete
TW0001	Lembang Cikole	Bandung	Lembang	Restoran, Tempat Permainan, Tempat Alam	Picture 1	Rp. 15.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
TW0001	Tangkuban Perahu	Bandung	Lembang	Restoran, Tempat Permainan, Tempat Alam	Picture 1	Rp. 15.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
TW0003	Farm House	Bandung	Lembang	Restoran, Tempat Permainan, Tempat Alam	Picture 1	Rp. 25.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Gambar 4.22 Halaman Admin Pemantauan Tabel Tempat Wisata dan Transaksi



**Table Pemesan Travel**

ID Travel	ID Customer	Nama Customer	KTP	Email	No Tlp	Nama Hotel	Check-In	Check-out	Tgl Berangkat	Waktu Berangkat	Lokasi Penjemputan	Rule	Kategori Transportasi	Jumlah Kursi	No. Polisi	Harga	Status Pembayaran
TR004	CS001	Budi	08492390200004	Budi@gmail.com	08482837283	Sheraton	13 Mar 2018	16 Mar 2018	Hari- 1, Lembang, Hari- 2, Ciwalk. Hari- 3, Ciwidey, Pusat Oleh-oleh.	12 Mar 2018	12.00	Belaikota Yogyakarta	Toyota Hiace	4	D 0489 VP	Rp. 3.500.000	<a href="#">Sudah Bayar</a>
TR004	CS001	Budi	08492390200004	Budi@gmail.com	08482837283	Sheraton	13 Mar 2018	16 Mar 2018	Hari- 1, Lembang, Hari- 2, Ciwalk. Hari- 3, Ciwidey, Pusat Oleh-oleh.	12 Mar 2018	12.00	Belaikota Yogyakarta	Toyota Hiace	4	D 0489 VP	Rp. 3.500.000	<a href="#">Cicilan 2x</a>

Showing 1 to 2 of 2 entries Previous **1** Next

**Table Paket Wisata**

Show  entries Search:


ID Travel	Nama Kota	Nama Hotel	Check-In	Check-out	Jumlah Kamar	Jumlah Kursi	Kategori Transportasi	No Polisi	Rule	Gambar	Harga	Edit	Delete
TR0001	Bandung	Sheraton	14 Jan 2018	18 Jan 2018	2	8	Avanza	D 0489 VP	Hari 1 Hari 2 Hari 3 Hari 4	Picture	Rp. 3.500.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
TR0001	Bandung	Jayakarta	19 Juni 2018	20 Juni 2018	2	8	Avanza	D 0489 VP	Hari 1 Hari 2 Hari 3 Hari 4	Picture	Rp. 4.500.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>
TR0001	Bandung	TSM	14 Feb 2018	16 Feb 2018	2	8	Avanza	D 0489 VP	Hari 1 Hari 2	Picture	Rp. 1.500.000	<a href="#">Edit</a>	<a href="#">Delete</a>

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous **1** Next

[Input Hotel](#)

**Gambar 4.23 Halaman Admin Pemantauan Tabel Paket Wisata dan Transaksi**

Profil
🔍



Nama: Dilan

Laporan Hasil Transaksi

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Hotel	Nama Kota	Nama Hotel	Jenis Kamar	Jumlah Customer	Harga Kamar	
TRS002	12 Jan 2018	HTL002	Bandung	Sheraton	1 Standart	1	Rp. 600.000	Sudah Bayar
Id Customer: CS006 Nama: Yudi Email: Yudi@gmail.com KTP: 039482030006				Check In: 15 Jan 2018	Check-Out: 17 Jan 2018	Fasilitas: AC Bathup Hair Dryer Twins Badoom		

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Tempat Wisata	Nama Kota	Nama Tempat Wisata	Tanggal Kunjungan	Jumlah Customer	Harga per Tiket	
TRS003	12 Jan 2018	TW003	Bandung	TSM	15 Feb 2018	1	Rp. 250.000	Sudah Bayar
Id Customer: CS003 Nama: Wati Email: wati@gmail.com KTP: 0393492023005				Fasilitas: AC Bathup Hair Dryer Twins Badoom				

Id Transaksi	Tanggal Transaksi	Id Travel	Nama Hotel	Check In	Check Out	Jenis Kamar	Tanggal Berangkat	
TRS004	1 Mar 2018	TR004	Sheraton	13 Mar 2018	16 Mar 2018	2 Standart	12 Maret 2018	Sudah Bayar
Id Customer: CS001 Nama: Budi Email: Budi@gmail.com KTP: 0392048389291		Rute: 3 Hari - 2 Malam Hotel Sheraton Bandung		Lokasi Penjemputan: Balaikota Yogtakarta	Kategori Transportasi: Toyota Hiace	Jumlah Kursi: 4	Harga per Tiket: Rp. 3.500.000	

Total Harga

Footer

Gambar 4.24 Halaman Laporan Akhir

#### 4.4 Penanggung Jawab Prosedur Layanan Perjalanan Wisata

**Tabel 4.12 Penanggung Jawab Prosedur Layanan Perjalanan Wisata**

Job Aktivitas	Direktur	Keuangan dan Legal	Op 1 Teknik dan Sistem Informasi	SDM dan Sistem Investasi
Pemantauan Hasil Aktivitas Perjalanan Wisata	Y		Y	Y
Laporan Total Keuangan		Y		
Pemantauan Operasi Teknik dan Sistem informasi	Y	Y	Y	
Konfirmasi Pendaftaran			Y	
Konfirmasi Keberangkatan			Y	
Pemantauan Pembayaran dan Aktivasi Pembayaran			Y	

\*Keterangan Y : Harus dilakukan oleh job decs yang terkait.

## BAB 5

### KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah menganalisa permasalahan yang ada dan mengusulkan perancangan informasi Layanan Perjalanan yang, maka penulis mengambil kesimpulan-kesimpulan tersebut dapat dilihat pada uraian dibawah ini. Selain itu ada pula beberapa saran yang dapat diberikan sebagai tindak lanjut dan perbaikan dari hasil perancangan informasi Layanan Perjalanan Wisata.

#### 5.1 Kesimpulan

Hasil dari perancangan sistem informasi layanan perjalanan maka dapat diambil kesimpulan:

1. Sudah merancang sebuah sistem informasi layanan perjalanan wisata yang mudah di akses.
2. Sudah merancang prosedur layanan perjalanan dengan sistematis dan informasi tentang tempat wisata atau tempat yang dituju.
3. Sudah merancang informasi calon wisatawan dan informasi apa saja yang harus diberikan kepada calon penumpang dalam proses pemesanan.
4. Sudah merancang informasi yang mampu memberikan ragam produk berupa paket perjalanan wisata, serta memiliki pelayanan yang baik mulai dari paket wisatanya hingga sarana akomodasi yang cukup lengkap.
5. Sudah membuat informasi kepada calon wisatawan dalam menyusun kegiatan wisata mereka, demi meningkatkan value dari kegiatan wisatanya.

#### 5.2 Saran

1. Maksimalkan hasil *Requirement Analysis* dan *Requirement Specification* pada PT. Ganesha Indo Kreatif.
2. Memperbanyak kerjasama antara pengurus Hotel dan Tempat Wisata di Bandung maupun luar daerah.
3. Terjun langsung ke lapangan untuk meningkatkan kualitas Transportasi atau SDM terkait. Dengan begitu kegiatan perjalanan wisata menjadi menarik untuk konsumen.
4. Mencari lokasi-lokasi terbaru di tiap wilayah khusus nya di kota Bandung.
5. Tingkatkan kualitas sumber informasi yang terkait dengan perjalanan wisata dibanding maupun diluar daerah.

## DAFTAR PUSTAKA


- [ALB06] Al, Bahra Bin Ladjamudin, "Pengertian Flowmap", 2006.
- [ARM20] Amor, Daniel.. "The E-business Revolution. Prentice Hall", 2000.
- [ALT02] Alter, Steven "Work System Framework" 2002.
- [FAT01] Fatahansyah, "Basis Data", Bandung: Informatika, 2001.
- [FAT11] Fathansyah, "Perancangan atau Perencanaan dan Implementasi" Bandung: Informatika, 2011.
- [FAT99] Fathansyah, "Basis Data" Bandung: Informatika, 1999.
- [GOO95] Goodland, Mike and Caroline Slater , "The Structured System Analysis and Design Method" (SSADM), 1995.
- [HAM04] Lukmanul, Hakim, "website", 2004.
- [IND00] Indrajit , Richardus Eko, 2000, Kolaborasi Sistem Informasi Antar Perusahaan dalam memanfaatkan Teknologi Informasi , Seri Artikel Manajemen Sistem & Teknologi Informasi
- [KUS95] Kusmiadi "Pengertian Perencanaan", 1995:15.
- [LEI90] Leiper "Pengelolaan Pariwisata", 1990:256.
- [MUR99] Murai " Geographic Information System", 1999.
- [MUS16] Musligudin, Muhammad dan Oktafianto, 2016. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yang Menerbitkan CV Andi Offset : Yogyakarta.
- [SUG13] Sugiono, "Metode Penelitian Kuantitatif", Bandung: Alfabeta, 2013.
- [WAH96] Wahab, Salah dalam Oka A.Yoeti, "Perjalanan Wisata", 1996:116.
- [YOG90] Yugianto, HM, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", 1990.



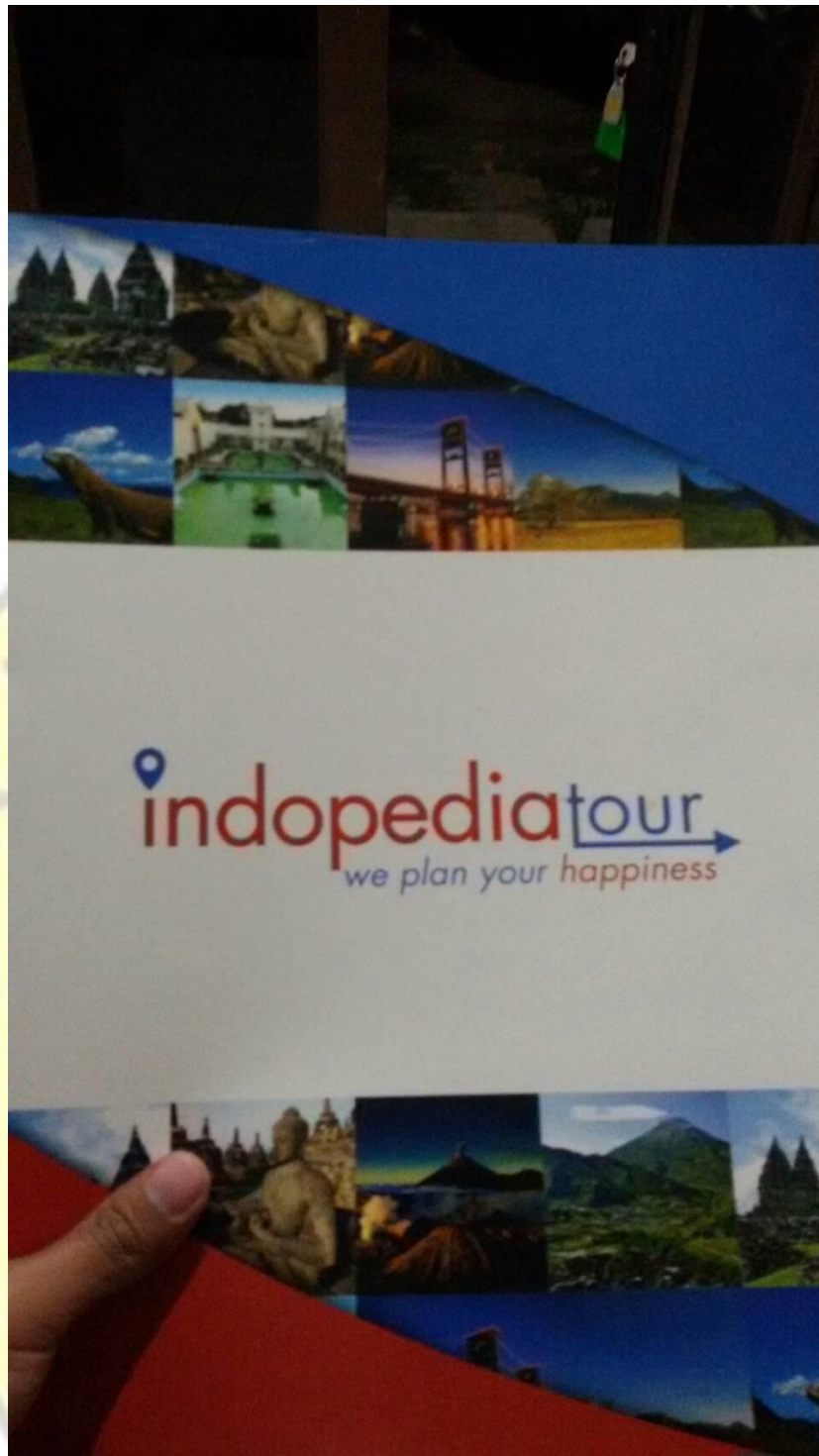
# **LAMPIRAN**

Keterangan	Sangat Puas	Puas	Tidak Puas
Hasil Wawancara			
Bagaimana program /alur kegiatan Indopediatour khususnya Internalnya ?		✓	
Bagaimana program layananan perjalanan wisata Indopediatour, apakah sudah terstruktur?			✓
Bagaimana Informasi indopediatour dalam meningkatkan kualitas layanan perjalanan wisata ?			✓
Bagaimana promosi Indopediatour untuk menarik customer ?		✓	
Bagaimana perjalanan antara perusahaan-perusahaan yang mensuprot dan melakukan kerjasama ?	✓		
Bagaimana keadaan SDM di Indopediatour ?		✓	
Bagaimana penawaran produk atau paket yang akan diberikan customer ?		✓	
Bagaimana pengelolaan kendaraan sudah terstruktur ?	✓		

Tanggal : 3 Maret 2018

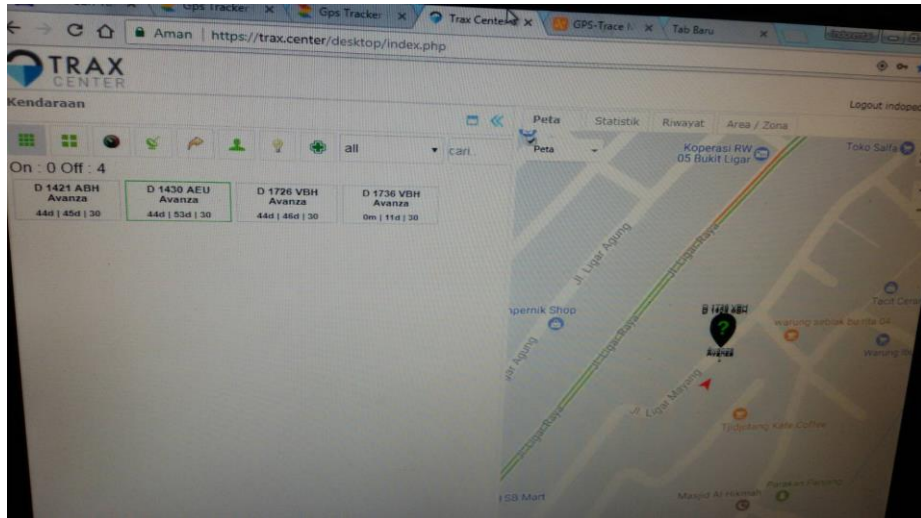
Nama :   
 C.O.O PT. Gemastika Indo Kreatif

Lampiran A Hasil Wawancara



Lampiran B Cover Indopedia Tour





Lampiran C GPS Kendaraan Mobil



Lampiran D Ruang Kerja Indopedia Tour

