



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN BIRO
PERJALANAN WISATA BERBASIS WEB
(Studi Kasus Pada Clau’s Adventure)**

SKRIPSI

**M. YUSUF PAREZA
1220513033**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2014**



UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN BIRO
PERJALANAN WISATA BERBASIS WEB
(Studi Kasus Pada Clau’s Adventure)**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**

**M. YUSUF PAREZA
1220513033**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2014**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan benar. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari siapa pun.

Nama : M. Yusuf Pareza

NRP : 122.0513.033

Tanggal : 25 Mei 2014

Tanda Tangan :



**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK**

Sebagai aktivitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : M. Yusuf Pareza
NPM : 122.0513.133
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN BIRO
PERJALANAN WISATA BERBASIS WEB
(Studi Kasus Pada Clau’s Adventure)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 25 Juni 2014

Yang Menyatakan,



(M. Yusuf Pareza)

PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul :

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PELAYANAN BIRO
PERJALANAN WISATA BERBASIS WEB
(Studi Kasus Pada Clau's Adventure)**

Dibuat untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta. Skripsi ini dinyatakan telah memenuhi syarat sebagai skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Jakarta, 25 Mei 2014



Syarani B., S.Kom, M.Kom
Dosen Pembimbing



Ati Zaidiah S.Kom, MTI
Ketua Program Studi

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :

Nama : M. Yusuf Pareza

NRP : 122.0513.033

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : **Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Biro Perjalanan
Wisata Berbasis Web (Studi Kasus Pada Clau's Adventure)**

Telah berhasil di pertahankan di hadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Syarani B., S.Kom, M.Kom
Dosen Pembimbing



Yuni Widiastwi, S.Kom, M.Si
Penguji 1



Anita Muliawati, S.Kom, MTI
Penguji 2



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc
Dekan



Ati Zaidiah, S.Kom, MTI
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 22 Juli 2014

ABSTRAK

M. YUSUF PAREZA, Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Biro Perjalanan Wisata Berbasis *Web* (Studi Kasus Pada Clau's Adventure).

Sistem informasi merupakan hal yang sangat amat penting dibutuhkan oleh setiap perusahaan, terutama pada perusahaan yang bergerak dibidang jasa pelayanan informasi, dimana informasi akan diolah menjadi bahan alternatif pengambilan keputusan. Informasi yang tepat, akurat dan *update* akan mendukung jalannya suatu perusahaan. Sistem yang akan dibangun merupakan sistem informasi pelayanan biro perjalanan wisata berbasis *web*, dari hasil penelitian yang dilakukan dapat diketahui bahwa sistem lama pada Clau's Adventure mempunyai kelemahan seperti kurang efisiennya proses pelayanan informasi serta pemesanan paket wisata karena konsumen harus datang langsung ketempat penyedia biro perjalanan wisata. Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem pelayanan wisata yang berbasis *web* pada biro perjalanan wisata Clau's Adventure sehingga dapat menghasilkan pelayanan yang lebih akurat, relevan dan tepat waktu yang dapat memberikan kepuasan kepada konsumen. Salah satu metode yang dilakukan yaitu merancang sistem informasi pelayanan yang berbasis *web*, dikarenakan sistem yang lama masih menggunakan sistem manual dimana sistem penyimpanan data berupa *excell* yang dirasa masih kurang aman. Dengan sistem informasi yang akan dibangun pada Clau's Adventure dapat memberikan kemudahan kepada pihak manajemen Clau's Adventure untuk mengolah data sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pelayanan biro perjalanan wisata yang baru akan membantu para konsumen untuk mengambil keputusan kemana mereka akan pergi, serta dapat menjadi sarana untuk mendapatkan informasi tentang objek-objek wisata beserta lokasinya dan dapat melakukan pemesanan paket wisata secara *online* dengan akses yang cepat dan mudah tanpa harus datang langsung ke tempat penyedia biro perjalanan.

Kata Kunci : *Sistem informasi, Biro perjalanan wisata, Web.*

ABSTRACT

M. YUSUF PAREZA. Information System Design Services Web Based Travel Agency (Case study Clau's Adventure).

System information is very very urgently required by every company, especially in a company engaged in information services, where the information will be processed into an alternative decision-making. Appropriate information, and accurately update will support the running of a company. System to be built is an information system service travel agency web-based, the results of research conducted can be seen that the old system at Clau's Adventure has drawbacks such as the inefficiency of the process of service information and booking tour packages because consumers have come directly place provider of travel agency. This study aims to establish a system of web-based tourist services at the travel agency's Adventure Clau services so as to produce a more accurate, relevant and timely that can give satisfaction to the consumer. One method that is done is to design information systems web-based services, because the old system is still using manual systems where the data storage system in the form of Excel that it is still not safe. With the information system to be built at Clau's Adventure can provide convenience to the management Clau's Adventure to process the data according to the needs. Based on the research that has been done, it can be concluded that the information system service travel agency that will help the new consumer to make a decision where they would go., And can be a means to obtain information about objects and their location and tourist can book tour packages online with quick and easy access without having to come directly to the provider of the travel agency.

Keywords: System information, tourist travel agency, Web.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini, dengan judul “ **Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Biro Perjalanan Wisata Berbasis Web (Studi Kasus Pada Clau’s Adventure)** ”. Skripsi ini salah satu syarat untuk mencapai gelar keserjanaan pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada ayahanda dan ibunda tercinta serta saudara-saudaraku tercinta, yang telah banyak sekali memberikan semangat moril maupun material untuk keberhasilan studi penulis. Sampai akhirnya penulis meraih gelar Sarjana Komputer.

Selesainya tugas akhir ini tidak lain adalah berkat dukungan dan bantuan dari semua pihak, baik moril maupun materil. Untuk itu penulis dalam kesempatan ini menyampaikan rasa terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada :

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang telah memberikan semangat, dorongan dan do’a kepada penulis selama menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bpk. Dr. Nidjo Sandjojo, MSc, selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer
3. Ibu. Ati Zaidiah, S.Kom, MTI, selaku ketua program studi Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta
4. Bpk. Syarani B., S.Kom., M.Kom selaku Selaku Dosen Pembimbing skripsi ini yang telah berkenan meluangkan waktu untuk membimbing, memberi petunjuk dan arahan kepada penulis dalam menyusun skripsi ini dengan penuh kesabaran
5. Ibu. Setianing Patriawati, S.Sos, MM. Selaku kepala perpustakaan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta. Yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan riset.
6. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi yang sejak awal hingga akhir memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga bagi penulis.

7. Rekan-rekan seperjuangan Sistem Informasi 2012 yang saling memberikan bantuan, semangat, dorongan dan do'a selama menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Dan seluruh pihak yang telah membantu menyelesaikan tugas akhir ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari sepenuhnya penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis tidak menutup kemungkinan bila ada saran dan kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan ini serta untuk di jadikan acuan bagi penulis di masa yang akan datang semoga Allah SWT senantiasa memberikan petunjuknya. Amin

Jakarta, 25 Mei 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	iii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	2
I.3 Batasan Masalah	3
I.4 Maksud dan Tujuan	3
I.5 Manfaat Penelitian	4
I.6 Luaran Yang Diharapkan	4
I.7 Kegunaan Penelitian	4
I.8 Sistematikan Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
II.1 Pengertian Sistem Informasi	6
II.2 Internet	7
II.3 Rekayasa Perangkat Lunak	9
II.4 Bahasa Pemrograman UML	11
II.5 HTML	14
II.6 PHP	15
II.7 Php Myadmin	17
II.8 MySQL	17
II.9 Pengertian Pemesanan	18
II.10 Pengertian Paket wisata	18
II.11 Pengertian Pelayanan	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
III.1 Kerangka Pikir	21
III.2 Metode Penelitian	22
III.3 Alat Dan Bahan Penelitian	24
III.4 Jadwal Kegiatan	25

BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
IV.1 Profil Perusahaan	26
IV.2 Use Case Diagram Yang Sedang Berjalan	29
IV.3 Perancangan Sistem Usulan	41
IV.4 Membuat Class Diagram	98
IV.5 Rancangan Kode	101
IV.6 Desain Interface	102
IV.7 Implementasi Sistem	110
BAB V PENUTUP	
V.1 Kesimpulan	112
V.2 Saran	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL


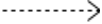







Tabel 1 Jadwal Kegiatan	25
Tabel 2 Definisi Aktor dan Deskripsinya	30
Tabel 3 Definisi <i>Use Case</i> dan Deskripsinya	30
Tabel 4 Skenario Produk Jasa	31
Tabel 5 Skenario Pemesanan	32
Tabel 6 Skenario Penjadwalan	33
Tabel 7 Skenario Pembayaran	34
Tabel 8 Skenario Pembatalan	35
Tabel 9 Skenario Laporan	36
Tabel 10 Dedfinisi Aktor dan Deskripsinya	45
Tabel 11 Definisi Use Case, Aktor dan Deskripsinya	45
Tabel 12 Use Case Skenario Login	47
Tabel 13 Use Case Skenario Input/update kategori	47
Tabel 14 Use Case Skenario Lihat informasi kategori	48
Tabel 15 Use Case Skenario Lihat/Hapus Data Wisatawan	48
Tabel 16 Use Case Skenario Lihat/Cetak Laporan	49
Tabel 17 Use Case Skenario Lihat/hapus kotak pesan	49
Tabel 18 Use Case Skenario Kirim pesan	50
Tabel 19 Use Case Skenario Lihat/Cetak Daftar Pemesanan	50
Tabel 20 Use Case Skenario Update Data Pemesanan	51
Tabel 21 Use Case Skenario Pemesanan	51
Tabel 22 Use Case Skenario Pembayaran	52
Tabel 23 Use Case Skenario Lihat/Hapus Bukti Pembayaran	52
Tabel 24 Use Case Skenario Profil Kami	53
Tabel 25 Use Case Skenario Contact Us	53
Tabel 26 Use Case Skenario Lihat Cara Pemesanan	54
Tabel 27 Use Case Skenario Registrasi	54
Tabel 28 Use Case Skenario Daftar Data Wisatawan	55
Tabel 29 Use Case Skenario Logout	55
Tabel 30 Tabel User	99
Tabel 31 Tabel Pemesanan	99
Tabel 32 Paket	100
Tabel 33 Tabel Pelanggan	100
Tabel 34 Tabel Administrasi	100
Tabel 35 Tabel Upload	101
Tabel 36 Tabel Pesan	101


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Waterfall Model	10
Gambar 2 Metode Penelitian	21
Gambar 3 Struktur Organisasi	27
Gambar 4 Use Case Diagram	29
Gambar 5 Activity Diagram Pemesanan	38
Gambar 6 Activity Diagram Penjadwalan	39
Gambar 7 Activity Diagram Pembayaran	39
Gambar 8 Activity Diagram Pembatalan	40
Gambar 9 Activity Diagram Laporan	41
Gambar 10 Use case diagram usulan administrasi	43
Gambar 11 Use case diagram usulan pimpinan	43
Gambar 12 Use case diagram usulan pemendu wisata	43
Gambar 13 Use case diagram usulan wisatawan	44
Gambar 14 Activty Diagram Use Case Login (Wisatawan)	56
Gambar 15 Activity diagram fungsi Login (Administrasi, Pemandu Wisata dan Pimpinan)	57
Gambar 16 Activty Diagram Input/update kategori (Administrasi)	58
Gambar 17 Activity Diagram lihat informasi kategori (Wisatawan)	59
Gambar 18 Activity Diagram Lihat Informasi Kategori (Administrasi)	60
Gambar 19 Activity Diagram Laporan (Administrasi)	61
Gambar 20 Activity Diagram Laporan Pemesanan (Pimpinan)	62
Gambar 21 Activity Diagram Lihat/Hapus Data Wisatawan (Administrasi)....	63
Gamabr 22 Activity Diagram Informasi Jadwal Data Wisatawan (Pemandu Wisata)	64
Gambar 23 Activity Diagram Lihat/Hapus Kotak Pesan (Administrasi)	65
Gambar 24 Activity Diagram Kirim Pesan (Wisatawan)	66
Gambar 25 Activity Diagram Lihat/Cetak Data Pemesanan (Wisatawan).....	67
Gambar 26 Activity Diagram Lihat/Cetak Data Pemesanan (Administrasi)....	68
Gambar 27 Activity Diagram Update Data Pemesanan (Administrasi)	69
Gambar 28 Activity Diagram Pemesanan (Wisatawan)	70
Gambar 29 Activity Diagram Transaksi Bukti Pembayaran (Wisatawan)	71
Gambar 30 Activity Diagram lihat?hapus bukti pembayaran (Administrasi)....	72
Gambar 31 Activity Diagram Cara Pemesanan (Wisatawan)	73
Gambar 32 Activity Diagram Profil Kami (Wisatawan)	74
Gambar 33 Activity Diagram Registrasi (Wisatawan)	75
Gambar 34 Activity Diagram Contact Us	76
Gambar 35 Activity Diagram Logout (Administrasi)	77
Gambar 36 Activity Diagram Logout (Wisatawan)	78
Gambar 37 Sequence diagram fungsi login (Wisatawan)	79
Gambar 38 Sequence diagram fungsi login (Administrasi)	80
Gambar 39 Sequence Diagram input/update data ketegori	81
Gambar 40 Sequence diagram lihat data kategori (Wisatawan)	82
Gambar 41 Sequence diagram lihat data kategori (Administrasi)	83
Gambar 42 Sequence diagram lihat/hapus daftar wisatawan	84
Gambar 43 Sequence diagram lihat/cetak laporan pemasukan (Administrasi).....	85

Gambar 44 Sequence diagram lihat/cetak laporan pemasukan (Pimpinan)	86
Gambar 45 Sequence diagram daftar data wisatawan (Pemandu Wisata)	87
Gambar 46 Sequence diagram lihat/hapus kotak pesan (Administrasi)	88
Gambar 47 Sequence diagram kirim pesan	89
Gambar 48 Sequence diagram lihat/cetak data pemesanan (Wisatawan)	90
Gambar 49 Sequence diagram lihat /cetak data pemesanan (Administrasi) ...	91
Gambar 50 Sequence diagram update data pemesanan (Administrasi)	92
Gambar 51 Sequence diagram cara pemesanan	93
Gambar 52 Sequence diagram bukti pembayaran (wisatawan)	94
Gambar 53 Sequence diagram lihat/hapus bukti pembayaran (Administrasi).....	95
Gambar 54 Sequence diagram registrasi	96
Gambar 55 Sequence diagram logout	97
Gambar 56 Sequence diagram logout (Administrasi)	97
Gambar 57 Class Diagram	98
Gambar 58 Desain Interface login (Wisatawan)	102
Gambar 59 Desain Interface login (Administrasi)	103
Gambar 60 Desain interface home (Wisatawan)	103
Gambar 61 Desain interface about us (wisatawan)	104
Gambar 62 Desain interface kategori paket (wisatawan)	104
Gambar 63 Desain interface how to order (wisatawan)	105
Gambar 64 Desain interface how to payment (wisatawan)	105
Gambar 65 Desain interface pendaftaran (wisatawan)	106
Gambar 66 Desain interface kirim pesan (wisatawan)	106
Gambar 67 Desain interface transaksi pemesanan (wisatawan)	107
Gambar 68 Desain interface upload bukti pembayaran (wisatawan)	107
Gambar 69 Desain interface form pemesanan (wisatawan)	108
Gambar 70 Desain interface manajemen user admin	108
Gambar 71 Desain interface manajemen pemesanan admin	109
Gambar 72 Desain interface kategori admin	109
Gambar 73 Desain interface lihat pesan admin	110
Gambar 74 Desain interface konfirmasi bukti pembayaran admin	110

DAFTAR SIMBOL


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).





10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi
----	---	-------------	---

Gambar : Simbol Use Case Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Gambar : Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actifity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain

2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Gambar : Simbol Activity Diagram

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Dokumen Masukan Sistem Berjalan
- Lampiran 2 Menu Tampilan User
- Lampiran 3 Menu Tampilan Admin
- Lampiran 4 Spesifikasi File
- Lampiran 5 Menu Tampilan Brosur