

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tour dan Travel

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jendral Pariwisata No. Kep. 16/U/II/88 tanggal 25 Febuari 1988 tentang ketentuan Usaha Perjalanan, Biro perjalanan adalah kegiatan usaha yang bersifat komersil yang mengatur, menyediakan dan menyelenggarakan pelayanan bagi seseorang, sekelompok orang, unntuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama untuk berwisata.

2.2 Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaeen (2016:15), sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organissi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

Definisi menurut Nas (2018) Sistem informasi adalah sistem pemrosesan data, merupakan sistem buatan manusia yang biasanya terdiri dari sekumpulan komponen (baik manual maupun berbasis komputer) yang terintegrasi untuk mengumpulkan, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi mengenai saldo persediaan.

2.3 Liburan Domestik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti liburan domestik adalah liburan di dalam negeri sendiri.

2.4 Website

Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antar satu halaman dan halaman yang lainnya, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat di akses melalui jaringan internet maupun jaringan wilayah lokal (Yeni Susilowati, 2019)

2.5 HTML

HTML (HyperText Markup Language) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat dokumen halaman web. HTML merupakan sistem untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan berbagai macam komponen dari sebuah dokumen seperti headings, paragraf, dan daftar (Robbins, 2012, p. 12). HTML disebut sebagai *Markup Language* karena mengandung tanda-tanda tertentu yang digunakan untuk menentukan tampilan suatu teks dan tingkat kepentingan dari teks tersebut dalam dokumen. HTML dapat digunakan di berbagai perangkat keras atau perangkat lunak dan disimpan dengan ekstensi .htm atau .html agar dapat dibaca oleh *browser*.

2.6 MYSQL

MySQL adalah suatu *Relational database management system (RDBMS)* yang mendukung *database* yang terdiri dari sekumpulan relasi atau tabel yang digunakan untuk menyimpan sebuah data (Samsie, n.d.).

2.7 PHP

Menurut Subagja (2018) PHP adalah *Perl Hypertext Preprocessor* bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML membuat halaman web.

2.8 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak, UML menawarkan sebuah standar untuk merancang model sebuah sistem (Purwati & Rahardi, 2018)

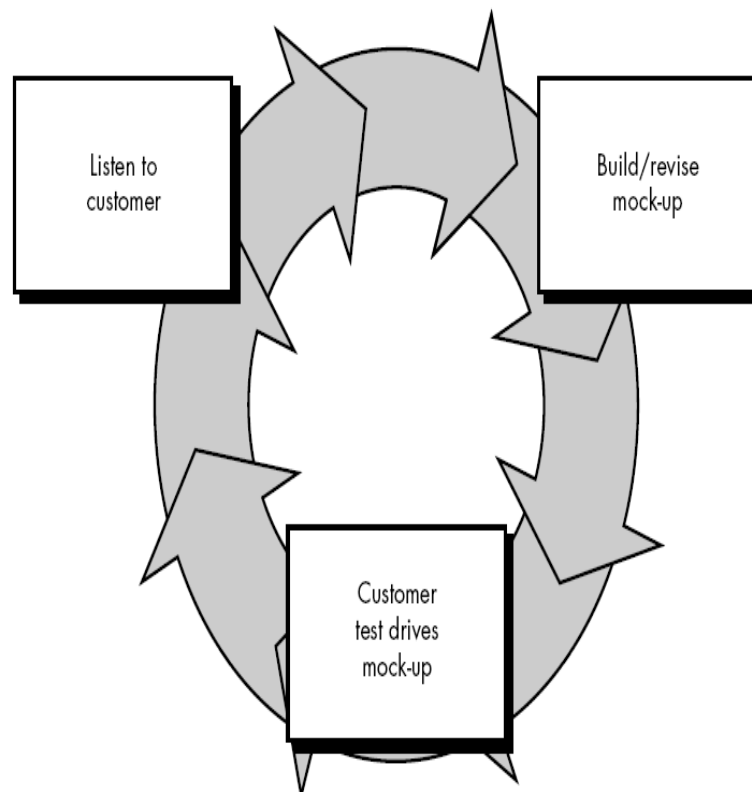
2.9 Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box Testing Black Box Testing* merupakan pengujian fungsional struktur program tidak dipertimbangkan. Kasus uji diputuskan berdasarkan persyaratan atau spesifikasi program atau modul lain dan internal yang diuji kepada *user*. Metode *Black Box Testing* adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail *software*. Pengujian ini hanya memeriksa nilai keluaran berdasarkan nilai masukan masing-masing. Tidak ada upaya untuk mengetahui kode program apa

yang output pakai. Program *Black Box Testing* dengan cara mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap formnya. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan (Ningrum et al, 2019)

2.10 *Prototype*

Prototype merupakan metode yang digunakan untuk mendapatkan kebutuhan pengguna lebih spesifik dalam segi teknis. Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pengguna mengenai teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pengguna kepada pengembang perangkat lunak (Rosa dan Shalahuddin, 2019). *Prototype* dapat dimulai dengan mengumpulkan kebutuhan pengguna terhadap perangkat lunak yang akan dibuat, kemudian dirancang menggunakan model *prototype* dalam bentuk mockup untuk mempermudah pengguna mengevaluasi *prototype* tersebut. Sehingga hasil dari sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan permintaan dan kebutuhan pengguna.



Gambar 2.1 Metode *Prototype*

1. Kelebihan *Prototype*

Berikut merupakan kelebihan metode *prototype* :

- a. Menghemat waktu dan Biaya pengembangan
- b. Adanya keterlibatan pemilik sistem sehingga kesalahan sistem bisa diminimalisir dari awal proses
- c. Membantu anggota tim untuk berkomunikasi secara efektif
- d. Klien memiliki kepuasan tersendiri karena sudah memiliki gambaran dari sistem yang akan dibuat.
- e. Implementasi atau penggunaan sistem lebih mudah karena klien sudah tahu gambaran sistem sebelumnya
- f. Kemudahan dalam memperkirakan pengembangan sistem selanjutnya
- g. Memungkinkan klien untuk mempersiapkan perangkat lunak yang cocok dengan sistem yang akan dibuat.

2. Kelemahan *Prototype*

Berikut merupakan kelemahan metode *prototype*

- a. *Prototype* adalah metode yang menghabiskan banyak waktu jika klien kurang puas ditahapan awal.
- b. Klien terus menerus menambah *requirement* dari sistem, pengen dibuatkannya yang seperti inilah seperti itulah, sehingga menambah kompleksitas pembuatan sistem.
- c. Sistem akan terhambat jika komunikasi kedua belah pihak tidak berjalan secara efektif.

3. Tahapan Penelitian

Tahapan dalam penelitian sebagai langkah-langkah penelitian yang harus dikerjakan, berikut adalah tahapan penelitian menggunakan *prototype*.

- a. Mendengarkan pelanggan
Pelanggan dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, semua kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat

b. Membangun dan Memperbaiki *mockup*

Dengan membuat perancangan sementara seperti *mockup* yang berfokus pada penggambaran terhadap sistem yang dibangun kepada pengguna (Misal membuat rancangan input dan output).

c. Pelanggan melihat atau menguji *mockup*

Penggambaran sistem yang digunakan seperti *mockup* perlu di uji kepada pengguna untuk mendapatkan kebutuhan yang sesuai dengan keinginannya, selanjutnya pada sistem yang dibangun perlu diuji untuk mengetahui kelayakan terhadap fungsi sistem.

2.11 Buku Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini menggunakan buku pengembangan sistem yang nantinya dapat mendukung penelitian.

1. Rakayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

Dalam buku ini akan membahas tentang analisis dan desain sistem dengan disertai suatu studi kasus untuk memudahkan dalam pemahaman. Analisis dan desain sistem itu dimulai dengan analisis dan desain basis data, analisis dan desain sistem untuk pemrograman terstruktur dengan menggunakan DFD dan analisis dan desain sistem untuk pemrograman berorientasi objek dengan menggunakan UML.


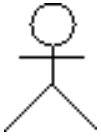

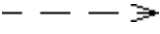
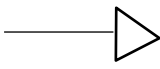
2.12 Alat Pengembang Sistem

Alat pengembang sistem merupakan konsep desain yang digunakan untuk menggambarkan sistem dengan menggunakan diagram (Agarina dan Karim, 2019). Berikut simbol-simbol yang akan digunakan dalam menggambarkan *Use Case Diagram*:

2.12.1 *Use Case*

Use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Rosa dan Shalahuddin, 2019).

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Use case Diagram*






No	Simbol	Nama simbol	Deskripsi
1		<i>Usecase</i>	Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna paham dan mengerti mengenai kegunaan yang akan dibangun.
2		Aktor	Menggambarkan orang atau system yang menyediakan atau menerima informasi dari system atau menggambarkan pengguna aplikasi.
3		Asosiasi	Komunikasi antara actor dan use case yang berpartisipasi pada use case dan memiliki interaksi dengan actor
4		Ekstend / <i>extend</i>	Relasi use case tambahan sebuah use case, dimana use case yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa use case tambahan
5		Generalisasi	Hubungan generalisasi dengan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah use case dimana fungsi yang satu merupakan fungsi yang lebih umum dari lainnya

Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)

2.12.2 Activity Diagram

Menurut Rosa dan Salahuddin (2019), *activity* diagram menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.


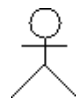


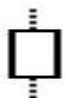
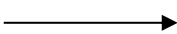
Tabel 2.2 Simbol *Activity* Diagram

No	Simbol	Nama simbol	Deskripsi
1		Status awal	Status awal aktifitas sistem, sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal
2		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
3		Percabangan	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktifitas lebih dari satu
4		Pengabungan	Asosiasi pengabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
5		Status akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

2.12.3 Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu *sequence diagram* juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan. Berikut simbol-simbol yang menggambarkan *Sequence Diagram*:

Tabel 2.3 Simbol *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama simbol	Deskripsi
1		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang dilakukan
2		Aktor	Menggambarkan orang yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).
3		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem
4		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
5		<i>A focus of control & a life line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya <i>message</i>
6		<i>A message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan

Sumber : (Rosa and Shalahuddin, 2019)

2.13 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini akan digunakan 5 penelitian terdahulu yang nantinya dapat mendukung penelitian.

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu

Nama peneliti	Judul	Masalah	Hasil Penelitian
Sampurna Dadi Riskiono (2018)	SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEB (STUDI KASUS SMART TOUR)	Sistem kelola paket Tour dan Travel yang dilakukan oleh admin masih manual, pelanggan harus datang ke smart Tour	Sistem informasi pelayanan jasa tour dan travel berbasis web mempermudah pelanggan dan mengelola data secara cepat
Nabila Ratna Febriani, Nina Sariana (2019)	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET TOUR DAN TRAVEL BERBASIS WEB (Studi Kasus Rafi Tour And Travel Jakarta)	Transaksional masih dilakukan secara manual. Hal ini sering menjadi permasalahan karena traveller tidak dapat melihat daftar paket secara langsung dan juga Rafi Tour And Travel tidak dapat menginformasikan secara langsung kepada traveller	Proses pemesanan paket tour dan juga pembayaran pada Rafi Tour And Travel Jakarta kini sudah tersistem dengan adanya sistem berbasis web.
Made Santika Putra, I Nyoman Piarsa, Ni Kadek Dwi Rusjyanthi (2018)	RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI WEB-BASED TRAVEL ASSISTANT UNTUK MEMBANTU PERJALANAN BISNIS	Belum dapat mengembangkan aplikasi travel assistant yang komprehensif, yaitu menangani seluruh kegiatan berwisata mulai	Menghasilkan sistem informasi travel assistant yang dapat membantu wisatawan dalam mengatur perjalanan wisata.
Ahmad Azizul Hakim, Singgi Pratama, Fransiska	Sistem Informasi Manajemen Hubungan Pelanggan Berbasis Web Pada PT. Arya	Seiring berkembangnya teknologi saat ini mengakibatkan persaingan dalam dunia bisnis	Website yang canggih saat ini serta desktop sebagai penghubung antara device dan mengimplementasikan CRM ini kedalam

Tabel 2.4 Penelitian Terdahulu (lanjutan)

Prihatini (2019)	Media Tour & Travel	mengakibatkan suatu perusahaan berlomba-lomba untuk dapat menarik minat pelanggan	sebuah website pada travel dapat dibuat suatu trobosan baru untuk menampilkan cara memperoleh pelanggan baru
Gilang Eko Prasetyo, Dyah Ayu Megawaty, Ade Dwi Putra	Sistem Pelayanan Jasa Tour and Travel Berbasis Web	Pelanggan yang tidak memiliki akses mudah ke penyedia tour and travel serta menyulitkan mereka dalam mencari informasi yang diperlukan	Aplikasi pemesanan travel berbasis Android dengan menerapkan metode Extreme Programming

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pengembangan Sistem

3.1.1 Metode Pengembangan Sistem

Tahapan dalam penelitian sebagai langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, berikut tahapan penelitian menggunakan *prototype*.

1. Mendengarkan Pelanggan

Hasil mendengarkan pelanggan diperoleh sistem berjalan seperti dalam proses pemesanan dan promosi yang saat ini dilakukan belum memanfaatkan *website* sebagai media promosi dan pemesanan secara online. Saat ini pemesanan dan sistem promosinya hanya sebatas dari pelanggan yang menghubungi melalui telepon ataupun datang langsung ke tempat *Vina Tour Travel*. Proses pemesanan paket liburan dan transaksi pembayaran masih dilakukan pada buku dan direkap pada aplikasi *office* untuk membuat laporan pemesanan kepada pimpinan. Tidak hanya sistem pemesanan yang masih manual, media promosi melalui media social juga dianggap kurang lengkap dalam memberikan informasi terkait paket liburan domestik maupun internasional, fasilitas selama perjalanan, akomodasi, biaya paket liburan dan agenda perjalanan. Maka proses sistem yang berjalan saat ini masih kurang efektif dan efisien dari segi waktu dan tenaga untuk kedepannya.

2. Membangun atau memperbaiki mockup

Proses membangun atau memperbaiki *mockup* yang dihasilkan dengan merancang sistem menggunakan diagram *UML* seperti *use case* diagram dengan fitur pada sistem seperti:

a. Admin

1. Mengelola data *user*
2. Mengelola data paket liburan
3. Mengelola data pemesanan
4. Mengkonfirmasi pembayaran

5. Status perjalanan
 - b. Pimpinan
 1. Melihat laporan pemesanan paket liburan
 - c. Pelanggan
 1. Melihat paket liburan
 2. Memesan paket liburan
 3. Melakukan pembayaran
 4. Mendapatkan bukti pembayaran
3. Pelanggan melihat atau menguji *mockup*
Pelanggan melihat atau menguji sistem dengan menggunakan metode pengujian *Black Box Testing*.

3.1.2 Metode Pengumpulan Data

1. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mengumpulkan beberapa sumber dari sebuah penelitian, buku-buku ilmiah, artikel, serts situs web yang berhubungan dengan penelitian.

2. Observasi

Penulis melakukan proses yang tersusun dari berbagai proses-proses pengamatan berhubungan sesuai dengan masalah yang diambil dan kemudian hasil dari pengamatan tersebut dianalisis terhadap data dihasilkan secara akurat dengan tujuan yang ditentukan.

3. Wawancara (*Interview*)

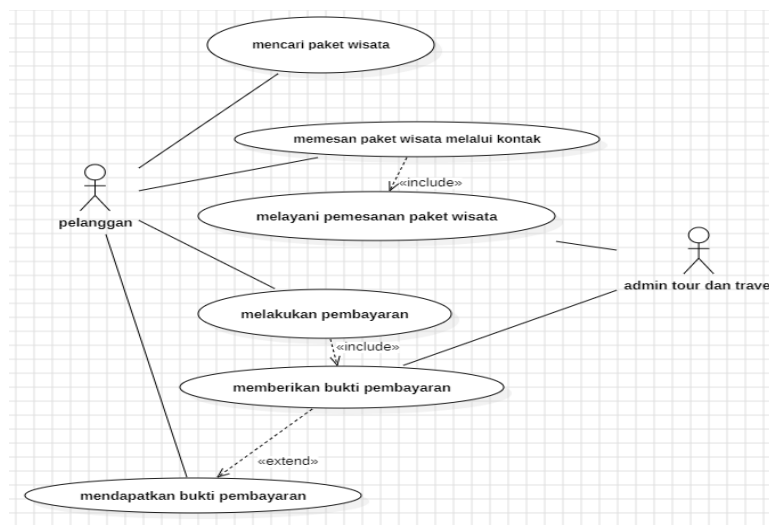
Proses wawancara ini meliputi kendala yang dialami pada Vina Tour Travel, dan harapan dari wawancara yang telah dilakukan dapat mempermudah sistem yang akan dibangun guna melengkapi dan mengkonfirmasi berbagai data dan informasi yang telah diperoleh dari proses pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya

3.2 Desain Sistem

Desain sistem ini dibuat menggunakan *use case diagram*, *sequence diagram* dan *activity diagram* yang akan mendeskripsikan proses sistem.

3.2.1 Analisis Sistem Berjalan

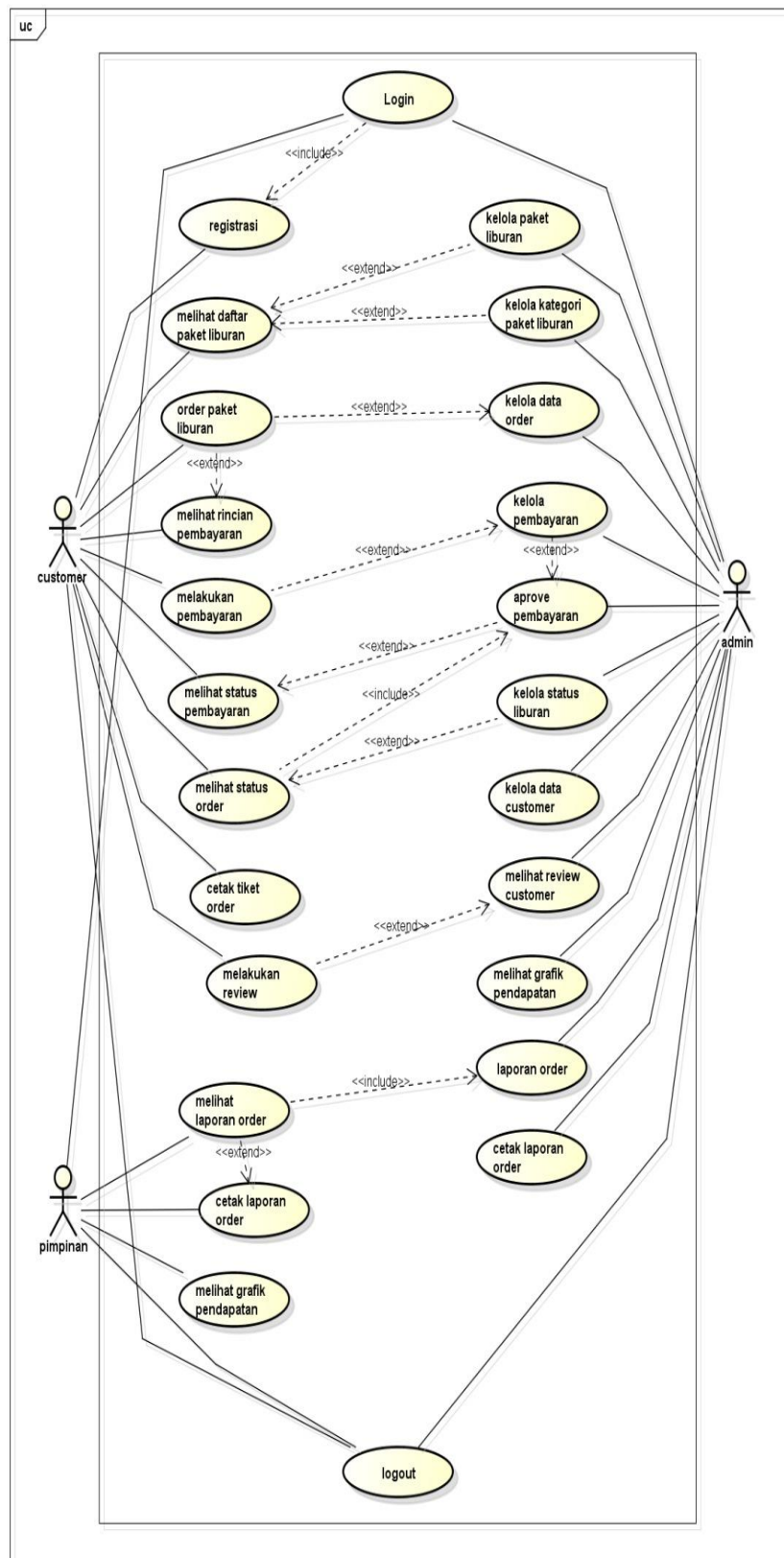
Berdasarkan hasil wawancara, sistem berjalan yang ada pada *Vina Tour Travel* yaitu dimulai dengan tahapan awal pelanggan menghubungi melalui kontak atau datang langsung ke *Vina Tour Travel* untuk melakukan pendaftaran secara manual lalu admin akan melayani pemesanan paket liburan setelah itu pelanggan melakukan pembayaran dan mendapatkan bukti pembayaran. Sistem berjalan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1 Use Case Sistem Berjalan

3.2.2 Analisa Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan pemakai mengenai tahapan analisa sistem untuk mengembangkan dari sistem yang lama menjadi sistem yang baru. Dari hasil analisis yang dilakukan oleh penulis, didapatkan *Use Case* sebagai berikut:



Gambar 3.2 Use Case Sistem yang diusulkan

Deskripsi actor berdasarkan usecase diagram

Tabel 3.1 Deskripsi actor

Actor	Deskripsi
User (Pengguna)	Seseorang yang melakukan proses pemesanan paket liburan domestik dan internasional
Admin	Seseorang yang bertugas dalam mengelola data website seperti data pemesanan dan <i>tour travel</i> .
Pimpinan	Seseorang yang bertugas untuk melihat laporan pemesanan paket liburan

Berikut ini Deskripsi *Use Case* Diagram berdasarkan *Use Case* Diagram diatas

Tabel 3.2 Use Case Diagram

Use Case	Deskripsi
<i>Login</i>	Proses <i>user</i> , admin dan pimpinan mengakses sistem
Melihat paket liburan	Proses <i>user</i> dapat melihat paket liburan yang tersedia
Memesan paket liburan	Proses <i>user</i> melakukan pemesanan paket liburan pada <i>website</i>
Melakukan Pembayaran	Proses <i>user</i> melakukan pembayaran paket liburan yang dipilih
Mendapatkan bukti pembayaran	Proses dimana <i>user</i> mendapatkan akses bukti pembayaran untuk melakukan perjalanan pada tanggal yang sudah dipilih setelah melakukan transaksi pembayaran dengan admin paket liburan
Mengelola	Proses admin mengelola data paket liburan

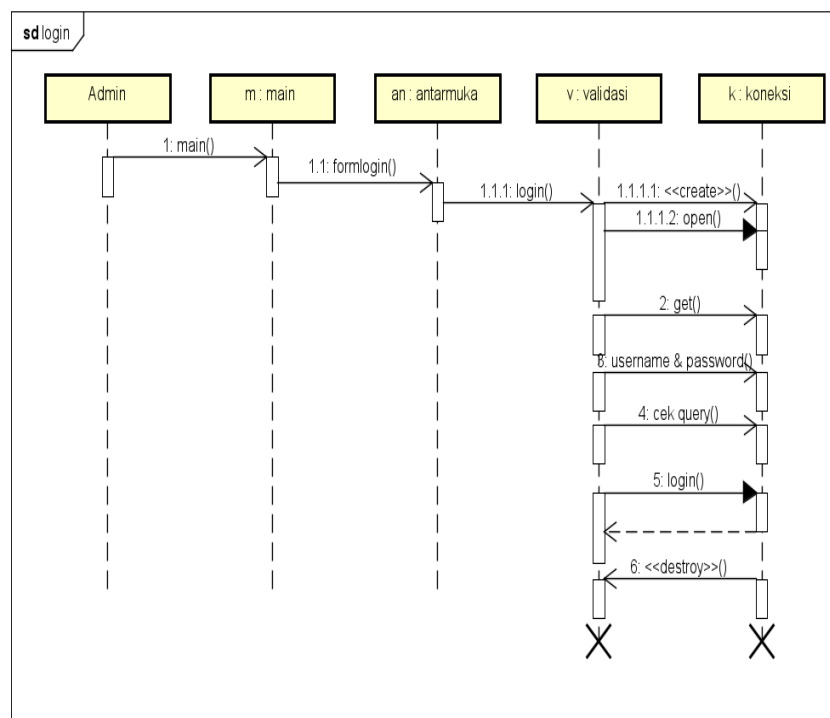
Tabel 3.2 *Usecase Diagram* (lanjutan)

Data Paket Liburan	secara rinci agar dapat dilihat oleh <i>user</i>
Mengelola Data <i>User</i>	Proses admin mengelola data <i>user</i> yang telah mendaftar pada <i>website</i>
Konfirmasi Pembayaran	Proses admin memberikan Konfirmasi Pembayaran
Menerima pembayaran	Proses admin menerima pembayaran <i>user</i>

3.2.3 *Sequence Diagram*

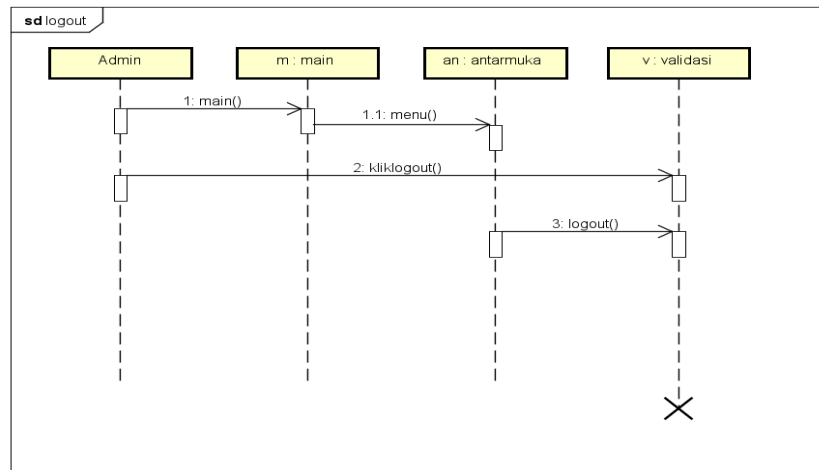
3.2.3.1 *Sequence Diagram Login*

Berikut ini merupakan *sequence diagram* dari proses *login* yang dilakukan pengguna saat akan login pada *website*:

**Gambar 3.3** *Sequence Diagram Login*

3.2.3.2 Sequence Diagram Logout

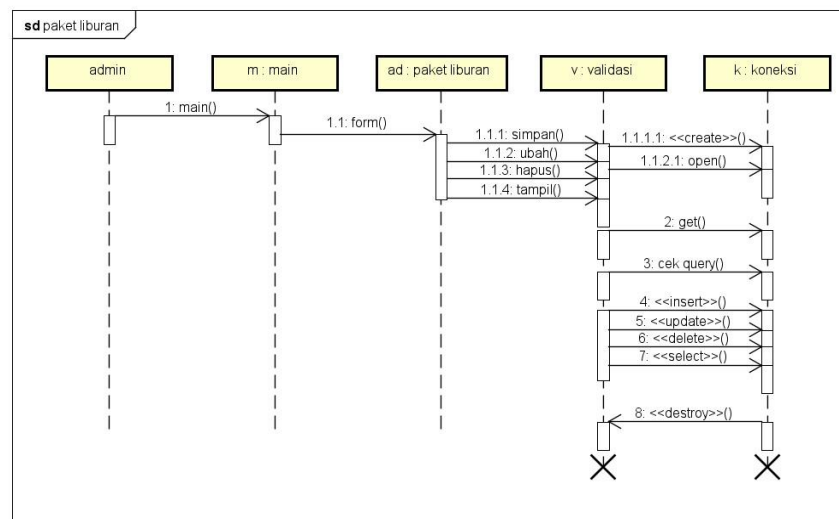
Sequence diagram logout merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian berikutnya dengan menghilangkan *session status logout*.



Gambar 3.4 *Sequence Diagram Logout*

3.2.3.3 Sequence Diagram Paket Liburan

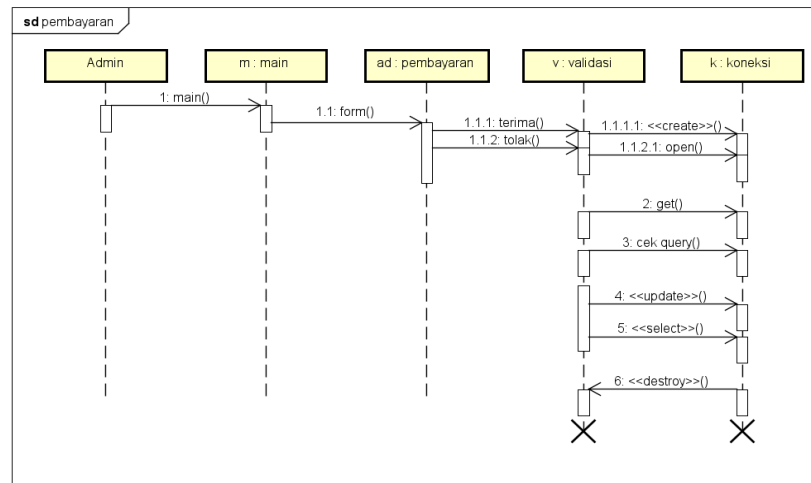
Berikut ini merupakan sequence diagram dari proses yang dilakukan pengguna pada saat akan melakukan pemesanan paket liburan pada *website*:



Gambar 3.5 *Sequence Diagram Paket Liburan*

3.2.3.4 Sequence Diagram pembayaran

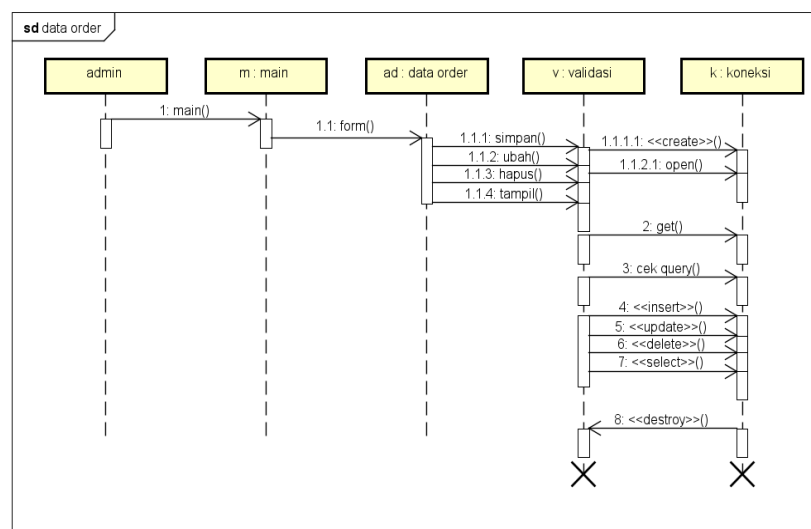
Sequence diagram pembayaran yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* dengan menampilkan status hasil pembayaran.



Gambar 3.6 *Sequence Diagram* Pembayaran

3.2.3.5 Sequence Diagram Data Order

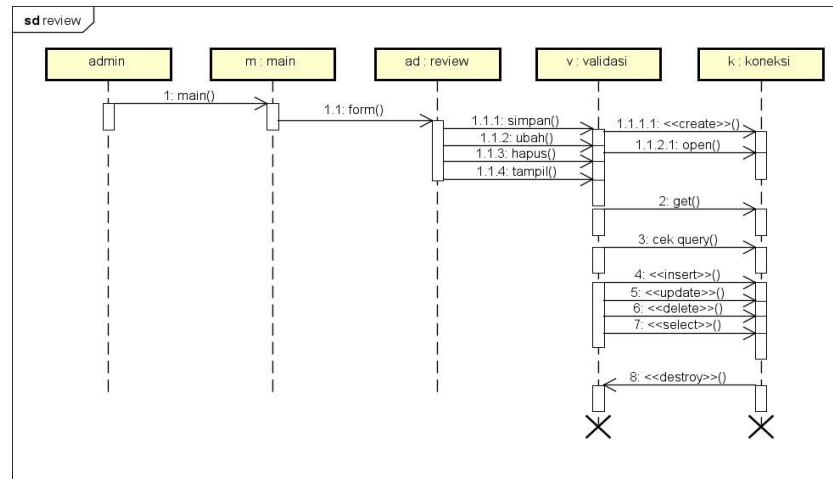
Sequence diagram Data Order yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada bagian admin kebagian.



Gambar 3.7 *Sequence Diagram* Data Order

3.2.3.6 Sequence Diagram Review

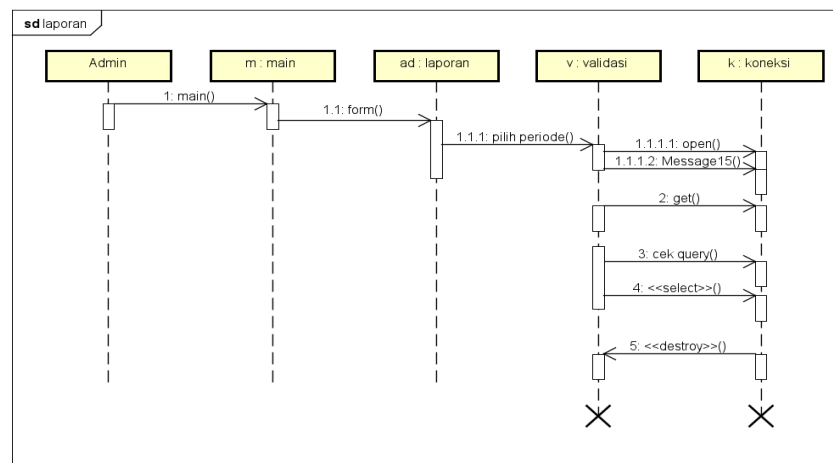
Berikut ini merupakan *sequence diagram* dari proses *review* yang dilakukan pengguna setelah melakukan pemesanan pada *website*.



Gambar 3.8 Sequence Diagram Review

3.2.3.7 Sequence Diagram Laporan

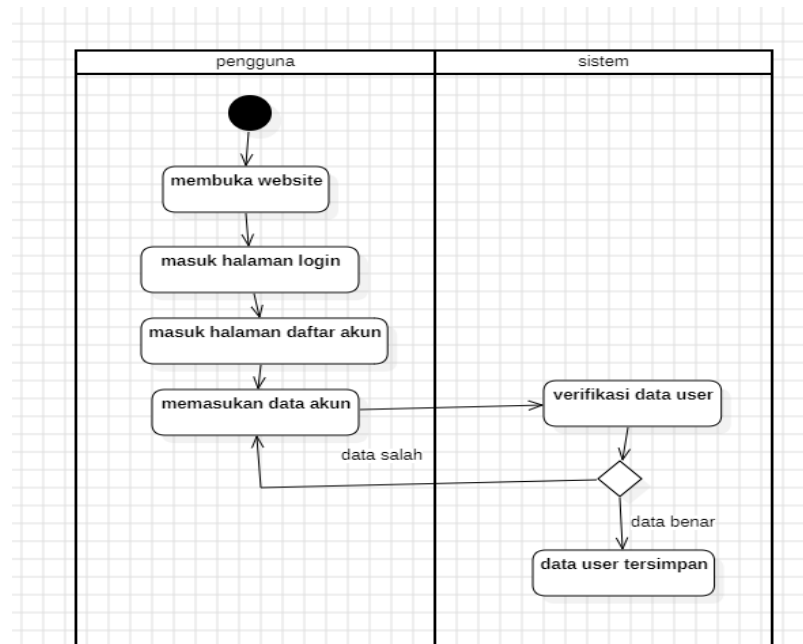
Sequence diagram laporan yang terdiri dari laporan paket liburan yang merupakan penggambaran aliran sistem dengan mengirimkan *message* pada garis waktu hidup pada berikutnya.



Gambar 3.9 Sequence Diagram Laporan

3.2.4 Activity Diagram Pendaftaran Akun

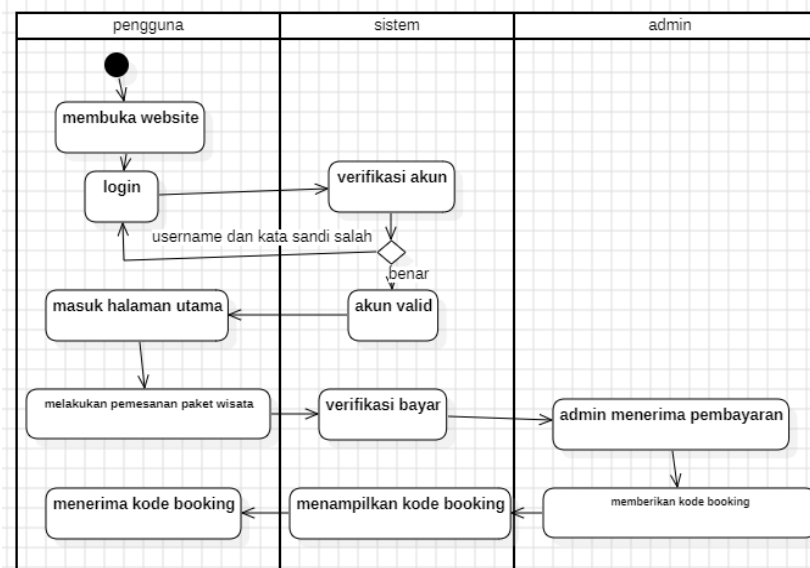
Berikut ini Activity Diagram pendaftaran akun pada pengguna



Gambar 3.10 Activity Diagram pendaftaran akun

3.2.5 Activity Diagram Pemesanan Paket Liburan

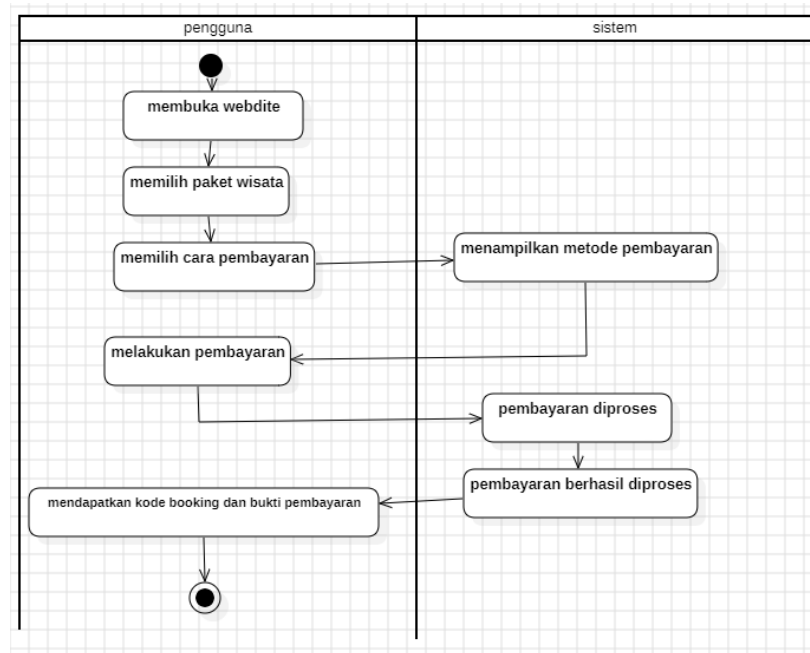
Berikut ini Activity Diagram pemesanan paket liburan



Gambar 3.11 Activity Diagram pemesanan

3.2.6 Activity Diagram Pembayaran

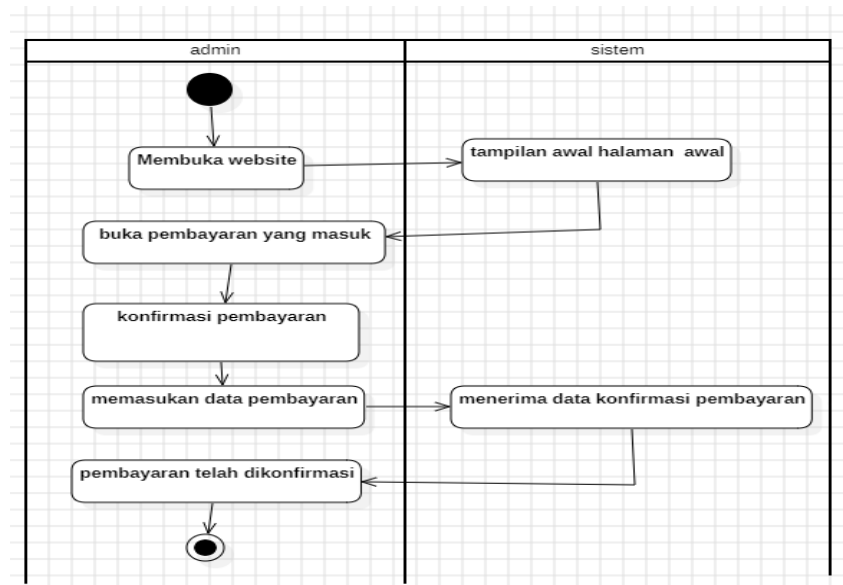
Berikut ini *Activity Diagram* pembayaran pada pengguna



Gambar 3.12 *Activity Diagram* Pembayaran

3.2.7 Activity Diagram Konfirmasi pembayaran

Berikut ini *Activity Diagram* konfirmasi pembayaran pada admin



Gambar 3.13 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

3.2.8 Activity Diagram Pengelolaan Data Paket Liburan

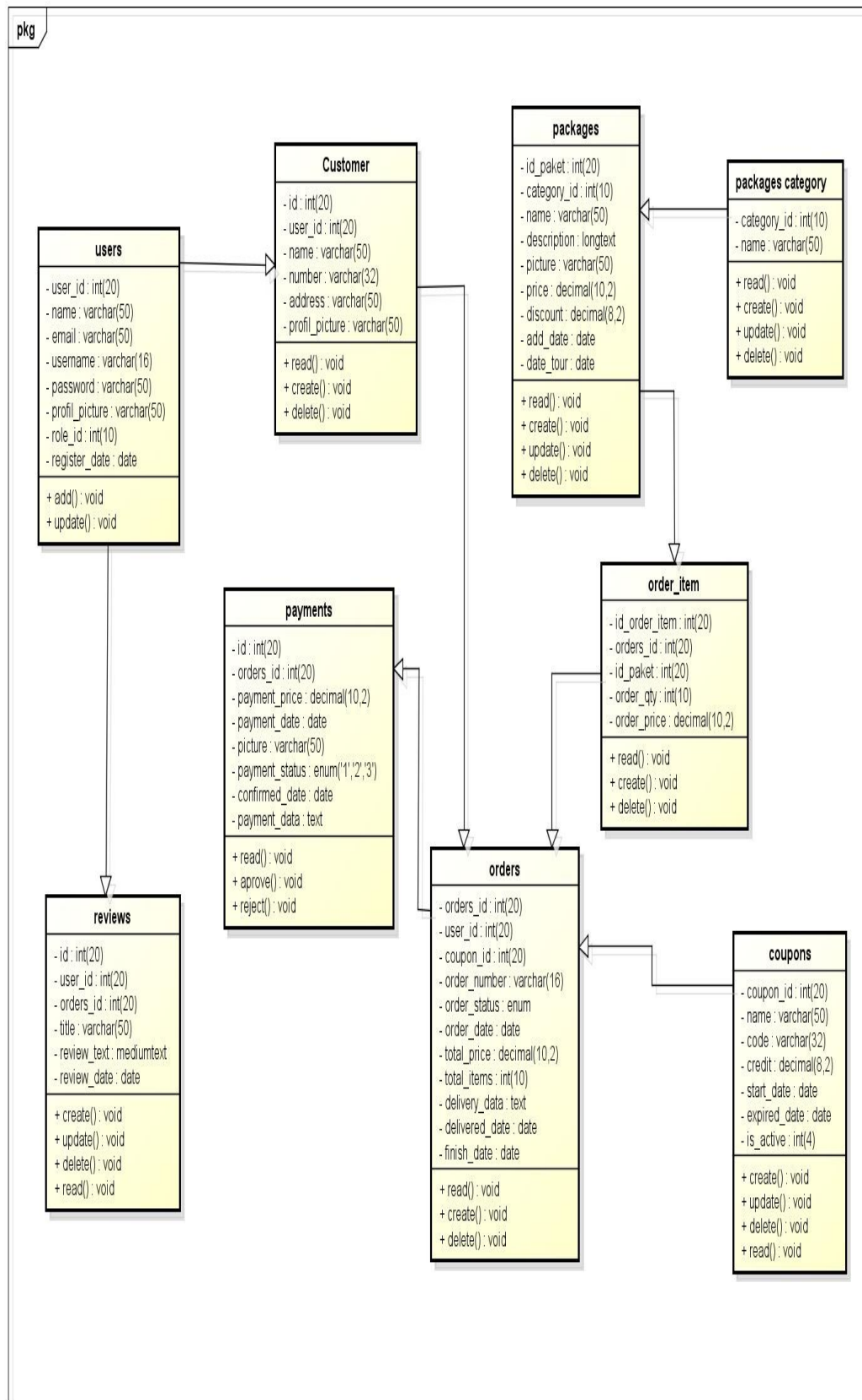
Berikut ini Activity Diagram Pengelolaan Data paket liburan



Gambar 3.14 Activity Diagram Pengelolaan Data paket liburan

3.3 Class Diagram

Rancangan *class diagram* sebagai pendeskripsian rancangan *class - class* yang saling terhubung yang terdapat 9 *class* yang saling terkait, berikut ini adalah *class diagram*



Gambar 3.15 Class Diagram

3.4 Kamus Data

Kamus data bagian dari pendeskripsian terhadap tabel-tabel yang digunakan pada sistem yang dibagun seperti berikut :

1. Kamus Data *Packages Category*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : paket_kategori

Primary key : category_id

Foreign key : -

Tabel 3.3 Kamus Data *Packages Category*

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
category_id	<i>Int</i>	10	id kategori
Name	<i>Varchar</i>	50	nama kategori

2. Kamus Data *Packages*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : packages

Primary key : id_packages

Foreign key : category_id

Tabel 3.4 Kamus Data *Packages*

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
id_paket	<i>Int</i>	20	id paket
category_id	<i>Int</i>	20	nama kategori
Name	<i>varchar</i>	50	nama paket
Description	<i>longtext</i>	-	Deskripsi
Picture	<i>varchar</i>	50	gambar paket
Price	<i>decimal</i>	8,2	Harga
Discount	<i>decimal</i>	8,2	Diskon
add_date	<i>date</i>	-	tanggal tambah
date_tour	<i>date</i>	-	tanggal keberangkatan

3. Kamus Data *Order*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : orders

Primary key : orders_id

Foreign key : user_id, coupon_id

Tabel 3.5 Kamus Data *Order*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
orders_id	<i>Int</i>	20	id orders
user_id	<i>Int</i>	20	id user
coupon_id	<i>Int</i>	20	id kupon
order_number	<i>varchar</i>	16	nomor order
order_status	<i>Enum</i>	-	status order
order_date	<i>Date</i>	10	tanggal order
total_price	<i>decimal</i>	10,2	total harga
total_items	<i>Int</i>	10	Item
delivery_data	<i>Text</i>	-	data delivery customer
delivered_date	<i>Date</i>	-	Delivery
finish_date	<i>Date</i>	-	tanggal selesai

4. Kamus Data *Payments*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : payments

Primary key : id

Foreign key : orders_id

Tabel 3.6 Kamus Data *Payments*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id	<i>Int</i>	20	id pembayaran
orders_id	<i>Int</i>	20	id order
payment_price	<i>Decimal</i>	10,2	jumlah bayar
payment_date	<i>Date</i>	-	tanggal bayar
Picture	<i>Varchar</i>	50	bukti bayar
payment_status	<i>Enum</i>		status pembayaran
confirmed_date	<i>Date</i>	-	tanggal konfirmasi
payment_data	<i>Text</i>	-	data pembayaran

5. Kamus Data *Order Item*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : order_item

Primary key : id_order_item

Foreign key : orders_id, id_paket

Tabel 3.7 Kamus Data *Order Item*

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
Id order_item	<i>Int</i>	20	id order item
orders_id	<i>Int</i>	20	orders id
id_paket	<i>Int</i>	20	id paket
order_qty	<i>Int</i>	10	jumlah order
order_price	<i>Decimal</i>	10,2	total harga order

6. Kamus Data Kupon

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : coupons

Primary key : coupon_id

Foreign key : -

Tabel 3.8 Kamus Data Kupon

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
coupon_id	<i>Int</i>	20	id kupon
Name	<i>varchar</i>	50	nama kupon
Code	<i>varchar</i>	32	kode kupon
Credit	<i>decimal</i>	8,2	nominal kredit
start_date	<i>date</i>	-	tanggal mulai berlaku
expired_date	<i>date</i>	-	tanggal berakhir
is_active	<i>int</i>	4	status aktif

7. Kamus Data *Users*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : users

Primary key : user_id

Foreign key : -

Tabel 3.9 Kamus Data *Users*

Nama <i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
user_id	<i>Int</i>	20	id user
Name	<i>Varchar</i>	50	nama user
Email	<i>Varchar</i>	50	Email
Username	<i>Varchar</i>	16	Username
Password	<i>Varchar</i>	50	Password
profil_picture	<i>Varchar</i>	50	foto ptofil
role_id	<i>Int</i>	10	kunci status user
register_date	<i>Date</i>	-	Tanggal registrasi

8. Kamus Data *Customer*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : customer

Primary key : id

Foreign key : user_id

Tabel 3.10 Kamus Data *Customer*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id	<i>Int</i>	20	id customer
user_id	<i>Varchar</i>	20	id user
Name	<i>Varchar</i>	50	nama customer
Number	<i>Varchar</i>	32	nomor telepon
Address	<i>Varchar</i>	50	Alamat
profil_picture	<i>Varchar</i>	50	foto profil

9. Kamus Data *Reviews*

Nama Database : vinatourtravel

Nama Tabel : reviews

Primary key : id

Foreign key : user_id, orders_id

Tabel 3.11 Kamus Data *Reviews*

<i>Nama Field</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Dexcription</i>
Id	<i>Int</i>	20	id review
user_id	<i>Int</i>	20	id user
orders_id	<i>Int</i>	20	id order
Title	<i>Varchar</i>	50	judul review
review_text	<i>mediumtext</i>	-	text review
review_date	<i>Date</i>	-	tanggal review

3.5 Desain *Input* dan *Output*

Desain input dan Output penggambaran terhadap sistem yang dibangun sebagai masukan data, seperti berikut:

- a. Rancangan *Login*

Login ke Vina Tour and Travel

Login Akun

Username

Password

[Lupa password?](#) Ingat saya

login

Gambar 3.16 Rancangan *Login*

b. Rancangan *Dasbor*

Cari order

username Home / Dasbor

Dasbor

Order Saya **2**
Order
Lihat Order →

Pembayaran **0**
Order dalam proses
Lihat Order →

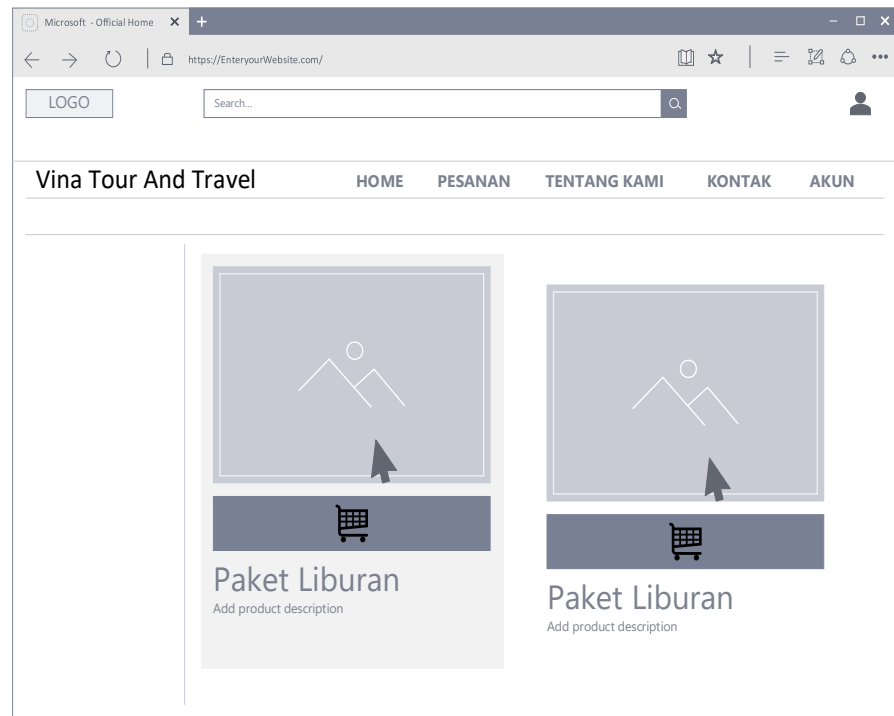
Review **1**
Pembayaran
Lihat Pembayaran →

0
Review
Lihat Review →

Cari Paket Liburan? Klik disini
=> Vina Tour and Travel

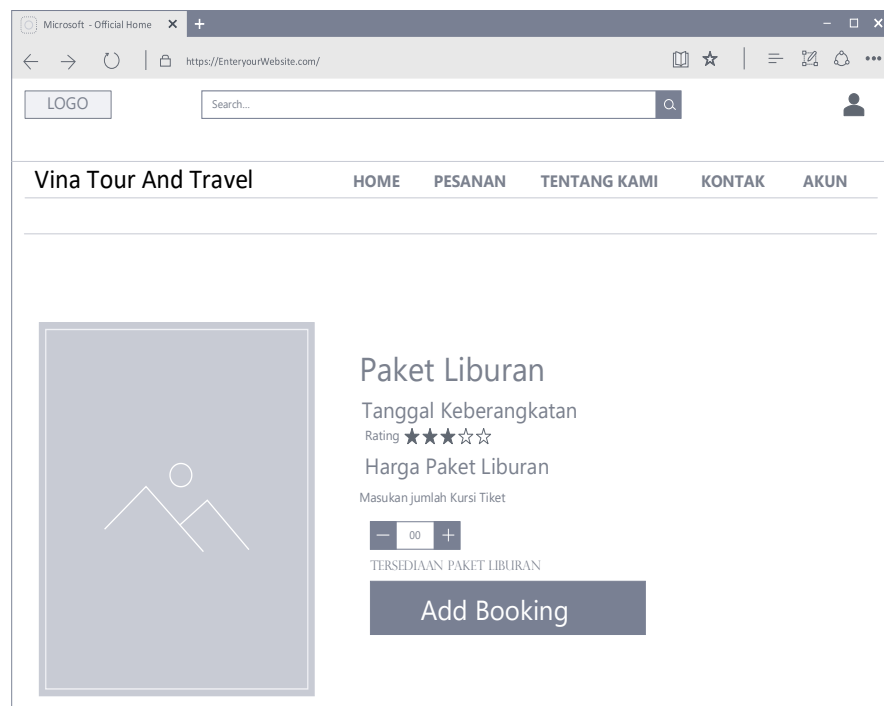
Gambar 3.17 Rancangan *Dasbor*

c. Rancangan Katalog



Gambar 3.18 Rancangan Katalog

d. Rancangan Paket Liburan



Gambar 3.19 Rancangan Paket Liburan

e. Rancangan *Order*

Microsoft - Official Home x +
 https://EnteryourWebsite.com/
 LOGO Search...
 Vina Tour And Travel HOME PESANAN TENTANG KAMI KONTAK AKUN
 Paket harga kursi Tiket sub total
 Kode kupon
 Punya kode kupon? Gunakan kupon kamu untuk mendapatkan potongan harga menarik
 Kode:
 Rincian Booking
 Sub Total
 Biaya Penginapan
 Total
 Add Booking

Gambar 3.20 Rancangan *Order*

f. Rancanagn pembayaran

Microsoft - Official Home x +
 https://EnteryourWebsite.com/
 LOGO Search...
 Vina Tour And Travel HOME PESANAN TENTANG KAMI KONTAK AKUN
 Pembelian untuk (nama)
 No.Hp
 Alamat
 catatan
 Rincian Booking
 Sub Total
 Biaya Penginapan
 Total
 Metode Pembayaran
 Transfer bank
 Bayar ditempat
 Buat pesanan

Gambar 3.21 Rancangan Pembayaran

g. Rancangan *Review*

The screenshot shows a user interface for writing a review. At the top right, there is a search bar labeled 'Cari order'. Below it, a header bar displays 'username' and 'Home / Dasbor'. On the left, a sidebar menu lists 'Dasbor', 'Order Saya', 'Pembayaran', 'Review' (highlighted), and 'Cari Paket Liburan? Klik disini ==> Vina Tour and Travel'. The main content area contains three text input fields: 'Judul Review:', 'Order:', and 'Review'. At the bottom center, there is a dark button labeled 'Tulis Review'.

Gambar 3.21 Rancangan *Review*

h. Rancangan Kelola Data Paket Liburan

The screenshot displays a dashboard for managing vacation packages. At the top right, there is a search bar labeled 'Cari order'. Below it, a header bar shows 'Vina Tour and Travel' and 'Home / Dasbor'. On the left, a sidebar menu lists 'Dasbor', 'Kategori Paket', 'Paket Libur', 'Pesanan', 'Kupon pembayaran', 'User pendaftar', 'Laporan pemimpin', 'Review Pelanggan', and 'kontak'. The main content area is titled 'Data Paket Libur' and contains several text input fields: 'Kategori', 'Nama Produk', 'Harga', 'Stok', 'Tanggal tour', and 'Deskripsi'. To the right of these fields is a large grey box with a person icon and a 'SIMPAN' button below it. Further right, there are three buttons: 'current', 'ganti', and 'hapus'.

Gambar 3.23 Rancangan Data Paket Liburan

i. Rancangan Konfirmasi Pembayaran

The wireframe shows a web interface for 'Vina Tour and Travel' with the following components:

- Header:** 'Vina Tour and Travel' on the left and 'ADMIN TOUR AND TRAVEL' on the right.
- Left Sidebar:** A vertical menu with items: 'Dasbor', 'Kategori Paket', 'Paket Libur', 'Pesanan kupon pembayaran', 'User pendaftar', 'Laporan pemimpin', 'Review Pelanggan', and 'kontak'.
- Main Content Area:**
 - Pembayaran Order:** A form with fields for 'TRANSFER' (value: Rp.1.000.000), 'Tanggal' (value: hari, tanggal-bulan-tahun), 'Status', 'Trasfer ke', and 'Transfer'.
 - Bukti Pembayaran:** A section containing a placeholder image for a receipt and a 'konfirmasi' button.

Gambar 3.24 Rancangan Konfirmasi Pembayaran

j. Rancangan Laporan

The wireframe shows a report page for 'Vina Tour and Travel' with the following components:

- Header:** 'Vina Tour and Travel' on the left and 'Admin VINA TOUR AND TRAVEL' on the right.
- Left Sidebar:** A vertical menu with items: 'Dasbor', 'Kategori Paket', 'Paket Libur', 'Pesanan kupon pembayaran', 'Laporan pemimpin', 'User pendaftar', 'Review Pelanggan', and 'kontak'.
- Main Content Area:**
 - Data Order Tiket:** A table with columns: 'ID', 'CUSTOMER', 'TANGGAL TRANSAKSI', 'JUMLAH KURSI TIKET', and 'STATUS'. The table body is currently empty.
 - Cetak PDF:** A button located to the right of the table header.

Gambar 3.25 Rancangan Laporan