

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Virus Corona atau COVID-19, kasusnya dimulai dengan pneumonia atau radang paru-paru misterius pada Desember 2019. Kasus ini diduga berkaitan dengan pasar hewan Huanan di Wuhan yang menjual berbagai jenis daging binatang, termasuk yang tidak biasa dikonsumsi, misal ular, kelelawar, dan berbagai jenis tikus. Kasus infeksi pneumonia misterius ini memang banyak ditemukan di pasar hewan tersebut. Virus Corona atau COVID-19 diduga dibawa kelelawar dan hewan lain yang dimakan manusia hingga terjadi penularan.

Sebelum mewabahnya COVID-19 Sistem pembelian paket masih manual yaitu, konsumen datang langsung ke kantor untuk pemesanan paket maka dari itu salah satu kunci utama perusahaan untuk tetap bertahan di era pandemi dan berkembang dengan baik adalah mampu mengelola informasi secara baik, sistem penjualan paket yang berlangsung pada PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA TOUR & TRAVEL, oleh karena itu penulis melakukan perancangan dengan judul “ SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA DI PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA TOUR & TRAVEL DI ERA PANDEMI COVID-19 ” yang diharapkan dapat memasarkan paket wisata di era pandemi COVID-19 pada saat ini agar tetap mengikuti protokol kesehatan yang di anjurkan pemerintah yaitu, Social Distancing. Penerapan teknologi berbasis Web atau Online merupakan jawaban dari menurunnya pertumbuhan ekonomi di era pandemi khususnya di bidang wisata. Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di dunia jasa transportasi travel, PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA TOUR & TRAVEL dituntut untuk selalu bisa menerapkan protokol kesehatan yang dianjurkan pemerintah dan untuk membangun kembali kepercayaan konsumen di bidang jasa transportasi.

## **1.2. Ruang Lingkup Kerja Program KP**

Adapun ruang lingkup laporan ini penulis melakukan pengamatan sebagai berikut.

### **1. Pengamatan Umum**

Berisi Tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha/kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi.

### **2. Pengamatan Khusus**

Meliputi pelaksanaan pekerjaan secara khusus selama kerja praktek berlangsung yaitu proses PERANCANGAN WEB PEMESANAN PAKET WISATA DI PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat Program KP**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk menerapkan sistem informasi pemesanan paket wisata online di Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel.
2. Untuk membantu konsumen meminimalisir penularan virus COVID-19 pada pemesanan paket wisata pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel.

### **1.3.2. Manfaat**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah pelayanan pemesanan paket Tour & Travel.
2. Mempermudah dalam pengelola paket Tour & Travel.
3. Mempermudah konsumen tidak berinteraksi langsung pada pemesanan paket wisata.

## **1.4. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan**

Kegiatan Kerja Praktek ini dilakukan pada :

1. Waktu : 20 Juli - 15 Agustus 2020
2. Tempat : PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing – masing dalam sub bagian sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan tentang uraian latar belakang pelaksanaan program kerja praktek, ruang lingkup kerja program kerja praktek, Manfaat dan tujuan Program kerja praktek, tempat dan waktu pelaksanaan program kerja praktek dan sistematika penulisan.

#### **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Bab ini Berisikan Tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha/kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan, struktur organisasi.

#### **BAB III PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

Bab ini berisikan tentang analisa permasalahan yang dihadapi perusahaan, temuan masalah, perumusan masalah, kerangka pemecahan masalah, landasan teori, rancangan program yang akan dilakukan, program-program.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

merupakan hasil dan pembahasan, bagian ini membahas tentang proses hasil dari sistem yang dibuat yang terdiri dari pembahasan hasil dan penguraian tentang kelebihan dan kekurangan dari program yang dibuat.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini penulis berusaha untuk menarik beberapa simpulan yang penting dari semua uraian dalam bab-bab sebelumnya dan memberikan saran-saran yang dianggap perlu untuk perusahaan.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1. Sejarah Perusahaan**

PT. Cendekia Transportasi UtamaTours & Travel merupakan Perusahaan yang berdiri pada tanggal 22 Januari 2018. Melihat Perkembangan pada bisnis industri Pariwisata, untuk itu Cendekia Transportasi Utama Tours & Travel mengarahkan investasi nya di bisnis ini. Berdasarkan pengalaman di lapangan ternyata seringkali saat melakukan kegiatan bisnis maupun perjalanan wisata, hotel yang digunakan seringkali tidak sesuai dengan harapan atau paket tour yang ditawarkan banyak memberikan kegiatan bebas. Sehingga kami melihat peluang besar untuk mengoptimalkan setiap bagian dari perjalanan wisata dan bisnis dari pelanggan kami.

Untuk itulah kami membuat misi Cendekia Transportasi UtamaTours & Travel yaitu mengoptimalkan perjalanan wisata dan bisnis bagi siapapun yang menggunakan jasa Cendekia Transportasi UtamaTours & Travel. PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA TOUR & TRAVEL telah resmi menjadi Tours & Travel yang memiliki Izin resmi dengan Lampiran Keputusan Menteri Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor : AHU-0002705.AH.01.01.Tahun 2018. Meskipun usia Cendekia Transportasi Tours & Travel masih terbilang baru namun kecepatan pertumbuhan kepercayaan pelanggan lebih cepat dari dugaan. Kami yakin bahwa potensi bidang ini akan sangat besar di kemudian hari. Semoga dengan perubahan demi perubahan akan membawa kami ke arah yang lebih baik dan mampu menuntun kami ke arah misi kami yaitu mengoptimalkan perjalanan wisata dan bisnis anda.

## **2.2. Visi dan Misi Perusahaan**

### **2.2.1. Visi Perusahaan**

Untuk menghadapi era globalisasi Cendekia Transportasi Utama Tours & Travel telah membuat suatu keputusan dengan menyatakan sebuah visi ” Menciptakan Kenyamanan Berlibur Bagi Pelanggan ”.

### **2.2.2. Misi Perusahaan**

Untuk mencapai visi tersebut perusahaan mempunyai misi yaitu,  
“ Senantiasa memberikan pelayanan yang terbaik secara konsisten bagi kepuasan pelanggan “.

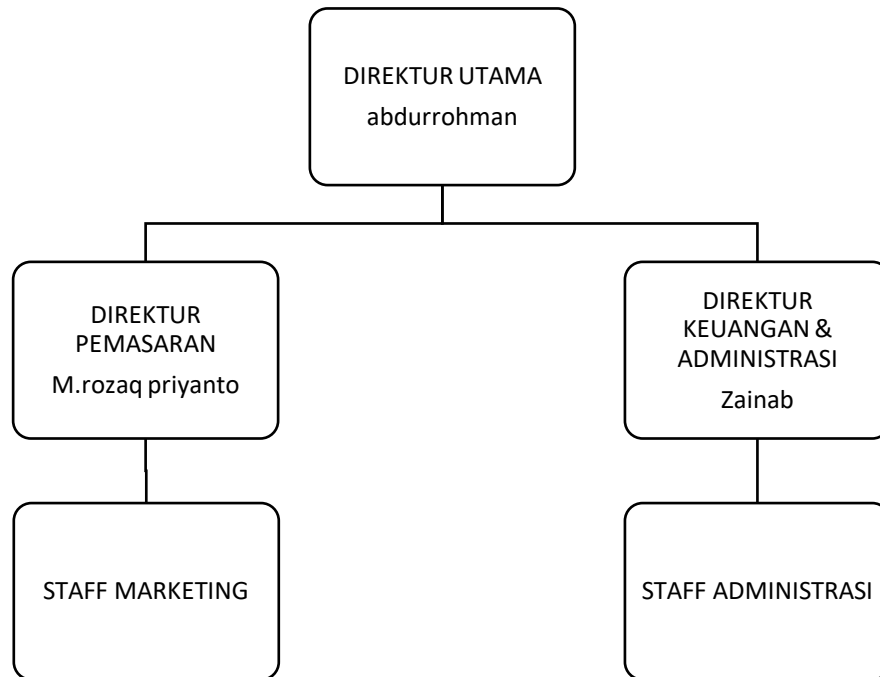
## **2.3. Bidang Usaha / Kegiatan Utama Perusahaan**

Industri Pariwisata merupakan suatu industri yang memiliki pengaturan yang cukup kompleks, karena mencakup pengaturan perjalanan wisatawan dari tempat asalnya menuju tempat wisata yang diinginkannya, hingga kembali lagi ke tempat asalnya. Dalam proses tersebut, terdapat berbagai bidang jasa pariwisata yang terlibat, seperti misalnya penginapan, restoran, transportasi, bahkan pemandu wisata, apabila diperlukan. Biro Perjalanan Wisata sebagai salah satu bentuk usaha perjalanan wisata di Indonesia, merupakan penghubung antara wisatawan dengan penyedia jasa pariwisata lainnya.

## **2.4. Lokasi Perusahaan**

PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA, JL. Trans sumatra, Kunyayan,  
Desa Bumi Agung, Kec Tegineneng Pesawaran Lampung.

## 2.5. Struktur Organisasi



**Gambar 2.1** Struktur Organisasi

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

#### **3.1. Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan**

Sebagai salah satu perusahaan yang bergerak di dunia jasa transportasi travel, Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel dituntut untuk selalu siaga dalam memenuhi kebutuhan konsumen khususnya di bidang jasa transportasi baik itu mengenai informasi pelayanan, pemesanan dan pembelian paket tours dan travel yang dilakukan masih berupa relasi perorangan belum menjangkau ke berbagai kalangan masyarakat di karenakan masih terbatasnya sarana komunikasi dan informasi yang ada.

Dalam bidang agen travel pariwisata pemasaran dan informasi sangatlah perlu diperhatikan agar tidak mengganggu kinerja dan sistem yang berjalan dalam bidang pemasaran. Salah satu kunci utama perusahaan berkembang dengan baik adalah mampu mengelola informasi secara baik, sistem penjualan paket yang berlangsung pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel saat ini yaitu setiap pembeli harus mendatangi agen travel secara langsung untuk melakukan kegiatan transaksi pembelian paket, hal ini berakibat terhadap ketidak efisienan jumlah biaya yang relatif tidak sedikit dan juga tempat yang terbatas, salah satu media alternatif untuk meningkatkan jumlah penjualan paket dengan biaya yang relatif lebih efisien yaitu dengan memanfaatkan sarana internet, bentuk jasa yang dapat dimanfaatkan melalui internet yaitu dengan promosi maupun informasi terbaru secara cepat dan mudah.

##### **3.1.1. Temuan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan maka dapat

Di identifikasikan masalah yang ada sebagai berikut.

1. Sulitnya untuk mengembangkan dan memperluas jangkuan pemasaran agar lebih berkembang disaat semakin banyaknya persaingan dari tempat usaha lain.

2. Belum adanya media alternative dalam penyediaan informasi pemesanan paket pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel yang saat ini dapat dilakukan melalui Telepon, SMS, atau datang langsung ke Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel).
3. Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel dalam pemesanan paket, pengolahan data dan pembuatan laporan masih manual, sehingga menghambat kinerja perusahaan.

### **3.1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang Sistem Informasi Pemesanan paket Online Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel yang diusulkan.
2. Bagaimana sistem informasi pemesanan paket yang diusulkan pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel.
3. Bagaimana menguji sistem pemesanan paket yang di usulkan pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel.
4. penerapan sistem informasi pemesanan paket online di Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel.

### **3.1.3. Kerangka Pemecahan Masalah**

PT. Transportasi Cendekia Utama memiliki permasalahan pada bagian pemesanan paket. Sistem penjualan tiket saat ini yaitu konsumen harus mendatangi agen travel secara langsung untuk melakukan kegiatan transaksi pembelian paket, hal ini berakibat terhadap ketidak efisienan jumlah biaya yang relatif tidak sedikit dan juga tempat yang terbatas, oleh karena itu mengusulkan untuk merancang sistem informasi pemesanan paket berbasis web yang dapat permudah pemesanan paket.



## 3.2. Landasan Teori

### 3.2.1. Sistem

Lucas mendefinisikan, “Sistem sebagai suatu komponen atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu”.

Menurut Romney dan Steinbart (2015), Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-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.

Menurut Mulyadi (2016), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

### 3.2.2. Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai ciri-ciri karakteristik yang terdapat pada sekumpulan elemen yang harus dipahami dalam mengidentifikasi pembuatan sistem. Adapun karakteristik sistem (Hutahaean, 2015:3). yang dimaksud adalah sebagai berikut:

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

#### 1. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

#### 2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

### 3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

### 4. Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan subsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

### 5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

### 6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

### 7. Pengolah Sistem (*Process*)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan jadi keluaran.

### 8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

### 3.2.3. Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. Oleh karena itu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandang. Adapun klasifikasi sistem menurut (Hutahaean, 2015:6) diuraikan sebagai berikut:

#### 1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak merupakan sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik, misalnya sistem telogi. Sedangkan sistem fisik diartikan sebagai sistem yang nampak secara fisik sehingga setiap makhluk dapat melihatnya, misalnya sistem komputer

#### 2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan Manusia

Sistem alamiah merupakan sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat oleh manusia, misalnya sistem tata surya, sistem galaksi, sistem 11 reproduksi dan lain-lain. Sedangkan sistem buatan manusia merupakan sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan yang melibatkan interaksi manusia, misalnya sistem akuntansi, sistem informasi, dan lain-lain.

#### 3. Sistem Deterministik dan Sistem Probabilistik

Sistem deterministik merupakan sistem yang beroperasi dengan tingkah laku yang sudah dapat diprediksi. Interaksi bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti sehingga keluaran dari sistem dapat diramalkan, misalnya sistem komputer, adalah contoh sistem yang tingkah lakunya dapat dipastikan berdasarkan program-program komputer yang dijalankan. Sedangkan sistem robabilistik merupakan sistem yang kondisi masa depannya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas, misalnya sistem manusia.

#### 4. Sistem Terbuka dan Sistem Tertutup

Sistem terbuka merupakan sistem yang berhubungan dan terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Lebih spesifik dikenal juga yang disebut dengan sistem terotomasi, yang merupakan bagian dari sistem buatan manusia dan berinteraksi dengan kontrol oleh satu atau lebih komputer sebagai bagian dari sistem yang digunakan dalam masyarakat modern. Sistem ini menerima masukan dan menghasilkan keluaran untuk subsistem lainnya, misalnya sistem kebudayaan manusia. Sedangkan sistem tertutup merupakan sistem yang tidak berhubungan dan tidak terpengaruh dengan lingkungan luarnya. Sistem ini bekerja secara otomatis tanpa campur tangan dari pihak luar. Secara teoritis sistem tersebut ada, tetapi kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (secara relatif tertutup, tidak benar-benar tertutup).

#### 3.2.4. Informasi

Informasi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan dalam mengambil setiap pengambilan keputusan. Secara Etimologi, Informasi berasal dari bahasa Perancis kuno yaitu *informacion* (tahun 1387) yang diambil dari bahasa latin *informationem* yang berarti “garis besar, konsep, ide”. Menurut Krismaji (2015), Informasi adalah “data yang telah diorganisasi dan telah memiliki kegunaan dan manfaat”.

Hal serupa disampaikan oleh Romney dan Steinbart (2015): Informasi (*information*) adalah data yang telah dikelola dan diproses untuk memberikan arti dan memperbaiki proses pengambilan keputusan. Sebagaimana perannya, pengguna membuat keputusan yang lebih baik sebagai kuantitas dan kualitas dari peningkatan informasi.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi penggunanya.

### 3.2.5. Diagram UML

Menurut M. Shalahuddin dan Rosa A.S (2011:118) UML (unified Modeling Language) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks khusus.

Pada UML 2.3 terdiri dari 13 macam diagram, namun pada penelitian ini hanya menggunakan 3 diagram yaitu :


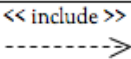
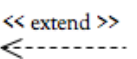
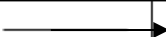


#### A. Use Case Diagram

*Use case* atau diagram *Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendefinisikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu, (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

syarat penamaan pada use case adalah nama yang di definisikan secara simpel dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada use case yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan *use case*.

- Aktor merupakan orang, proses, atau sistem laen yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.
- *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar kesan antar unit atau actor.

Table 3.2. Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		Include	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
6		Use Case	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

## B. Activity Diagram

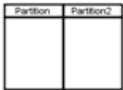





Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem, (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut:

1. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didenfinisikan.
2. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.

3. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
4. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

Table 3.3 Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Swimlane</i>	Menunjukkan siapa yang bertanggung jawab dalam melakukan aktivitas dalam suatu diagram.
2		<i>Action</i>	Langkah-langkah dalam sebuah activity. Action bisa terjadi saat memasuki activity, meninggalkan activity, atau pada event yang spesifik.
3		<i>Initial State</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja dimulai.
4		<i>Activity Final Node</i>	Menunjukkan dimana aliran kerja diakhiri.
5		<i>Decision Node</i>	Menunjukkan suatu keputusan yang mempunyai satu atau lebih transisi dan dua atau lebih transisi sesuai dengan suatu kondisi.
6		<i>Control Flow</i>	Menunjukkan bagaimana kendali suatu aktivitas terjadi pada aliran kerja dalam tindakan tertentu.



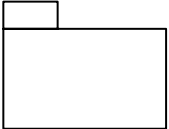
(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

### C. Class Diagram

Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau programmer membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron.

Berikut adalah tabel simbol yang digunakan dalam pembuatan class diagram. (Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013) :

Table 3.4 Class Diagram

Simbol	Keterangan				
<table border="1"> <tr> <td>nama class</td> <td rowspan="3"> <b>Class</b>  Menggambarkan himpunaan object sejenis yang mempunyai atribut dan metode yang sama. </td> </tr> <tr> <td>atribut/ properti/ data</td> </tr> <tr> <td>metode/ function/ behavior</td> </tr> </table>	nama class	<b>Class</b> Menggambarkan himpunaan object sejenis yang mempunyai atribut dan metode yang sama.	atribut/ properti/ data	metode/ function/ behavior	
nama class	<b>Class</b> Menggambarkan himpunaan object sejenis yang mempunyai atribut dan metode yang sama.				
atribut/ properti/ data					
metode/ function/ behavior					
	<b>Asociation</b> Menggambarkan hubungan yang terjadi antar <i>class</i> .				
	<b>Agregasi</b> Menggambarkan suatu <i>class</i> terdiri dari class lain atau suatu kelas adalah bagian dari kelas lain.				
	<b>Package</b> Digunakan untuk mengelompokkan <i>class</i> yang mempunyai persamaan.				

(Rosa A.S, M.Shalahuddin, 2013).

### 3.3. Metode Pengembangan Sistem

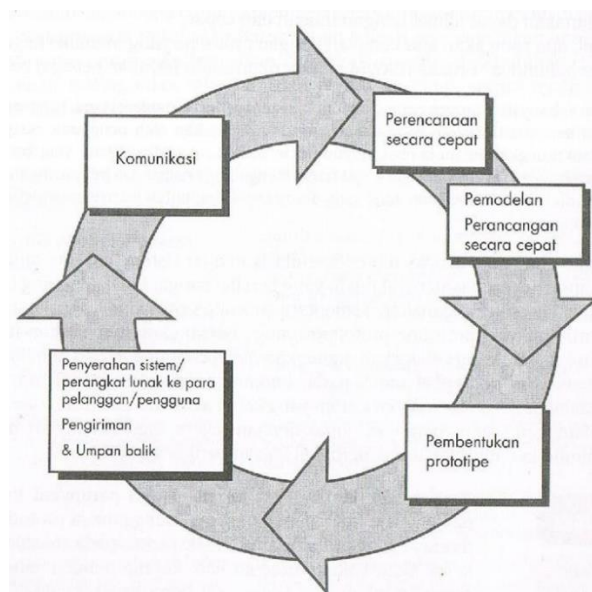
Menurut Pressman (2012:50), dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode prototype. Metode ini dimulai dengan pengumpulan kebutuhan pengguna, kemudian membuat sebuah rancangan kilat yang selanjutnya akan dievaluasi kembali sebelum di produksi secara benar. Prototype bukanlah merupakan sesuatu yang lengkap tetapi sesuatu yang harus dievaluasi dan dimodifikasi kembali.

Segala perubahan dapat terjadi pada saat prototype dibuat untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan pada saat yang sama memungkinkan pengembang untuk lebih memahami kebutuhan pengguna secara lebih baik.



Berikut adalah tahapan dalam metode prototype :

1. Komunikasi dan pengumpulan data awal, yaitu analisis terhadap kebutuhan pengguna.
2. Quick design (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali.
3. Pembentukan prototype, yaitu pembuatan perangkat prototype termasuk pengujian dan penyempurnaan.
4. Evaluasi terhadap prototype, yaitu mengevaluasi prototype dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna.
5. Perbaiki prototype, yaitu pembuatan tipe yang sebenarnya berdasarkan hasil dari evaluasi prototype.
6. Produksi akhir, yaitu memproduksi perangkat secara benar sehingga dapat digunakan oleh pengguna.

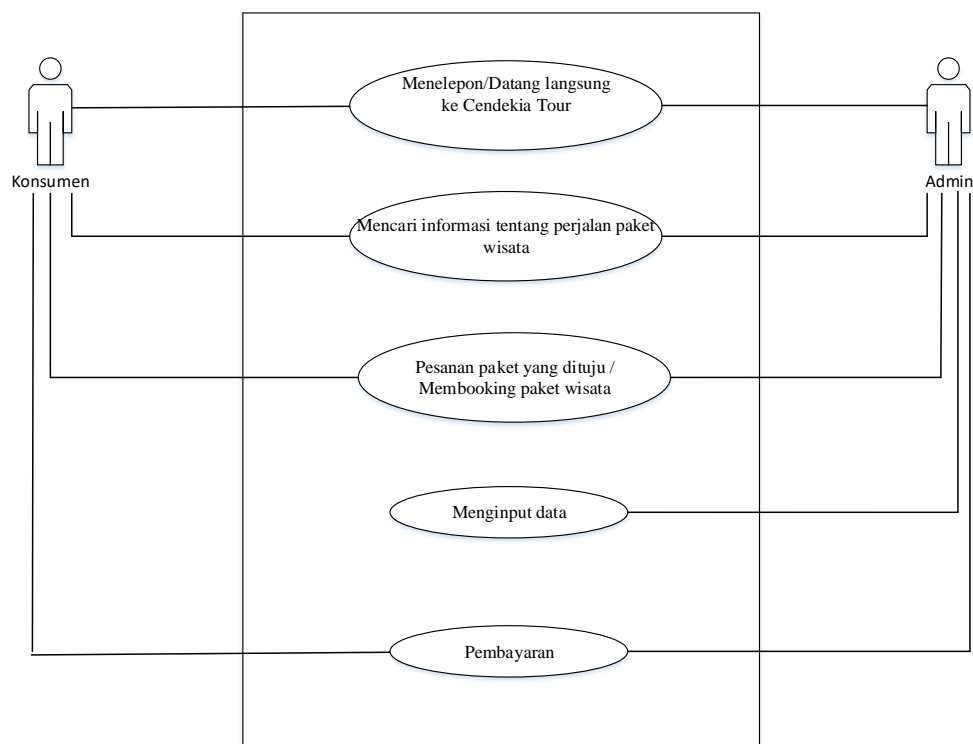


**Gambar 3.1** Paradigma Pembuatan Prototype (Pressman, 2012:51)

### 3.4. Rancangan Program Yang Di Buat

#### 3.4.1. Analisa Sistem yang Berjalan

Analisa sistem yang berjalan saat ini Cendikia Transportasi Utama dibuat oleh peneliti dalam bentuk use case diagra, karena notasi UML ini mewakili secara sederhana dan bisa dijadikan sebagai bahan dalam evaluasi sisttem yang berjalan secara efektif. Use case saat ini :



**Gambar 3.2.** Uce Case Diagram yang Berjalan

### 3.4.2. Evaluasi Sistem yang Berjalan

Setelah dilakukan penelitian pada sistem yang sedang berjalan, ditemukan beberapa hal yang ditemukan beberapa hal yang sedang terjadi pada sistem diantaranya :

Table 3.5. Evaluasi Sistem yang Berjalan

NO	Masalah	Usulan Perbaikan
1.	Sulit nya untuk Mengembangkan dan memperluas jangkuan pemasaran agar lebih berkembang disaat semakin banyaknya persaingan dari tempat usaha lain.	Membuat website yang dapat memasarkan paket – paket wisata yang ada agar dapat dijangkau oleh konsumen.
2.	Belum adanya media alternative dalam penyediaan informasi pemesanan tiket pada Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel yang saat ini dapat dilakukan melalui Telepon, SMS, atau datang langsung ke Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel	Membuat sistem yang dapat mencatat data pemesanan tiket tours dan travel di Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel
3.	Cendekia Transportasi Utama Tour & Travel dalam pemesanan tiket, pengolahan data dan pembuatan laporan masih manual, sehingga menghambat kinerja perusahaan.	Membuat sistem yang dapat mengelola data agar dapat menjadi laporan sehingga tidak menghambat kinerja perusahaan

### 3.4.3. Sistem yang Diusulkan

Sistem yang diusulkan adalah untuk memberikan gambaran secara umum kepada Cendekia Transportasi Utama mengenai sistem sistem reservasi paket. Penentuan persyaratan sistem yang dilakukan agar arah perancang sistem dapat terarah pada sasaran. Berikut ini Use case, Activity dan Class Diagram usulan :

#### A. Use case diagram yang diusulkan



**Gambar 3.3.** Uce Case Diagram yang Diusulkan

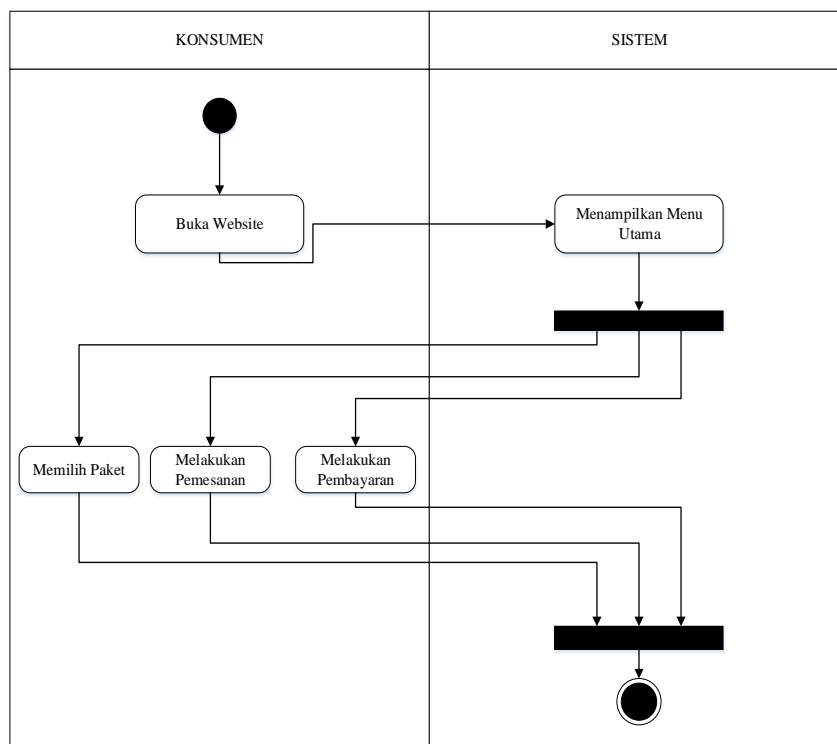
Deskripsi Use Case Sistem yang diusulkan :

1. Pengunjung dapat mengunjungi website untuk melihat informasi tentang paket wisata.
2. Untuk melakukan pemesanan paket wisata, pengunjung bisa melakukan langsung dan bisa dengan melakukan pendaftaran sebagai konsumen terlebih dahulu.
3. konsumen melakukan login untuk dapat bisa melihat data pemesanan dan data diri.

4. Konsumen melakukan input data pemesanan di form pemesanan. pemesanan paket wisata dan data pemesanan masuk ke database pemesanan dengan status order.
5. Kosumen baik melakukan transfer pembayaran ke rekening Bank yang tertera di website, kemudian melakukan pengisian form konfirmasi pembayaran.
6. Apabila konsumen tidak melakukan konfirmasi pembayaran Dp selambat- lambatnnya 2x24 Jam setelah melakukan reservasi, maka secara otomatis pesanan tersebut berubah status menjadi batal.
7. Tahap selanjutnya setelah kosumen telah mengisi form pembayaran bagian pegawai memverifikasi konfirmasi dp tersebut dan konsumen mencetak bukti pemesanan dan melakukan pembayaran untuk konfirmasi keberangkatan dan pelunasan.

## B. Actifity Diagram

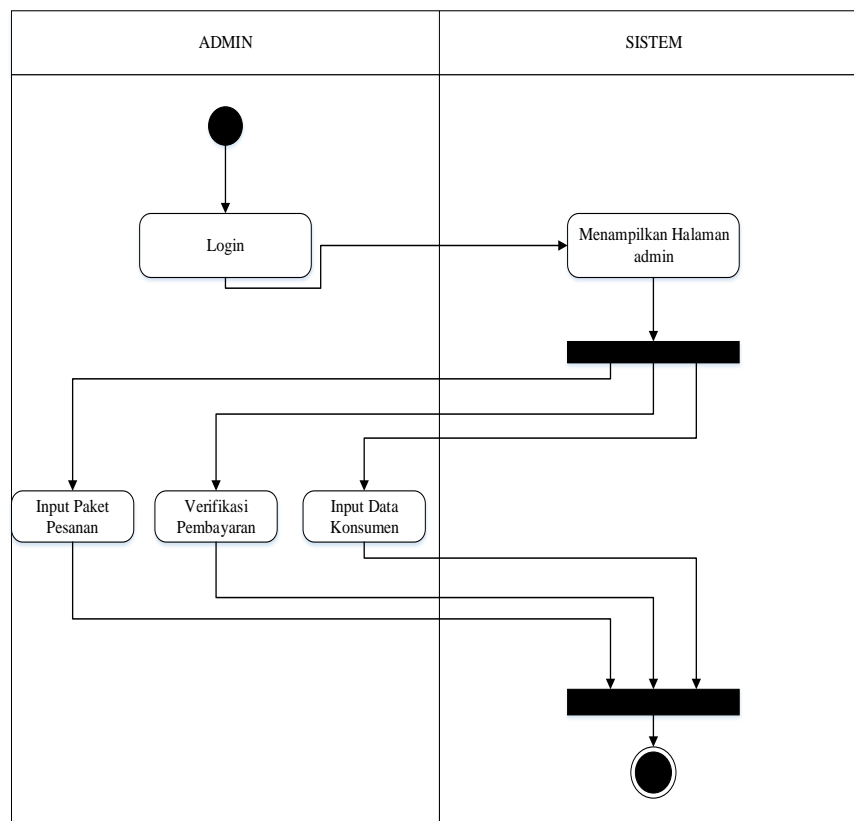
Actifity Diagram yang di usulkan, sebagai berikut :



**Gambar 3.4.** Actifity Diagram Konsumen

### Deskripsi Actifity Diagram Konsumen

1. Kosumen membuka website
2. Konsumen memilih paket
3. Konsumen melakukan pemesanan paket
4. Konsumen melakukan pembayaran



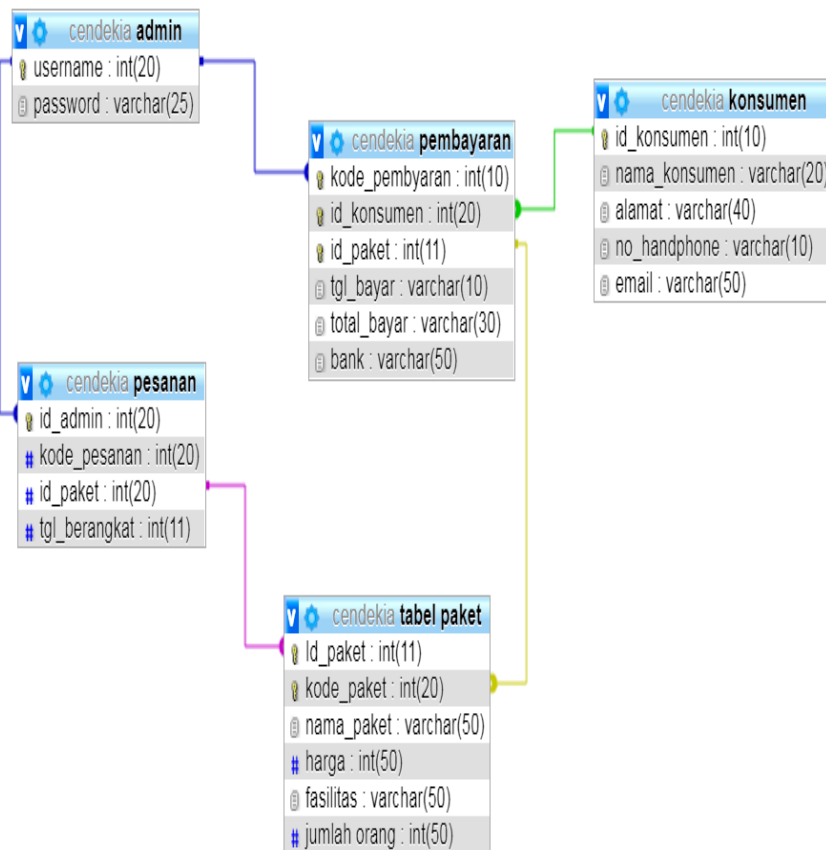
**Gambar 3.4.** Actifity Diagram Admin

### Deskripsi Actifity Diagram Konsumen

1. Admin melakukan login
2. Admin Input paket pemesanan
3. Admin Verifikasi pembayaran konsumen
4. Admin input data Konsumen

### C. Class Diagram

Class Diagram yang diusulkan, Sebagai berikut :



**Gambar 3.5.** Class Diagram

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

### 4.1. Hasil Dan Pembahasan

#### 4.1.1. Implementasi

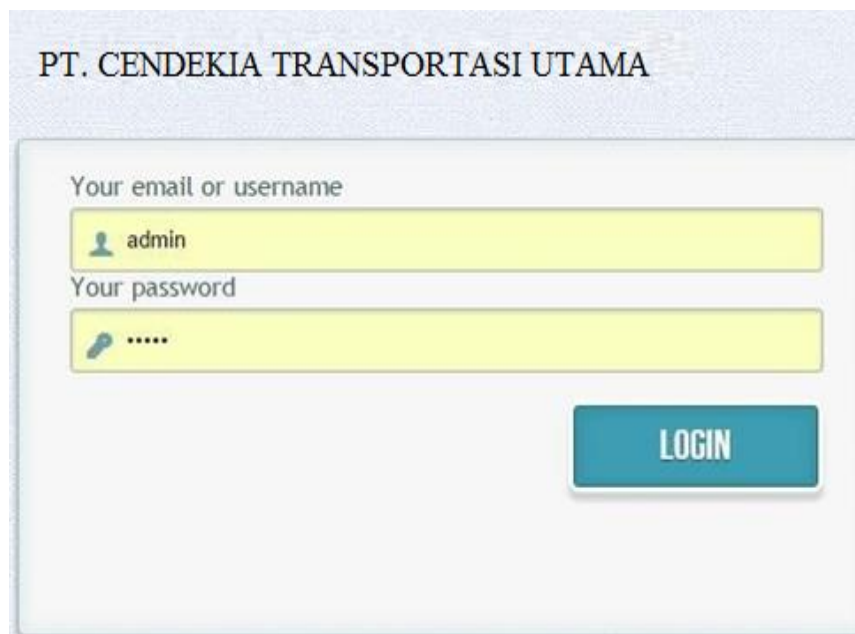
Implementasi adalah suatu proses yang melakukan penarapan rancangan program yang telah dibuat ke dalam sebuah aplikasi pemograman. Implementasi dan pengujian sistem merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang.

Kadir, Abdul. 2019.

#### 4.1.2. Penggunaan Program

##### a. Hasil Form Login Admin

Form login admin adalah awal ketika setelah masuk sebagai admin pada sistem.



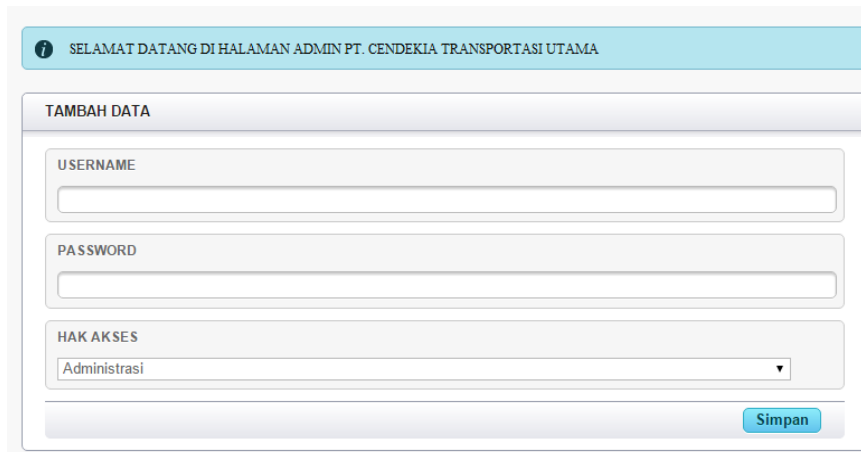
The image shows a login form for PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA. The form has a light blue header with the company name. Below the header, there are two input fields: 'Your email or username' with a person icon and the text 'admin', and 'Your password' with a key icon and '\*\*\*\*\*'. A blue 'LOGIN' button is positioned to the right of the password field.

**Gambar 3.7..** Login Admin



### b. Form Login Konsumen

Form login konsumen adalah awal ketika akan memasuki ke menu konsumen untuk menginputkan username dan password.



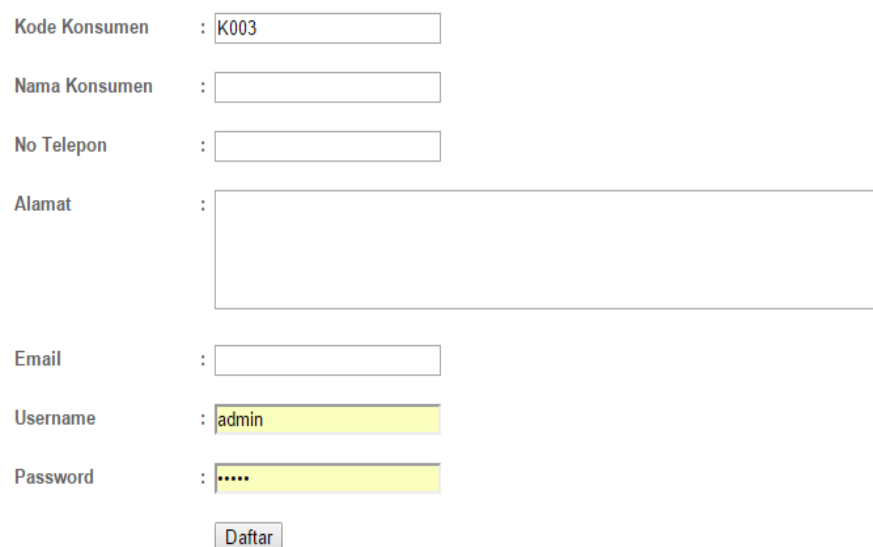
The screenshot shows a web interface for an admin page. At the top, a light blue banner contains the text "SELAMAT DATANG DI HALAMAN ADMIN PT. CENDEKIA TRANSPORTASI UTAMA". Below this is a section titled "TAMBAH DATA". Inside this section, there are three input fields: "USERNAME" (a text box), "PASSWORD" (a text box), and "HAK AKSES" (a dropdown menu currently showing "Administrasi"). A blue "Simpan" button is located at the bottom right of the form area.

**Gambar 3.8.** Login Konsumen

### c. Form Pendaftaran Konsumen

Form pendaftaran konsumen adalah awal ketika konsumen mendaftarkan data diri sebelum melakukan pemesanan.

## DAFTAR



The registration form consists of several labeled input fields: "Kode Konsumen" (with "K003" entered), "Nama Konsumen", "No Telepon", "Alamat" (a large text area), "Email", "Username" (with "admin" entered), and "Password" (with masked characters "....."). A "Daftar" button is positioned at the bottom of the form.

**Gambar 3.9.** Pendaftaran Konsumen

#### d. Form Data Paket Wisata

Form data paket wisata adalah tampilan yang berisi daftar paket yang ingin dipesan dan disimpan.

**Gambar 3.10.** Form Data Wisata

#### e. Form Pemesanan Paket Wisata

Form data pemesanan paket wisata adalah data pemesanan paket yang telah di simpan sebelumnya oleh konsumen dan ingin melanjutkan pemesanannya.

## PEMESANAN PAKET WISATA

Kode Pemesanan :

Nama Paket :

Harga Paket :

Fasilitas :  Tiket Masuk Dufan  
 Tiket Masuk Wahana Pilihan ( ODS / AWA )  
 Makan Siang  
 Snack dalam Perjalanan Bandung – Jakarta  
 Air Mineral di bis  
 Bis Pariwisata AC, Reclaning Seat, DVD,TV  
 Biaya Tol + Parkir  
 Tour leader  
 Tips Tour Leader, Sopir + Co Sopir

Keterangan : ---

Tanggal Berangkat :

Jumlah Orang :

**Gambar 3.11.** Form Pemesanan Paket wisata

f. Data Pemesanan Paket Wisata

Data pemesanan paket wisata adalah data pemesanan paket wisata yang telah dipesan oleh konsumen.

DATA PEMESANAN PAKET									
Kode Pemesan	Nama	Paket	Tgl Berangkat	Tgl Bayar	Total Bayar	Bank Tujuan	No Rekening	Terima DP	Pelunasan
P1001	Deni	Dunia Fantasi	2020-06-30	2020-06-25	1500	BI	9955110055	Dp Diterima	Lunas
P1002	Damar	Dunia Fantasi	2020-06-30	2020-06-25	1500	BI	9955110000	Dp Diterima	Pelunasan

**Gambar 3.12.** Data Pemesanan Paket Wisata

g. Data Pembayaran Paket Wisata

Data pembayaran paket wisata adalah data pemesanan yang telah dilunasi atau diDP oleh konsumen.

DATA PEMBAYARAN PAKET									
Kode Pemesan	Nama	Paket	Tgl Berangkat	Tgl Bayar	Total Bayar	Bank Tujuan	No Rekening	Terima DP	Pelunasan
P1001	Deni	Dunia Fantasi	2020-06-30	2020-06-25	1500	BI	9955110055	Dp Diterima	Lunas
P1002	Damar	Dunia Fantasi	2020-06-30	2020-06-25	1500	BI	9955110000	Dp Diterima	Pelunasan

**Gambar 3.13.** Data Pembayaran Paket Wisata

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dari hasil penelitian yang penulis jabarkan dalam bab sebelumnya. Maka dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut.

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari beberapa perumusan masalah dan pembahasan yang sudah dijabarkan di bab sebelumnya. Dengan dibuatnya sistem informasi pemesanan paket wisata Cendekia Transportasi Utama Tours & Travel.

Maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan diantaranya :

1. Sulitnya untuk mengembangkan dan memperluas jangkauan pemasaran dan belum adanya media alternatif dalam penyediaan informasi dalam pemesanan paket wisata yang saat ini dapat dilakukan melalui telpon atau datang langsung.
2. Perancangan ini menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan paket yang dapat mencatat data pemesanan paket wisata dan dapat memasarkan paket-paket wisata yang ada agar dapat di jangkau oleh konsumen.
3. Diharapkan dengan sistem ini dapat mengelola data agar dapat menjadi laporan sehingga tidak menghambat kinerja perusahaan.

#### **5.2. Saran**

Agar sistem yang diusulkan dapat berjalan dengan baik. Maka diperlukan beberapa saran untuk memperbaiki kekurangan yang ada.

1. Diharapkan kedepannya sistem dapat menerima pembayaran dengan Paypal atau kartu kredit.
2. Diharapkan untuk kedepannya sistem dapat membahas paket wisata ke luar negeri dan lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

A.S Rosa dan Salahuddin M, 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek), Modula, Bandung.

J. Hutahaean, Konsep Sistem Informasi, Yogyakarta: Deepublish, 2015.

Kadir, Abdul. 2009. Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional. Yogyakarta : ANDI.

Mulyadi. (2016). Sistem Informasi Akuntansi. Jakarta: Salemba Empat.

Muhyuzir T.D., 2001, Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data, Cetakan Kedua, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Pressman, R. S. (2012). Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi Edisi 7. Yogyakarta: ANDI.

Romney, Marshall B. dan Steinbart, (2015), Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 13, alihbahasa : Kikin Sakinah Nur Safira dan Novita Puspasari, Salemba Empat, Jakarta.