



Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web Pada Po Batang Hari Wisata (Studi Kasus : Po Batang Hari Wisata)

Akbar Wijaya

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palembang

Zulhipni Reno Saputra Elsi

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah

Alamat: Jl. KH. Balqi Gedung KH Mas Mansyur Sumatra Selatan

Email Korespondensi: wijayaakbar644@gmail.com

Abstract. *Consumers find it difficult to get information on Batang Hari Wisata (BHW) travel ticket reservations, and it is less efficient in terms of time and cost because consumers must come directly to PO.BHW. The web is one of the services obtained by computer users connected to the internet. This web provides information for computer users connected to the internet. A website or site can be interpreted as a collection of pages used to display text information, still or moving images, animations, sounds, and or a combination of all of them, both static and dynamic, which form a series of interrelated buildings where each is connected to the internet network. The benefits of using the internet can promote the existence of the name of the agency/company to the world community in general and the Indonesian people in particular who access the internet. To improve the quality of ordering, which was previously manual, to be more effective in searching for information to make ticket reservations at PO. Batang Hari Wisata (BHW) application was created with the aim of making it easier for consumers to save time and money.*

Keywords –*Information system; BHW Travel Tickets, Internet*

Abstrak. Konsumen sulit mendapatkan informasi reservasi tiket Travel Batang Hari Wisata (BHW) serta kurang efisiennya dalam waktu dan biaya karena konsumen harus datang langsung ke PO.BHW. Web adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. web ini menyediakan informasi bagi pemakai komputer yang terhubung ke internet website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan internet. Manfaat menggunakan internet dapat mempromosikan keberadaan nama instansi/perusahaan kepada masyarakat dunia umumnya serta masyarakat Indonesia khususnya yang mengakses internet. Untuk meningkatkan kualitas pemesanan yang tadinya manual menjadi lebih efektif dalam pencarian informasi untuk melakukan reservasi tiket di po.batang hari wisata (BHW), aplikasi ini dibuat dengan tujuan mempermudah konsumen dalam menghemat waktu maupun biaya.

Kata Kunci- Sistem Informasi, Tiket Travel BHW, Internet

LATAR BELAKANG

Pariwisata belakangan menjadi daya tarik di kalangan masyarakat Indonesia untuk menghilangkan rasa bosan. Karena di masa digital sekarang masyarakat terlalu sibuk karena pekerjaan mereka dan seakan lupa kalau mereka butuh liburan. Itu terkadang membuat masyarakat tiba-tiba merasa bosan dan jenuh karena aktivitas yang hanya bekerja saja dan melakukan aktivitas yang sama setiap harinya. Karena hal itu pelaku bisnis travel berlomba – lomba untuk menarik minat masyarakat dengan menyediakan paket wisata yang beragam dan mudah untuk mendapatkannya (UNISI & Ridha, 2020)

Po Batang Hari Wisata merupakan penyedia layanan paket wisata yang telah berkecimpung di dunia pariwisata sejak tahun 2016 dan sudah melakukan berbagai macam perjalanan wisata di dalam maupun luar kota. Di Po Batang Hari Wisata (BHW) pemesanan paket wisata masih menggunakan via chat atau telepon saja. Dengan cara ini tidak akan efisien karena jika banyak yang berminat dengan paket wisata tersebut maka akan memakan banyak waktu untuk membalas chat atau telepon dari pelanggan terlebih jika paket wisata tersebut sudah terjual habis. Demi efisiensi waktu dan menunjang pelanggan agar lebih mudah dan cepat dalam memesan sebuah paket wisata diperlukannya sebuah website sebagai sarana untuk memudahkan pelanggan.

Dan dengan adanya tren serba Online dimasa digital membuat pelaku bisnis travel melakukan penjualan tiket/paket wisata melalui berbagai platform salah satunya adalah membuat website sendiri agar terlihat lebih profesional dan mandiri. Seperti apa yang akan dilakukan oleh Po Batang Hari Wisata (BHW) nantinya. Membangun sebuah website untuk memudahkan pelanggan dalam membeli atau memesan sebuah paket wisata.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini akan merancang sebuah website pemesanan tiket atau paket wisata dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web Pada PO Batang Hari Wisata”.

METODE PENELITIAN

Bagian ini memuat rancangan penelitian meliputi jenis dan desain penelitian, Dalam melakukan pengumpulan data penulis memerlukan data-data yang diperlukan

untuk keakuratan dalam penelitian. Teknik-teknik yang dilakukan dalam pengumpulan data sebagai berikut:

Metode pengumpulan data

1. Wawancara

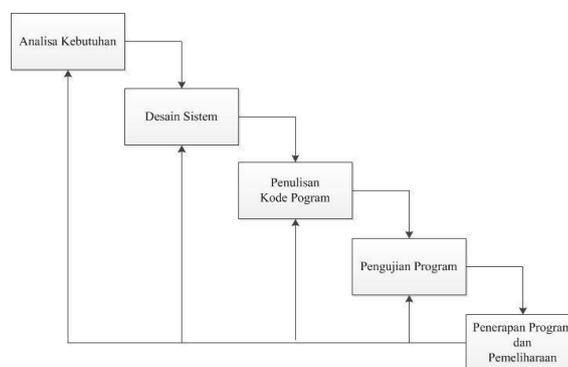
Metode dengan melakukan wawancara adalah metode pengumpulan data dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada pihak Travel untuk mendapatkan informasi yang akurat dan lebih detail mengenai travel tersebut.

2. Studi Pustaka

Dalam metode studi pustaka dilakukan dengan mempelajari referensi dari jurnal yang menjelaskan tentang apa yang ditemukan peneliti atau dibahas oleh peneliti lain yang membahas tentang pemesanan tiket travel.

Metode Pengembangan sistem

Dalam perancangan sistem informasi pemesanan tiket travel ini penulis menggunakan pengembangan System Development Life Circle (SDLC) dengan metode waterfall atau yang biasa disebut sekuensial linear (Yuliansyah, 2017). Pengembangan sistem (system development) dapat berarti menyusun suatu sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang telah ada. (Yudhistira et al., 2017) Dengan metode ini memungkinkan untuk meminimalkan kesalahan pada proses sebelumnya karena proses pengembangan aplikasi langsung secara beruntun, proses pada Waterfall terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase analisis kebutuhan, desain, penulisan program, pengujian, dan penerapan (Mulia Rahmayu, 2015). Sebagai Berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini melakukan analisa mengenai sistem yang akan dibutuhkan dalam pembuatan sistem pemesanan tiket travel dan usulan yang diperlukan untuk kebutuhan tambahan dalam mengatasi masalah tersebut.

2. Desain

Di tahap ini melakukan desain untuk kebutuhan tampilan pada web pemesanan tiket travel yang diperlukan sesuai analisa sebelumnya.

3. Penulisan Program

Langkah selanjutnya adalah pembuatan sistem informasi pemesanan tiket travel yang menggunakan framework *laravel*. (Ayu Rustika et al., 2023)

4. Pengujian

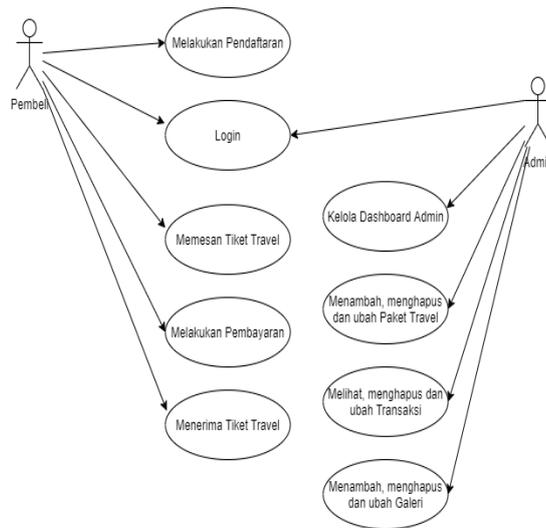
Di tahap selanjutnya adalah pengujian sistem informasi pemesanan tiket travel yang sebelumnya sudah dibuat sesuai dengan desain yang telah ditentukan.

5. Penerapan dan Pemeliharaan

Pada tahap terakhir adalah penerapan sistem pemesanan tiket travel yang sudah siap digunakan dan pemeliharaan sistem tersebut agar berjalan dengan baik. (A. A. Wahid, 2020)

Use Case

Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (Unified Modelling Language) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use case diagram adalah gambaran graphical dari beberapa atau semua actor, use case, dan interaksi diantara komponen-komponen tersebut yang memperkenalkan suatu sistem yang akan dibangun. (Fandli Supandi, Wahit Desta P, 2019) Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya. Langkah awal untuk melakukan pemodelan, tentu perlunya suatu diagram yang mampu menjabarkan aksi aktor dengan aksi sistem itu sendiri, seperti yang terdapat pada use case diagram (Taufan et al., 2022). Pada Use Case diagram ini menjelaskan akses yang dapat dilakukan oleh admin, Pemilik butik dan pengguna, sebagai berikut:



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada sistem informasi pemesanan tiket ini aktivitas apa saja yang dapat dilakukan oleh *actor* (pengguna sistem) yang sudah digambarkan dalam use case diagram pada Gambar 3.6 di atas. Berikut rincian apa saja yang ada dari use case diagram :

1. Pembeli di awal akan melakukan pendaftaran pada sistem untuk syarat awal sebagai pembuatan akun agar bisa masuk ke dalam sistem pemesanan tiket.
2. Setelah berhasil dalam pendaftaran atau pembuatan akun pembeli bisa melakukan login ke dalam sistem dengan memasukkan username dan password yang sudah didaftarkan sebelumnya.
3. Admin juga bisa melakukan login ke dalam sistem, tetapi dengan tampilan yang berbeda dengan pembeli. Setelah login admin akan diarahkan ke halaman Dashboard admin.
4. Setelah pembeli melakukan login maka pembeli bisa melakukan pilihan paket travel apa yang akan dipilih. Pembeli juga bisa menambah orang yang ikut pada paket yang dipilih dengan syarat pembeli tersebut sudah terdaftar pada sistem informasi pemesanan tiket.
5. Pembeli melakukan pembayaran agar transaksi berhasil dengan menggunakan pembayaran yang tersedia pada sistem.
6. Setelah pembayaran berhasil pembeli akan menerima sebuah tiket yang sudah dipesan sebelumnya melalui email pembeli yang sudah didaftarkan sebelumnya.

7. Di dalam dashboard admin bisa menambah, mengubah, dan menghapus paket transaksi yang ada di dalam tabel Paket Travel.
8. Admin juga bisa menambah, mengubah, dan menghapus galeri foto pada tabel Galeri Travel
9. Pada dashboard admin juga bisa melihat, mengubah, dan menghapus transaksi yang ada pada tabel Transaksi(Kurniawan, 2018).

Class Diagram



Gambar 3. Class Diagram

Class diagram merupakan diagram yang menggambarkan mengenai struktur dari suatu sistem dari segi definisi kelas-kelas yang akan dibuat dalam membangun suatu sistem.

Gambar *class* diagram di atas merupakan struktur yang dapat membantu dalam membangun sistem informasi pemesanan tiket travel. (Menggunakan & Codeigniter, 2021)

1. Basis Data

Basis data sebagai kumpulan data yang terorganisasi dan saling berhubungan. Terorganisasi maksudnya adalah data yang terstruktur sehingga mudah disimpan, dimanipulasi, dan diambil kembali oleh pengguna.. Saling berhubungan maksudnya adalah data menggambarkan suatu domain yang menjadi perhatian sekelompok pengguna dan pengguna-pengguna dapat menggunakan data untuk menjawab pertanyaan yang menjadi perhatian dari domain tersebut(Darudiato et al., 2006).

2. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan Mysql menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. *MySQL* adalah produk server basis data yang sangat optimalkan yang memiliki banyak fitur-fitur yang sama dengan yang ditemukan pada produk-produk yang bersaing dan bersifat *open source*. (Reno Saputra et al., 2019). Mysql termasuk jenis RDBMS (Relational Database Management System)(Yuliansyah, 2017). Pada Mysql, sebuah database mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau beberapa kolom. Untuk mengelola database Mysql ada beberapa cara yaitu melalui prompt DOS (tool command line)(Maulana, 2016)

3. Javascript

Javascript adalah bahasa script yang disisipkan pada kode HTML dan diproses di sisi klien yaitu sering disebut client side. Bahasa ini menjadikan dokumen HTML menjadi semakin luas(B Yatini, 2014).JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat Client-Side Programming Language. Client-Side Programming Language adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. (Mariko, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan antar muka digunakan sebagai gambaran untuk membuat antar muka dari sistem yang akan dibuat. Berikut adalah gambaran rancang yang akan dibuat :



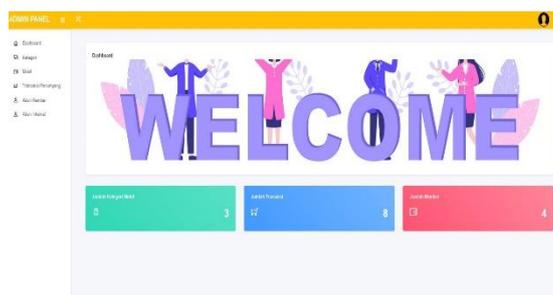
Gambar 4. Tampilan Home User

Pada gambar di atas merupakan rancangan tampilan yang akan digunakan dalam pembuatan home user. Terlihat juga navbar yang digunakan sebagai navigasi dan menu masuk yang digunakan untuk masuk ke dalam sistem tersebut.



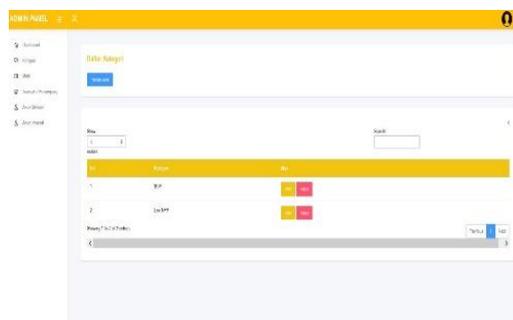
Gambar 5 Tampilan Login Admin

Tampilan di atas merupakan rancangan dari tampilan login dari admin maupun user yang nantinya akan dibuat.



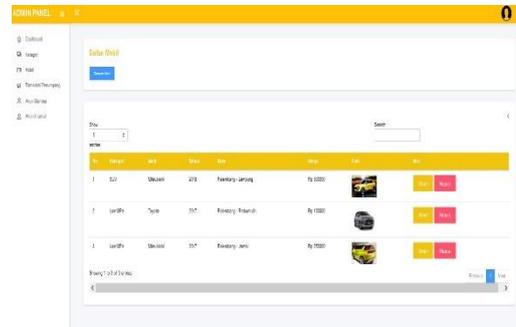
Gambar 6. Tampilan Dashboard Admin

Tampilan di atas merupakan rancangan untuk membuat dashboard admin nantinya.



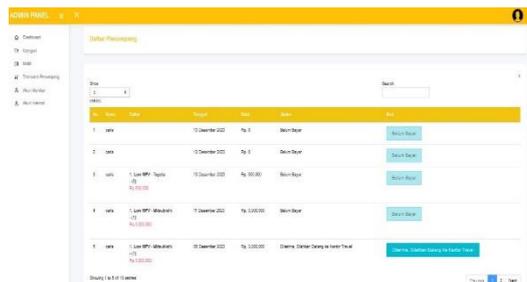
Gambar 7. Tampilan Paket Travel

Tampilan di atas merupakan sebuah rancangan untuk membuat Katagori di dashboard admin.



Gambar 8. Tampilan Daftar Mobil

Pada tampilan daftar mobil di atas adalah digunakan untuk menambah foto dan akan terhubung ke Paket travel nantinya.



Gambar 9. Tampilan Transaksi Penumpang

Pada tampilan di atas adalah tabel transaksi yang nantinya akan dibuat pada dashboard admin.

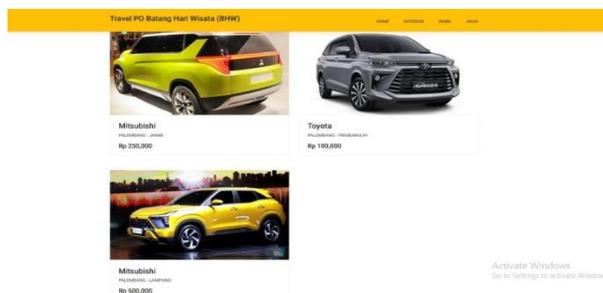
Hasil Perancangan

Pada Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel ada beberapa tampilan implementasi sistem yang dibuat sebagai tindak lanjut dari perancangan sistem dan dibuat untuk mempermudah bagi pembeli maupun admin dalam menggunakannya. Berikut ini adalah tampilan dari implementasi sistem yang di buat:



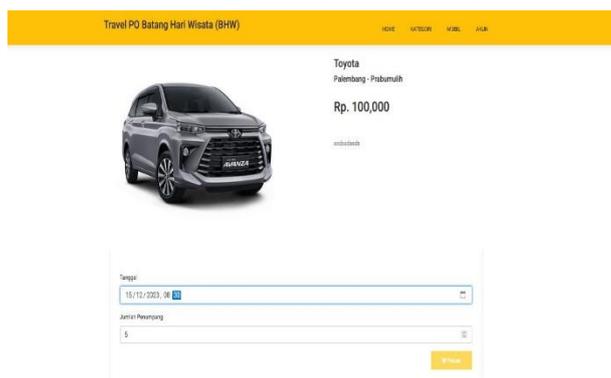
Gambar 10. Tampilan Login Penumpang

Pada tampilan login di atas berfungsi untuk masuk ke dalam sistem informasi pemesanan tiket dengan melakukan input username dan password yang sudah pernah didaftarkan.



Gambar 11. Tampilan Paket Travel

Pada tampilan paket travel di atas berfungsi sebagai tahap awal bagi pembeli untuk melakukan pendaftaran sebelum melakukan pemesanan paket travel.



Gambar 12. Tampilan Pemesanan

Gambar di atas merupakan tampilan dari sistem informasi pemesanan tiket travel yang sudah jadi berdasarkan rancangan

No	Nama Mobil	Harga	Jumlah	Total Harga
----	------------	-------	--------	-------------

Gambar 13. Tampilan Pembayaran

Tampilan Pembayaran ini Pembeli dapat melakukan pembayaran pemesanan tiket melalui rekening BCA atau via pembayaran lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa, perancangan serta serangkaian uji sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web pada Po Batang Hari Wisata (BHW) dengan menggunakan framework laravel, maka dapat disimpulkan bahwa penulis telah berhasil merancang sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web pada Po Batang Hari Wisata (BHW) berbasis website dengan baik.

Dari perancangan aplikasi sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web pada Po Batang Hari Wisata penulis dapat memberi saran yang mungkin dapat menjadi bahan pertimbangan dalam upaya untuk pengembangan website selanjutnya :

Berikut adalah beberapa saran untuk pengembang selanjutnya:

1. Untuk pengembangan lebih lanjut dalam sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web ini, diharapkan dapat ditambahkannya sistem keamanan untuk menjaga sistem dari tangan-tangan jahil dan dari berbagai macam serangan yang mengancam kerahasiaan data transaksi perusahaan.

2. Diharapkan menambahkan fitur report untuk mendapatkan laporan pemesanan dalam periode tertentu.

DAFTAR PUSTAKA

- A. A. Wahid. (2020). "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," . *Jurnal Ilmu-Ilmu Informatika Dan Manajemen STMIK*, 1(November).
- Ayu Rustika, H., Riyadli, H., & Andriawan, D. (2023). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Speed Boat Pada Pelabuhan Pasar Lama Kota Buntok Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi, Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 1(2), 130–141. <https://doi.org/10.33020/jsimtek.v1i2.422>
- B Yatini, I. (2014). Aplikasi pengolahan citra berbasis web menggunakan javascript dan jquery. *Jurnal Teknik*, 3(3), 1–8.
- Darudiato, S., Sam, A., Hadi, G. P., & Petroleum, B. K. (2006). Analisis dan Perancangan Basis Data Eksplorasi Berbasis Objek Studi Kasus Kondur Petroleum SA. *Suparto Darudiato, 2006(Snati)*, 1–6.
- Fandli Supandi, Wahit Desta P, Y. A. S. dan M. S. (2019). Analisis Resiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Yang Menggunakan Metode Waterfall dan Prototyping. *Program Magister Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta*, 3(1), 10–27.
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77–86. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Mariko, S. (2019). Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6i1.22280>
- Maulana, H. (2016). Analisis Dan Perancangan Sistem Replikasi Database Mysql Dengan Menggunakan Vmware Pada Sistem Operasi Open Source. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 1(1), 32–37. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v1i1.37>
- Menggunakan, D., & Codeigniter, F. (2021). Sistem Informasi Manajemen Berbasis Website Pada Unl Studio Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 13–21. <https://doi.org/10.35968/m-pu.v11i1.598>
- Mulia Rahmayu. (2015). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI NILAI UJIAN SISWA SMP NEGERI 3 BUMIAYU BERBASIS WEB*. 3(2), 6.
- Reno Saputra, Z., Windradiaksa, R., Faishal, M., faishal, M., informasi, T., Teknik Universitas Muhammadiyah Palembang Jalan Jenderal Ahmad Yani, F., & Palembang, U. (2019). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Obat Berbasis Mysql Dengan Client Server

Mysql-Based Data Processing Design Using Client Server. *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 2(1), 43–50.

Taufan, M. A., Rusdianto, D. S., & Ananta, M. T. (2022). Pengembangan Sistem Otomatisasi Use Case Diagram berdasarkan Skenario Sistem menggunakan Metode POS Tagger Stanford NLP. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(8), 3733–3740.

UNISI, M. K., & Ridha, Muh. R. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Indah Travel Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(2), 63–71.
<https://doi.org/10.32520/jupel.v2i2.1100>

Yudhistira, K., Rizki, A. R., & Dewantara, Y. (2017). ANALISIS DAN DESAIN WEBSITE PROGRAM STUDI ADMINISTRASI BISNIS (Studi pada Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang). *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)/Vol*, 51(2).

Yuliansyah, H. (2017). Perancangan Replikasi Basis Data MYSQL Dengan Mekanisme Pengamanan. *Jurnal Informatika*, 8(1), 826–836.