

SKRIPSI

**SISTEM *E-TRAVELING* BERBASIS *WEBSITE*
DI AET TRAVEL PT. PENJURU WISATA NEGERI**



**NAMA : ANDIKA SAPUTRA
NIM : 1855201003**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2023**

**SISTEM *E-TRAVELING* BERBASIS *WEBSITE*
DI AET TRAVEL PT. PENJURU WISATA NEGERI**


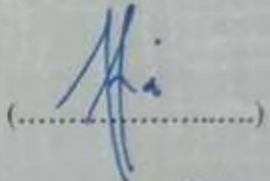
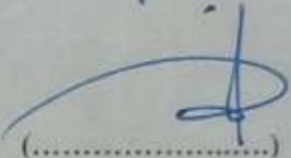



**NAMA : ANDIKA SAPUTRA
NIM : 1855201003**

**Diajukan Sebagai Persyaratan untuk mendapatkan
Gelar Sarjana S1 Teknik Informatika**

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
RIAU
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI
UJIAN KARYA TULIS ILMIAH SI TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	TANDA TANGAN
1.	<u>Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I.</u> Ketua	 (.....)
2.	<u>Aris Fiatno, S.T., M.T.</u> Sekretaris	 (.....)
3.	<u>Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.Kom.</u> Anggota I	 (.....)
4.	<u>R. Joko Musridho, S.T., M.Phil.</u> Anggota II	 (.....)

Mahasiswa :
Nama : Andika Saputra
Nim : 1855201003
Tanggal Ujian : 04 Februari 2023

HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang Berjudul:

**SISTEM *E-TRAVELING* BERBASIS *WEBSITE*
DI AET TRAVEL PT. PENJURU WISATA NEGERI**

Nama : Andika Saputra
NIM : 1855201003
Program Studi : S1 Teknik Informatika

Bangkinang, 25 Januari 2023

Disetujui Oleh:

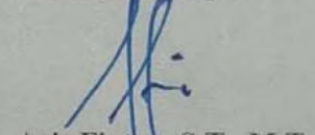
Pembimbing I



Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I.

NIP TT. 096 542 160

Pembimbing II



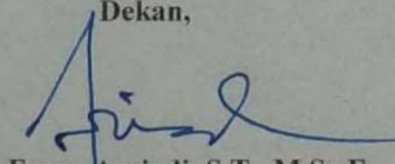
Aris Fianto, S.T., M.T.

NIP TT. 096 542 169

Mengetahui,

Fakultas Teknik

Dekan,

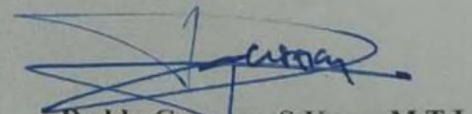


Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E.

NIP TT. 096 542190

Program Studi S1 Teknik Informatika

Ketua Prodi,



Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I.

NIP TT. 096 542 160

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Andika Saputra

NIM : 1855201003

Program Studi : S1 Teknik Informatika

Judul Skripsi : Sitem *E-Traveling* Berbasis *Website* di AET Travel PT.

Penjuru Wisata Negeri. Menyatakan dengan sebenarnya bahwa sripsi yang saya serahkan ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, kecuali kutipan-kutipan dari ringkasan yang semuanya telah saya jelaskan sumbernya. Apabila dikemudian hari saya terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka gelar dan ijazah yang diberikan oleh Universitas batal saya terima.

Bankinang, 25 Januari 2023

Yang Membuat Pernyataan



Andika Saputra
1855201003

HALAMAN PERSEMBAHAN



Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat.

Seorang teman pernah berkata, jika mempunyai sebuah tujuan, maka buatlah batas waktu untuk mencapai tujuan tersebut, sehingga hal inilah yang membuat penulis memacu dirinya sampai batas maksimal sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, diwaktu yang tepat.

Skripsi atau Tugas akhir ini saya persembahkan untuk:

- Ayah dan Ibu, **ARPIATMIN** dan **YUSWARTI** terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.*
- Kakakku **Awari susanti**, terimakasih atas doa yang di berikan dan motivasi yang menjadi penyemangat dalam mengerjakan tugas akhir ini.*
- Saudara-Saudaraku tercinta, terimakasih atas doa dan semangat yang diberikan selama ini.*
- Dosen Pembimbing tersabar, terbaik, bapak **DEDDY GUSMAN, S.Kom., M.T.I.** dan bapak **ARIS FIATNO, S.T., M.T.I.** yang sudah membimbing serta memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.*

- *Dosen Penguji terbaik, ibu Noviona Sidratil Munti, S.Kom., M.Kom. dan bapak R. Joko Musridho, S.T., M.Phil. yang sudah memberi masukan dan saran selama ini, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.*
- *Sahabat Skripsi Pangeran Otda Madani, Yudi Paradila, Muhammad Hidayat, Qori Imanda, Gusti Triprayoga, Alzikri, Ilham akbar, Zul Hamdi yang sudah memberikan masukan, semangat, saran, bimbingan dalam mengerjakan skripsi ini.*
- *Semua teman-teman Teknik Informatika 2018.*
- *Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.*

**PROGRAM STUDI S1 TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANGKU TAMBUSAI**

**Karya Tulis Ilmiah, 04 Februari 2023
ANDIKA SAPUTRA**

**SISTEM *E-TRAVELING* BERBASIS *WEBSITE* DI AET TRAVEL PT.
PENJURU WISATA NEGERI**

V Bab + LXX Halaman+70 Halaman+30 Tabel+37 Gambar+Pustaka

ABSTRAK

AET Travel adalah salah satu perusahaan biro perjalanan umrah yang mempopulerkan umrah penerbangan langsung di Sumatera. AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri adalah mempunyai penyimpanan data pemesanan *customer* menggunakan excel dan hanya mempunyai sistem AET Travel pemasaran melalui *web* dan tidak adanya sistem untuk pemesanan paket wisata maupun umroh yang di sediakan melalui sistem *online*. Agar dapat berkembang dan terus bertahan, maka suatu badan usaha harus ditopang dengan kualitas pelayanan dan teknik-teknik pemasaran yang mampu bersaing dengan memanfaatkan jaringan yaitu pemasaran melalui internet. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat pihak AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri lebih mudah dalam kelolah data menggunakan *website* yang bisa diakses dengan mudah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Waterfall*. Dan perancangan sistem ini menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah, PHP dengan *Framework Laravel* dan *database MySQL*. Sehingga dalam penelitian ini Sistem *E-Traveling* Berbasis *Website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri agar lebih efisien.

Kata Kunci : *E-Traveling*, UML, PHP, MySQL

**INFORMATICS ENGINEERING STUDY PROGRAM
FACULTY OF ENGINEERING
TUANGKU TAMBUSAI HEROES UNIVERSITY**

**Scientific Writing, 04 February 2023
ANDIKA SAPUTRA**

**WEBSITE BASED E-TRAVELING SYSTEM AT AET TRAVEL PT.
COUNTRY TOURISM**

V Chapter + LXX Pages+70 Pages+30 Tables+37 Figures+Library

ABSTRACT

AET Travel is one of the umrah travel agency companies that popularized direct umrah flights in Sumatra. AET Travel PT. The direction of Country Tourism is having customer order data storage using excel and only having the AET Travel system marketing via the web and there is no system for ordering tour packages or Umrah which is provided through the online system. In order to develop and continue to survive, a business entity must be supported by quality service and marketing techniques that are able to compete by utilizing networks, namely marketing via the internet. The purpose of this research is to make AET Travel PT. Across Country Tourism it is easier to manage data using a website that can be accessed easily. The research method used is the Waterfall method. And the design of this system uses the Unified Modeling Language (UML). The programming language used is PHP with Laravel Framework and MySQL database. So that in this study the Website-Based E-Traveling System at AET Travel PT. Corner Tourism Country to be more efficient.

Keywords: *E-Traveling, UML, PHP, MySQL*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Puji dan Syukur kehadirat Allah SWT, atas rahmat dan hidayah-Nya, yang telah dilimpahkan pada peneliti sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan skripsi ini, yang diajukan guna melengkapi dan memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S1 Teknik Informatika pada Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai dengan Judul **“SISTEM E-TRAVELING BERBASIS WEBSITE DI AET TRAVEL PT. PENJURU WISATA NEGERI”**.

Dalam Penulisan Skripsi ini penulis banyak menghadapi kesulitan. Namun, berkat bimbingan, pengarahan dan bantuan dari semua pihak, skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini perkenankan Peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Amir Luthfi., selaku Rektor Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
2. Bapak Emon Azriadi, S.T., M.Sc.E., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
3. Bapak Deddy Gusman, S.Kom., M.T.I., selaku Ketua Prodi S1 Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai sekaligus Pembimbing I yang telah memberikan kritik dan saran dalam kesempurnaan skripsi ini.

4. Bapak Aris Fiatno, ST., MT., selaku Dosen Program Studi Teknik Industri dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, serta memberikan motivasi, arahan dan masukan terhadap penulisan skripsi ini.
5. Ibu Novi Yona Sidratul Munti, S.Kom., M.TI., selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika selaku narasumber I yang telah banyak meluangkan waktu, pikiran, serta memberikan motivasi, arahan dan masukan terhadap penulisan skripsi ini.
6. Untuk kedua orang tua saya, Bapak Arfiatmin dan Ibu Yuswarti yang telah memberikan dukungan dan motivasi selama pengerjaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan bagi peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Kepada teman-teman seperjuangan Teknik Informatika angkatan 2018 yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik dari segi penampilan dan penulisan. Oleh karna itu, peneliti senantiasa mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Bankinang, 25 Januari 2023

Penulis



Andika Saputra
1855201003

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI	ii
HALAMAN LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINNG	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakan Penelitian	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Batasan Masalah.....	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB II LANDASAN TEROI	6
A. Tinjauan Pustaka	6
B. KerangkaTeori.....	7
1. Sistem.....	7
2. Klarifikasi Sistem.....	8
3. Informasi	10
4. Kualitas Informasi	11
5. Sistem Informasi	11
6. <i>Website</i>	12
7. PHP	13
8. Laravel.....	14

9. <i>MySQL</i>	14
10. UML.....	14
11. SDLC (<i>System development life cycle</i>)	18
C. Kerangka Konsep	20
BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Desain Penelitian.....	23
B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	25
C. Sampel.....	25
D. Alat dan Bahan Penelitian.....	25
E. Metode Pengumpulan Data	26
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	27
A. Analisis Sistem.....	27
B. Analisis Kebutuhan Fungsional Sistem	27
C. Perancangan	46
D. Implementasi	58
E. Pengujian Sistem.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA	
RIWAYAT HIDUP	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 4.1 Deskripsi <i>Usecase</i>	35
Tabel 4.2 Skenario <i>Usecase Login</i>	36
Tabel 4.3 Skenario <i>Usecase Home</i>	36
Tabel 4.4 Skenario <i>Usecase Rekap Pemesanan</i>	37
Tabel 4.5 Skenario <i>Usecase Karyawan</i>	37
Tabel 4.6 Skenario <i>Usecase Registrasi</i>	38
Tabel 4.7 Skenario <i>Usecase Login Customer</i>	38
Tabel 4.8 Skenario <i>Usecase Home Customer</i>	39
Tabel 4.9 Skenario <i>Usecase Pesan Wisata</i>	39
Tabel 4.10 Skenario <i>Usecase Histori Pemesanan</i>	40
Tabel 4.11 Skenario <i>Usecase Login Karyawan</i>	40
Tabel 4.12 Skenario <i>Usecase Home Karyawan</i>	41
Tabel 4.13 Skenario <i>Usecase Wisata</i>	41
Tabel 4.14 Skenario <i>Usecase Pemesanan</i>	42
Tabel 4.15 Skenario <i>Usecase Edit Wisata</i>	42
Tabel 4.16 Skenario <i>Usecase Delete Wisata</i>	43
Tabel 4.17 Skenario <i>Usecase Ubah Password</i>	43
Tabel 4.18 Skenario <i>Usecase Delete Karyawan</i>	44
Tabel 4.19 Skenario <i>Usecase Testimoni</i>	44
Tabel 4.20 Perancangan Tabel <i>Users</i>	46
Tabel 4.21 Perancangan Tabel <i>Wisata</i>	46
Tabel 4.22 Perancangan Tabel <i>Order Wisata</i>	47
Tabel 4.23 Perancangan Tabel <i>Admin</i>	47
Tabel 4.24 Perancangan Tabel <i>Customer</i>	48
Tabel 4.25 Perancangan Tabel <i>Karyawan</i>	48
Tabel 4.26 Perancangan Tabel <i>Orderan</i>	48

Tabel 4.27 Perancangn Tabel Testimoni.....	49
Tabel 4.28 Tabel Identifikasi Pengujian Sistem	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Spiral.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran.....	20
Gambar 3.1 <i>Metode Waterfall</i>	23
Gambar 4.1 <i>Use Case System E-traveling Berbasis Website</i>	32
Gambar 4.2 <i>Use Case Inheritance System E-traveling Berbasis Website</i>	33
Gambar 4.3 <i>Final Use Case System E-traveling Berbasis Website</i>	34
Gambar 4.4 <i>Analysyst Level Class Diagram</i>	45
Gambar 4.5 <i>Class Diagram</i>	45
Gambar 4.6 Perancangan Halaman <i>Home</i>	49
Gambar 4.7 Perancangan Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 4.8 Perancangan Halaman <i>Registrasi</i>	51
Gambar 4.9 Perancangan Halaman <i>Riwayat Order</i>	52
Gambar 4.10 Perancangan Halaman <i>Detail</i>	53
Gambar 4.11 Perancangan Halaman <i>Kode Pemesanan</i>	54
Gambar 4.12 Perancangan Halaman <i>Review</i>	55
Gambar 4.13 Perancangan Halaman <i>Tambah Karyawan</i>	56
Gambar 4.14 Perancangan Halaman <i>Tambah Wisata</i>	56
Gambar 4.15 Perancangan Halaman <i>Lihat Orderan</i>	57
Gambar 4.16 Perancangan Halaman <i>Laporan Pesanan</i>	57
Gambar 4.17 <i>Database e-traveling</i>	58
Gambar 4.18 Struktur Tabel <i>Users</i>	59
Gambar 4.19 Struktur Tabel <i>Wisata</i>	59
Gambar 4.20 Struktur Tabel <i>Orders Wisata</i>	60
Gambar 4.21 Struktur Tabel <i>Admin</i>	60
Gambar 4.22 Struktur Tabel <i>Customer</i>	61
Gambar 4.23 Struktur Tabel <i>Karyawan</i>	61
Gambar 4.24 Struktur Tabel <i>Konfirmasi</i>	61
Gambar 4.25 Struktur Tabel <i>Testimoni</i>	62

Gambar 4.26 Halaman <i>Registrasi</i>	62
Gambar 4.27 Halaman <i>Login</i>	63
Gambar 4.28 Halaman <i>Karyawan</i>	63
Gambar 4.29 Halaman <i>List Wisata</i>	64
Gambar 4.30 Halaman <i>Order Customer</i>	64
Gambar 4.31 Halaman <i>Tambah Karyawan</i>	65
Gambar 4.32 Halaman <i>Tambah Wisata</i>	65
Gambar 4.33 Halaman <i>Laporan Pemesanan</i>	66
Gambar 4.34 Halaman <i>Laporan (PDF)</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran Codingan Pembuatan sistem.....	74
Lampiran Magang di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri.....	74

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi sangat pesat. Banyak industri menggunakan teknologi komputer, termasuk Internet. Dengan bantuan Internet, banyak hal dapat dilakukan dengan cepat dan efisien, menghemat waktu, uang, dan tenaga. Dengan dukungan teknologi yang semakin maju, karena kini pemesanan paket wisata secara manual di perusahaan digantikan dengan sistem komputer. Selain pemesanan paket perjalanan yang cepat dan mudah, pengolahan data juga telah disempurnakan (Alfiah, S., 2014).

Menurut Stellin di dalam Yusep Maulana *E-Traveling* adalah singkatan dari *Electronic Travel*, suatu cara pemesanan perjalanan atau perjalanan melalui media elektronik. Dalam hal ini resource yang digunakan adalah website yang dapat diakses melalui koneksi internet baik di personal *computer* (PC) maupun di *smartphone* (Maulana, Y., 2019). Dengan memesan tiket di *e-travel*, konsumen tidak perlu lagi memikirkan kendaraan yang ditumpangi, tempat tinggal, dan tujuan perjalanan. Karena semuanya sudah menjadi satu paket saat kita memesan tiket melalui layanan *e-travel*. *E-Travel* menangani transportasi selama perjalanan, akomodasi selama perjalanan, tempat untuk dikunjungi dan transportasi kembali di akhir perjalanan (Djunaedi. E. R., 2011).

Traveling merupakan salah satu kebutuhan setiap orang, aktivitas sehari-hari yang penuh tekanan dapat menimbulkan rasa bosan pada setiap orang. Istirahat diperlukan untuk menghilangkan rasa bosan dan melupakan sejenak rutinitas yang biasa kita lakukan. Peluang yang begitu baik datang ketika perkembangan industri perjalanan dan pariwisata sangat penting saat ini. Setiap pelaku ekonomi berlomba-lomba mencari strategi khusus untuk meningkatkan mutu dan kualitas usahanya. Agen perjalanan dapat menjalankan kampanye dengan berbagai cara (Eka, 2012).

Strategi tersebut berkaitan secara khusus dengan teori pengelolaan hubungan antara perusahaan dengan pelanggannya dengan tujuan untuk meningkatkan nilai perusahaan di mata pelanggan. Dalam upaya peningkatan mutu dan pendapatan usaha, masih terdapat beberapa kendala, seperti pemesanan yang masih menggunakan telpon dan kurangnya informasi terkini sehingga *customer* harus datang ke kantor (Sanjaya, 2014).

Peluang pasar merupakan hal yang penting bagi perkembangan perusahaan, banyak perusahaan yang terus berlomba-lomba untuk meningkatkan kualitas dan pelayanan bagi wisatawan. Agar pelanggan dapat menikmati perjalanan mereka dengan memuaskan, kami membutuhkan perusahaan yang dapat mengelola perjalanan mereka. Dalam dunia perjalanan, perusahaan-perusahaan ini dikenal sebagai biro perjalanan. Hal ini menuntut perusahaan untuk selalu inovatif dan menggunakan perkembangan teknologi saat ini (Duari, 2014).

Permasalahan yang ada di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri yang diketahui melalui wawancara dari karyawan hanya mempunyai penyimpanan data pemesanan *customer* menggunakan excel dan hanya mempunyai sistem AET Travel Internasional pemasaran melalui *web* dan tidak adanya sistem untuk pemesanan paket wisata maupun umroh yang di sediakan melalui sistem *online*. Untuk berkembang dan bertahan, unit bisnis harus didukung dengan pelayanan yang berkualitas dan teknik pemasaran yang kompetitif. Dalam kehidupan bisnis ada kemungkinan menggunakan jaringan, untuk menghasilkan keuntungan melalui pemasaran Internet. Dengan bantuan internet, ia dapat menawarkan produk atau layanannya yang dapat memperluas bisnisnya .

Melihat permasalahan di atas, penulis mempunyai gagasan untuk membuat suatu sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis website. Sehingga, sistem ini dapat membantu konsumen dalam memilih dan memesan paket wisata yang diinginkan sesuai dengan kriteria konsumen.

B. Rumusan Masalah

Dengan latar belakang tersebut, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun *E-Traveling* secara *online* untuk memesan paket wisata melalui *website* agar lebih efektif.
2. Bagaimana penerapan sistem *E-Traveling* dalam membantu konsumen untuk memilih dan memesan paket wisata yang diinginkan sesuai dengan kriteria konsumen.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Merancang dan membangun *E-Traveling* secara *online* dalam pemesanan paket wisata melalui *website* agar lebih efektif.
2. Menerapkan sistem *E-Traveling* dalam membantu konsumen untuk memilih dan memesan paket wisata yang diinginkan sesuai dengan kriteria konsumen.

D. Batasan Masalah

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan sistem tidak membahas tentang masalah jaringan dan keamanan sistem karena pada penelitian ini hanya fokus pada tahap-tahap dalam pembuatan sistem pemesanan paket wisata berbasis *website* yang mencakup lingkungan AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri dengan menggunakan *framework laravel*.
2. *Website* ini hanya bisa diakses menggunakan *localhost*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat Sistem E-Traveling Berbasis *Website* di AET Travel PT. Penjuru

Wisata Negeri bagi peneliti adalah:

- a. Menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.
- b. Membandingkan antara teori dan ilmu yang didapat selama perkuliahan dengan pembuatan tugas akhir.

2. Manfaat Sistem *E-Traveling* Berbasis *website* bagi AET Travel PT.

Penjuru Wisata Negeri adalah:

- a. Memudahkan menyajikan informasi paket wisata berupa data karyawan, *customer* dan paket wisata yang di *order*.
- b. Sebagai data *back up* data karyawan, *costumer* dan paket *orderan*.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, hasil penelitian terdahulu digunakan sebagai dasar untuk memberikan gambaran dalam menyusun kerangka pemikiran penelitian. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang digunakan dalam penelitian ini.

1. Winda Sari (2013), dalam penelitiannya mengusulkan penelitian tentang sistem informasi penjualan tiket dan paket perjalanan berbasis web, Ada *CV. Four Brother* Palembang dimana perancangan sistem menggunakan use case diagram. Hasil dari penelitian ini adalah hasil dari perancangan sistem dan laporan penjualan tiket. Berdasarkan analisis sistematika perusahaan *CV. Four Brothers*, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang dideskripsikan menggunakan kerangka diagram tulang ikan. Definisi masalah di *CV. Four Brothers Tour and Travel*, penulis menggunakan diagram *Fishbone*.
2. Deni Rahayu (2015), Dalam penelitiannya melakukan kajian tentang Sistem Informasi Pelayanan Manajemen Tiket di Tempat Wisata De'ranch Lembang. Pendekatan sistem yang digunakan pada aplikasi sistem pelayanan pengelolaan tiket wisata De'Ranch Lembang adalah pendekatan berorientasi objek dengan menggunakan diagram pemodelan UML. Hasil dari penelitian ini adalah hasil Perancangan Sistem dan Laporan Pemesanan Tiket Wisata Lembang De'ranch.

3. Firtsyani Imannisa Rahma (2015), menyajikan dalam penelitiannya kajian tentang pengembangan sistem informasi pemesanan paket wisata di wisata Tirta Walulas di Dusun Ponggala, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta, perancangan sistem menggunakan *use case* diagram. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sistem dan hasil laporan pemesanan tiket di Tirta Wolulas.
4. Eggy Rahmadhani Djunaedi (2011), dalam penelitiannya, beliau mempresentasikan hasil penelitian tentang konsep perancangan Aplikasi *E-Traveling* Berbasis *customer relationship management* dengan *Rich Web Application*, dimana perancangan sistem menggunakan metode *Rapid Application Development*. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah konsep desain pariwisata *online* berbasis *customer relationship management* menggunakan *rich web application*.

B. Kerangka Teori

1. Sistem

Menurut Susanto (2013), dalam penelitiannya, beliau mempresentasikan hasil penelitian tentang konsep perancangan Aplikasi *E-Traveling* dalam bukunya Sistem Informasi Akuntansi. Sistem adalah kumpulan/kelompok subsistem/bagian/komponen fisik maupun non fisik yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Romney (2015), Sistem adalah sekumpulan dua atau lebih komponen yang saling berhubungan yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar .

2. Karakteristik Sistem

Menurut Ladjamudin (2013), dari segi karakteristik sistem, menyatakan bahwa suatu sistem memiliki karakteristik atau karakteristik tertentu yaitu kelompok, batasan sistem, lingkungan luar sistem, penghubung, input, output, pengolah dan target.

a. Komponen (*Components*)

Terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi dalam bekerja sama untuk membangun suatu kesatuan, komponen yang dimaksud disini merupakan hasil yang diinginkan.

b. Batas Sistem (*Boundary*)

Batasan sistem adalah daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya, sistem harus dibatasi agar rancangan sistem informasi yang digunakan dapat lebih terarah.

c. Lingkungan di Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan eksternal adalah setiap lingkungan di luar batas-batas sistem yang mempengaruhi fungsi sistem.

d. Penghubung (*Interface*)

Tautan adalah perangkat yang menghubungkan subsistem ke subsistem lain melalui tautan itu, yang memungkinkan sumber daya dipindahkan dari satu subsistem ke subsistem lainnya. Koneksi yang dibahas di sini adalah metode untuk menghasilkan *output* dan *input*.

e. Masukkan (*Input*)

Merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem, yang dapat berupa masukan pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal masukan (*signal input*). Misalnya, dalam sistem komputer, program adalah input pemeliharaan yang digunakan untuk mengoperasikan sistem. Komputer, dan data merupakan sinyal masukan yang diolah menjadi informasi.

f. Keluaran (*Output*)

Hasil energi dapat diolah dan digolongkan sebagai keluaran yang berguna, keluaran tersebut dapat menjadi masukan bagi subsistem lain, seperti sistem komputer, panas yang dihasilkan merupakan keluaran yang tidak berguna, sedangkan informasi merupakan keluaran yang dibutuhkan. Jika keluaran yang dihasilkan atau keluaran tersebut tidak bermanfaat, maka datanya tidak akurat.

g. Pengolah Sistem (*Process*)

Sistem mungkin memiliki bagian pemrosesan yang kemudian mengubah input menjadi *output*. *Input* tersebut terlebih dahulu

diolah dengan baik sehingga dapat menghasilkan *output* atau informasi yang memiliki nilai guna.

h. Sasaran (*Objectives*) atau Tujuan (*Goal*)

Suatu sistem mempunyai tujuan atau sasaran, jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka sistem itu tidak ada. Jika tujuan sistem terfokus dan tepat, maka sistem telah berhasil.

3. Informasi

Berbicara tentang Informasi tidak dapat dipisahkan dari informasi dan teknologi. Informasi adalah hasil pengolahan informasi dari suatu sumber informasi atau sumber lain, yang kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menimbulkan nilai, makna dan juga kegunaan dalam pengolahan informasi. Proses verifikasi yang akurat, singkat dan tepat waktu juga akan dilaksanakan untuk memberikan informasi yang sangat penting untuk memberikan nilai dan pemahaman yang lebih baik kepada pengguna informasi tersebut.

Menurut Sutanta (2011), Informasi merupakan hasil pengolahan data dan karenanya menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerima informasi tersebut. Informasi dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan oleh penerima informasi tersebut yang mungkin secara langsung atau tidak langsung terpengaruh olehnya.

4. Kualitas Informasi

a. Informasi Harus Akurat

Sebuah informasi harus akurat karena dari sumber informasi hingga penerima informasi kemungkinan banyak terjadi gangguan yang nantinya akan dapat mengubah atau merusak sistem tersebut terlah berhasil Informasi dianggap akurat ketika informasi tersebut jelas dan tepat waktu.

b. Informasi Harus Tepat Waktu

Penerimaan informasi dari proses pengolahan data tidak boleh terlambat (ketinggalan jaman). Informasi yang terlambat tidak memiliki nilai yang baik karena informasi merupakan dasar pengambilan keputusan.

c. Informasi Harus Relevan

Informasi berkualitas tinggi jika relevan dengan pengguna, artinya informasi tersebut harus bermanfaat bagi pengguna.

5. Sistem Informasi

Menurut Sutabri (2012), Sistem informasi adalah sistem yang ada dalam suatu organisasi dimana kebutuhan pemrosesan transaksi harian mendukung fungsi operasional organisasi dengan tindakan strategis organisasi, memungkinkan pihak eksternal tertentu untuk menyediakan laporan yang diperlukan. Sebagai sebuah sistem, masing-masing blok bangunan ini berinteraksi satu sama lain untuk membentuk satu kesatuan yang kohesif untuk mencapai tujuannya.

Sementara menurut Rudy (2012), menunjukkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang saling berhubungan dan berkaitan dengan pencapaian suatu tujuan.

Menurut Sutabri (2012), Ada dua kelompok dasar pendekatan definisi sistem, berdasarkan pendekatan proses dan berdasarkan pendekatan komponennya.

a. Pendekatan suatu sistem pada prosedurnya

Ini adalah jaringan dan prosedur yang terkait dan bekerja bersama untuk menyelesaikan tugas atau memecahkan masalah tertentu.

b. Pendekatan suatu sistem pada komponennya

Sebuah sistem dari beberapa elemen yang secara teratur berinteraksi satu sama lain untuk membentuk keseluruhan untuk memecahkan masalah tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat yang dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari kepingan-kepingan subsistem yang dirangkai dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

6. Website

World Wide Web biasa dikenal dengan Web (situs web). Jaringan adalah sistem untuk mengambil informasi dari Internet Kadir (2014). Web terdiri dari *website-website* yang menggunakan teknologi web dan terhubung satu sama lain. Menurut konsep lain, situs web adalah rangkaian atau kumpulan halaman web di Internet yang memiliki topik terkait untuk menyajikan informasi (Ginanjar. T., 2014).

Situs web harus memiliki nama domain. Alamat email yang menggunakan "Sistem Nama Domain" yang digunakan untuk mengatur nama semua komputer di Internet. Contoh domain adalah .com (bisnis atau komersial), .gov (pemerintah), .mil (militer), .net (berbagai institusi pendidikan), dan .ac (akademisi). Untuk domain paling populer .id (Indonesia), .ca (Kanada), .us (Amerika) dan seterusnya yang artinya memiliki jaringan negara (Harry. D., 2015).

7. PHP

PHP adalah bahasa berupa script yang ditempatkan di server dan diproses oleh server. Hasilnya dikirim ke klien tempat pengguna menggunakan browser. Kelahiran PHP dimulai ketika Rasmus Lerdorf membuat serangkaian skrip Perl pada tahun 1994 yang dapat mengenali siapa pun yang menelusuri resume mereka. Skrip ini kemudian dikemas menjadi alat yang disebut "Personal Home Page". Paket ini menjadi pendahulu dari PHP. Pada tahun 1995, Rasmus membuat PHP versi 2. Pada versi ini, pemrogram dapat menyematkan kode terstruktur ke dalam tag HTML. PHP saat ini sangat populer sebagai alat pemrograman web, terutama di lingkungan Linux. Tapi PHP benar-benar bisa berfungsi pada server-server yang berbasis UNIX, Windows NT, dan Macintosh, bahkan versi untuk Windows 95/98 pun tersedia. PHP adalah suatu bahasa pemrograman *Open Source* yang digunakan secara luas terutama untuk pengembangan web dan dapat disimpan dalam bentuk HTML.

8. Laravel

Menurut Awaludin (2016) seorang Senior Web Developer yang telah menjabarkan tentang setiap fungsi *framework* laravel didalam bukunya “Menyelami *Framework* Laravel”, mengatakan bahwa Laravel adalah suatu *framework* PHP yang dirilis dibawah lisensi MIT dan dikembangkan pertama kali oleh Taylor Otwell, dibangun dengan konsep MVC (Model View Controller). Laravel adalah pengembangan *website* berbasis MVP yang ditulis dalam PHP yang dirancang atau di buat untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan mengurangi biaya pengembangan awal dan biaya pemeliharaan, dan untuk meningkatkan.

9. MySQL

MySQL adalah *Open Source* dan sistem manajemen basis data SQL paling populer saat ini. *MySQL Database System* mendukung beberapa fitur seperti multithreaded, multi-user, dan *SQL database management system* (DBMS). Basis data ini dibuat untuk keperluan sistem basis data yang cepat, andal, dan mudah digunakan menurut Madcoms (2016).

10. UML

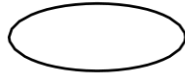



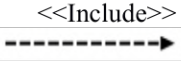
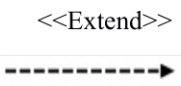
Menurut Sukamto, R. A., & Shalahuddin (2014), *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah standarisasi bahasa permodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. Dalam UML terdapat 13 macam diagram seperti *Class Diagram*, *Object Diagram*, *Component Diagram*,

Composite Diagram, Composite Structure Diagram, Package Diagram, Deployment Diagram, Use Case Diagram, Activity Diagram, State Machine Diagram, Sequence Diagram, Communication Diagram, Timing Diagram, dan Interaction Overview Diagram, disini penulis hanya akan menggunakan 3 macam diagram, yaitu:

a. *Use Case Diagram*

Use case atau use case diagram merupakan model dari perilaku sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* menggambarkan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Ketika datang ke *use case*, ada dua hal utama, yaitu definisi aktor dan *use case*. Aktor adalah orang atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang muncul di luar sistem informasi yang akan dibuat, jadi meskipun simbol aktor adalah gambar seseorang, aktor belum tentu orang. Sedangkan *use case* adalah fungsi-fungsi yang disediakan oleh sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar entitas atau aktor.

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Fungsi yang disediakan sistem seperti entitas bertukar pesan antar entitas atau aktor, biasanya diekspresikan dengan kata kerja di awal frasa nomina use case.
2		<i>Actor</i>	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat di luar sistem informasi yang dibuat sendiri. Meskipun lambang seorang pelaku adalah gambaran seseorang, namun pelaku belum tentu manusia, biasanya diungkapkan dengan kata benda di awal kalimat bibliografi pelaku. .
3		<i>Association</i>	<i>Asosiasi atau komunikasi Asosiasi aktor yang terlibat dalam use case dan use case atau use case berinteraksi dengan aktor</i>
4		<i>Generalization</i>	Generalisasi dan Spesialisasi (Umumnya Spesifik) Hubungan antara dua kasus penggunaan di mana satu fitur lebih umum dari yang lain.
5		<i>Include</i>	Hubungan <i>use case</i> tambahan ke <i>use case</i> di mana <i>use case</i> yang ditambahkan membutuhkan <i>use case</i> tersebut untuk melakukan tugasnya atau merupakan kondisi untuk kinerja <i>use case</i> tersebut.
6		<i>Extend</i>	Hubungan <i>use case</i> tambahan dengan <i>use case</i> , dimana <i>use case</i> yang ditambahkan juga dapat berdiri sendiri tanpa <i>use case</i> lain, seperti prinsip pewarisan pemrograman berorientasi objek, <i>use case</i> tambahan biasanya memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> .

Sumber: (Rosa A. S., dan Shalahuddin, 2013)

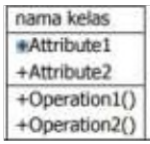

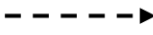

b. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur system segi pendefinisian kelas-kelas yang akan di buat untuk membangun sistem. Memiliki kelas apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

- 1) Atribut adalah variabel yang dimiliki oleh kelas.
- 2) Operasi atau metode adalah fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas.

Berikut adalah tabel simbol-simbol yang ada pada diagram kelas;

Table 2.2 Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Kelas dalam struktur sistem, setiap kelas memiliki nama, atribut dan fungsi atau metode.
2		<i>Association</i>	Hubungan antar kelas dengan pemahaman bersama.
3		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan konsep ketergantungan antar kelas.
4		<i>Agregasi</i>	Hubungan antar kelas dengan makna universal.

Sumber: (Rosa A. S., dan Shalahuddin, 2013)

11. System development life cycle (SDLC)

a. Pengertian SDLC

Menurut Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak (2017) – “SDLC adalah proses logika yang digunakan oleh seorang analis sistem untuk mengembangkan suatu sistem informasi yang melibatkan requirements, validation, training dan pemilik sistem.

b. Tahapan SDLC

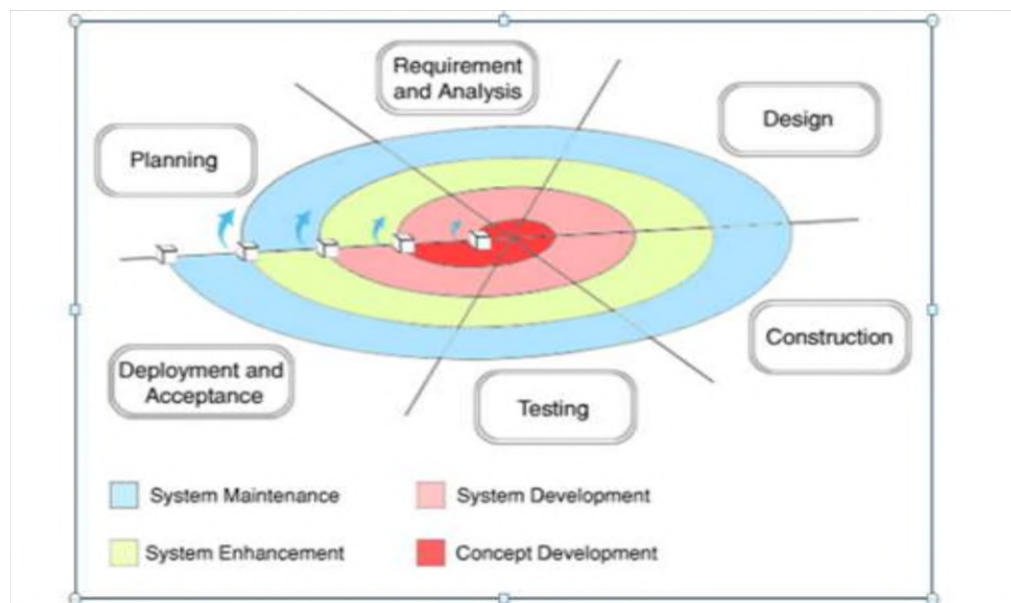
SDLC berupa kerangka kerja yang merangkum langkah-langkah strategis pengembangan perangkat lunak dalam jaringan sistem informasi. SDLC diperkenalkan oleh pengembang perintis mulai tahun 1960-an. Sejak saat itu, di setiap tahapan pekerjaan, pengembang terikat oleh prosedur terstruktur yang dirancang untuk meminimalkan kesalahan fatal dan potensi dampak negatif. Ini adalah pendahulu fase SDLC.

c. Model SDLC

SDLC diperkenalkan sebagai fase dan fase kerja terstruktur untuk memudahkan mereka yang terlibat dalam proyek sistem informasi untuk melihat potensi masa depan. Ada beberapa model SDLC yang paling umum digunakan karena dianggap sangat berguna dalam proses pengembangan software/perangkat lunak. Inilah beberapa di antaranya.

1) Spiral

Model spiral bersifat evolusioner karena mampu menggabungkan tahapan sastra yang melibatkan lebih dari satu model prototipe. Selain itu, model spiral juga sangat sistematis dalam perancangan model-model yang berurutan dan juga sangat teliti dari tahap implementasi hingga tahap penyempurnaan.



Gambar 2.1 Model Spiral

2) Model waterfall

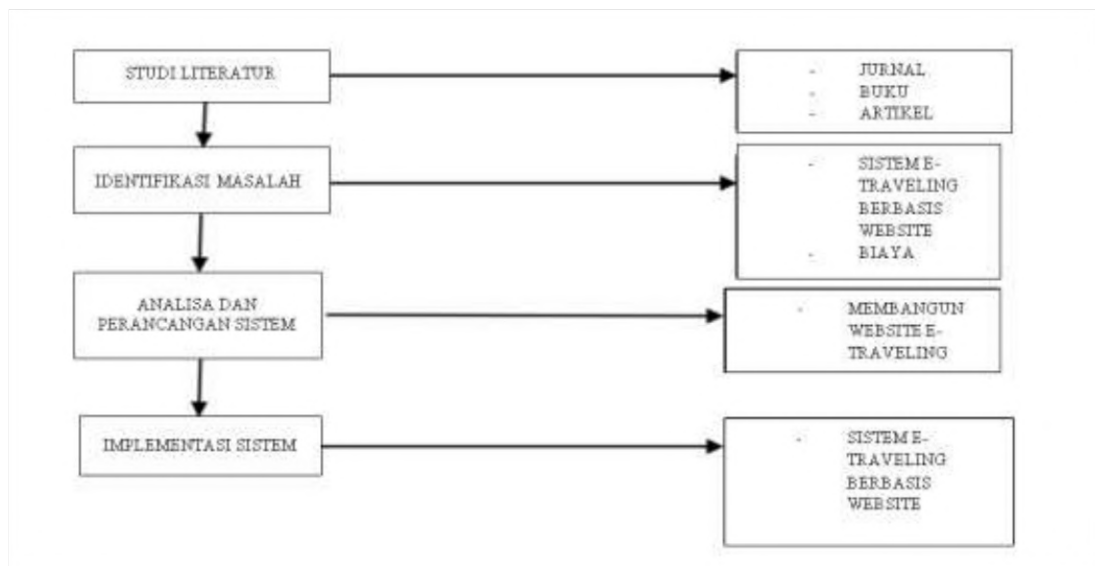
Model waterfall menggunakan pendekatan sekuensial dan sistematis. Ini tentang menyelesaikan satu langkah dan kemudian melanjutkan ke langkah berikutnya. Peran pekerjaan dalam model ini meliputi analisis sistem, desain sistem, pembuatan program, pengujian berkelanjutan, dan pemeliharaan.

A. Kerangka Konsep

Berikut adalah tampilan pemikiran dari sistem *E-traveling* berbasis *website*:

1. Kerangka Pemikiran

Kerangka penelitian konseptual pada hakekatnya merupakan kerangka berpikir dalam suatu aliran penelitian, dan suatu aliran penelitian dapat membuat hubungan antar konsep yang ditemukan melalui penelitian yang dilakukan. Kerangka konseptual penelitian ini dapat digambarkan sesuai dengan gambar 2.2 di bawah ini:



Gambar 2.2 Kerangka Pemikiran

2. Tahap Penelitian

a. Studi Literatur

Pada fase ini kita mencari landasan teoritis terhadap permasalahan yang ditemukan. Dalam kajian Sistem *E-Travel* Berbasis Web, majalah, buku dan artikel serta *website* yang berkaitan dengan karya ilmiah ini digunakan untuk penelitian literatur. Tujuannya adalah

untuk menganalisis masalah yang muncul dan memberikan landasan teori untuk proposal serta dasar untuk melakukan penelitian.

b. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini kami mencari masalah pada objek penelitian dengan mengidentifikasi beberapa masalah sehingga dapat dianalisis dengan baik untuk perancangan program.

Pada program *E-traveling* berbasis *website*, proses pemesanan masih dilakukan secara manual yaitu dengan tatap muka secara langsung yang dapat mengakibatkan banyaknya antrian saat pemesanan tiket *traveling*. Selain itu pada saat ingin melakukan pemesanan customer harus mengumpulkan beberapa data atau surat persyaratan pemesanan tiket *traveling* tersebut untuk di serahkan sehingga dapat menimbulkan permasalahan lainnya seperti banyaknya terbuang waktu untuk mengumpulkan dan menyerahkan beberapa berkas yang akan di serahkan saat ingin melakukan proses pemesanan, permasalahan lainnya yaitu besarnya biaya yang di keluarkan untuk mencetak bahan yang di lihat oleh admin kantor.

c. Analisa dan Perancangan Program

Setelah mengidentifikasi masalah umum, langkah selanjutnya adalah menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dan menggunakan program atau media pendukung untuk menyelesaikan masalah tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada tahap identifikasi masalah, penulis mengajukan solusi dengan membuat website yang dapat meminimalisir permasalahan yang ada. Dalam perancangan program ini diharapkan dapat membantu pihak jas dan pengelola untuk memesan tiket tanpa batasan jarak dan mengurangi biaya yang dikeluarkan selama proses pemesanan.

d. Implementasi Sistem

Setelah menganalisis dan merancang program, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem. Fase ini merupakan fase pengerjaan sistem dalam artian penggunaan komputer dimaksimalkan pada fase ini. Dalam penelitian ini, bahasa pemrograman PHP dan *framework Laravel* digunakan dalam kegiatan implementasi yang dipadukan dengan metode *database MySQL*, yang dapat digunakan untuk membuat *website e-travel* berbasis web.

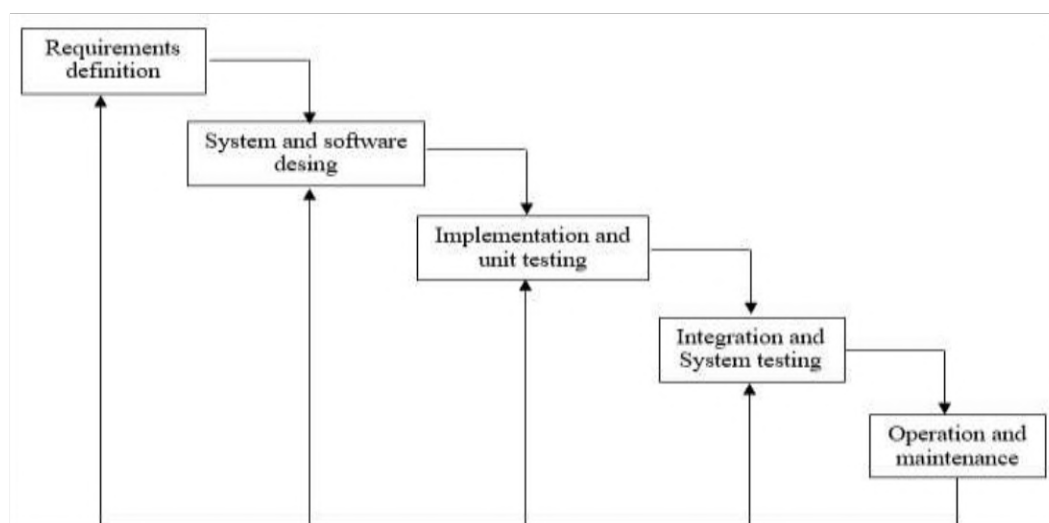
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian berasal dari dua suku kata, yaitu *metodi* berasal dari kata Yunani *methodos* yang artinya jalan yang ditempuh, dan *research* berasal dari kata *research* “re” yang artinya “mencari”. Ini tentang penelitian berkelanjutan melalui proses pengumpulan data, yang tujuannya adalah untuk memperluas atau meningkatkan, memodifikasi atau mengembangkan lebih lanjut penelitian atau kelompok penelitian.

Mode *Waterfall* menurut Sommerville (2011), metode *waterfall* memiliki tahapan utama dari model *waterfall*, yang mencerminkan kegiatan pengembangan dasar. Metode *waterfall* terdiri dari lima langkah: analisis dan definisi kebutuhan, desain sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, serta operasi dan pemeliharaan. Langkah-langkah metode *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Metode *Waterfall*

1. *Requirement Definition*

Pada fase ini perancang sistem membutuhkan komunikasi yang ditujukan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan keterbatasan perangkat lunak. Informasi ini biasanya diperoleh melalui wawancara, diskusi atau tanya jawab langsung. Data dianalisis untuk memberikan informasi yang dibutuhkan pengguna

2. *System and Software Design*

Pada fase ini, definisi kebutuhan dari fase sebelumnya dipelajari dan desain sistem disiapkan. Desain sistem membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem dan juga membantu menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Pada fase ini, sistem awalnya dikembangkan dalam unit-unit kecil, yang diintegrasikan pada fase-fase selanjutnya. Setiap komponen dikembangkan dan diuji fungsionalitasnya, yang dikenal sebagai pengujian unit.

4. *Integration and System Testing*

Semua unit yang dikembangkan pada tahap implementasi diintegrasikan ke dalam sistem setelah dilakukan pengujian pada masing-masing unit. Setelah integrasi, semua sistem diuji untuk kemungkinan malfungsi atau kesalahan.

5. *Operation and Maintenance*

Langkah terakhir dalam model air terjun. Menyelesaikan, menerapkan, dan memelihara perangkat lunak. Pemeliharaan termasuk memperbaiki bug yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Persyaratan baru termasuk peningkatan implementasi unit sistem dan layanan sistem yang diperluas.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri pekanbaru, dengan waktu penelitian dilakukan selama bulan Juli-Oktober 2022.

C. Sampel

Sampel wilayah dalam penelitian ini adalah AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri wilayah pekanbaru.

D. Alat dan Bahan Penelitian

Alat bantu yang digunakan dalam penelitian ini memiliki beberapa perangkat yang meliputi:

a. Perangkat Keras (*hardware*)

1). Laptop, spesifikasi sebagai berikut:

a). Prosesor Intel ® core TM caleron.

b). Memory (RAM) 4GB.

b. Perangkat Lunak (Software). Sebagai berikut:

1). Windows 10.

2). Laravel 8.

- 3). PHP 8.
- 4). Mysql.
- 5). Web Browser.
- 6). UML.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan cara :

1. Wawancara

Penulis melakukan *Q&A* dengan karyawan AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri dan wawancara dengan departemen terkait untuk mempelajari semua yang diperlukan untuk membuat sistem e-travel untuk pemesanan paket perjalanan.

2. Observasi

Observasi adalah metode mengamati langsung objek penelitian untuk memperoleh informasi yang benar.

3. Kepustakaan

Penulis meneliti dengan membaca dan mempelajari buku-buku sastra, catatan-catatan yang dapat dijadikan sebagai penunjang untuk menyelesaikan tugas akhir ini (disertasi).

4. Studi Literature Sejenis

Merupakan kajian yang dilakukan oleh penulis, yang bertujuan untuk membandingkan kekurangan atau kelebihan dari karya-karya yang ada, yang kemudian penulis tambahkan dengan kekurangan tersebut bahkan untuk memperbaikinya.

memperbaikinya.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Analisis Sistem

Hasil penelitian dan pengamatan dari AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri memiliki permasalahan yaitu tidak adanya sistem pemesanan tiket wisata melalui *online* dan tidak mempunyai penyimpanan data yang terkomputerisasi. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan suatu *software* untuk menangani Sistem *E-Traveling* Berbasis *Website* untuk membantu *customer* dan karyawan agar proses administrasi lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan masalah yang ditemukan maka dapat diusulkan untuk menggunakan sebuah sistem yang bisa memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat serta memberikan kemudahan penggunaannya untuk proses pengimputan, pencarian, dan pemesanan paket wisata secara sistematis.

B. Analisa Kebutuhan Fungsional Sistem

Pada tahap ini kebutuhan fungsional sangat dibutuhkan dalam mengidentifikasi apa saja yang dibutuhkan dan diinginkan oleh pengguna dari sistem. Berikut adalah kebutuhan fungsional yang dijelaskan dalam bentuk *use case diagram*, *class diagram*.

1. *Business Perspective*

a. *Actor*

- 1) Mitra Kantor : Ulama-ulama masjid yang mencari *customer* sebagai jama'ah.

- 2) *Customer* : Sebagai calon tour *traveling*.
- 3) *Front Office* : Sebagai *administrasi tour traveling*.
- 4) Bagian Keuangan : Sebagai penyeter dan melakukan pembayaran tiket.

b. Daftar *use case* bisnis:

- B1 (Mendapatkan *Customer*) : Mitra kantor mencari *customer* calon *umrah* dan haji.
- B2 (Membawa *Customer* Kekantor) : Mitra kantor membawa *customer* kekantor untuk menjadi calon *umrah* dan haji.
- B3 (Melengkapi Data Pendaftaran) : *Customer* melengkapi data untuk melakukan pemesanan menjadi calon *umrah* dan haji.
- B4 (Pemesanan Paket Umrah) : *Customer* melakukan pemesanan paket umrah ke *front office*.
- B5 (Mengisi *Form* Pendaftaran) : Karyawan melakukan pengisian data pendaftaran *customer* untuk menjadi calon umrah dan haji.
- B6 (Pembayaran Paket Wisata) : *Customer* melakukan pembayaran paket wisata sebagai bukti telah menjadi calon umrah dan haji.
- B7 (Rekap Data Wisata) : Karyawan merekap data pesanan paket wisata.

B8 (Penyetoran Uang) :Bendahara melakukan penyetoran uang yang telah dibayar *customer* kebank, pihak maskapai, arab saudi dan paket *tour*.

2. *System Perspective*

Pada sitem ini terdiri dari 3 aktor yang berinteraksi pada sistem. Admin bertugas untuk mengelola data karyawan dan merekap pesanan. *customer* dapat melihat halaman pemesanan dari tujuan yang akan di ambil, Serta jumlah yang akan di bayar, memesan wisata yang akan di tuju. Karyawan dapat mengatur harga wisata, menambahkan wisata baru dan jadwal, mengkonfirmasi pilihan wisata yang di ambil oleh *customer*.

a. *Actor*:

- 1) Admin : Mengolah data dan user di dalam website *E-traveling*.
- 2) Karyawan : Pengelola data dalam menambah wisata, mengkonfirmasi semua pilihan *customer* dan menerima pesanan yang sudah diambil.
- 3) *Customer* : *Customer* dapat melihat semua pemesanan wisata dan memilih semua tujuan wisata yang diinginkan.

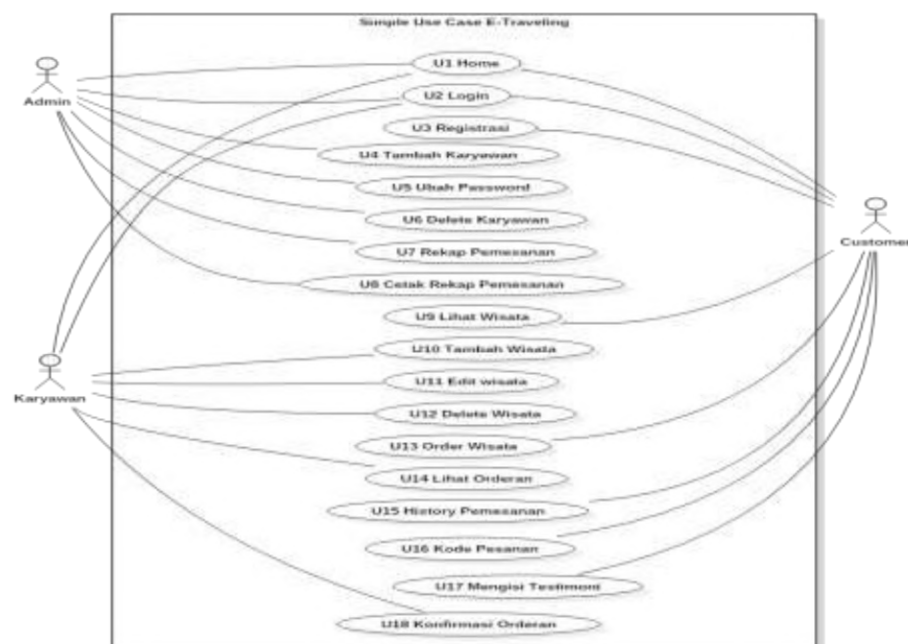
b. Daftar *usecase* system:

- U1 (*Home*) : Halaman utama saat memasuki *E-Traveling* yang menampilkan informasi yang ada di dalam *Website*.
- U2 (*Login*) : Halaman login untuk *E-Traveling* yang telah terdaftar pada *website*.
- U3 (*Daftar*) : Halaman ini adalah halaman untuk *customer* yang belum terdaftar pada *website*.
- U4 (*Tambah Karyawan*) : Halaman ini dapat diakses oleh admin, untuk membuat akun karyawan.
- U5 (*Ubah Password*) : Halaman ini untuk mengubah password karyawan.
- U6 (*Delete Karyawan*) : Halaman ini untuk *delete* akun karyawan jika tidak diperlukan.
- U7 (*Rekap Pesanan*) : Untuk melihat daftar wisata yang dapat di pesan. Halaman ini dapat diakses oleh admin saja.
- U8 (*Cetak Rekap Pesanan*) : Halaman ini untuk membuat rekap pesanan *customer* berbentuk PDF.
- U9 (*Lihat Wisata*) : *List* wisata yang tersedia pada halaman yang akan di order *customer*.

- U10 (Tambah Wisata) : Halaman ini dapat menambah daftar list paket wisata yang dapat di akses oleh karyawan.
- U11 (Edit Wisata) : Halaman ini untuk *update* paket wisata *E-Traveling*.
- U12 (*Delete* Wisata) : Halaman ini untuk mengapus paket wisata *E-Traveling*.
- U13 (Order Wisata) : *Customer* melakukan order paket wisata yang diinginkan.
- U14 (Lihat Orderan) : Halaman ini dapat di akses oleh karyawan. Untuk melihat data orderan yang telah di order oleh *customer*.
- U15 (*History* Pesanan) : *History* pesanan yang telah di pesan *customer*. Halaman ini dapat di akses oleh *customer*.
- U16 (Kode pesanan) : Didapatkan *customer* setelah melakukan order yang nantinya akan diberikan kepada karyawan untuk melakukan pembayaran paket yang telah di order.
- U17 (Mengisi Testimoni) : Halaman ini untuk *reviewer customer* yang telah pesan paket wisata *E-Traveling*.

U18 (Konfirmasi Orderan) : Pada halaman ini karyawan melakukan konfirmasi orderan *customer* yang telah di order, untuk melakukan pembayaran.

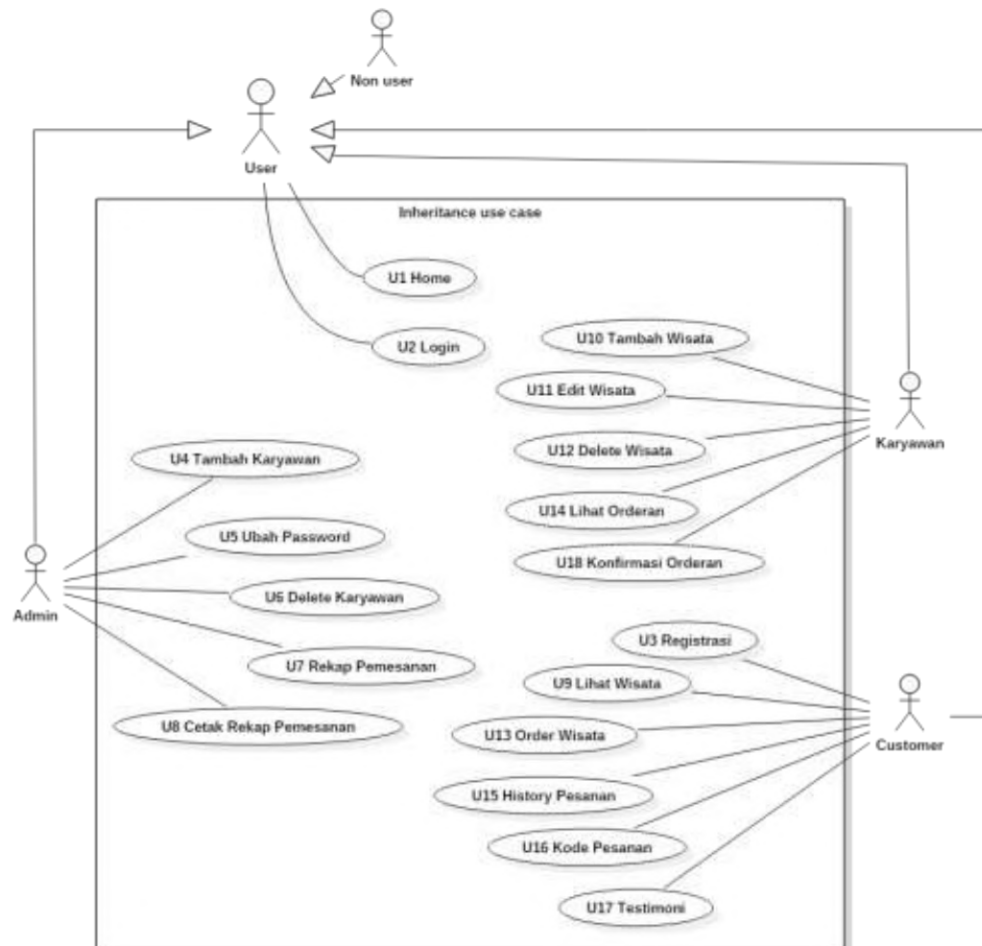
Pada Gambar 4.1 terlihat gambar *simple use case* berikut adalah gambar simple use case.



Gambar 4.1 Use case system E-traveling berbasis website

Salah satu fitur paling kuat dari pemrograman berorientasi objek adalah penggunaan kembali kode. Setelah prosedur dibuat. Kemampuan pemrograman berorientasi objek tidak hanya itu, tetapi juga kemampuan untuk mendefinisikan hubungan antar kelas yang digunakan tidak hanya untuk penggunaan kembali kode, tetapi juga dari perspektif desain, yang cenderung jauh lebih sistematis. Manajemen kelas dan faktor kesamaan di antara mereka. kelas-kelas ini. Tujuan utama pewarisan adalah untuk menyediakan fungsionalitas ini.

Berikut adalah *use case Inheritance* pada sistem E-Traveling berbasis Website terlihat pada gambar 4.2



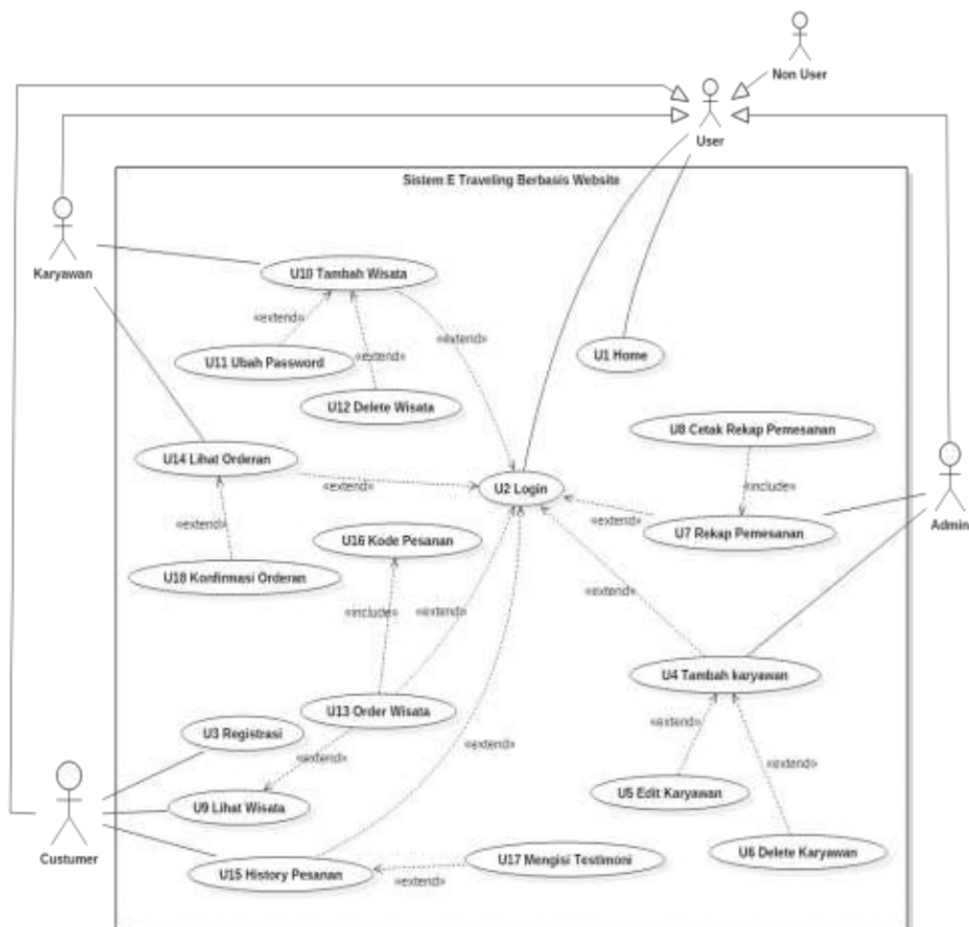
Gambar 4.2 Use case Inheritance system E-traveling berbasis website

c. *Actor*:

1. Non Use : Seseorang yang belum mempunyai akses untuk login, memesan atau mempunyai data.
2. User : Pengguna layanan atau perangkat sistem teknologi informasi.

3. Admin : Mengolah data dan user di dalam website *E-traveling*.
4. Karyawan : Pengelola data dalam menambah wisata, mengkonfirmasi semua pilihan *customer* dan menerima pesanan yang sudah diambil.
5. *Customer* : *Customer* dapat melihat semua pemesanan wisata dan memilih semua tujuan wisata yang diinginkan.

Berikut adalah final *use case* Sistem *E-Traveling* Berbasis *Website* yang terlihat dalam gambar 4.3.



Gambar 4.3 Final *Use case* system *E-traveling* berbasis *website*

Tabel 4.1 Deskripsi *Use Case*

Aktor	<i>Use case</i>	Deskripsi <i>Use Case</i>
Admin	U2. <i>Login</i>	Merupakan halaman untuk admin dalam melakukan proses <i>login</i> .
	U1. <i>Home</i>	Halaman yang menampilkan menu utama.
	U7. Rekap pemesanan	Pada halaman ini, admin dapat merekap data pesanan.
	U8. Cetak Rekap Pemesanan	Halaman yang menampilkan cetak rekapa pesanan berbentuk PDF.
	U4. Tambah Karyawan	Halaman yang menampilkan menu tambah karyawan
	U5. Ubah Password	Halaman untuk mengubah password karyawan.
	U6. Delete Karywan	Halaman yang mengapus akun karyawan
Customer	U3. <i>Registrasi</i>	Merupakan halaman untuk <i>customer</i> melakukan registrasi agar bisa masuk kedalam sistem.
	U2. <i>Login</i>	Merupakan halaman untuk <i>customer</i> dalam melakukan proses <i>login</i> .
	U1. <i>Home</i>	Halaman yang menampilkan menu utama.
	U9. Lihat Wisata	Halaman semua wisata <i>E-Traveling</i> .
	U13. Order wisata	Halaman untuk melakukan pesanan paket wisata.
	U16. Kode Pesanan	Halaman yang menampilkan kode pesanan.
	U15. History Pemesanan	Halaman untuk melihat histori pemesanan.
	U17. Testimoni	Halaman untuk menambahkan reviewer setelah order paket <i>E-Traveling</i> .
Karyawan	U2. <i>Login</i>	Merupakan halaman untuk karyawan dalam melakukan proses <i>login</i> .
	U1. <i>Home</i>	Halaman yang menampilkan menu utama.
	U14. Lihat Orderan	Halaman ini dapat di akses oleh karyawan. Untuk melihat data orderan yang telah di order oleh <i>customer</i> .
	U10. Tambah Wisata	Halaman untuk melihat menambah dan mengupdate paket wisata.
	U11. Edit Wisata	Halaman untuk update paket wisata.
	U12. Delete Wisata	Halaman untuk delete paket wisata.
	U18. Konfirmasi Orderan	Halaman untuk mengkonfirmasi pesanan.

1) Skenario *Usecase Login***Tabel 4.2 Skenario *Usecase Login***

<i>Use Case</i>	: <i>Login</i>
Aktor	: Admin, Karyawan, <i>customer</i>
Skenario	: Melakukan <i>Login</i>
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman menu utama
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman utama admin
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang salah	
	4. Sistem menampilkan perintah nama pengguna atau kata sandi yang salah

2) Skenario *Usecase Home***Tabel 4.3 Skenario *Usecase Home***

<i>Use Case</i>	: <i>Home</i>
Aktor	: Admin, Karyawan, <i>customer</i>
Skenario	: Melihat
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman bukan home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman home
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu home	
	2. Sistem menampilkan menu home
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik menu home	
	4. Sistem tidak menampilkan menu error

3) Skenario *Usecase* Rekap Pemesanan**Tabel 4.4 Skenario *Usecase* Rekap Pemesanan**

<i>Use Case</i>	: Rekap Pemesanan
Aktor	: Admin
Skenario	: Melihat
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman rekap pemesanan
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu rekap pemesanan	
	2. Sistem menampilkan menu rekap pemesanan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik menu rekap pemesanan	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu rekap pemesanan atau error

4) Skenario *Usecase* Karyawan**Tabel 4.5 Skenario *Usecase* Karyawan**

<i>Use Case</i>	: Karyawan
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Melihat
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman karyawan
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu Karyawan	
	2. Sistem menampilkan halaman Karyawan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik menu Karyawan	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu karyawan atau error

5) Skenario *Usecase Registrasi*Tabel 4.6 Skenario *Usecase Registrasi*

<i>Use Case</i>	: <i>Registrasi</i>
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: Melakukan <i>Registrasi</i>
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman <i>registrasi</i>
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengisi data dan mengklik tombol daftar	
	2. Sistem menyimpan data
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengisi <i>form</i> sesuai <i>field</i> yang tersedia	
	4. Sistem menampilkan <i>notifikasi</i> jika inputan aktor tidak sesuai dengan <i>field</i> yang ditentukan.

6) Skenario *Usecase Login*Tabel 4.7 Skenario *Usecase Login Costumer*

<i>Use Case</i>	: <i>Login</i>
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: Melakukan login
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman <i>login</i>
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman <i>home</i>
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman utama admin
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang salah	
	4. Sistem menampilkan perintah nama pengguna atau kata sandi yang salah

7) Skenario *Usecase home***Tabel 4.8 Skenario *Usecase Home Costumer***

<i>Use Case</i>	: <i>Home</i>
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: Melihat
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman bukan home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman <i>home</i>
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu <i>home</i>	
	2. Sistem menampilkan menu <i>home</i>
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik menu <i>home</i>	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu <i>home</i> atau <i>error</i>

8) Skenario *Usecase pesan wisata***Tabel 4.9 Skenario *Usecase Pesan Wisata***

<i>Use Case</i>	: <i>Pesan wisata</i>
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: Melakukan pemesanan
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman pemesanan
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman detail pesanan
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik book now	
	2. Sistem menampilkan halaman pemesanan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik book now	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam halaman pemesanan atau <i>error</i>

9) Skenario *Usecase* histori pemesananTabel 4.10 Skenario *Usecase* Histori Pemesanan

<i>Use Case</i>	: Histori pemesanan
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: Melihat Histori
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman <i>home</i>
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman histori pemesanan
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik histori pemesanan	
	2. Sistem menampilkan halaman histori pemesanan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik histori pemesanan	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam halaman histori pemesanan atau error

10) Skenario *Usecase* loginTabel 4.11 Skenario *Usecase* Login Karyawan

<i>Use Case</i>	: login
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Melakukan login
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman login
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman menu utama
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i>	
	2. Sistem menampilkan halaman utama admin
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor memasukkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang salah	
	4. Sistem menampilkan perintah nama pengguna atau kata sandi yang salah

11) Skenario *Usecase home***Tabel 4.12 Skenario *Usecase Home* Karyawan**

<i>Use Case</i>	: <i>Home</i>
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Melihat.
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman bukan home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman home
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu home	
	2. Sistem menampilkan menu home
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
3. Aktor mengklik menu home	
	4. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu <i>home</i> atau <i>error</i>

12) Skenario *Usecase wisata***Tabel 4.13 Skenario *Usecase Wisata***

<i>Use Case</i>	: Wisata
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Melihat, Edit, Hapus
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman dengan home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman data wisata
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu wisata	
	2. Sistem menampilkan menu wisata
3. Aktor mengklik tombol, edit, hapus	
	4. Sistem akan menghapus, mengupdate data secara permanen pada <i>database</i>
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
5. Aktor mengklik menu wisata	
	6. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu wisata

13) Skenario *Usecase* pemesananTabel 4.14 Skenario *Usecase* Pemesanan

<i>Use Case</i>	: Pemesanan
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Melihat, Mengaccept pesanan
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman home
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman pemesanan
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu Pemesanan	
	2. Sistem menampilkan menu pemesanan
3. Aktor mengklik tombol accept order	
	4. Sistem akan mengupdate data pemesanan menjadi terpesan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
5. Aktor mengklik tombol pemesanan	
	6. Sistem tidak menampilkan gagal dalam menu pemesanan

14) Skenario *Usecase* Edit WisataTabel 4.15 Skenario *Usecase* Edit Wisata

<i>Use Case</i>	: Edit wisata
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Edit
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman daftar paket wisata
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman daftar paket wisata terbaru
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu wisata	
	2. Sistem menampilkan daftar paket wisata
3. Aktor mengklik <i>icon</i> mata	
	4. Sistem menampilkan <i>detail</i> paket wisata
5. Aktor mengklik tombol edit	
	6. Sistem menampilkan <i>form</i> edit
7. Aktor mengubah data paket wisata	
	8. Sistem menyimpan data yang telah di update
Skenario Gagal	
A Tindakan Aktor	Hasil Sistem
9. Aktor tidak bisa melakukan login	
	10. Sistem menampilkan perinta login terlebih dahulu

15) Skenario *Usecase* Delete WisataTabel 4.16 Skenario *Usecase* Delete Wisata

<i>Use Case</i>	: Delete Wisata
Aktor	: Karyawan
Skenario	: Delete
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman daftar paket wisata
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman daftar paket wisata terbaru
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu wisata	
	2. Sistem menampilkan daftar paket wisata
3. Aktor mengklik <i>icon</i> tong sampah	
	4. Sistem menampilkan konfirmasi delete paket wisata
5. Aktor mengklik konfirmasi	
	6. Sistem menghapus paket wisata
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
7. Aktor tidak bisa login	
	8. Sistem menampilkan perinta login terlebih dahulu

16) Skenario *Usecase* Ubah PasswordTabel 4.17 Skenario *Usecase* Ubah Password

<i>Use Case</i>	: Ubah Password
Aktor	: Admin
Skenario	: Edit
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman daftar karyawan
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman daftar karyawan terbaru
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu karyawan	
	2. Sistem menampilkan daftar karyawan
3. Aktor mengklik <i>icon</i> kunci	
	4. Sistem menampilkan <i>form</i> ubah password
5. Aktor mengubah password karyawan	
	6. Sistem menyimpan data yang telah di update
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
7. Aktor tidak bisa melakukan login	
	8. Sistem menampilkan perinta login terlebih dahulu

17) Skenario *Usecase* Delete KaryawanTabel 4.18 Skenario *Usecase* Delete Karyawan

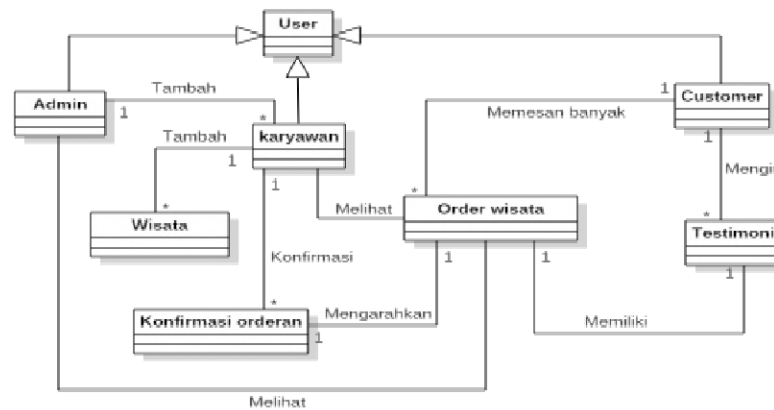
<i>Use Case</i>	: Delete karyawan
Aktor	: Admin
Skenario	: Delete
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan halaman daftar karyawan
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan halaman daftar karyawan terbaru
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik menu karyawan	
	2. Sistem menampilkan daftar karyawan
3. Aktor mengklik <i>icon</i> tong sampah	
	4. Sistem menampilkan konfirmasi delete karyawan
5. Aktor mengklik konfirmasi	
	6. Sistem menghapus karyawan
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
7. Aktor tidak bisa login	
	8. Sistem menampilkan perintah login terlebih dahulu

18) Skenario *Usecase* Mengisi TestimoniTabel 4.19 Skenario *Usecase* Testimoni

<i>Use Case</i>	: Testimoni
Aktor	: <i>Customer</i>
Skenario	: <i>Reviews</i>
Keadaan Pertama	: Sistem menampilkan menu utama
Keadaan Kedua	: Sistem menampilkan <i>reviews customer</i>
Skenario Normal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
1. Aktor mengklik riwayat order	
	2. Sistem menampilkan riwayat order <i>customer</i>
3. Aktor mengklik <i>detail</i> order	
	4. Sistem menampilkan <i>detail</i> order
5. Aktor mengklik lihat <i>detail</i> wisata	
	6. Sistem menampilkan <i>detail</i> wisata
7. Aktor mengklik <i>reviews</i> dan menambahkan komentar	
	8. Sistem menyimpan dan menampilkan testimoni <i>customer</i>
Skenario Gagal	
Tindakan Aktor	Hasil Sistem
9. Aktor tidak bisa login	
	10. Sistem menampilkan perintah login terlebih dahulu

3. Analyst Level Class Diagram

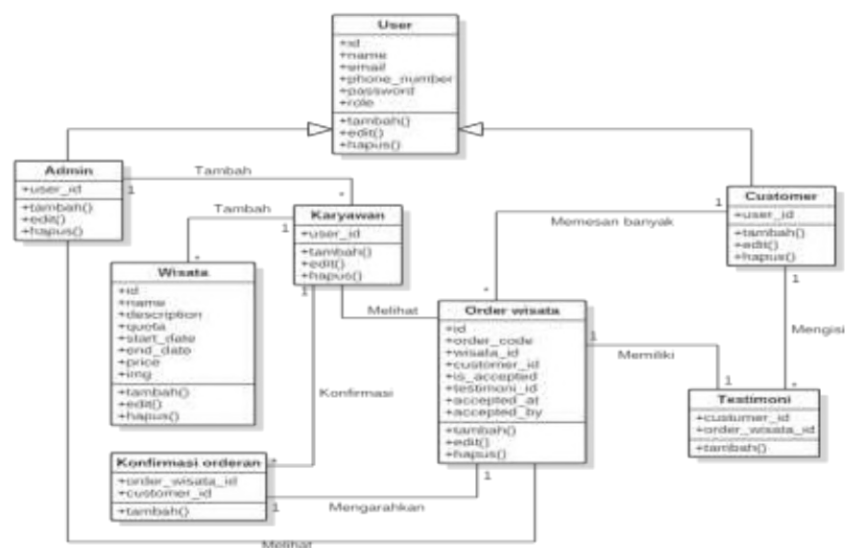
Rancangan analyst level *class diagram* ini menggambarkan struktur alur sistem yang akan dibuat. Dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan table-tabel *class diagram* sistem, seperti dalam Gambar 4.4.



Gambar 4.4 Analyst Level Class Diagram

4. Class Diagram

Rancangan *class diagram* ini menggambarkan struktur alur sistem yang akan dibuat. Dapat digunakan untuk acuan dalam pembuatan table-tabel dalam database sistem, seperti dalam Gambar 4.5.



Gambar 4.5 Class Diagram

C. Perancangan

Berikut adalah perancangan sistem yang terdiri dari perancangan basisdata dan perancangan struktur menu:

1. Perancangan *Database*

Pada perancangan *data* sistem ini menggunakan 8 tabel yaitu tabel *users*, wisata, dan *orders* wisata, admin, *customer*, karyawan, konfrimasi orderan, testimoni. Berikut merupakan perancangan *database* setiap tabelnya:

a. Perancangan Tabel *users*

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : *users*

Primary key : *id*

Tabel 4.20 Perancangan Tabel *Users*

No	Atribut/field	Type data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	Name	Var	255
3	email	Var	255
4	phone_number	Var	255
5	password	var	255
6	Role	Var	255

b. Perancangan Tabel wisata

Nama *database* : *e-travel*

Nama tabel : wisata

Primary key : *id*

Tabel 4.21 Perancangan Tabel Wisata

No	Atribut/field	Ttype data	Lenght/Values
1	Id	Int (primary key)	20
2	Name	var	255
3	Description	text	255
4	Quota	int	11

No	Atribut/field	Ttype data	Lenght/Values
5	start_date	date	
6	end_date	date	
7	Price	int	255
8	img	file	255

c. Perancangan Tabel *orders* wisata

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : *orders*

Primary key : *id*

Tabel 4.22 Perancangan Tabel Order Wisata

No	Atribut/Field	Type Data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	order_code	var	255
3	wisata_id	Int (foreign key)	11
4	customer_id	Int (foreign key)	11
5	is_accepted	tinyint	1
6	testimony	text	255
7	accepted_at	timestamp	
8	accepted_by	int	11

d. Perancangan Tabel admin

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : admin

Primary key : *id*

Tabel 4.23 Perancangan Tabel Admin

No	Atribut/Field	Type Data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	user_id	Int (foreign key)	20

e. Perancangan Tabel *customer*

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : *Customer*

Primary key : *id*

Tabel 4.24 Perancangan Tabel *Customer*

No	Atribut/Field	Type Data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	user_id	Int (foreign key)	255

f. Perancangan Tabel Karyawan

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : Karyawan

Primary key : *id*

Tabel 4.25 Perancangan Tabel Karyawan

No	Atribut/Field	Type Data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	user_id	Int (foreign key)	255

g. Perancangan Tabel Konfirmasi Orderan

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : Konfirmasi Orderan

Primary key : *id*

Tabel 4.25 Perancangan Tabel Konfirmasi Orderan

No	Atribut/Field	Type Data	Lenght/Values
1	id	Int (primary key)	20
2	order_wisata_id	Int (foreign key)	20
3	customer_id	Int (foreign key)	20

h. Perancangan Tabel Tistimoni

Nama *database* : *e-traveling*

Nama tabel : Tistimoni

Primary key : *id*

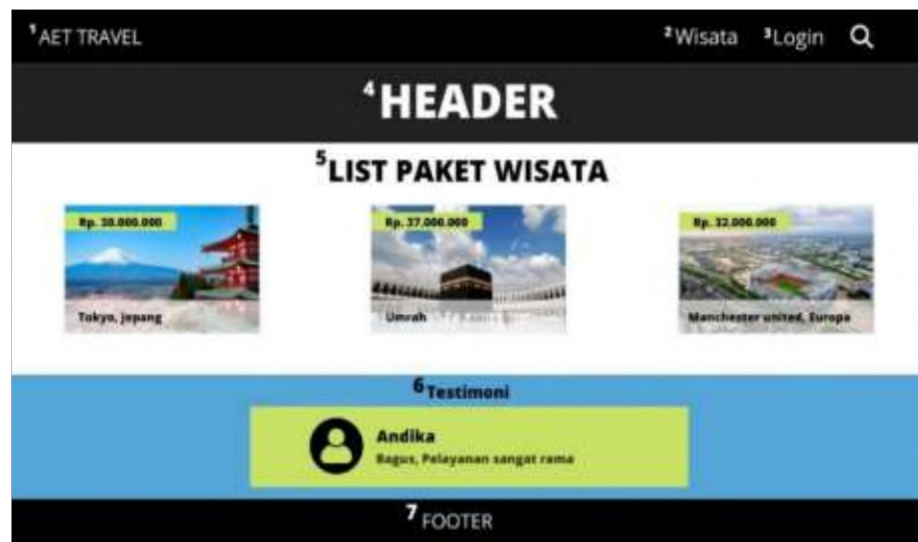
Tabel 4.27 Perancangan Tabel Tistimoni

No	Atribut/ <i>Field</i>	Type Data	<i>Lenght/Values</i>
1	id	Int (primary key)	20
2	customer_id	Int (foreign key)	20
3	order_wisata_id	Int (foreign key)	20

2. Perancangan Struktur Umum

Pada perancangan struktur umum *website* ini menggunakan canva.

Berikut adalah perancangan struktur umum:

a. Perancangan Halaman *Home*

Gambar 4.6 Perancangan Halaman *Home*

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman *home* terlihat pada gambar 4.6 sebagai berikut:

- 1) Aet Travel adalah nama *website*.
- 2) Wisata adalah *navbar* menuju ke daftar paket wisata.

- 3) *Login* adalah *navbar* menuju ke halaman *login* .
- 4) Header adalah bagian dari website yang muncul di margin atas.
- 5) List Paket Wisata adalah daftar daftar paket wisata yang tersedia pada *website*.
- 6) Testimoni bagian website yang menampilkan review *customer* tentang paket wista yang telah dipesan *customer*.
- 7) *Footer* bagian pada *website* yang menampilkan tentang perusahaan atau kontak *costumer service* pada *website*.

b. Perancangan halaman *Login*



Gambar 4.7 Perancangan Halaman *Login*

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman *login* terlihat pada gambar 4.7 sebagai berikut:

- 1) Email adalah bagian *form* yang harus diisi untuk melakukan *login* pada *website* yang sudah terdaftar pada *website*.
- 2) *Password* adalah bagian *form* yang harus diisi untuk melakukan *login* pada *website* yang sudah terdaftar pada *website*.

- 3) *Login* tombol *login* untuk masuk kehalaman *website*.
- 4) *Daftar* tombol *registrasi* untuk *customer* yang belum memiliki akun untuk login ke *website*.

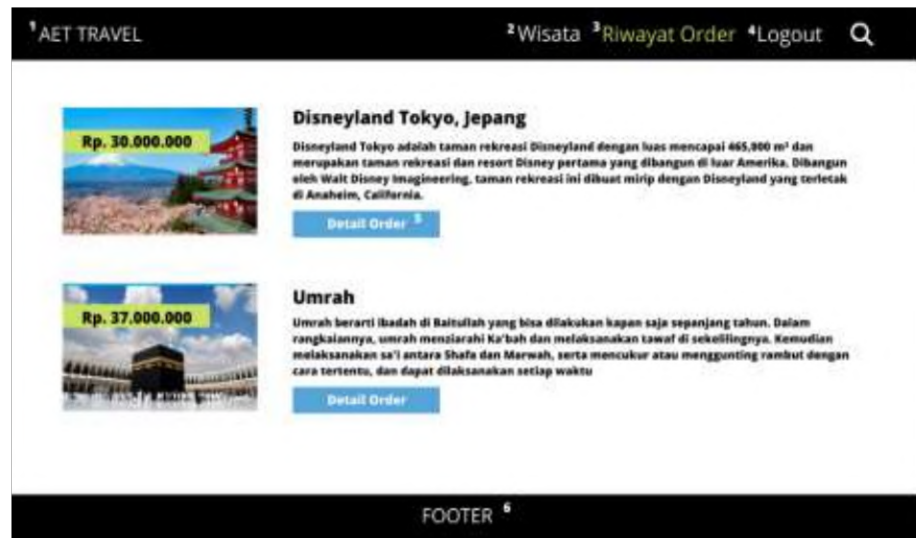
c. Perancangan halaman *registrasi*

Gambar 4.8 Perancangan Halaman *registrasi*

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman *registrasi* terlihat pada gambar 4.8 sebagai berikut:

- 1) *Nama field* untuk nama *customer* yang harus diisi untuk melakukan *registrasi* akun.
- 2) *Telepon field* untuk nomor telepon *customer* yang harus diisi untuk melakukan *registrasi* akun.
- 3) *Email field* untuk email saat melakukan *login* yang harus diisi
- 4) *Password field* untuk password saat melakukan *login* yang harus diisi.
- 5) *Konfirmasi password field* untuk konfirmasi *password*.

d. Perancangan Halaman Riwayat *Order*

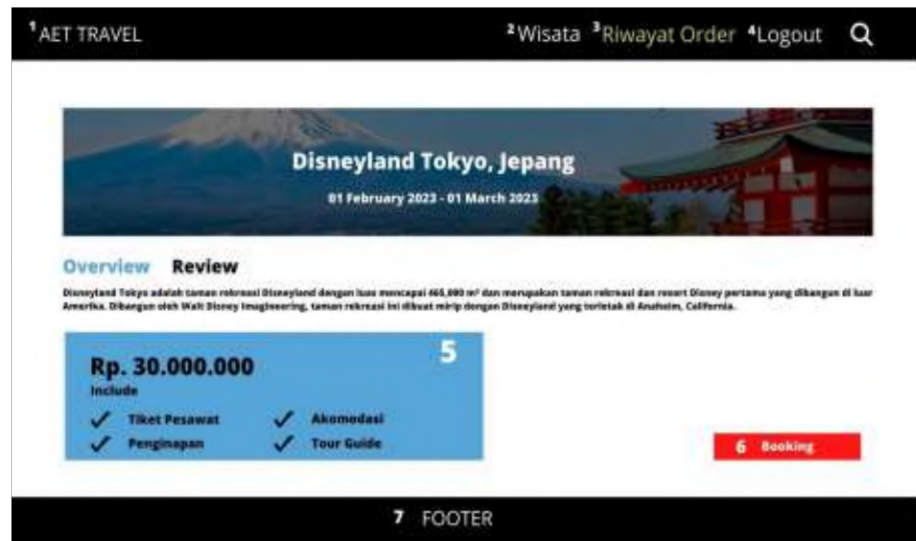


Gambar 4.9 Perancangan Halaman Riwayat order

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman riwayat *order* terlihat pada gambar 4.9 sebagai berikut:

- 1) Aet Travel adalah nama *website*.
- 2) Wisata adalah *navbar* menuju ke daftar paket wisata
- 3) Riwayat *order* adalah *navbar* menuju ke riwayat pesanan *customer*.
- 4) *Logout* adalah *navbar* yang berfungsi untuk keluar dari akun yang sudah login pada *website*.
- 5) Detail *order* untuk melihat lebih detail pesanan *customer*.
- 6) *Footer* bagian pada yang *website* menampilkan tentang perusahaan atau kontak *customer service* pada *website*.

e. Perancangan Halaman *Detail Order*



Gambar 4.10 Perancangan Halaman *Detail Order*

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman detail *order* terlihat pada gambar 4.10 sebagai berikut:

- 1) Aet Travel adalah nama *website*.
- 2) Wisata adalah *navbar* menuju ke daftar paket wisata.
- 3) Riwayat *order* adalah *navbar* menuju ke riwayat pesanan *customer*.
- 4) *Logout* adalah *navbar* yang berfungsi untuk keluar dari akun yang sudah *login* pada *website*.
- 5) Bagian yang menampilkan harga paket wisata dan fasilitas yang didapat.
- 6) *Booking* adalah tombol untuk pesanan paket wisata yang tersedia.

f. Perancangan Halaman Kode Pemesanan

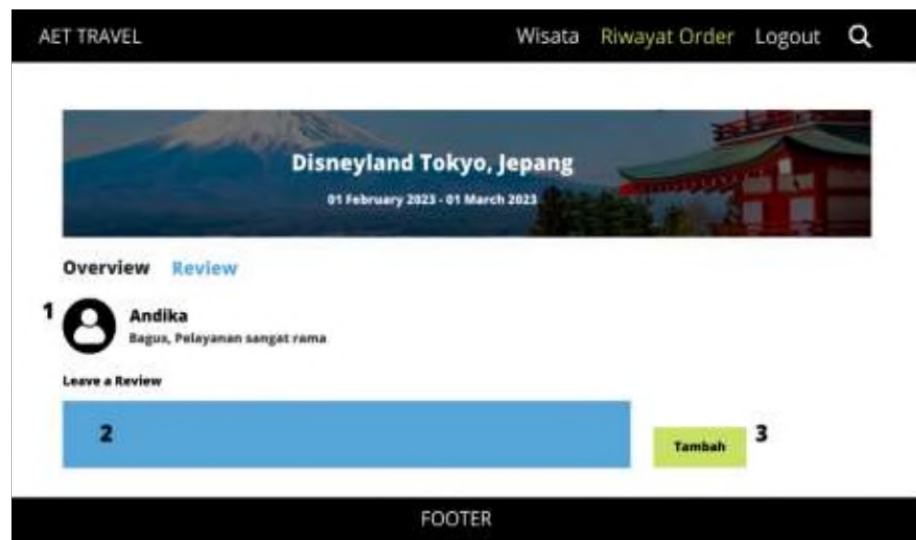


Gambar 4.11 Perancangan Halaman Kode Pemesanan

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman kode pemesanan customer terlihat pada gambar 4.11 sebagai berikut:

- 1) Aet Travel adalah nama *website*.
- 2) Wisata adalah *navbar* menuju ke daftar paket wisata
- 3) Riwayat *order* adalah *navbar* menuju ke riwayat pesanan *customer*.
- 4) *Logout* adalah *navbar* yang berfungsi untuk keluar dari akun yang sudah *login* pada *website*.
- 5) Kode Pesanan ini adalah kode pesanan yang akan di bawa ke karyawan untuk melakukan pembayaran yang akan dikonfirmasi oleh karyawan.
- 6) Lihat detail *order* tombol ini berfungsi untuk melihat detail *order customer*.

g. Perancangan halaman *Review*.



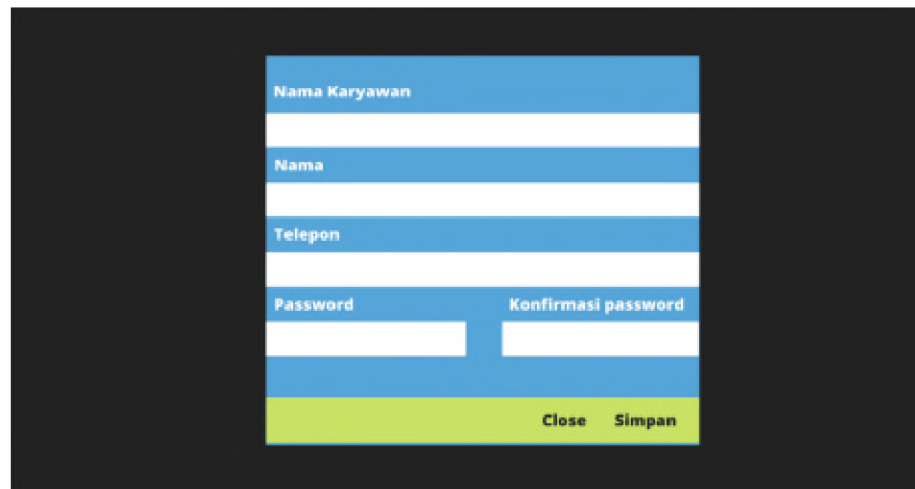
Gambar 4.12 Perancangan Halaman *Review*

Berikut adalah penjelasan perancangan halaman *review* terlihat pada gambar 4.12 sebagai berikut:

- 1) Bagian pada *website* yang menampilkan testimoni *customer* yang telah *order* paket wisata.
- 2) Bagian kolom untuk menambahkan komentar pada paket wisata.
- 3) Tombol yang menambahkan testimoni pada paket wisata.

h. Perancangan halaman tambah karyawan

Pada halaman ini yang dapat menambahkan akun karyawan hanya admin saja. Berikut adalah perancangan halaman tambah karyawan yang terlihat pada gambar 4.13



The image shows a web form for adding an employee. The form has a blue header with the text "Nama Karyawan". Below this is a white input field. The next row has a blue header "Nama" and a white input field. The third row has a blue header "Telepon" and a white input field. The fourth row has two blue headers: "Password" and "Konfirmasi password", each followed by a white input field. At the bottom of the form is a green bar with two buttons: "Close" and "Simpan".

Gambar 4.13 Perancangan Halaman Tambah Karyawan

i. Perancangan halaman tambah wisata

Pada halaman ini yang dapat menambahkan wisata hanya karyawan saja. Berikut adalah perancangan halaman tambah wisata yang terlihat pada gambar 4.14.



The image shows a web form for adding a tourist attraction. The form has a blue header with the text "Nama Karyawan". Below this is a white input field. The next row has two blue headers: "Tanggal Mulai" and "Tanggal Selesai", each followed by a white input field. The third row has two blue headers: "Harga" and "Kuota", each followed by a white input field. The fourth row has a blue header "Gambar" and a white input field. The fifth row has a blue header "Deskripsi" and a white input field. At the bottom of the form is a green bar with two buttons: "Close" and "Simpan".

Gambar 4.14 Perancangan Halaman Tambah Wisata

j. Perancangan Halaman Lihat Orderan

Halaman ini diakses oleh pegawai. Halaman ini untuk melihat pesanan customer yang akan di konfirmasi atau ditolak. Berikut adalah rancangan halaman lihat orderan terlihat pada gambar 4.15

No	Nama	Tanggal	Harga	Kurva	Status	Action
1	Disneyland Tokyo, Jepang	01 February 2023 - 01 March 2023	Rp. 31.000.000,00	1/6	Available	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
2	Linnah	02 February 2023 - 20 February 2023	Rp. 77.000.000,00	32/32	Closed	<input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

Gambar 4.15 Perancangan Halaman Lihat Orderan

k. Perancangan halaman laporan pesanan

Halaman ini berfungsi untuk melihat rekapan pesanan customer yang dapat di export menjadi file berbentuk PDF yang dapat diakses oleh admin. Berikut adalah perancangan halaman laporan pesanan yang terlihat pada gambar 4.16.

No	Nama Wisata	Nama Customer	Tanggal Perencanaan	Tanggal Dibayar
1	Disneyland Tokyo, Jepang	Yuli	03 February 2023	05 February 2023
2	Disneyland Tokyo, Jepang	Anelka	02 February 2023	08 February 2023
3	Linnah	Alfieri	01 February 2023	10 February 2023

Gambar 4.16 Perancangan Halaman Laporan pesanan

D. Implementasi

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang akan dilakukan jika perancangan sistem telah siap dibuat dan dioperasikan. Berikut beberapa tahap dalam implementasi:

1. Implementasi *Database*

Pembuatan *database* dilakukan dengan menggunakan *database* MySQL dan di permudah menggunakan HeidiSQL, berikut adalah tampilan dari *database* untuk perancangan sistem *e-traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri.

a. *Database e-traveling*

E-Traveling adalah nama *database* yang digunakan untuk sistem *e-traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri terlihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Database e-traveling*

b. Struktur Tabel *users*

Pada struktur tabel *users* berisikan *field* seperti *id*, *name*, *email*, *phone_number*, *password*, *role*, *remember_token*, *created_at*, *update_at*. Berikut adalah struktur *user* terlihat pada gambar 4.18.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 name	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 email	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 phone_number	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 password	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 role	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.17 Struktur Tabel *Users*

c. Struktur Tabel *Wisata*

Pada struktur tabel *Wisata* berisikan *field* seperti *id*, *name*, *description*, *quota*, *start_date*, *end_date*, *price*, *img*, *created_at*, *update_at*, *deleted_at*. Berikut adalah struktur *dosens* terlihat pada gambar 4.19.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 name	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 description	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 quota	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 start_date	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 end_date	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 price	int(255)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 img	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.19 Struktur Tabel *Wisata*

d. Struktur Tabel *orders* wisata

Pada struktur tabel *orders* wisata berisikan *field* seperti, *id*, *order_code*, *wisata_id*, *customer_id*, *is_accepted*, *testimony_id*, *accepted_at*, *accepted_by*, *created_at*, *update_at*, *deleted_at*. Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.20.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 <i>id</i>	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 <i>order_code</i>	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 <i>wisata_id</i>	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 <i>customer_id</i>	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 <i>is_accepted</i>	tinyint(1)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6 <i>testimony</i>	text	utf8mb4_general_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7 <i>accepted_at</i>	timestamp			Tidak	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8 <i>accepted_by</i>	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.20 Struktur Tabel *Order* Wisata

e. Struktur Tabel *admin*

Pada struktur tabel *admin* berisikan *field* seperti, *id*, *user_id*. Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.21.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 <i>id</i>	int(20)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 <i>user_id</i>	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.21 Struktur Tabel *admin*

f. Struktur Tabel *customer*

Pada struktur tabel *customer* berisikan *field* seperti, *id*, *user_id*.

Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.22.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(20)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 user_id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.22 Struktur Tabel *customer*

g. Struktur Tabel karyawan

Pada struktur tabel karyawan berisikan *field* seperti, *id*, *user_id*.

Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.23.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(20)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 user_id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.23 Struktur Tabel karyawan

h. Struktur Tabel konfirmasi

Pada struktur tabel konfirmasi berisikan *field* seperti, *id*, *customer_id*, *order_wisata_id*. Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.24.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 order_wisata_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 customer_id	int(11)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.24 Struktur Tabel konfirmasi

i. Struktur Tabel testimoni

Pada struktur tabel konfirmasi berisikan *field* seperti, *id*, *customer_id*, *order_wisata_id*. Berikut adalah struktur dosen terlihat pada 4.25.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Terbilang	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1. id	int(20)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2. customer_id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3. order_wisata_id	int(20)			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar 4.25 Struktur Tabel Testimoni

2. Implementasi Sistem

Tahapan ini merupakan hasil implementasi dari analisa dan perancangan yang telah dibuat. Pada tahapan ini memaparkan tampilan antarmuka Sistem sistem *e-traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjurur Wisata Negeri sebagai berikut.

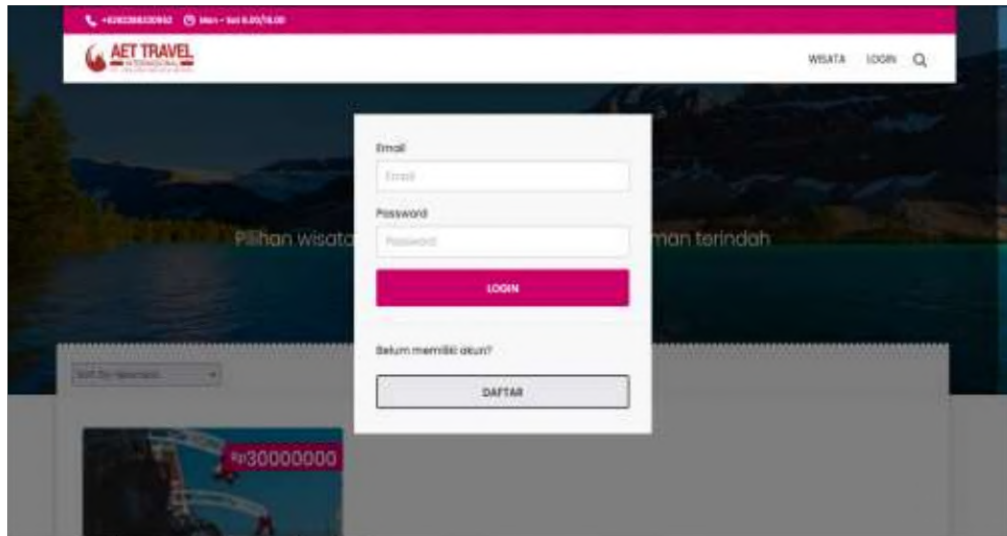
a. Halaman Registrasi

Pada halaman ini, terdapat 5 *field* yaitu nama, telepon, *email*, *password* dan konfirmasi *password*. Berikut merupakan halaman *registrasi* yang dapat dilihat pada gambar 4.26.

Gambar 4.26 Halaman Registrasi

b. Halaman *Login*

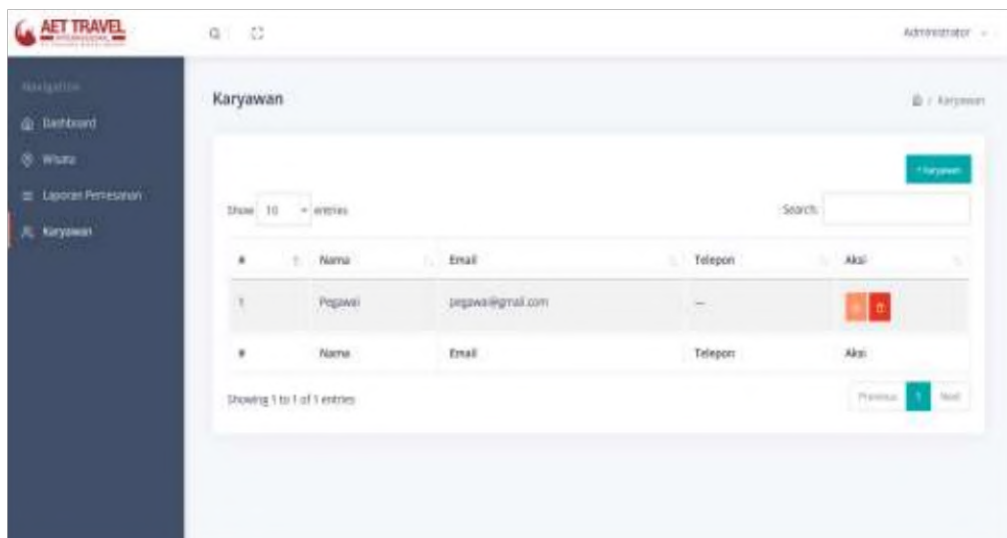
Halaman ini harus memasukkan *email* dan *password* yang telah di registrasi. Berikut adalah halaman *login* yang dapat dilihat pada gambar 4.27.



Gambar 4.27 Halaman *Login*

c. Halaman Karyawan

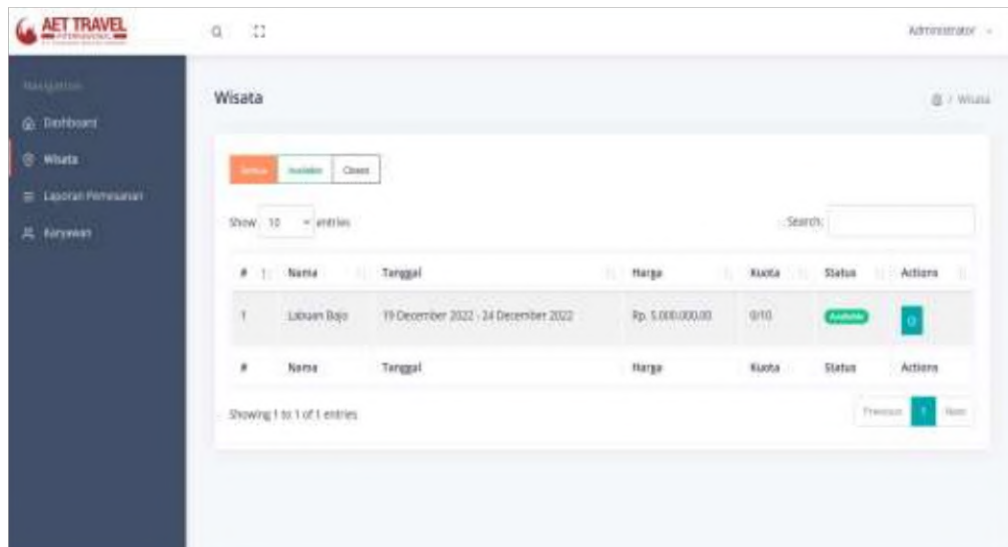
Berikut tampilan halaman karyawan yang dapat dilihat pada gambar 4.28.



Gambar 4.28 Halaman Karyawan

d. Halaman *list* wisata

Halaman *list* wisata ini adalah halaman yang dikelola oleh admin. Berikut tampilan halaman *list* wisata terlihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Halaman List Wisata

e. Halaman Riwayat *Order Customer*

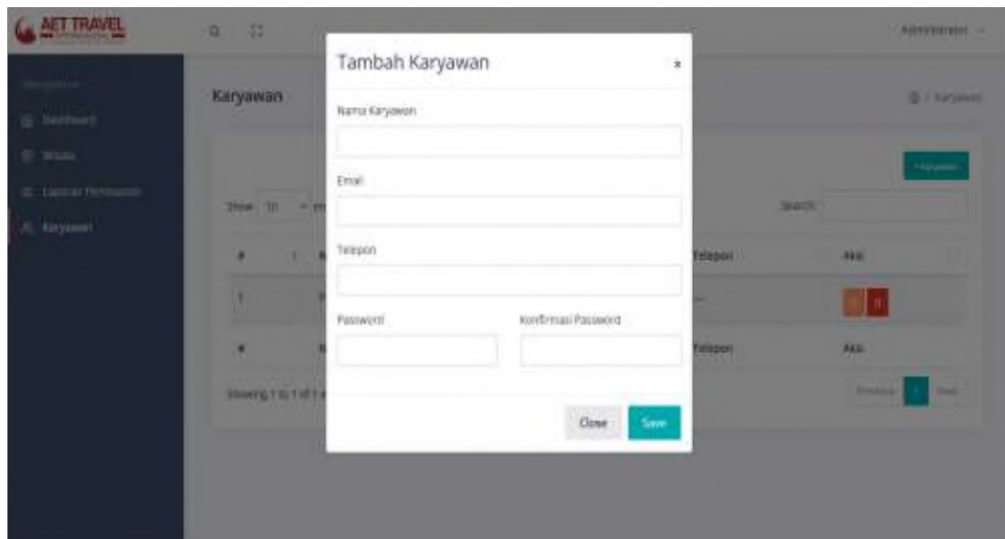
Berikut tampilan halaman riwayat *order customer* terlihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Halaman Riwayat *Order Customer*

f. Halaman Tambah Karyawan

Berikut tampilan halaman tambah karyawan terlihat pada gambar 4.31.

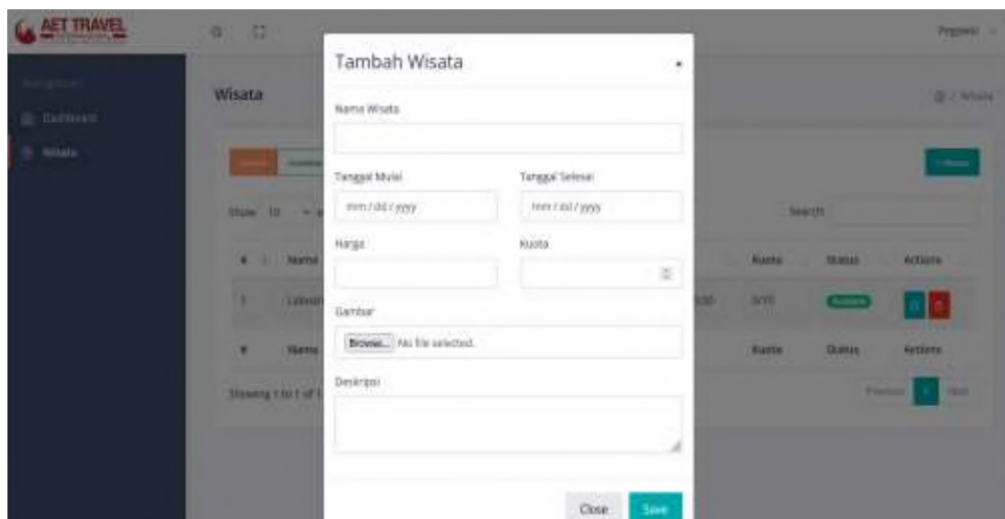


The screenshot shows a web application interface for 'AET TRAVEL'. A modal window titled 'Tambah Karyawan' is open, allowing the user to add a new employee. The form contains the following fields: 'Nama Karyawan' (Employee Name), 'Email', 'Telepon' (Telephone), 'Password', and 'Konfirmasi Password' (Confirm Password). There are 'Close' and 'Save' buttons at the bottom of the modal. The background shows a blurred view of the 'Karyawan' management page with a table and search bar.

Gambar 4.31 Halaman Tambah Karyawan

g. Halaman Tambah Wisata

Berikut adalah tampilan halaman tambah wisata terlihat pada Gambar 4.32.

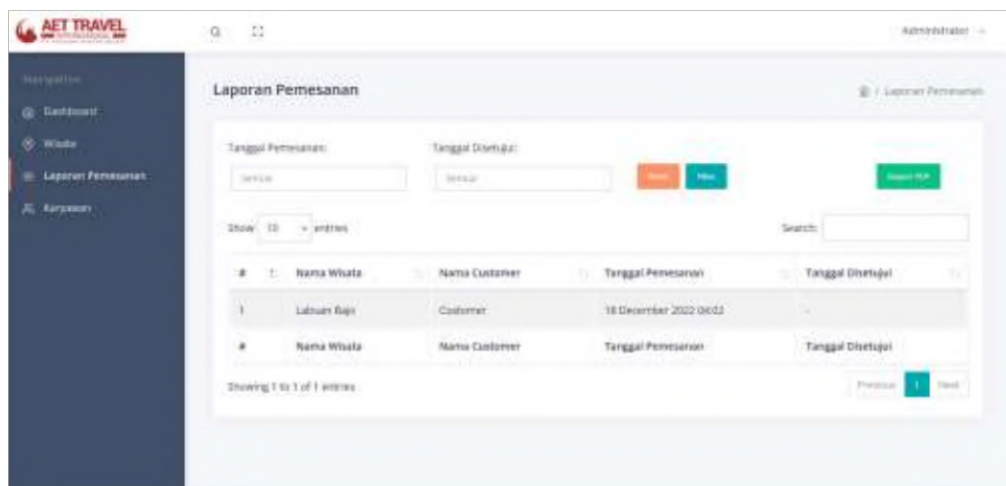


The screenshot shows a web application interface for 'AET TRAVEL'. A modal window titled 'Tambah Wisata' is open, allowing the user to add a new tour. The form contains the following fields: 'Nama Wisata' (Tour Name), 'Tanggal Mulai' (Start Date), 'Tanggal Selesai' (End Date), 'Harga' (Price), 'Lokasi' (Location), and 'Deskripsi' (Description). There is a 'Browse...' button for the location field. There are 'Close' and 'Save' buttons at the bottom of the modal. The background shows a blurred view of the 'Wisata' management page with a table and search bar.

Gambar 4.32 Halaman Tambah Wisata

h. Halaman Laporan Pemesanan

Berikut adalah tampilan Laporan Pemesanan dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Halaman Laporan Pemesanan

i. Halaman Laporan (PDF)

Berikut adalah tampilan halaman Laporan (PDF) dapat dilihat pada gambar 4.34.



Gambar 4.34 Halaman Laporan (PDF)

E. Pengujian Sistem

Sebelum sistem diterapkan ke pengguna, fungsi harus bebas dari kesalahan dan dapat digunakan. Oleh karena itu, harus diuji terlebih dahulu untuk mendeteksi kesalahan yang mungkin terjadi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan teknologi *Black Box Testing*.

1. *Black Box Testing*

Sistem diuji dengan menggunakan metode *black box test*. Metode pengujian *black box* adalah pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Tujuan pengujian *black box* adalah untuk menemukan fungsionalitas yang rusak, kesalahan antarmuka pengguna, dan kesalahan struktur data.

Berikut adalah tabel pengujian modul *online travel system* AET Travel PT.

Petunjuk Wisata Negeri yang akan diperiksa adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 28 Tabel Identifikasi Pengujian Sistem

No	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Kriteria Hasil Evaluasi	
					Benar	Tidak
1.	<i>Registrasi</i>	<ol style="list-style-type: none"> Membuka halaman <i>website E-Traveling</i> Mengklik button daftar 	<i>Input nama, no hp, email, dan password</i>	Sistem menyimpan data akun peserta	✓	
2.	<i>Login</i>	<ol style="list-style-type: none"> Input <i>email dan password</i> Klik tombol <i>login</i> 	<i>Input email dan password</i>	Sistem menampilkan halaman utama sesuai dengan <i>role</i> yang di berikan	✓	
3.	Menu Wisata	<ol style="list-style-type: none"> Klik tombol wisata 	-	Sistem menampilkan halaman wisata	✓	

No	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Kriteria Hasil Evaluasi	
					Benar	Tidak
4.	Cek <i>order</i> (menu wisata)	1. Klik tombol cek <i>order</i>	-	Sistem menampilkan halaman detail informasi wisata dan pesanan	✓	
5.	Menu Laporan pemesanan	1. Klik tombol laporan pemesanan	-	Sistem menampilkan halaman laporan pemesanan	✓	
6.	Export Pdf (laporan pemesanan)	1. Klik tombol export pdf		Sistem menampilkan laporan dalam bentuk pdf	✓	
7	Menu Karyawan	1. Klik tombol karyawan	-	Sistem menampilkan halaman karyawan	✓	
8.	Tambah Karyawan	1. Klik Tambah Karwayan 2. Klik tombol <i>save</i>	Input nama karyawan, email, telepon, <i>password</i> , konfirmasi <i>password</i> ,	Sistem menyimpan penambahan data	✓	
9.	Ubah <i>Password</i> Karyawan	1. Klik Ubah <i>Password</i> 2. Klik tombol <i>save</i>	<i>Input Password</i> baru, dan konfirmasi <i>password</i> baru	Sistem menyimpan perubahan data	✓	
10.	Hapus Data Karyawan	1. Klik hapus Kayaran 2. Klik konfirmasi	-	Sistem menghapus data karyawan	✓	
11.	Menu wisata	1. Klik menu wisata	-	Sistem menampilkan menu wisata yang tersedia	✓	
12.	Pemesanan	1. Klik book now		Sistem menyimpan pesanan	✓	
13.	Detail <i>Order</i> Pesanan	1. Klik detail <i>order</i>		Sistem menampilkan informasi detail <i>order</i>	✓	
14.	Riwayat <i>order</i>	1. Klik riwayat <i>order</i>	-	Sistem menampilkan riwayat <i>order</i>	✓	

No	Deskripsi Pengujian	Prosedur Pengujian	Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Kriteria Hasil Evaluasi	
					Benar	Tidak
15.	<i>Review</i>	1. Klik <i>review</i>	Input testimoni <i>review</i>	Sistem menyimpan <i>review</i>	✓	
16.	Tambah wisata	1. Klik tambah wisata 2. Klik save	Input nama waisata, tanggal mulai keberangkatan, tanggal selesai, harga, kuota, gambar dan deskripsi	Sistem menyimpan data	✓	
17.	Hapus Data Wisata	1. Klik hapus data 2. Klik konfirmasi	-	Sistem menghapus data wisata	✓	
18.	Logout	1. Klik menu <i>logout</i>	-	Sistem menampilkan halaman <i>login</i>	✓	

Hasil pengujian sistem *travel online* AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri menggunakan metode pengujian *black box* pada tabel di atas. Dari sini dapat disimpulkan bahwa kebutuhan fungsionalitas *e-traveling* berbasis web AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri menguji semua fitur yang sudah berfungsi dengan tingkat keberhasilan 90%.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis sistem berjalan, perancangan, implementasi, dan pengujian membangun portal pemesanan paket wisata melalui *website* pada sistem *E-Traveling* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Portal pemesanan paket wisata melalui *website* pada sistem *E-Traveling* yang dibuat dapat mempermudah proses pencarian data order atau *user* yang telah mendaftarkan berdasarkan nama, alamat, *email*, nomor handphone.
2. Portal pemesanan paket wisata melalui *website* pada sistem *E-Traveling* ini merupakan sistem informasi yang memberikan informasi yang lebih cepat dan akurat serta memberikan kemudahan penggunaannya untuk proses pengimputan, pencarian, dan pemesanan paket wisata secara sistematis.
3. Perancangan sistem informasi ini dibuat dengan menggunakan rancangan OOP (*Object Oriented Programming*) pada rancangan *database* ini di inputkan jenis wisata, harga paket wisata, paket wisata yang tersedia. Dan juga dapat di lihat dari *use case diagram*, *class diagram* yang digunakan untuk mengetahui alur dari sistem informasi yang dibuat.

B. Saran

Pada penelitian ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan. Saran yang dapat berikan untuk pengembang selanjutnya adalah:

1. Sistem *E-Traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri belum memiliki sistem pembayaran.
2. Sistem *E-Traveling* berbasis *website* di AET Travel PT. Penjuru Wisata Negeri akan lebih baik jika dibuat dalam aplikasi android.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiah, S. (2014). *sistem informasi pemesanan paket wisata di batas nusa % travel berbasis web.*
- Awaludin. (2016). *Sistem Informasi Manajemen Sarana Prasarana Sekolah (Studi Kasus : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Siak).* In *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi.*
- Deni Rahayu. (2015). *Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket Di Tempat Wisata De'ranch Lembang, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia,.*
- Djunaedi. E. R. (2011). *Konsep Rancang Bangun Aplikasi E-Traveling Berbasis Customer Relationship Management Menggunakan Rich Internet Application (Studi Kasus : Bayu Buana Travel Services.*
- Duari, I. P. H. H. (2014). *Tiket Pesawat Di Total Nusa Indonesia Tour And Travel.* Jurnal Medis Wisata.
- Eka, A. P. (2012). *Sistem Pemesanan Paket Wisata Tour And Travel Di Pelangi Tour Organizer Berbasis Web.*
- Firtsyani Imannisa Rahma. (2015). *Pengembangan Sistem informasi Pemesanan di Wisata Tirta Wolulas, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia,.*
- Ginanjari. T. (2014). *Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah.* Iffahmedia.
- Harry. D. (2015). *Perancangan Web Pengiriman Barang.* Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI. ISSN.
- Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi.* Andi.
- Kurniawan T. B dan Syarifuddin. (2020). *Perancangan Ssistem Aplikasi Pemesanan Makanan dan Minuman Pada Caffé Taria No Caffé di Tanjung Balai Karimun Menggunakan Bahasa Pemograman PHP dan MYSQL.* TIKAR, 1(2).

- Ladjamudin, A.-B. Bin. (2013). *Analisis dan Design Sistem Informasi*. Graha Ilmu.
- Madcoms. (2016). *Sukses Membangun Toko Online Dengan PHP & MySQL*. Andi Offset.
- Marshall B. Romney, dan P. J. S. (2015). "Sistem Informasi Akuntansi. Edisi 13." Salemba Empat.
- Maulana. Y. (2019). *Aplikasi Booking Service Travel Agency Menggunakan VUE.JS*.
- Prof. Dr. Sri Mulyani, Ak., C. (2017). *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.
- Rosa A. S., dan Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.
- Rudy, T. (2012). *Manajemen Proyek Sistem Informasai*. Andi.
- Sanjaya, R., Nurweni, A., & Hasan, H. (2014). *The Implementation of Asianparliamentary Debate in Teaching Speaking at Senior High School*. U-JET, 3(8).
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Erlangga.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika Bandung.
- Susanto, A. (2013). *Sistem Informasi Akuntansi: Struktur-PengendalianResiko-Pengembangan, ed. Pertama, Cetakan Pertama*. Lingga Jaya.
- Sutabri. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Andi.
- Sutanta, E. (2011). *Basis Data dalam Tinjauan Konseptual* (: ANDI & Tata Sutabri. (eds.)). 2008.
- Winda Sari. (2013). *Sistem Informasi Penjualan Tiket dan Tour berbasis Web ada cv. Four Brother Palembang, STMIK GI MDP*.