

# Sistem Promosi dan *Booking Online* Berbasis Web pada Travel Panon Tour

Nunung Nurmaesah<sup>1</sup>, Achmad Sidik<sup>2</sup>, , Abdul Azis<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Indonesia

Email: <sup>1</sup>n.nurmaesah@global.ac.id, <sup>2</sup>sidik@global.ac.id, <sup>3</sup>azizabdul1592@gmail.com

**Abstrak** - Panon Tour merupakan sebuah usaha agen travel yang menyediakan layanan paket wisata. Penggunaan sistem informasi Panon Tour masih belum maksimal karena proses media promosi dan pemesanan paket wisata masih bersifat manual sehingga membutuhkan waktu untuk memperoleh informasi dan pemesanan tiket. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan rancangan sistem informasi yang memudahkan konsumen dalam mendapat informasi dan pemesanan paket wisata serta promosi usaha travel Panon Tour. Metode yang digunakan adalah *Software Development Cycle Life (SDLC)* dengan jenis model *waterfall*, sedangkan rancangan sistem menggunakan diagram *Unified Modelling Language (UML)* dan *Prototype*. Hasil dari penelitian ini adalah sistem promosi dan pemesanan berbasis web yang dilakukan, menjadikan proses pemesanan dan pemesanan online dapat dimaksimalkan sehingga pelanggan tidak perlu datang hanya untuk melakukan pemesanan serta kemudahan admin untuk mempromosikan paket wisata yang disediakan Panon Tour ke jangkauan yang lebih luas.

**Kata Kunci** – Pemesanan Online, Sistem Informasi, Travel, Website.

*Abstract – Panon Tour is a travel agent business that provides tour package services. The use of the Panon Tour information system is still not maximized because of the media promotion process and tourist ticket bookings are still manual so it takes time to obtain information. The purpose of this research is to get an information system design that makes it easier for consumers to get information and order tour packages and promote the Panon Tour travel business. The method used is the Software Development Cycle Life (SDLC) with the waterfall model type, while the system design uses Unified Modeling Language (UML) and Prototype diagrams. The results of this study are a web-based promotion and ordering system that is carried out, making the online ordering and ordering process maximized so that customers do not need to come just to place orders and make it easier for admins to promote the tour packages provided by Panon Tour to a wider range.*

**Keywords** – Information System, Online Reservation, Travel, Website.

## I. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan arus informasi yang tidak dapat dibendung lagi belakangan ini, terlihat semakin mudah dan cepatnya seseorang mendapatkan informasi menggunakan media yang mendukung kemudahan informasi salah satunya

adalah *Internet*. *Internet* atau *interconnection network* adalah sumber informasi, sosialisasi yang menghubungkan orang di seluruh dunia satu sama lain tanpa terhalang oleh jarak dan waktu. Saat ini banyak sekali perusahaan yang telah memanfaatkan *internet* sebagai media promosi dan berjualan untuk meningkatkan keuntungan. Kebutuhan informasi yang cepat menjadi penting tidak terkecuali usaha *Tour & Travel* untuk memperluas informasi dan respon yang cepat agar dapat meningkatkan konsumen. Adanya akses informasi yang cepat akan mempengaruhi pengambilan keputusan pelanggan sehingga dapat menghemat biaya, tenaga dan waktu lebih efisien[1] *Travel* merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan pariwisata domestik maupun asing, pemesanan tiket seperti pesawat, hotel, penyewaan mobil, dan juga layanan haji atau umroh[2]. Salah satu agen usaha yang bergerak di bidang tour dan travel adalah Panon Tour. Namun saat ini Panon Tour masih belum memiliki sistem IT untuk proses promosi dan pemesanan untuk perjalanan Tour.

Panon Tour memiliki kekurangan berupa media promosi & pemanfaatan teknologi yang minim sehingga dibutuhkan informasi dan promosi yang *relevan* dan *dinamis* yang bisa diperoleh masyarakat luas. Maka dari itu Panon Tour membutuhkan teknologi yang lebih dinamis untuk bisa diketahui oleh masyarakat mengenai promosi, paket wisata yang ditawarkan dan keuntungan memilih Panon Tour dalam mengakomodir liburan. Selain itu Panon Tour masih belum memaksimalkan pemanfaatan sistem informasi berbasis *website* untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tiket secara online. Karena saat ini proses pemesanan paket wisata yang akan dilakukan oleh pelanggan masih manual yaitu hanya untuk melakukan proses pemesanan saja. Pemanfaatan *website* sebagai media promosi memiliki kelebihan yaitu sasaran promosi yang luas dan tepat sasaran, akses informasi produk yang mudah sehingga sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan jumlah konsumen[3].

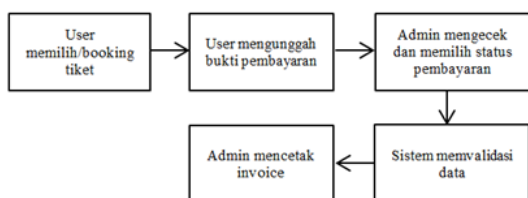
Pemanfaatan sistem informasi pada usaha travel dan tour dapat mempermudah sistem yang berjalan[4]. Metode pengembangan software ada bermacam-macam, salah satunya adalah *Software Development Life Cycle (SDLC)*. Model SDLC yang sering digunakan adalah *waterfall*. Penggunaan metode SDLC dapat meminimalisir krisis software karena proses yang dilakukan sangat detail dan sesuai dengan kebutuhan[5]. Sedangkan untuk perancangan sistem yang banyak digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Kelebihan dari metode UML adalah dapat memvisualisasi dan mendokumentasi sistem perangkat lunak secara intensif[6]. UML ini terdiri dari 13 (tiga belas) macam, namun hanya 4 (empat) diagram yang sering digunakan, diantaranya *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

Berdasarkan uraian diatas penulis mencoba mengidentifikasi rancangan sistem pemesanan *tour* dan *booking online* pada website Panon Tour yang mudah digunakan pelanggan serta memudahkan admin Panon Tour untuk melakukan promosi pada website Panon Tour agar lebih dikenal secara luas. Salah satu solusi dari permasalahan tersebut adalah menggunakan tampilan yang *user friendly* karena sangat berguna untuk menginformasikan sistem travel online kepada masyarakat[7]. Metode *Unified Modeling Language* (UML) dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan tiket sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung[8]. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah memperoleh rancangan sistem informasi yang memudahkan konsumen dalam mendapat informasi dan pemesanan paket wisata, meningkatkan kuantitas pelanggan, serta meningkatkan kualitas informasi dan promosi mengenai travel Panon Tour.

II. METODE PENELITIAN

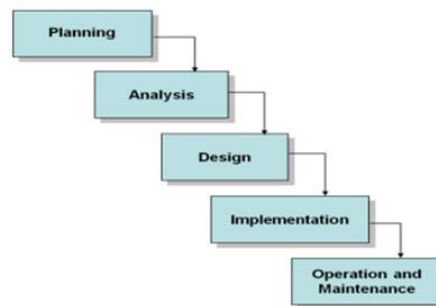
Metode yang digunakan yaitu mengumpulkan dan membandingkan data dari buku dan internet serta wawancara untuk memperoleh informasi terkait dengan penelitian. Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *Software Development Cycle Life* (SDLC) dengan jenis model *waterfall*. Rancangan sistem menggunakan Diagram *Unified Modelling Language* (UML) dan *Prototype*.

Proses perancangan sistem *booking* dilakukan dengan menambah fitur menu di dashboard yang dapat dikelola oleh aktor admin. *Booking* merupakan sebuah proses menyiapkan atau mempersiapkan tempat atau jasa sebelumnya waktunya[9]. Transaksi pembayaran *booking* oleh pelanggan dilakukan melalui transfer dan selanjutnya di validasi oleh admin dan sistem. Alur sistem *booking* ditampilkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur perancangan sistem *booking*

Metode SDLC model *waterfall* yang digunakan merupakan metode yang bercirikan harus menyelesaikan setiap fase sebelum bergerak ke fase selanjutnya secara berurutan[10]. Oleh karena itu proses pengerjaan lebih teratur dan target yang dicapai dipenuhi. Tahapan dari metode SDLC model *waterfall* adalah sebagai berikut[11]:



Gambar 2. Tahap SDLC model *waterfall*

Tahapan SDLC yang dilakukan pada penelitian ini yaitu mulai dari *planning* hingga *implementation*. Tahap *planning* dilakukan dengan memperoleh informasi melalui wawancara, survei langsung dan mencari referensi terkait dari penelitian sebelumnya dan dokumen pendukung. Tahap analisis dilakukan dengan menganalisis permasalahan dan solusi dari data yang telah dikumpulkan sebelumnya. Tahap *design* dilakukan dengan merancang desain sistem dengan membuat alur diagram. Sedangkan tahap implementasi merupakan hasil pengembangan dari rancangan menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, Javascript, PHP dan basis data MySQL. Pelaksanaan *operation and maintenance* memiliki tujuan untuk menguji sistem, memelihara dan memperbaiki kesalahan yang mungkin terjadi[12].

A. Objek Penelitian

Panon Tour and Travel merupakan usaha dalam bidang jasa *Tour Travel* dan *Event Organizer* yang menyediakan berbagai macam acara paket wisata diantaranya *family gathering*, *study tour*, rapat kerja, wisata ziarah dan sewa bus pariwisata. Panon Tour and Travel didirikan pada tanggal 04 September 2013 dibawah naungan Atmaja Group dengan SKU No : Nomor : 517/2315 Des - Srd/ 1x/2021 yang beralamat di Griya Serpong Asri Bougenville Blok P No.17 Suradita, Kec. Cisauk, Tangerang, Banten.

B. Masalah yang Dihadapi

Masalah yang dihadapi pada Panon Tour dan Travel, yaitu:

1. Sistem promosi pada Panen Tour dan Travel masih bersifat manual, yaitu promosi melalui brosur *canvassing* sehingga belum mampu menjangkau konsumen yang berada jauh dari lokasi *travel*.
2. Daya tarik atau minat calon pelanggan tidak maksimal karena terbatasnya informasi yang diperoleh.
3. Proses dari mencari informasi mengenai paket wisata yang ditawarkan Panon Tour hingga pemesanan/*booking* membutuhkan waktu tidak singkat, karena terbatasnya info yang diperoleh pelanggan dan proses pembayaran yang perlu melakukan follow up untuk validasi.

C. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada pada sistem yang berjalan maka diberikan solusi pemecahan masalah yang sekiranya dapat membantu dan berguna untuk Panon Tour,

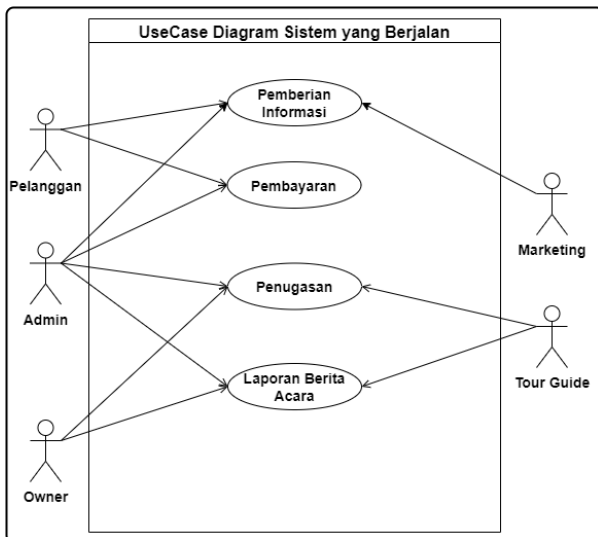
alternatif pemecahan masalah yang diusulkan penulis antara lain:

1. Sistem informasi manual yang saat ini berjalan, ditambah dengan sistem informasi menggunakan media internet (*website*) guna memaksimalkan informasi yang bisa diperoleh konsumen.
2. Pembuatan akun media sosial (*Instagram, Facebook, Youtube*) sebagai media sosialisasi dan dokumentasi yang diharapkan bisa memberikan rasa percaya kepada konsumen yang belum pernah mengikuti trip pada Panon Tour.
3. Menyediakan paket wisata yang lebih mudah diikuti (mengurangi batas minimal 50 orang) agar bisa dibuat open trip bukan hanya pada satu lembaga atau perusahaan.
4. Menyediakan paket wisata minimal 6 orang menggunakan kendaraan minibus sebagai alat transportasi yang digunakan dengan beberapa destinasi tujuan populer di wilayah Banten, Jawa Barat, Jawa Tengah, Yogyakarta dan Jawa Timur.
5. Menawarkan paket wisata *outdoor* ke gunung dengan minimal peserta 6 orang dengan mengutamakan penyediaan minibus sebagai alat transportasi dan bisa ditambah dengan penyewaan perlengkapan pendakian dan *guide* (porter) ketika pendakian.
6. Pembuatan sistem pemesanan/ booking berbasis *web* yang bisa diakses dan digunakan oleh pelanggan dengan dilengkapi cara pemesanan dan pembayaran dengan lengkap.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Analisis Sistem yang Berjalan

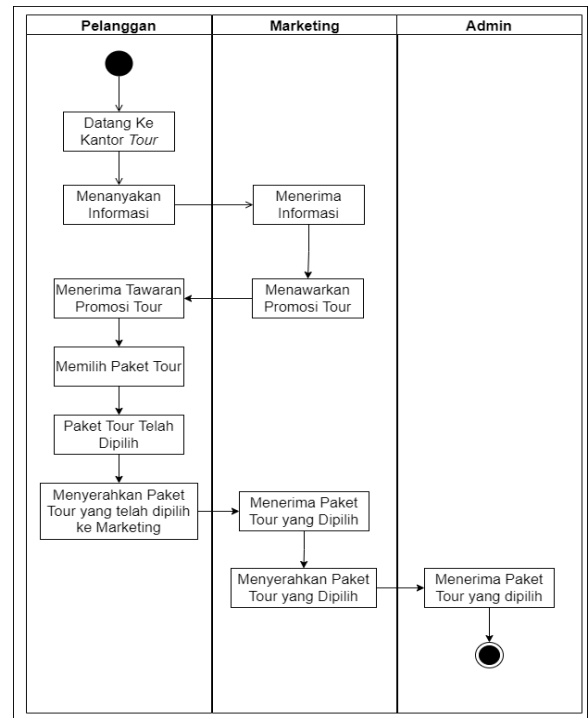
Alur atau skenario dari sistem travel Panon Tour terdiri dari pemberian informasi oleh marketing, pembayaran paket, penugasan berita acara, dan laporan.



Gambar 3. Use case diagram sistem yang berjalan

Penjelasan sistem pemberian informasi oleh marketing yaitu petugas marketing Panon Tour memberikan informasi

paket sesuai kebutuhan pelanggan. Setelah memilih paket yang diinginkan, petugas marketing menyerahkan paket *tour* yang dipilih untuk diserahkan ke Admin untuk dilakukan proses pembayaran. Alur kerja dari urutan proses pada *use case diagram* selanjutnya dimodelkan menjadi *activity diagram* [13]. *Activity diagram* pada tahap pemberian informasi ditampilkan pada gambar berikut.



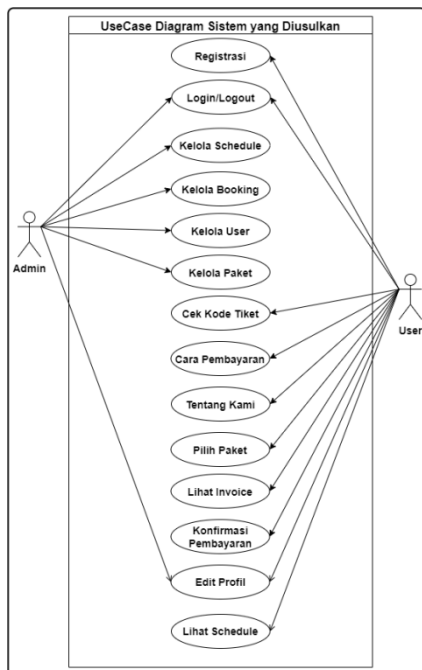
Gambar 4. Activity diagram pemberian informasi

Admin menerima paket tour yang dipilih dari *Marketing*, lalu membuat list harga paket tour wisata sesuai paket yang dipilih. Pelanggan menerima list harga sesuai paket, kemudian membayar paket yang telah dipilih. Admin menghitung uang yang dibayarkan. Jika uang yang dibayar sesuai harga paket yang dipilih, maka admin membuat kwitansi pembayaran. Pelanggan menerima kwitansi pembayaran. Selanjutnya admin membuat berita acara penugasan untuk *Tour Guide*, kemudian menyerahkan berita acara tersebut ke *owner* untuk diminta persetujuan. *Owner* menyetujui berita acara tersebut dan menyerahkan kembali ke Admin. Admin menerima berita acara yang telah disetujui ke *Tour Guide* dan *Tour Guide* telah menerimanya. *Tour Guide* menulis berita acara setelah melakukan pelaksanaan *tour* dan memberikannya ke Admin dan *Owner*. Admin dan *Owner* menerima laporan berita acara tersebut.

#### B. Rancangan Sistem yang Diusulkan

Panon Tour yang sebelumnya masih menggunakan sistem manual, saat ini Panon Tour akan menggunakan sistem informasi berbasis website untuk memudahkan bagi *user* yang berperan sebagai pemesan dan admin yang mengelola *tour* tersebut. Oleh karena itu, berikut ini usulan prosedur yang baru bagi Panon Tour: penulis melakukan merancang sistem yang diusulkan dengan menggunakan *Unified*

Modelling Language (UML) diagram yang terdiri dari 4 (empat) macam diagram, meliputi *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, dan *Class Diagram*.

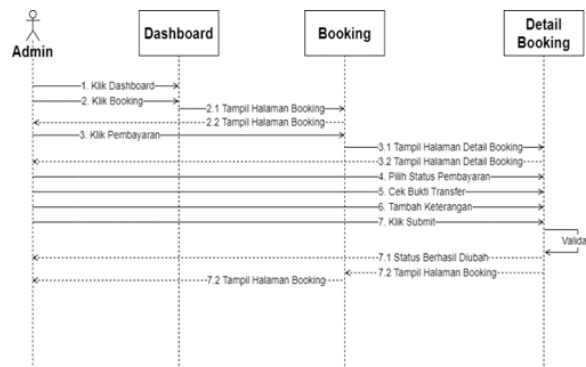


Gambar 5. Use case diagram yang diusulkan

Use case diagram di atas menampilkan interaksi antara aktor dan sistem, dengan admin dan user sebagai aktornya. Use case diagram menampilkan fungsi yang diinginkan dari sebuah sistem bukan dengan “bagaimana” sistem bekerja, melainkan “apa” yang dilakukan sistem[14]. Berdasarkan diagram use case di gambar 5, berikut keterangan di setiap skenario:

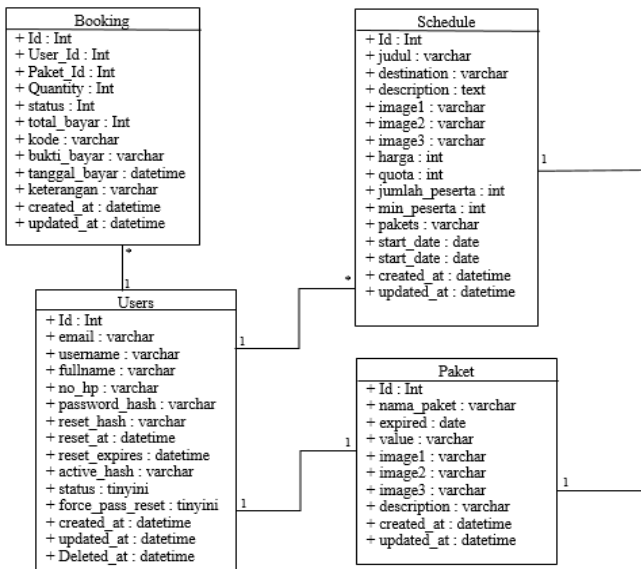
- 1) Nama use case : Registrasi  
Aktor : User  
Deskripsi : Sebagai tempat untuk melakukan akses ke menu utama
- 2) Nama use case : Login/Logout  
Aktor : Admin dan User  
Deskripsi : Melakukan akses Login dan Logout
- 3) Nama use case : Schedule  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Admin mengelola data schedule
- 4) Nama use case : Kelola Booking  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Admin mengelola data booking
- 5) Nama use case : Kelola User  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Admin mengelola data users
- 6) Nama use case : Kelola Paket  
Aktor : Admin  
Deskripsi : Admin mengelola data paket
- 7) Nama use case : Cek Kode Tiket  
Aktor : User  
Deskripsi : User dapat melakukan pengecekan kode pada tiket yang telah di booking
- 8) Nama use case : Cara Pembayaran  
Aktor : User

- Deskripsi : User mengakses menu cara pembayaran
- 9) Nama use case : Tentang Kami  
Aktor : User  
Deskripsi : User memilih menu tentang kami
  - 10) Nama use case : Pilih Paket  
Aktor : User  
Deskripsi : User memilih paket tour yang tersedia
  - 11) Nama use case : Lihat Invoice  
Aktor : User  
Deskripsi : User dapat melihat invoice tour
  - 12) Nama use case : Konfirmasi Pembayaran  
Aktor : User  
Deskripsi : User melakukan transaksi pembayaran
  - 13) Nama use case : Edit Profil  
Aktor : Admin dan User  
Deskripsi : Pengguna melakukan perubahan terhadap data akun
  - 14) Nama use case : Lihat Schedule  
Aktor : User  
Deskripsi : Melihat informasi jadwal tour wisata



Gambar 6. Sequence diagram kelola booking

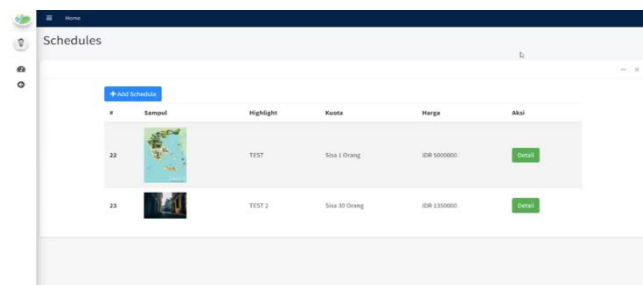
Diagram sekuen menggambarkan tingkah laku suatu objek pada use case dengan menjabarkan lifetime objek dan pesan yang akan diterima dan dikirimkan antar objek. Diagram sekuen juga menggambarkan proses yang dilakukan user terhadap sistem yang dibuat[15]. Diagram sekuen pada skenario kelola booking ditampilkan pada gambar 6.



Gambar 7. Class diagram lihat paket

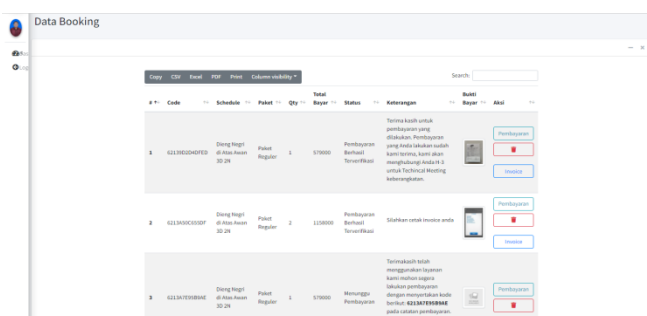
Diagram kelas pada menu lihat paket ditampilkan pada gambar 7. Diagram kelas atau *class diagram* adalah menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode.

- 1) Atribut merupakan komponen variabel yang dimiliki oleh suatu kelas.
- 2) Operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang mempunyai oleh suatu kelas.



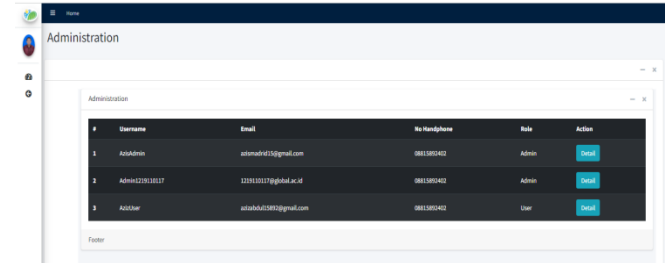
Gambar 8. Tampilan antarmuka *schedule admin*

Gambar 8 di atas adalah rancangan *prototype* tampil *schedule admin*, yang dilengkapi dengan tombol tambah dan tabel *schedule*. Fungsi dari rancangan yang dibuat adalah untuk dapat melihat informasi *schedule* yang ada serta dapat menambahkannya



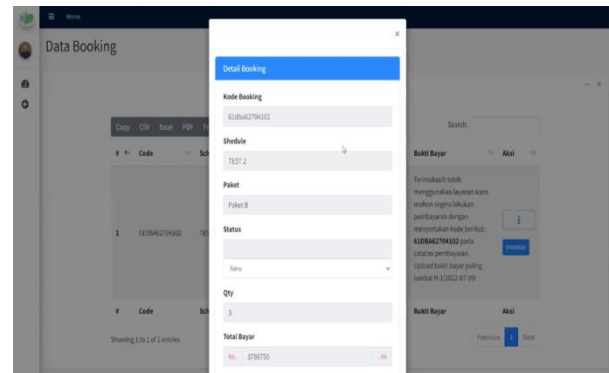
Gambar 9. Tampilan antarmuka *booking admin*

Gambar 9 di atas merupakan rancangan *prototype booking admin* yang berguna untuk memberikan validasi status pembayaran berdasarkan unggahan bukti transfer yang dilakukan oleh *user*. Admin dapat menambahkan keterangan detail *booking* sebagai pesan jika bukti transfer tidak valid maupun valid.



Gambar 10. Tampilan antarmuka halaman *user*

Gambar 10 menampilkan rancangan *prototype* tampil *user*. Fungsi nya untuk menampilkan informasi *user* baik *admin* maupun pemesan.



Gambar 11. Tampilan antarmuka detail *booking user*

Gambar 11 di atas, merupakan rancangan *prototype* detail *booking user* yang berguna untuk menampilkan informasi tentang status transaksi *user*.

#### IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diberikan oleh penulis mengenai sistem informasi promosi dan *booking online* pada Panon Tour adalah :

1. Sistem pemesanan dan promosi pada Panon Tour masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan media *canvassing* serta informasi dari mulut ke mulut untuk pemasaran dan promosinya.
2. Penulis membuat suatu rancangan sistem promosi dan pemesanan berbasis *web* menggunakan metode SDLC dengan model *waterfall* dan *prototype* yang terintegrasi dengan *database*. Harapan penulis dengan pembuatan rancangan tersebut dapat mengubah kebiasaan pihak pengelola dalam mempermudah pelaksanaan dalam melakukan pemesanan/ *booking online* paket *tour* dan pengelolaan promosi Panon Tour
3. Adanya rancangan sistem berbasis *web* membuat admin lebih mudah mempromosikan paket wisata

Panon Tour ke pelanggan yang lebih luas jangkauannya.

Berikut ini saran yang dapat diberikan oleh penulis mengenai sistem informasi *booking online* pada Panono Tour dan Travel agar dapat lebih berkembang untuk waktu kedepannya adalah :

1. Selalu mengembangkan fitur-fitur yang dibutuhkan oleh konsumen yang akan memesan perjalanan di *website* panon tour dan travel.
2. Perlu mengikuti *up to date* yang dibutuhkan oleh konsumen sehingga pelayanan dapat terus ditingkatkan.
3. Sistem informasi berbasis *website* tersebut perlu dilakukan pemeliharaan supaya dapat terus dipergunakan dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Septavia, E. Gunadhi dan R. Kurniawati, "Sistem informasi penyewaan mobil berbasis web di Jasa Karunia Tour and Travel," *Jurnal Algoritma*, vol. 12, no. 2, 2015
- [2] M. Haitsam, E. Hernawati dan W. Wikusama. "Aplikasi Tour & Travel Pt. Haifa Nida Wisata Berbasis Website Modul Pelanggan (Studi Kasus : Pt. Haifa Nida Wisata)", *Jurnal E-Proceeding Of Applied Science*, vol. 7, no.5, 2021.
- [3] A. S. Utama, H. Arifwan dan R. Trinanda, "Perancangan promosi *Asiatour Tour dan Travel* pada media web desain," *Jurnal Dekave (Desain Komunikasi Visual)*, vol. 7, no. 2., 2018.
- [4] D. I. Ricoida, "Perancangan sistem informasi rumah travel tour bagi perusahaan tour dan travel," *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, vol. 8, no. 1, 2017.
- [5] Y. S. Dwanoko, "Implementasi *software development life cycle* (SDLC) dalam penerapan pembangunan aplikasi perangkat lunak," *Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 7, no. 2, 2016.
- [6] T. K. Nasikhin, W. H. N. Putra dan D. Pramono, "Analisis dan perancangan sistem informasi reservasi *Tour and Travel* menggunakan metode OOAD pada Warok Tour and Travel," *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, vol. 3, no. 11, November 2019.
- [7] M. S. Prayugo dan M. Ariandi, "Sistem informasi travel online pada CV. Duta Anugerah Travel di Palembang. Palembang : Universitas Bina Darma," *Jurnal Bina Darma Conference On Computer Science*, vol. 1, no.4, 2020
- [8] H. Fuad, A. Budiman dan D. Kurniasari, "Perancangan sistem informasi pemesanan paket pernikahan berbasis *web study* kasus di *wedding organizer PJ management*," *Jurnal Sisfotek Global*, vol. 8, no. 2, September 2018.
- [9] D. Susanto, "Rancangan *booking service online* pada PT. Sabang Raya Motor Jambi," *Jurnal Akademia*, vol.10, no.1, 2017.
- [10] W. Nugraha, M. Syarif, dan W. S. Dharmawan, "Penerapan metode SDLC *waterfall* dalam sistem informasi inventory barang berbasis desktop," *Jurnal Sistem Informasi Musirawas*, vol. 3, no. 1, Juni 2018
- [11] D. W. Utama, I. G. L. A. R. Putra dan I. P. Satwika, "Rancang bangun sistem informasi pemesanan custom furniture berbasis website," *Jurnal Sains Komputer & Informatika*, vol. 3, no. 1, Maret 2019.
- [12] A. A. Wahid, "Analisis metode *waterfall* untuk pengembangan sisten informasi," *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, vol. 1, no. 1, Oktober 2020.
- [13] T. Abdulghani, L. Jaelani dan M. Ikhsan,"Pembuatan sistem informasi tour & travel berbasis website (studi kasus Marissa Holiday Cianjur)," *Media Jurnal Informatika*, vol. 9, no. 2, Desember 2017.
- [14] A. B. Sofyan, P. Puspitorini dan M. A. Yulianto, "Aplikasi media informasi sekolah berbasis SMS *gateway* dengan metode SDLC (*System Development Life Cycle*)," *Jurnal Sisfotek Global*, vol 6, no. 2, September, 2016.
- [15] H. E. Pratama, E. Tasrif dan A. Hadi, "Sistem informasi penyewaan dan pemesanan tiket bus dan travel kota Padang," *Jurnal Voteknika*, vol. 5, no. 2, Desember 2017.