# SISTEM INFORMASI PARIWISATA ( PAKET *TOUR* KOMPAKH *ADVENTURE* PUTUSSIBAU UTARA KALIMANTAN BARAT KAPUAS HULU BERBASIS *WEB*)

**ARTIKEL**

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer


**Oleh :**

**NATALIA NELLY**

**10512224**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**BANDUNG**


**2017**

## *ABSTRACT*

*KOMPAKH is one of the companies engaged in tour packages and tourism. Where the amount of time required to process the booking confirmation tour packages tourists. This providing a speedy service less and less well to tourists and inhibit the activity of perfomance on Kompakh .*

*to overcome the existing problems the author intends to devise a system of tourism information (package tour Kompakh adventure Putussibau north of West Borneo Kapuas Hulu WEB based) to help expand the network and increaseits. The tool used in system development, namely: Flow Map,Context Diagram, Data Flow Diagrams (DFD), Normalization, EntityRelationship Diagram (ERD), system development method which writer use is a prototype of the reasons this method can establish good communication between the Developer with User.*

*profit with the information system booking tour packages can be the solution of problem in Kompakh and can help improve a good influence on the development and improvement of tourism particularly in the area of Kapuas Hulu district, so that productivity can be done with the optimal marketin*g.



*Keywords : System Website, Tourism, Kapuas hulu, Booking Package Tour*


## I. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kompakh adalah organisasi independen pariwisata di Kapuas Hulu yang berusaha mendorong perkembangan pariwisata yang bertanggung jawab dan berkelanjutan demi keberlangsungan hidup masyarakat dan kemajuan Kapuas Hulu. Kehadiran organisasi ini diharapkan akan membawa dampak positif terhadap pengembangan kepariwisataan di Kapuas Hulu. Kompakh akan berperan sebagai mediator, fasilitator, serta media penghimpun dan penyedia informasi di bidang pariwisata. Kompakh menyediakan fasilitas website untuk mempermudah wisatawan dalam pemesanan paket tour ke Kalimantan barat, Kapuas Hulu.

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, penulis masih banyak menemukan kelemahan dari sistem yang sedang berjalan seperti Dimana konfirmasi pemesanan kepada wisatawan menghabis yang lama sehingga pelayanan kepada wisatawan kurang efektif dan efesien, bukti transaksi pembayaran paket tour yang tidak di upload sehingga memberikan hal – hal yang dapat merugikan bagi pihak kompakh dan pencatatan laporan masih menggunakan microsof office sehingga data rentan hilang ketika terjadi kerusakan PC dan dari segi adminstrasi mengalami kesulitan dalam percarian data laporan pemesanan paket tour. Dengan sistem informasi pemesanan paket tour tersebut, dapat menjadi solusi dari permasalahan di kompakh dan bisa membantu meningkatkan kinerja pada Kompakh terhadap peningkatan pariwisata khususnya di daerah Kabupaten Kapuas Hulu sehingga produktivitas pemasaran bisa dilakukan dengan optimal.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis ingin membangun sistem untuk membantu sistem informasi parwisata. Oleh karena itu penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai kajian dalam skripsi yang berjudul: **"SISTEM INFORMASI PARIWISATA (PAKET TOUR KOMPAKH ADVENTURE PUTUSSIBAU UTARA KALIMANTAN BARAT KAPUAS HULU BERBASIS WEB) ".**

## 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah tersebut penulis mengidentifikasi beberapa masalah dengan tujuan untuk memberikan solusi yang efektif dan efisien diantaranya :

### 1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan diatas, terdapat permasalahan yang dihadapi di Kompakh Kaliamantan Barat Kapuas Hulu, yaitu:

1. Proses Pemesanan paket tour di kompakh tidak efesien karena terlalu banyaknya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan proses konfirmasi pemesanan paket tour kepada wisatawan.
2. Tidak ada fitur upload bukti pemesanan, sehingga adminstrasi mengalami kesulitan dalam pengecekan uang dan hal tersebut dapat merugikan bagi pihak kompakh apabila terdapat kecurang transaksi administrasi dan wisatawan, karena kompakh tidak dapat memonitoring data pemesanan yang masuk.
3. Proses pembuatan laporan wisatawan per-tahun masih menggunakan Microsoft office sehingga data rentan hilang ketika terjadi kerusakan PC dan dari segi adminstrasi mengalami kesulitan dalam percarian data laporan pemesanan paket tour.
4. Tidak adanya sistem monitoring semua transaksi wisatawan dan semua aktifitas adminstrasi di kompakh.

### 1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagaimana menganalisis sistem informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) yang sedang berjalan pada Kompakh.
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) untuk memudahkan adminstrasi dalam proses transaksi kepada wisatawan.
3. Bagaimana menguji Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) untuk mempermudah adminstrasi dalam melakukan konfirmasi pembayaran pemesanan paket tour.
4. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Informasi pada pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) untuk memonitoring semua transaksi yang dilakukan oleh adminstrasi.

## 1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh penulis memiliki maksud dan tujuan. Berikut maksud dan tujuan penelitian yang dilakukan :

### 1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) guna membantu Kompakh Kalimantan Barat Kapuas Hulu dalam membantu proses pemesanan dan tranksaksi pembayaran.

### 1.3.2 Tujuan Penelitian

Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah .

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu) yang sedang berjalan pada Kompakh.
2. Untuk merancang Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) berdasarkan hasil analisis.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) memudahkan administrasi dalam proses konfirmasi pemesanan dan pembayaran.
4. Mengimplementasikan sistem informasi pada Kompakh untuk dapat memonitoring semua transaksi melalui sistem informasi yang direkomendasikan.

## 1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1.4.1 Kegunaan Praktis

Dengan adanya Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memudahkan setiap proses pemesanan dan tranksasi paket tour serta meningkatkan pelayanan kinerja kompakh dalam melakukan setiap proses pemesanan paket tour dan menghubungkan wisatawan yang akan berwisata ke Kalimatan Barat,Kapuas Hulu.

### 1.4.2 Kegunaan Akademis

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Penelitian ini diharapkan berguna bagi ilmu pengetahuan sistem informasi khususnya untuk pemesanan paket tour. Diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi bahan pengkajian dan pengembangan bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia khususnya mahasiswa jurusan Sistem Informasi.

2. Bagi Peneliti Lain
   Hasil dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil penelitian tentang perancangan membangun Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu).serta sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.
3. Bagi Penulis
   Dengan adanya penyusunan laporan mengenai tugas akhir ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman bagi penulis serta dapat memperluas wawasan tentang bagaimana dalam merancang suatu sistem informasi dengan baik.

## 1.5 Batasan Masalah

Masalah yang ada dalam Sistem Informasi Parawisata (Paket Tour Kompakh Adventure Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu Berbasis Web) pada ruang lingkup seperti :

1. Sistem ini hanya memberikan informasi pariwisata kalimantan barat khususnya di kabupaten Kapuas hulu.

2. Kompakh bekerja sama dengan pemerintah Kapuas hulu.
3. Pemesanan dapat dilakukan secara offline dan online lewat sistem informasi website.
4. Administrasi dapat mengkonfirmasi pemesanan dan pembayaran.

## II. Landasan Teori

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilalukan oleh Benny dengan judul "Sistem Informasi Penyediaan Layanan Tour Paket Wisata Berbasis Web Pada Pt. Antacitra Trans" ini adalah sistem informasi yang memberikan informasi mengenai penjualan dan pemasarannya belum memanfatkan *website* sebagai media promosi dan pemesanan secara *online.* Saat ini pemasarannya hanya sebatas melalui dari brosur atau pelanggan yang datang secara langsung kc PT.Antacitra Trans, Sementara pengelolanya berkeinginan memasarkan tiketnya melalui *online*[1].

Penelitian yang dilalukan oleh Nur Laily Kartiningsih dengan judul "aplikasi pemesanan tiket pariwisata di pt. semesta 37 tour and travel berbasis web" bertujuan Untuk membantu sistem pemesanan tiket secara online ini diharapkan PT. Semesta 37 Tour and Travel dapat membantu calon pembeli untuk melakukan pemesanan tiket pariwisata secara online melalui internet di mana saja dan kapan saja sehingga calon pembeli tidak perlu datang langsung ke perusahan dan menghabiskan waktu untuk mengantri[2].

### 2.2 Pengertian Sistem

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan. Organisasi terdiri dari sejumlah sumber daya manusia, material, mesin, uang dan informasi. Sumber daya tersebut bekerja sama menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditentukan oleh pemilik atau manajemen[3].

### 2.3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat diartiakan sebagai suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk dapat mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[5].

### 2.4 Pengertian Internet

*Internet* singkatan dari *Interconnected Network*. Jadi *Internet* adalah kumpulan komputer yang terhubung satu dengan yang lainnya dalam sebuah jaringan global. Komputer yang terhubung dengan internet menjadikan jaringan komputer ini sangat besar karena bersifat global atau seluruh dunia. Peranan internet yang pernting adalah, sebagai Sumber data dan Informasi, sebagai sarana pertukaran data dan Informasi[6].

### 2.5 Pariwisata

Pariwisata menurut Mr. Herman V. Schulard (dalam Yoeti, 1996:114) Pariwisata adalah sejumlah kegiatan terutama yang ada kaitannya dengan perekonomian secara langsung berhubungan dengan masuknya orang- orang asing melalui lalu lintas di suatu negara tertentu, kota dan daerah(13).

## III. Objek Penelitian

## 3.1. Objek Penelitian

Langkah awal dalam melakukan penelitian adalah menentukan objek tempat penelitian, dalam penyusunan skripsi ini penulis melakukan penelitian dengan mengambil objek penelitian pada Kompakh Jl.Kenanga Komp.Ruko PemdaNo.3D Putussibau Kalimantan Barat Kapuas Hulu.

### 3.1.1 Sejarah Singkat Kompakh Kalimantan Barat,Kapuas Hulu

Kabupaten Kapuas Hulu merupakan kabupaten yang memiliki potensi besar dibidang pariwisata. Setidaknya tiga potensi besar yang membuat Kapuas Hulu layak menjadi tujuan wisata yaitu; Potensi Budaya, keanekaragaman budaya, bahasa dan keseharian masyarakat; Alam, hampir lebih separuh wilayah kabupaten ini adalah kawasan hutan hujan tropis, dan di Kalimatan Barat, Kapuas Hulu merupakan satu-satunya kabupaten yang memiliki taman nasional yang sudah dinominasi sebagai ramsar site dan world heritage site; dan Petualangan, Sungai Kapuas yang merupakan sungai terpanjang di Indonesia berasal dari wilayah Kapuas Hulu. Perhuluan Sungai Kapuas menawarkan petualangan yang sangat spesifik.

Seiring adanya perubahan trend pariwisata dewasa ini yang lebih menonjolkan pariwisata yang bertanggung jawab dan konsen terhadap alam dan budaya, serta semakin gencarnya promosi yang dilakukan Kapuas Hulu, maka Kapuas Hulu harus siap untuk menjadi salah satu daerah tujuan wisata (DTW). Mencermati hal tersebut, maka Kapuas Hulu harus melakukan langkah-langkah persiapan dalam segala hal termasuk pengelola dan pengelolaan potensi wisata yang ada. Untuk mendukung hal tersebut, maka pada tanggal 12 Maret 2005 atas prakarsa bersama antara Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Daerah Kapuas Hulu dan WWF Indonesaia- Putussibau, dibentuklah sebuah perkumpulan pariwisata Kapuas Hulu.

Komunitas Pariwisata Kapuas Hulu yang selanjutnya disingkat KOMPAKH adalah perkumpulan independen para insan pariwisata di Kapuas Hulu yang berusaha mendorong perkembangan pariwisata yang bertanggung jawab dan berkelanjutan demi keberlangsungan hidup masyarakat dan kemajuan Kapuas Hulu. Kehadiran komunitas ini diharapkan akan membawa dampak positif terhadap pengembangan kepariwisataan di Kapuas Hulu. Sebagai perkumpulan, Kompakh akan berperan sebagai mediator, fasilitator, serta media penghimpun dan penyedia informasi di bidang pariwisata.

Kompakh juga akan terus mendorong semua pihak untuk mewujudkan ekowisata dengan tata-cara dan mekanime yang mengakomodir semua kepentingan dengan cara mediasi komunikasi, serta terus melakukan advokasi isu-isu pariwisata terhadap masyarakat. Selain itu, KOMPAKH akan terus memacu semangat dan animo masyarakat untuk ikut berperan dalam pengembangan kepariwisataan yang berkelanjutan, taat azas, serta mementingkan peningkatan kapasitas baik didalam komunitas sendiri maupun masyarakat ditempat pengembangan objek wisata.

### 3.1.2 Visi Dan Misi Kompakh Kalimantan Barat,Kapuas Hulu

#### 3.1.2.1 Visi Kompakh

Pembangunan pariwisata bertanggung jawab dengan menekankan peran masyarakat setempat sebagai bagian dari pembangunan ekonomi berbasis pelestarian alam dan budaya di Kabupaten Kapuas Hulu.

### 3.1.2.2 Misi Kompakh

1. Mendorong terciptanya masyarakat sadar wisata, dengan tetap berpegang teguh pada perinsip-perinsip pelestarian budaya, adat dan alam sebagai jati diri Kapuas Hulu;
2. Mendorong dan mengajak semua pihak untuk menciptakan kepariwisataan yang bertanggung jawab dan berkelanjutan;
3. Meningkatkan peran masyarakat dan mutu kegiatan kepariwisataan guna meningkatkan pendapatan masyarakat di lokaasi destinasi yang kemudian berdampak pada pembangunan Kabupaten Kapuas Hulu;
4. Mendorong kebijakan pemerintah daerah dalam membangun pengembangan pariwisata yang bertanggung jawab;
5. Melakukan kegiatan promosi dan pembangunan jaringan guna memperkenalkan potensi kepariwisataan Kapuas Hulu baik di tingkat nasional maupun internasional.

## 3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah tata cara bagaimana suatu penelitian yang akan dilaksanakan, mengenai desain penelitian, jenis dan metode pengumpulan data, metode pendekatan dan pengembangan sistem serta pengujian perangkat lunak. Metode penelitian ini sering dikacaukan dengan prosedur penelitian atau teknik penelitian, hal ini disebabkan karena ketiga hal tersebut saling berhubungan dan sulit dibedakan. Metode penelitian membicarakan mengenai tata cara pelaksanaan penelitian, sedangkan prosedur penelitian membicarakan alat-alat yang digunakan dalam mengukur atau mengumpulkan data penelitian. Dengan demikian, metode penelitian melingkupi prosedur penelitian dan teknik penelitian.

### 3.2.1 Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rencana sistematis sebagai kerangka yang dibuat untuk mencari jawaban atas pertanyaan penelitian. Adapun desain penelitian yang digunakan penulis adalah desain penelitian deskriptif. Metode penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan penulis menerapkan penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskipsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

### 3.2.2 Jenis Dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data yang dilakukan pada penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Dalam pengumpulan data-data yang dibutuhkan, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

1. Penelitian lapangan
   Yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara melakukan peninjauan langsung ke tempat objek penelitian dan memperoleh data primer. Cara – cara memperoleh data primer melalui salah satunya wawancara, penulis mengajukan pertanyaan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu secara tertulis maupun lisan mengenai masalah masalah yang akan diteliti.

#### 3.2.2.1 Sumber Data Primer

Data primer merupakan data yang didapat dari sumber informan pertama yaitu individu atau perseorangan. Dalam memperoleh data primer peneliti melakukan observasi dan wawancara di tempat penelitian.

1. Observasi
   Pengumpulan data data dengan cara terjun secara langsung terhadap objek yang akan diteliti. Hasil observasi ke lapangan secara langsung dalam bentuk catatan tentang situasi dan kejadian.
2. Wawancara
   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan cara dialog kepada narasumber. Tujuan dari wawacara ini adalah untuk mengetahui data-data yang dibutuhkan penulis Kompakh

#### 3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder antara lain disajikan dalam bentuk data-data, tabel-tabel, diagram-diagram, atau mengenai topik penelitian. Data ini digunakan untuk mendukung infomasi primer yang diperoleh baik dari dokumen, maupun dari observasi langsung ke lapangan. Adapun data sekunder yang digunakan yaitu sumber tertulis yang antara lain terdiri dari:

1. Sumber buku, jurnal ilmiah dan internet
   Sumber-sumber tersebut merupakan sumber yang sangat berguna untuk menunjang penelitian penulis, yakni sebagai tinjauan pustaka untuk menganalisis penelitian yang dilakukan.

2. Dokumen
   Mengumpulkan data sekunder dari Kompakh Kalimnatan Barat,Kapuas Hulu melalui dokumen-dokumen yang berkaitan dengan proses penelitian

### 3.2.3 Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan terstruktur. Pada model pendekatan terstruktur akan dikenalkan pada penggunaan alat alat dan teknik teknik untuk mengembangkan sistem yang terstruktur. Teknik terstruktur merupakan pendekatan formal untuk memecahkan masalah masalah dalam aktivitas bisnis menjadi bagian-bagian kecil yang dapat diatur dan berhubungan untuk kemudian dapat disatukan kembali menjadi satu kesatuan yang dapat dipergunakan untuk memecahkan masalah. Tujuan pendekatan terstruktur adalah agar pada akhir pengembangan perangkat lunak dapat memenuhi kebutuhan *user*, dilakukan tepat waktu, tidak melampaui anggaran biaya.

Pendekatan ini dilengkapi dengan alat bantu diagram alir *(flow map*), diagram konteks dan data *flow* diagram sebagai alat bantu perancangan proses. Kamus data, tabel relasi, ERD (*Entity Relationship Diagram*) dan normalisasi sebagai alat bantu perancangan basis data. Perancangan *input*, perancangan *output*, pengkodean, struktur menu dan kebutuhan sistem sebagai alat bantu perancangan perangkat lunak, dan teknik teknik yang dibutuhkan dalam pengembanagan sistem. Sehingga hasil akhir dari sistem yang dikembangkan akan didapatkan sistem yang strukturnya didefinisikan dengan baik dan jelas.

### 3.2.3.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam perancangan system informasi perpustakaan ini adalah Metode prototype.

Prototyping merupakan salah satu metode pengembangan perangat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode prototyping ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.

Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendakinya tanpa menyebutkan secara detail output apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data – data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disisi pengembang kurang memperhatikan efesiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhakan kerjasama yanga baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi–segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses – proses dalam menyelasaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

## IV Hasil Pembahasan

### 4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses dalam menyusun atau membangun sebuah sistem informasi yang baru. Perancangan sistem terdiri dari tujuan perancangan, gambaran umum sistem, perancangan prosedur, dan perancangan basis data untuk menghasilkan sistem informasi yang terpenuhi.

#### 4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Adapun tujuan dari pembangun sistem ini adalah untuk mempermudah wisatatawan dalam melakukan pemesanan, pembayaran paket dan mempermudah administratordalam melayani pemesanan serta konfirmasi pembayaran paket wisata yang dilakukan oleh wisatawan.

#### 4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

Gambaran umum dari Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure ini adalah berbasis website yang bersifat client-server. Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure ini terdiri dari pendaftaran wisatawan, login, pemesanan paket wisata hingga pembayaran paket wisata yang saling terhubung antar administrator dan wisatawan.

#### 4.1.3 Perancangan Prosedur Yang Diusulkan

Tahapan perancangan prosedur adalah tahapan yang terdapat pada Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure, yaitu pendaftaran wisatawan, login, pemesanan paket wisata dan pembayaran paket wisata. Berikut adalah perancangan prosedur yang diusulkan :

1. Prosedur Pendaftaran User Baru yang Diusulkan
    a. User mengisi Form Pendaftaran yang sudah tersedia pada sistem informasi
    b. Setelah User mengisi form pendafatran, kemudian data pendaftaran dikirimkan ke dalam database Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure

c. Jika pendaftaran berhasil, maka akan menampilkan pendaftaran berhasil dan jika pendatftaran gagal, maka wisatawan mengisi kembali form pendaftaran

2. Prosedur Login yang Diusulkan
    a. Wisatawan dan administrator menginputkan username dan password pada menu Login
    b. Jika username dan password benar maka akan masuk ke menu masing-masing hak akses yaitu wisatawan dan administrator. Jika username dan password salah, maka sistem akan menampilkan pesan kesalahan Login.
3. Prosedur Pemesanan Paket Wisata yang Diusulkan
    a. Wisatawan login terlebih dahulu untuk melakukan pemesanan paket wisata.
    b. Setelah login, wisatawan memilih paket wisata yang sudah di sediakan.
    c. Setelah memilih paket wisata, wisatawan memilih jadwal kedatangan pada form yang sudah tersedia, jika sudah memilih jadwal kedatangan maka proses pemesanan telah dikirimkan kepada administrator.
    d. Admin dapat menyetujui atau menolak pemesanan dari wisatawan.
4. Prosedur Pembayaran Paket Wisata yang Diusulkan
    a. Jika pemesanan sudah disetujui, maka wisatawan melakukan pembayaran via transfer.
    b. Jika sudah transfer, maka wisatawan dapat mengirimkan bukti transfer melalui sistem informasi pada menu yang tersedia.
    c. Bukti transaksi akan masuk ke dalam database, dan administrator dapat melihat bukti transaksi yang telah dikirimkan pada menu administrator.
5. Prosedur Laporan Pemesanan Paket Tour
    a. Administrator dapat mengekspor data pemesanan paket tour pada menu pesanan

#### 4.1.1.1 Diagram Konteks

1. Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure

#### 4.1.1.1 Data Flow Diagram

1. Gambar 4.2 DFD Level 1 yang Diusul
2. Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 1 Pendaftaran User Baru
3. Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 2 Login
4. Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 4 Pemesanan
5. Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 5 Pembayaran

### 4.4 Pengujian

Pengujian adalah tahap dimana hasil implementasi sistem sudah selesai dijalankan. Pengujian merupakan tahap penting dalam mencari kelemahan dan kesalahan pada program. Dari hasil pengujian dapat dievaluasi serta setiap aspek kesalahan item perangkat item. Apabila terjadi kesalahan secara fungsionalitas sistem dan terdapat kekurangan, maka program dapat dievaluasi ulang dan diuji lagi sampai perangkat lunak tersebut sesuai dengan fungsionalitas yang dirancang.

### 4.5 Implementasi

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu serta penerapan perangkat lunak yang dibangun. Implementasi terdiri dari implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi basis data, implementasi antarmuka, implementasi installasi program dan penggunaan program.

### 4.5.1 Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak adalah perangkat lunka untuk mendukung sistem operasi dan aplikasi database. Berikut implementasi perangkat lunak pada server dan client :

**Tabel Implementasi Perangkat Lunak Sebagai Server**

| No | Perangkat Lunak | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1. | Sistem Operasi | Mincrosoft Windows 7 |
| 2. | Web Browser | Mozilla Firefox |
| 3. | Web Server | Xampp |
| 4. | DBMS | MySQL |
| 5. | Code Editor | Adobe Dreamweaver |

**Tabel Implementasi Perangkat Lunak Sebagai Client**

| No | Perangkat Lunak | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1. | Sistem Operasi | Mincrosoft Windows 7 |
| 2. | Web Browser | Mozilla Firefox |

### 4.5.2 Implementasi Perangkat Keras

Untuk menjalan Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure, maka dibutuhkan perangkat keras sebagai penunjangnya. Berikut implementasi perangkat keras pada server dan client :

**Tabel Implementasi Perangkat Keras Sebagai Server**

| No | Perangkat Keras | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1. | Processor | Processor dengan kecepatan 1,8 GHz |
| 2. | Video Card | Monitor dengan resolusi 1024x768 |
| 3. | Memori | RAM 1 GB |
| 4. | Hardisk | 250 GB |
| 5. | Piranti Pendukung | Keyboard, Mouse |

**Tabel Implementasi Perangkat Keras Sebagai Client**

| No | Perangkat Keras | Spesifikasi |
|---|---|---|
| 1. | Processor | Processor dengan kecepatan 1,8 GHz |
| 2. | Video Card | Monitor dengan resolusi 1024x768 |
| 3. | Memori | RAM 512 MB |
| 4. | Hardisk | 250 GB |
| 5. | Piranti Pendukung | Keyboard, Mouse |

### 4.5.2 Implementasi Basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan DBMS MySQL. Implementasi basis data dalam Bahasa SQL adalah sebagai berikut :

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `administrator` (
  `id_administrator` int(11) NOT NULL,
  `wisatawanname` varchar(20) NOT NULL,
  `password` varchar(20) NOT NULL,
  `status` varchar(20) NOT NULL,
  `nip` int(11) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `administratorhome` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama_slide` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `slide` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `aktifitas` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `id_kategori` int(11) DEFAULT NULL,
  `nama_aktifitas` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `slug` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `foto_aktifitas` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text,
  `tanggal` varchar(50) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `album` (
  `ida` int(2) NOT NULL,
  `nma` varchar(30) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `bukti` (
  `idf` int(11) NOT NULL,
  `ida` int(2) NOT NULL,
  `namaf` varchar(300) NOT NULL,
  `jumlah` int(100) NOT NULL,
  `tgl` date NOT NULL,
  `date` varchar(40) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `files` (
  `FilesID` int(4) NOT NULL,
  `Name` varchar(100) NOT NULL,
  `FilesName` varchar(100) NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gallery` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama_album` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `nama_foto` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=10 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gambar` (
  `idf` int(3) NOT NULL,
  `ida` int(2) NOT NULL,
  `namaf` varchar(30) NOT NULL,
  `nama` varchar(200) NOT NULL,
  `tgl` date NOT NULL,
  `detail` varchar(1000) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=58 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `harga` (
  `id_harga` int(11) NOT NULL,
  `idf` varchar(11) NOT NULL,
  `nama_paket` varchar(200) NOT NULL,
  `harga` varchar(30) NOT NULL,
  `info` longtext NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `iklan` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `foto` varchar(50) DEFAULT NULL,
```

```
  `fb` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `twitter` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `website` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `tanggal_awal` datetime DEFAULT NULL,
  `tanggal_akhir` datetime DEFAULT NULL,
  `harga` int(11) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `kategori` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama_kategori` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `link` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama_link` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `alamat_url` varchar(100) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=3 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `map` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `lat` varchar(500) DEFAULT NULL,
  `long` varchar(500) DEFAULT NULL,
  `foto` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pesanan` (
  `id_pesan` int(11) NOT NULL,
  `idf` int(11) NOT NULL,
  `waktu` varchar(20) NOT NULL,
  `email` varchar(250) NOT NULL,
  `status` varchar(10) NOT NULL,
  `jadwal` varchar(200) NOT NULL,
  `paket` varchar(20) NOT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `setting` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama_logo` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `slogan` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `telp` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `email` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `alamat` text,
  `copyright` varchar(100) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `social` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `fb` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `twitter` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `google` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `linkedin` varchar(100) DEFAULT NULL,
```

```
  `instagram` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `wa` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `bb` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `path` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `line` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `skype` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `telegram` varchar(50) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `subscribe` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `email` varchar(100) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `testemoni` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `nama` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `company` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `foto` varchar(100) DEFAULT NULL,
  `keterangan` text
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `wisatawan` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `wisatawanname` varchar(30) DEFAULT NULL,
  `password` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `role` enum('Admin','Editor','Author') DEFAULT NULL,
  `nama` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `foto` varchar(50) DEFAULT NULL
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=2 DEFAULT CHARSET=latin1;
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `versi` (
  `id` int(11) NOT NULL,
  `versi` varchar(20) DEFAULT NULL,
  `penambahan` text
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=5 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

### 4.5.4 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka merupakan tampilan-tampilan dari antarmuka pada sistem yang dibangun. Tampilan-tampilan antarmuka terdiri dari tampilan halaman utama, tampilan wisatawan, dan tampilan administrator. Berikut implementasi antar muka pada Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh.

### 4.5.5 Implementasi Installasi Program

Implementasi installasi program adalah bagaimana cara menjalankan Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure dengan terlebih dahulu melakukan instalasi perangkat lunak xampp-win32-5.6.28-0-VC11-installer.exe.

### 4.5.6 Penggunaan Program

Pengguna program adalah bagaimana langkah-langkah dalam menggunakan Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure. Penggunaan program Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure terdiri dari halaman utama, halaman wisatawan, dan halaman administrator.

## V KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dengan menganalisis sistem yang sedang berjalan pada Kompak Kalimantan Barat Kapuas Hulu maka penulis menyimpulkan bagaimana pemecahan masalah yang terjadi sebagai berikut :

1. Dengan diterapkanya sistem informasi kompakh yang diusulkan ini diharapkan dapat mempermudah kinerja administasi dalam proses konformasi pemesan paket tour.
2. Proses transaksi telah di sediakan fasilitas untuk upload bukti transaksi pembayaran untuk wisatawan.
3. Sistem informasi pada kompakh yang di usulkan telah memenuhi fungsi-fungsi yang di harapkan seperti pembuatan laporan wisatawan.

### 5.2. Saran

1. Perlu adanya pengembangan yang lebih baik lagi pada sistem informasi pemesanan paket tour dimana sistem dapat mengelola money changer .
2. Untuk kedepannya diharapkan sistem dapat dikembangkan oleh peneliti lain.

## DAFTAR PUSTAKA


[1] Benny, "*Sistem Informasi Penyediaan Layanan Tour Paket Wisata Berbasis Web Pada Pt. Antacitra Trans*", Program Studi Sistem Informasi, STMIK MDP, Palembang ,2014.

[2] Nur Laily Kartiningsih, "*aplikasi pemesanan tiket pariwisata di pt. semesta 37 tour and travel berbasis web*", Program Studi Sistem Informasi, UMJ, Jakarta,2014.

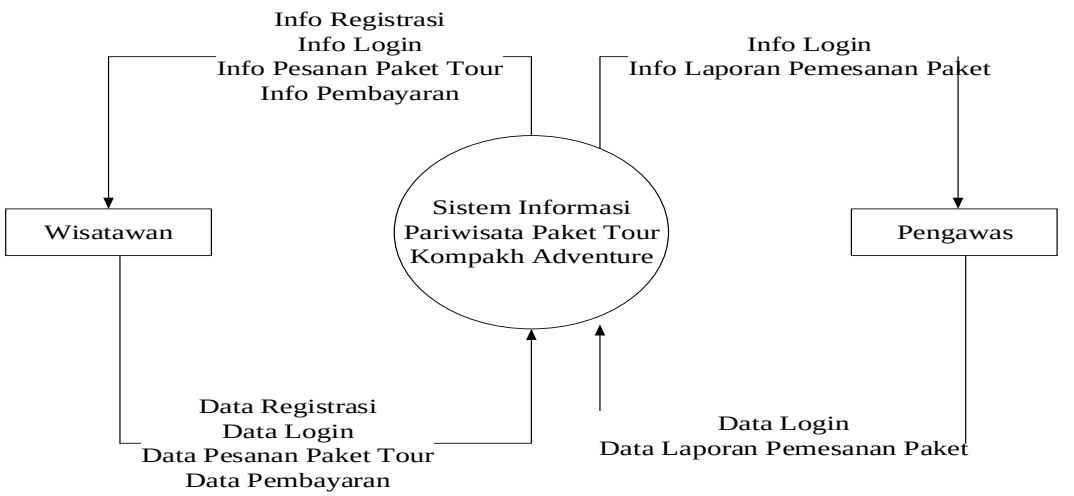
[3] Jogiyanto, "*Analisis dan Desain Sistem Informasi"*, 4th ed, Yogyakarta : Andi Offset, 2010.

[5] Yakub, "*Pengantar Sistem Informasi*", 1th ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012.

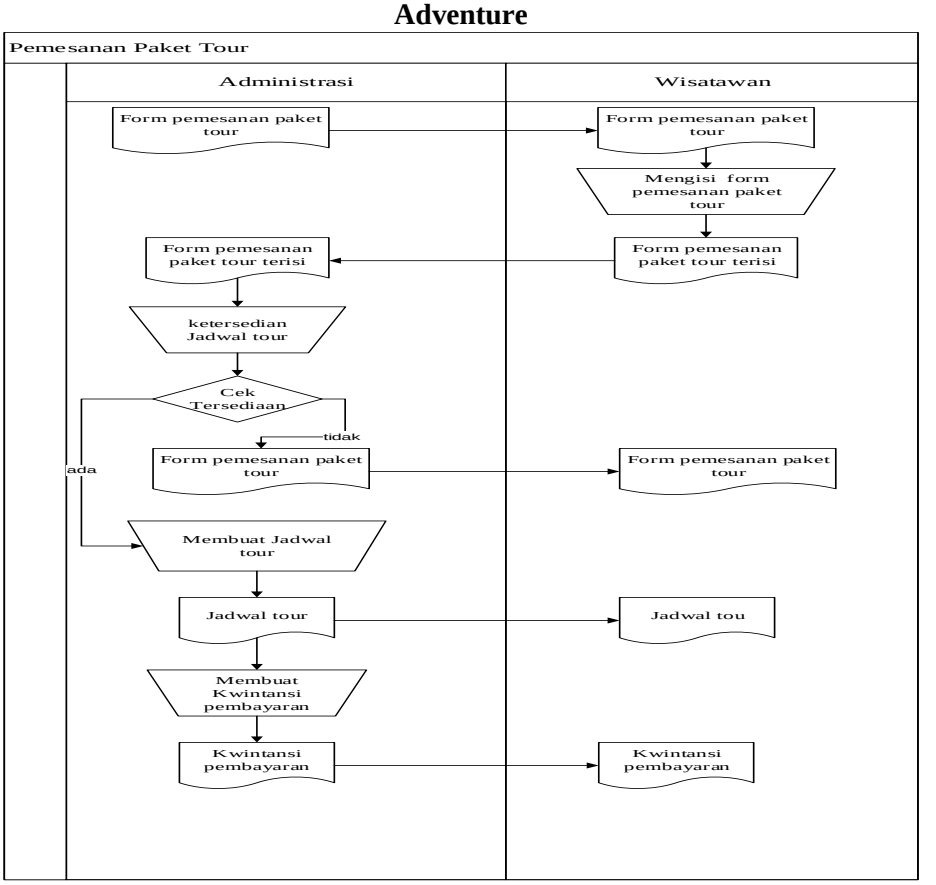
[6] Wajak, (30 september 2016), "Sejarah Internet" [online], 2015, Available: http://www.ibnuwajak.id/2015/10/sejarah-internet-indonesia.html

[13] kuenorotomo,W dan Marguna,SA," Sistem Informasi Manajemen Dalam Organisasi organisasi Fublik "1st ed Yogjakarta : Gajah Mada University Fress,2001.

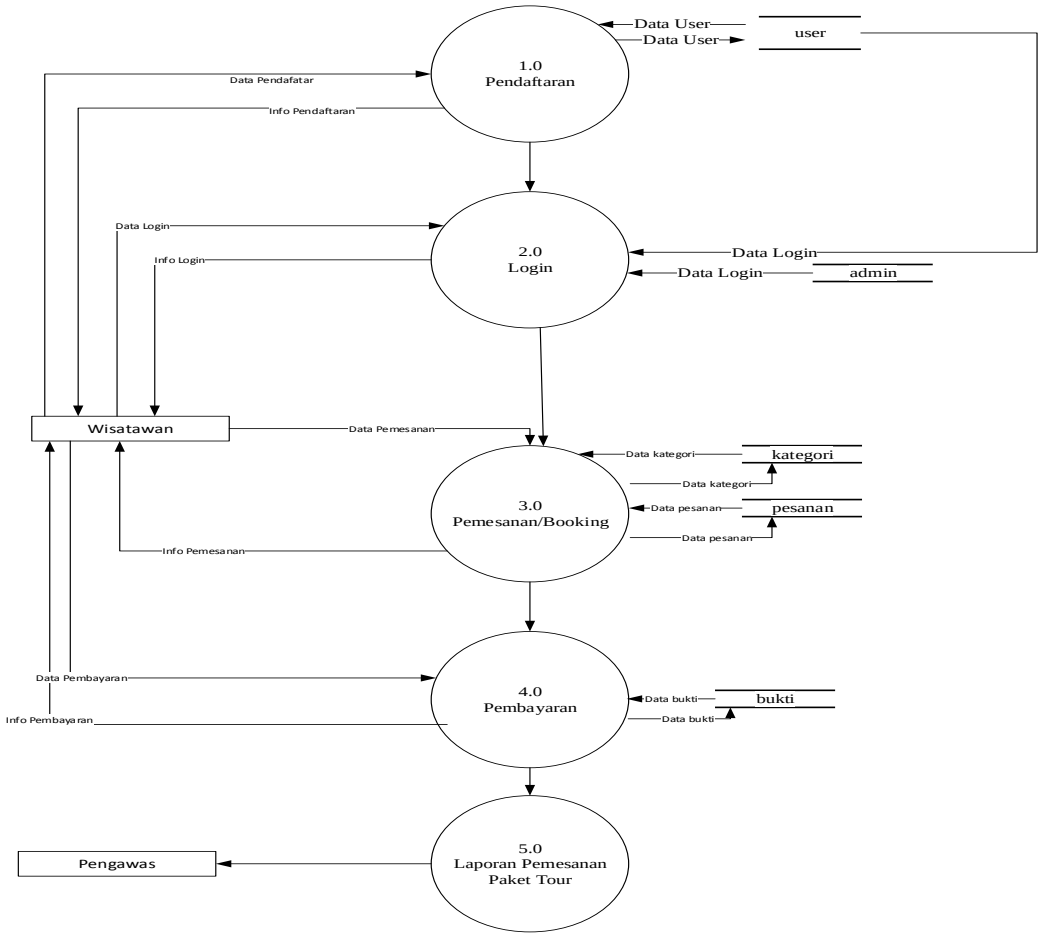
**DAFTAR GAMBAR**



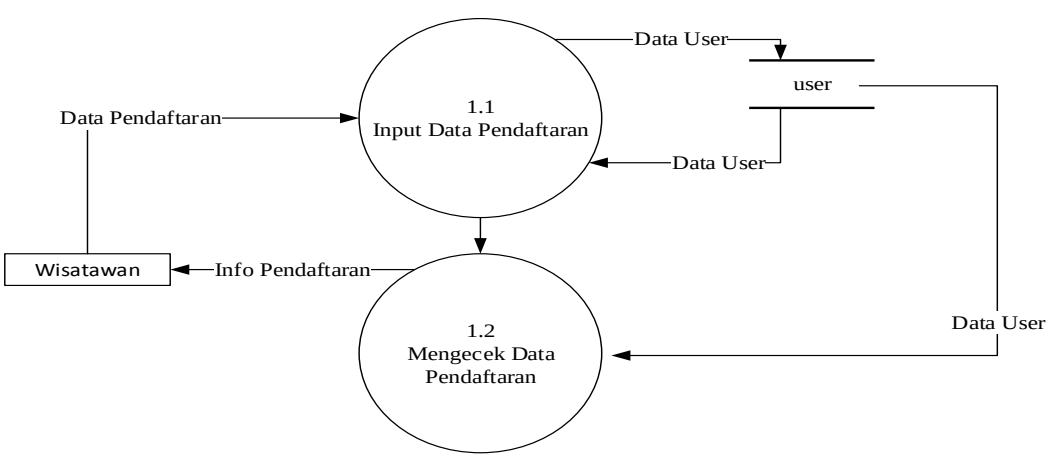

**Gambar 4.1 Diagram Konteks Sistem Informasi Pariwisata Paket Tour Kompakh Adventure**



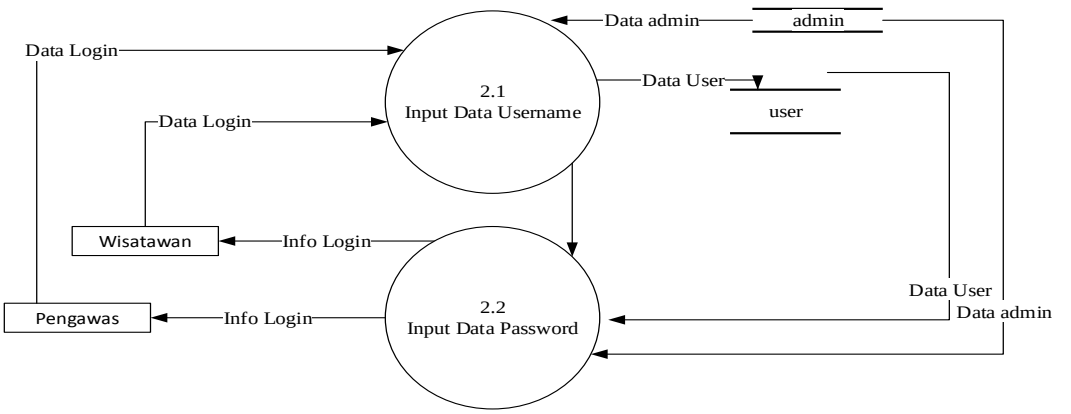

**Gambar 3.3 *Flowmap* Pemesanan Paket Tour Yang Sedang Berjalan**



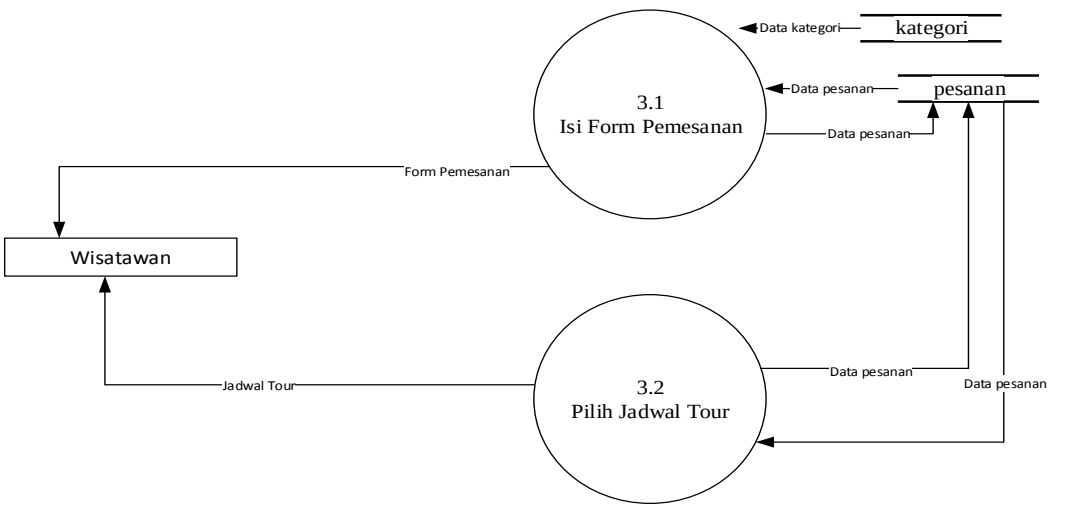

**Gambar 4.2 DFD Level 1 yang Diusul**



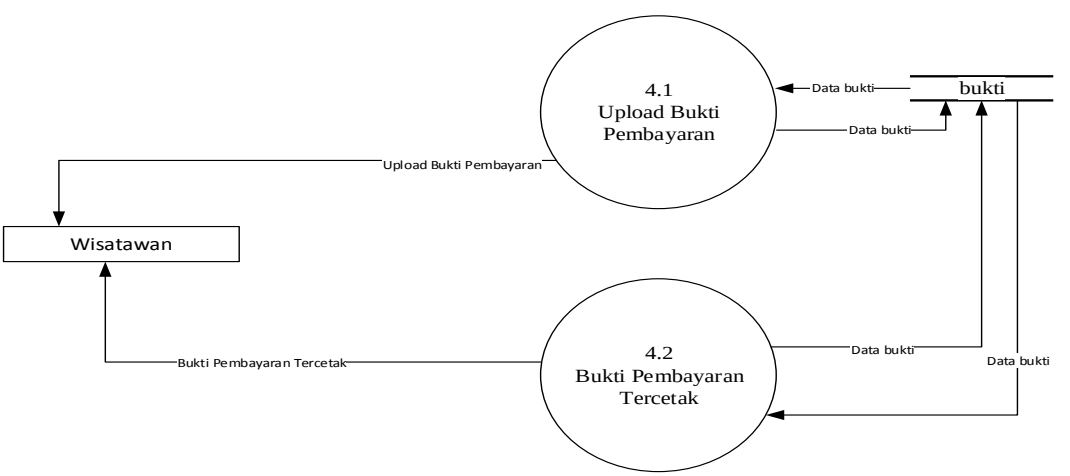

**Gambar 4.3 DFD Level 2 Proses 1 Pendaftaran User Baru**




**Gambar 4.4 DFD Level 2 Proses 2 Login**




**Gambar 4.5 DFD Level 2 Proses 3 Pemesanan**




**Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 4 Pembayaran**

**DAFTAR TABEL**

**Tabel 4.10 Rencana Pengujian**

| Kelas Uji | Butir Uji | Tingkat Pengujian | Jenis Pengujian |
|---|---|---|---|
| Registrasi User | Pengisian data pribadi wisatawan | Sistem | Black Box |
| Login User<br>Login Admin | Pengecekan wisatawanname dan password | Sistem | Black Box |
| Input Data | Data Detail Pemesanan | Sistem | Black Box |
| | Data Paket Wisata | Sistem | Black Box |
| | Data Admin | Sistem | Black Box |
| | Data Album | Sistem | Black Box |
| | Data Harga | Sistem | Black Box |
| | Data Pesanan | Sistem | Black Box |
| | Data Gambar | Sistem | Black Box |
| | Data Bukti | Sistem | Black Box |
| | Data Users | Sistem | Black Box |
| | Data Users Manual | Sistem | Black Box |
| Output | Data Admin | Sistem | Black Box |
| | Data Album | Sistem | Black Box |
| | Data Gambar | Sistem | Black Box |
| | Data Harga | Sistem | Black Box |
| | Data Pesanan | Sistem | Black Box |
| | Data Bukti | Sistem | Black Box |
| | Data User | Sistem | Black Box |
| | Data Users Manual | Sistem | Black Box |

**LAMPIRAN**



UNIKOM
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

PROGRAM STUDI
SISTEM INFORMASI

Bandung, 24 Oktober 2016

Nomor : 1514/Prodi-IS/FTIK/UNIKOM/X/2016
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Penelitian

**Kepada Yth.**
**Direktur Kompakh Kabupaten Kapuas Hulu**
**Jl. Kenanga Komp. Ruko Pemda No. 3D**
**Putussibau 78711 Kalimantan Barat**

Dengan Hormat,

Kami dari **Universitas Komputer Indonesia**, dengan ini mengajukan permohonan kepada Bapak/Ibu untuk dapat kiranya menerima mahasiswa/i kami berikut ini:

| | |
|---|---|
| Nama | : Natalia Nelly |
| Nim | : 10512224 |
| Program Studi / Jenjang | : Sistem Informasi / S1 |
| No. Handphone | : 085720844207 |

Untuk melaksanakan **Penelitian Skripsi** di tempat yang Bapak/Ibu pimpin dengan judul Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kebudayaan Rumah Betang Sungai Utik Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu).

Pelaksanaan **Penelitian Skripsi** mahasiswa/i **Universitas Komputer Indonesia** disesuaikan dengan jadwal yang ditentukan oleh instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Ketua Program Studi Sistem Informasi
**Universitas Komputer Indonesia**

**Citra Novivanari, S.Si, MT**
Nip. 4127.7020.009

Tembusan :
1. Mahasiswa yang bersangkutan
2. Arsip

www.unikom.ac.id



KOMPAKH

**Yth:**
**Ketua Program Studi Sistem Informasi**
**Ibu Citra Novivanari, S. Si, MT**

**Di Tempat**

**Dengan Hormat,**
Yang bertanda tangan di bawah ini :

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | Bona Ventura |
| Jabatan | : | Manager Operasional |

**Menerangkan bahwa,**

| | | |
|---|---|---|
| Nama | : | **Natalia Nelly** |
| No. Mahasiswa | : | 10512224 |

Telah kami Setujui untuk melaksanakan penelitian di organisasi KOMPAKH (Komunitas Pariwisata Kapuas Hulu) dengan permasalahan dan judul :

**Sistem Informasi Pariwisata (Paket Tour Kebudayaan Rumah Betang Sungai Utik Putussibau Utara Kalimantan Barat Kapuas Hulu)**

Demikian surat ini kami sampaikan, dan atas kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

**Putussibau , 9 Januari 2017**
**Hormat Kami,**

KOMPAKH

**Bona Ventura**