



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TOUR
WISATA PADA PT PILLAR NUSA WISATA SECARA
ONLINE**

SKRIPSI

PUTU BUDIARTA

1210512019

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

2017



**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TOUR
WISATA PADA PT PILLAR NUSA WISATA SECARA
ONLINE**

SKRIPSI

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

PUTU BUDIARTA

1210512019

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
2017**

PERNYATAAN ORISINILITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Putu Budiarta
NRP : 1210512019
Tanggal : 11 Juni 2017

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 11 Juli 2017

Yang Menyatakan,



Putu Budiarta

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

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

Nama : Putu Budiarta
NRP : 1210512019
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

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

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TOUR WISATA
PADA PT PILLAR NUSA WISATA SECARA ONLINE**

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: 11 Juli 2017

Yang menyatakan,



(Putu Budiarta)

PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Putu Budiarta

NRP : 1210512019

Program Studi : Sistem Informasi

Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tour Wisata Pada
PT Pillar Nusa Wisata Secara Online

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim 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.

Catur Nugrahaeni P.D., M.Kom

Penguji I

Erly Krisnanik, S.Kom., MM

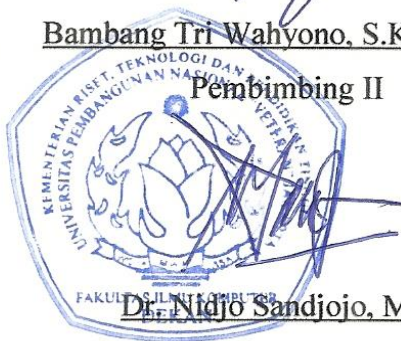
Ketua Penguji

Bambang Tri Wahyono, S.Kom, M.Si

Pembimbing II

Kraugusteeliana, M.Kom., MM

Pembimbing I



Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan

Bambang Tri Wahyono, S.Kom, M.Si

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 11 Juli 2017

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TOUR WISATA PADA PT PILLAR NUSA WISATA SECARA ONLINE

Putu Budiarta

Abstrak

Jasa *travel* menjadi salah satu pilihan para *traveller* untuk mencapai destinasi tertentu. Sekarang ini, banyak jasa *travel* yang menawarkan paket wisata, salah satu jasa *travel* itu adalah PT Pillar Nusa Wisata. Permasalahan yang terjadi pada PT Pillar Nusa Wisata terkait pemesanan paket wisata masih menggunakan cara manual sehingga mempersulit konsumen dalam memanfaatkan pelayanan wisata. Untuk membantu konsumen dalam pemesanan paket wisata maka dibutuhkan suatu sistem informasi berbasis web yang mampu memberikan solusi dalam proses pemesanan paket wisata secara online. Pengguna dari sistem meliputi, pemilik, admin, konsumen, dan bagian keuangan. Metode analisis kebutuhan sistem yang digunakan adalah PIECES (*Performance, Information, Economic, Contol, Efficiency, Service*), sistem aplikasi dilakukan dengan menerapkan metode RAD (*Rapid Aplication Development*), aplikasi yang dihasilkan berbasis web menggunakan PHP dan aplikasi basis data menggunakan MySQL. Hasil dari penelitian membuktikan bahwa prototipe aplikasi pemesanan paket wisata berbasis web yang digunakan oleh PT Pillar Nusa Wisata dan konsumen dapat mempercepat layanan pemesanan paket wisata, sehingga akan meningkatkan mutu layanan konsumen pada jasa *travel* PT Pillar Nusa Wisata.

Kata Kunci : Pillar Nusa, Wisata, RAD

DESIGN OF INFORMATION SYSTEM TOUR ORDER TOUR IN PT PILLAR NUSA TOUR ONLINE

Putu Budiarta

Abstract

Travel agents become one of the choices of travelers to reach destination. Now, many travel agents offer travel packages, and PT Pillar Nusa Wisata is one of the travel agents. The problems that occur in PT Pillar Nusa Wisata is still using manual way. So making it difficult for consumers who wants to using the services. To assist consumers in booking tour packages, required a web-based information system that is able to provide solutions in the process of booking tour packages online. User of the system including the owner, admin, consumers, and the financial section. Method of system requirement analysis use is PIECES (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service), the application system is using by applying the method RAD (Rapid Application Development), web-generated applications use PHP and database applications using MySQL. The result of application is web-based packages tours reservation used by PT Pillar Nusa Wisata and consumers can speed service booking package tours, so it will improve the quality of customer service in travel services PT Pillar Nusa Wisata.

Keywords : Pillar Nusa, Tour, RAD

PRAKATA

Puji syukur di panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan baik, dengan mengambil judul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tour Wisata Pada PT Pillar Nusa Wisata Secara Online”. Penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu serta memberikan doa, dukungan, dan motivasi baik secara materi maupun moril. Ucapan terima kasih khusus di berikan kepada:

1. Bapak Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Bambang Tri Wahyono, S.Kom., M.Si. selaku Kepala Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Kraugusteeliana, S.Kom, M.Kom,MM. selaku Dosen Pembimbing Skripsi.
4. Orang Tua penulis, Bapak Nyoman Gunawan dan Ibu Djumiati, serta Kakak Sepupu Mba Antie, Dwi, dan Tri yang telah memberikan dorongan mental, material dan spiritual.
5. Sahabat seperjuangan di Sistem Informasi 2012, Lutfi, Rikma, T. Zulfa, Agam, Herlambang, Ariyandi, Rizki, Bimo, Alwi, Made, Hendra, Gilang yang senantiasa membantu dan memberikan dukungan dalam pembuatan skripsi ini.
6. Sahabat seperjuangan skripsi, Riedwan, Regi, Gema, Ganda, Unggul, Rizky, Ical, yang telah saling membantu dalam mengerjakan skripsi.

Penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, 11 Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI




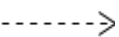
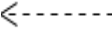

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR SIMBOL	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan.....	2
1.5 Luaran Yang Diharapkan	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB 2 LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Sistem.....	5
2.1.1 Karakteristik Sistem	5
2.1.2 Klasifikasi Sistem	7
2.2 Tour Wisata.....	8
2.2.1 Jenis-Jenis Paket Tour Wisata.....	10
2.3 PIECES	10
2.4 Fungsi Analisa Sistem.....	12
2.5 Unified Modeling Language	12
2.6 Konsep Dasar Informasi.....	15
2.6.1 Informasi	16
2.6.2 Siklus Informasi	16
2.6.3 Kualitas Informasi	17
2.6.4 Fungsi Informasi	18
2.7 Sistem Informasi	18
2.8 Model Pengembangan Sistem RAD	18
2.8.1 Konsep RAD	18
2.8.2 Fase-Fase RAD	19
2.9 PHP (Hyper Text Markup Language)	21
2.9.1 PHP My Admin.....	21
2.9.2 Editor HTML	22
2.9.3 HTML	22
2.9.4 Database	23

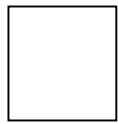

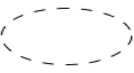

2.10 XAMPP	23
2.10.1 MySQL	23
2.11 Website.....	24
2.12 Internet	25
2.13 Penelitian Sejenis Perancangan Sistem Informasi	25
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1 Kerangka Pikir	28
3.2 Metodologi Penelitian	28
3.3 Tahapan Penelitian	29
3.3.1 Pengumpulan Data	29
3.3.2 Identifikasi Masalah	29
3.3.3 Analisa Sistem.....	30
3.3.4 Rancangan Alikasi Sistem.....	30
3.3.5 Uji Coba	30
3.3.6 Implementasi Sistem	30
3.3.7 Dokumentasi	31
3.4 Waktu Dan Tempat Penelitian	31
3.5 Alat Bantu Penelitian	31
3.5 Tahapan Penelitian	32
BAB 4 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	33
4.1 Tinjauan Umum Perusahaan	33
4.2 Struktur Organisasi	33
4.3 Analisis Sistem yang Berjalan	35
4.4 Analisis Sistem yang Berjalan	36
4.4.1 Metode Analisis PIECES	36
4.4.2 Dokumen Yang Digunakan.....	38
4.5 Sistem Usulan	38
4.5.1 Narrative Use Case Diagram.....	40
4.5.2 Activity Diagram.....	46
4.6 Squence Diagram	57
4.7 Class Diagram	61
4.8 Rancangan Kode	61
4.9 Rancangan Infrastruktur.....	66
4.7 Konfigurasi Sistem.....	66
4.7 Desain Interface	67
BAB 5 PENUTUP	78
5.1 Simpulan	78
5.2 Saran.....	78

DAFTAR PUSTAKA
RIWAYAT HIDUP
LAMPIRAN






DAFTAR SIMBOL



a. Use Case Diagram

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>	Sebuah element bergantung dalam beberapa cara ke element lainnya. Aggregation, bentuk association dimana sebuah elemen berisi elemen lainnya.
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>	Kegiatan yang harus terpenuhi agar sebuah event dapat terjadi, dimana pada kondisi ini sebuah use case adalah bagian dari use case.
5		<i>Extend</i>	Digunakan untuk menggambarkan hubungan antar use case yang menunjukkan bahwa satu use case merupakan fungsionalitas dari use case yang lain jika kondisi atau syarat itu terpenuhi.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara Objek satu dengan objek lainnya


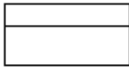


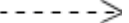

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang Menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang Ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen Lain yang bekerjasama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi)
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat Aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

b. Activity Diagram



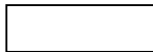


NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antar muka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

6		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
7		<i>Event</i>	Kegiatan yang menyebabkan berubahnya status mesin.

c. ClassDiagram

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>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang Berbagi atribut serta operasi yang sama
3		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang Ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
4		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
5		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang Terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara Objek satu dengan objek lainnya

d. SequenceDiagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Aktor</i>	Orang, proses, atau sistem lain 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; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase name aktor
2		<i>Garis hidup / life line</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
3		Objek	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan
4		<i>Waktu aktif</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dari berinteraksi pesan
5		<i>Pesantipe create</i>	Menyatakan suatu objek membuat Objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang dibuat

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Penelitian Sejenis Perancangan Sistem Informasi	25
Tabel 3.1	Tahapan Penelitian	32
Tabel 4.1	Deskripsi Aktor	34
Tabel 4.2	Perbandingan Sistem Dengan Metode PIECES.....	35
Tabel 4.4	Dokumen Masukan	37
Tabel 4.5	Dokumen Keluaran	37
Tabel 4.6	Dokumen Simpanan.....	37
Tabel 4.7	Naratif Use Case Login.....	39
Tabel 4.8	Naratif Use Case Kelola User	40
Tabel 4.9	Naratif Use Case Kelola Paket Wisata.....	40
Tabel 4.10	Naratif Use Case Registrasi Login.....	41
Tabel 4.11	Naratif Use Case Lihat Paket Wisata.....	42
Tabel 4.12	Naratif Use Case Pemilihan Paket Wisata	42
Tabel 4.13	Naratif Use Case Kelola Pembayaran Keuangan.....	42
Tabel 4.14	Naratif Use Case Kelola Pembayaran Konsumen.....	43
Tabel 4.15	Naratif Use Case Cetak tiket.....	43
Tabel 4.16	Naratif Use Case Laporan Bulanan.....	44
Tabel 4.17	Naratif Use Case Laporan Tour Paket	44
Tabel 4.18	Naratif Use Case Pembayaran Tagihan	45
Tabel 4.19	Naratif Use Case Konfirmasi Pembayaran	46
Tabel 4.20	Rancangan Database Tabel Konfirmasi.....	61
Tabel 4.21	Rancangan Database Tabel Paket	62
Tabel 4.22	Rancangan Database Tabel Pemesanan	63
Tabel 4.20	Rancangan Database Tabel User.....	63
Tabel 4.21	Rancangan Database Tabel Kategori	64
Tabel 4.22	Rancangan Database Tabel Kegiatan.....	65
Tabel 4.23	Spesifikasi Perangkat Keras.....	66
Tabel 4.24	Spesifikasi Perangkat Lunak	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Siklus Informasi	16
Gambar 2.2	Fase-fase RAD	20
Gambar 3.1	Kerangka Pikir.....	28
Gambar 4.1	Struktur Organisasi.....	33
Gambar 4.2	Use Case Diagram Sistem Berjalan	34
Gambar 4.3	Use Case Diagram Sistem Usulan.....	38
Gambar 4.4	Use Case Diagram Login	39
Gambar 4.5	Use Case Diagram Admin.....	40
Gambar 4.6	Use Case Diagram Konsumen.....	41
Gambar 4.7	Use Case Diagram Pemilik	44
Gambar 4.8	Use Case Diagram Keuangan.....	45
Gambar 4.9	Activity Diagram Login	46
Gambar 4.10	Activity Diagram Registrasi Login	47
Gambar 4.11	Activity Diagram Kelola User.....	48
Gambar 4.12	Activity Diagram Kelola Paket Wisata	49
Gambar 4.13	Activity Diagram Lihat Paket Wisata	50
Gambar 4.14	Activity Diagram Kelola Pemesanan Paket Wisata	51
Gambar 4.15	Activity Diagram Pembayaran	52
Gambar 4.16	Activity Diagram Kelola Pembayaran	53
Gambar 4.17	Activity Diagram Cetak Tiket	54
Gambar 4.18	Activity Laporan Bulanan	55
Gambar 4.19	Activity Laporan Tour Paket.....	56
Gambar 4.20	Sequence Diagram Admin	57
Gambar 4.21	Sequence Diagram Konsumen	58
Gambar 4.22	Sequence Diagram Keuangan	59
Gambar 4.23	Sequence Diagram Login.....	60
Gambar 4.24	Class Diagram	61
Gambar 4.25	Rancangan Infrastruktur	66
Gambar 4.26	Interface Login	67
Gambar 4.27	Form Registrasi	68
Gambar 4.28	Tampilan Paket Wisata.....	68
Gambar 4.29	Tampilan Detail Paket Wisata.....	69
Gambar 4.30	Form Pemesanan	69
Gambar 4.31	Form Peserta.....	70
Gambar 4.32	Tampilan Admin	70
Gambar 4.33	Tampilan Daftar User.....	71
Gambar 4.34	Tampilan Tambah User	71
Gambar 4.35	Tampilan Daftar Paket	72
Gambar 4.36	Tampilan Input Tambah Paket	72
Gambar 4.37	Tampilan Daftar Kategori	73
Gambar 4.38	Tampilan Input Jadwal	73

Gambar 4.39 Tampilan Halaman Pemilik.....	74
Gambar 4.40 Tampilan laporan.....	74
Gambar 4.41 Tampilan halaman Keuangan.....	75
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Konsumen.....	76
Gambar 4.43 Tampilan Pesanan	77

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar A Lampiran Masukan

Lampiran A-1 Form Data Pelanggan

Daftar B Lampiran Keluaran

Lampiran B-1 Form Pemesanan

Daftar Lampiran Aplikasi

Lampiran 1 Tampilan Login

Lampiran 2 Form Registrasi

Lampiran 3 Tampilan Paket Wisata

Lampiran 4 Tampilan Detail Paket Wisata

Lampiran 5 Tampilan Admin

Lampiran 6 Tampilan Daftar user

Lampiran 7 Tampilan Tambah User

Lampiran 8 Daftar Paket Wisata

Lampiran 9 Tampilan Tambah Paket Wisata

Lampiran 10 Tampilan Daftar Kategori

Lampiran 11 Tampilan Tambah Jadwal

Lampiran 12 Tampilan Pemilik

Lampiran 13 Tampilan Laporan

Lampiran 14 Tampilan Keuangan

Lampiran 15 Tampilan Pembayaran Belum Konfirmasi

Lampiran 16 Tampilan Pembayaran Sudah Dikonfirmasi

Lampiran 17 Tampilan Konsumen

Lampiran 18 Tampilan Pesanan

Lampiran 19 Tampilan Peserta

Lampiran 20 Tampilan Pembayaran

Lampiran 21 Tampilan Cetak Tiket

Lampiran 22 Form Pesanan

Lampiran 23 Form Peserta