

SISTEM RESERVASI AKOMODASI TOUR MENGUNAKAN PAYMENT GATEWAY BERBASIS WEB

I Nyoman Alit Arsana¹⁾ Mochamad Dwiki Ramadhani²⁾

Program Studi Teknik Informatika^{1) 2)},

STMIK STIKOM Indonesia, Denpasar, Bali¹⁾²⁾

alitorsana@stiki-indonesia.ac.id¹⁾ ramadandwiki@gmail.com²⁾

ABSTRACT

CV. Digitama Media is a company engaged in the field of tourism. The company was founded in 2013, led by Mr. Musa Munir. The company is located at Jalan Mirah Delima, West Denpasar, Bali. Constraints that discuss the process of recording a reservation that often occurs reservation problems reserve reservations that are limited to the same reservation at the same date and time. But in a different place. This research discusses to discuss and build a tour package booking information system and payment process by providing electronic payment features. This system is designed and built using the Laravel framework by accessing UML (Unified Modeling Language) to evaluate system modeling. The electronic payment feature in this system is used as a prepaid travel facility that uses internet facilities. Based on the results of testing using black-box testing, all functions run according to the test table scenario. The information system that is built is following the designed functionality.

Keywords: Reservation, E-Payment, UML, Website.

ABSTRAK

CV. Media Digitama merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa akomodasi pariwisata. Perusahaan ini berdiri pada tahun 2013, yang dipimpin oleh Bapak Musa Munir. Perusahaan beralamat di Jalan Mirah Delima Denpasar Barat, Bali. Kendala yang dihadapi yaitu pada proses pencatatan reservasi yang sering mengalami masalah karena adanya pencatatan reservasi yang terpisah menyebabkan jadwal reservasi yang sama di tanggal dan jam yang sama. tetapi di catat di tempat yang berbeda. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi reservasi paket tour serta proses pembayaran dengan menyediakan fitur e-payment. Sistem ini dirancang dan dibangun menggunakan framework Laravel dengan pendekatan UML (Unified Modelling Language) untuk menggambarkan permodelan sistem. Fitur e-payment pada sistem ini digunakan sebagai sarana perantara prmbayaran yang menggunakan fasilitas internet. Berdasarkan hasil dari pengujian menggunakan blackbox testing, semua fungsi berjalan sesuai dengan skenario tabel uji. Sistem informasi yang dibangun sudah berjalan sesuai dengan fungsionalitas yang dirancang..

Kata Kunci : Reservasi, E-Payment, UML, Website.

PENDAHULUAN

Kemudahan memperoleh informasi merupakan suatu hal yang sangat di harapkan bagi semua orang. Hal ini membuat perusahaan berlomba - lomba meningkatkan kualitas pelayanan dengan memanfaatkan Teknologi Informatika. Teknologi Informatika diharapkan dapat membantu para pelaku usaha untuk menjalankan bisnisnya. Seluruh bidang usaha mulai menggunakan teknologi dalam mengembangkan usahanya.

CV. Media Digitama merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa, antara lain : majalah pariwisata, map guide, tour accomodation dan pembuatan web. CV. Media Digitama sedang mengembangkan dalam bidang tour accomodation yaitu pelayanan paket tour di Bali. Tour disini melayani para tamu atau wisatawan asing yang ingin berlibur. Perusahaan ini memberikan beberapa paket tour agar para wisatawan yang datang ke Bali tidak kebingungan untuk mencari destinasi wisata yang ada di Bali. Perusahaan ini didukung dengan adanya karyawan yang bekerja sebagai marketing. Namun perusahaan ini memiliki kendala dalam beberapa hal. pada proses pencatatan reservasi yang sering mengalami masalah karena adanya pencatatan reservasi yang terpisah menyebabkan jadwal reservasi yang sama di tanggal dan jam yang sama. tetapi di catat di tempat yang berbeda. Lalu proses pembayaran sering di keluhkan pelanggan karena perusahaan hanya memiliki satu rekening tujuan pembayaran yang membuat pelanggan terkena biaya transfer.

Payment Gateway adalah gerbang atau medium transaksi yang disediakan oleh sebuah layanan yang bisa memberi otorisasi pemrosesan kartu kredit maupun pembayaran langsung bagi kliennya dalam aktivitas bisnis elektronik atau online. Payment gateway ini bisa mempermudah pebisnis sekaligus kliennya dalam bertransaksi online. Sistem Payment Gateway sangat membantu untuk menjaga perusahaan dari ancaman kerugian akibat telatnya atau tidak dibayarnya barang yang dipesan. Payment Gateway juga dapat melindungi data sensitif dari customer, sehingga customer juga mendapatkan kenyamanan dalam bertransaksi.

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, maka sistem reservasi akomodasi tour akan lebih mudah melakukan transaksi menggunakan payment gateway. Proses reservasi akan memudahkan pelanggan dengan menggunakan website. Pembayaran akan lebih detail dan keamanan dalam bertransaksi tetap terjaga.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut. Maka rumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun sistem reservasi akomodasi *tour* menggunakan *payment gateway* berbasis web.

TINJAUAN PUSTAKA

State of the Art Review

Penelitian yang dilakukan oleh Hendraswara dengan judul Perancangan Pembayaran *Online* Pemesanan Paket Wisata Menggunakan *Payment Gateway* pada aplikasi *Mobile Commerce* Android (Studi Kasus: CV Ambarawa Raya Travel Agent). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan membuat sebuah sistem Pembayaran *Online* Pemesanan Paket Wisata Menggunakan *Payment Gateway* agar dapat memenuhi kebutuhan wisatawan karena mereka bisa mendapatkan informasi atau memesan paket wisata atau hotel melalui aplikasi mobile berbasis android.

Penelitian terdahulu berikutnya dilakukan oleh oleh Tanone dengan judul Aplikasi Pemesanan Bus Pariwisata Menggunakan *Payment Gateway* Berbasis Android studi kasus Bluestar Salatiga. Tujuan dari penelitian ini lebih terfokus pemesanan tiket bus. Penelitian berbasis web ini menggunakan metodologi pengumpulan data wawancara, pengolahan data, penyimpulan hasil serta menggunakan metode prototype yang di dalamnya terdapat pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem dan pengujian sistem.

Sistem

Konsep Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang di tujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai

menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan (Kristanto, 2018, 1-2).

Prinsip sistem dapat dikelompokkan menjadi dua, yakni sistem terbuka dan sistem tertutup. Sistem terbuka adalah sistem yang dihubungkan dengan lingkungannya melalui arus sumber daya.

Pengertian Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama – sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu (Fatansyah 2012,11).

Menurut Sutabri (2012,6) suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama – sama untuk mencapai tujuan tertentu

Pengertian Subsystem

Menurut Norman L. Enger mengatakan dalam bukunya bahwa subsystem adalah serangkaian kegiatan yang dapat ditentukan identitasnya yang berhubungan dalam suatu sistem. Sedangkan Gordon B. Davis dalam bukunya mengatakan bahwa sistem terbagi atas beberapa faktor atau unsur ke dalam beberapa subsystem. Batasan dan penghubung atau *interface* di dalam suatu sistem ditelaah secara cermat untuk menjamin bahwa hubungan antar subsystem didefinisikan secara jelas dan bahwa jumlah semua subsystem merupakan keseluruhan sistem (Sutabri 2012,10).

Informasi

Pengertian Informasi

Informasi adalah data yang telah di klasifikasikan atau di olah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi akan mengolah data menjadi informasi atau mengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi yang menerimanya. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan. Keputusan dapat berkisar dari keputusan berulang sederhana sampai keputusan strategis jangka panjang. Nilai

informasi dilukiskan paling berarti dalam konteks pengambilan keputusan. (Sutabri, 2012).

Sedangkan menurut Kusri (2007, 4) Informasi merupakan hasil olahan data, dimana data tersebut sudah diproses dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk mengambil keputusan. Informasi juga diartikan sebagai himpunan dari data yang relevan dengan satu atau beberapa orang dalam satu waktu.

Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem informasi dapat didefinisikan secara teknis sebagai satuan komponen yang saling berhubungan yang mengumpulkan (atau mendapatkan kembali), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan kendali dalam suatu organisasi. Sebagai tambahan terhadap pendukung pengambilan keputusan, koordinasi, dan kendali, sistem informasi dapat juga membantu para manajer dan karyawan untuk meneliti permasalahan, memvisualisasikan pokok-pokok yang kompleks, dan menciptakan produk – produk baru (C.Laudon dan P.Laudon 2005, 10)

Menurut Sutabri (2012,38) Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan laporan – laporan yang diperlukan oleh pihak luar tertentu.

Pengertian Pariwisata

Menurut Yoeti dalam Anindita (2015), Pariwisata adalah suatu aktivitas manusia yang dilakukan secara sadar yang mendapat pelayanan secara bergantian diantara orang-orang dalam suatu negara itu sendiri atau diluar negeri, meliputi pendiaman orang-orang dari daerah lain untuk sementara waktu mencari kepuasan yang beraneka ragam dan berbeda dengan apa yang dialaminya, dimana ia memperoleh pekerjaan tetap.

Pengertian Akomodasi

Akomodasi dalam pariwisata yaitu segala sesuatu di sediakan untuk memenuhi

kebutuhan seorang ketika berwisata. Akomodasi bisa berupa tempat dimana seorang wisatawan bisa beristirahat. Pada umumnya jika kita berwisata menggunakan agen *travel*, maka akomodasi adalah sebuah tempat penginapan yang disediakan oleh penyedia jasa ketika anda dalam perjalanan atau berlibur (Munavizt, 2009).

Pengertian Reservasi

Reservasi dalam pengertian umum adalah suatu perjanjian pemesanan tempat antar 2 pihak atau lebih, perjanjian atau pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya pada waktu atau periode tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Pengertian reservasi tidak dapat dilepaskan dari fungsi dan tugas dari *reservation department* itu sendiri yaitu, penyediaan tempat maupun fasilitas sebelum *customer* datang (Edwin, 2000).

Pengertian Transaksi

Menurut Mursyidi (2010, 39), Transaksi adalah kejadian yang terjadi dalam dunia bisnis tidak hanya jual beli pembayaran dan penerimaan uang namun juga akibat adanya kehilangan kebakaran, arus dan juga peristiwa lain yang dapat dinilai dengan uang.

Pengertian Payment Gateway

Payment Gateway adalah salah satu cara untuk memproses transaksi elektronik. *Payment Gateway* menyediakan alat-alat untuk memproses pembayaran antara *customer*, *business* dan *banks*. *Payment gateway* bagian dari suatu transaksi antar *customer*, *business*, dan lembaga-lembaga perbankan yang keduanya digunakan. *Payment Gateway* digunakan untuk memfasilitasi transaksi elektronik (Damanik, 2012).

Analisis Sistem

Pengertian Analisis Sistem

Menurut Kusriani (2007, 39) Tahapan analisis sistem dimulai karena adanya permintaan terhadap sistem baru. Permintaan bisa datang dari seorang manajer diluar departemen sistem informasi atau dari pihak eksekutif yang melihat adanya masalah atau

menemukan adanya peluang baru. Namun adakalanya inisiatif pengembangan sistem baru berasal dari bagian yang bertanggung jawab terhadap pengembangan sistem informasi, yang dimaksud mengembangkan sistem yang sudah ada atau mengatasi masalah – masalah yang belum tertangani. Tujuan Utama dari analisis sistem adalah menentukan hal – hal secara detail yang akan dikerjakan oleh sistem yang akan diusulkan.

Menentukan Kebutuhan Informasi

Tugas analisis sistem yang dapat dikatakan paling menantang adalah mendefinisikan kebutuhan – kebutuhan informasi yang spesifik yang harus dipenuhi oleh solusi sistem yang dipilih. Pada tingkat paling dasar, kebutuhan informasi (*information requirement*) dari sistem baru meliputi identifikasi siapa yang membutuhkan informasi, apa, dimana, kapan dan bagaimana caranya. Analisis permintaan mendefinisikan dengan cermat sasaran-sasaran dari sistem yang baru atau yang telah dimodifikasi dan mengembangkan penjelasan terperinci dari fungsi yang harus dijalankan oleh sistem yang baru. Kesalahan analisis kebutuhan adalah penyebab utama kegagalan sistem dan tingginya biaya pengembangan sistem. Sistem yang dirancang di sekitar sejumlah kebutuhan yang salah akan tidak bermanfaat dan harus dibuang karena kinerja yang buruk, atau harus dimodifikasi besar-besaran. Beberapa masalah tidak membutuhkan solusi sistem informasi tetapi membutuhkan penyesuaian dalam manajemen, pelatihan tambahan, atau perbaikan prosedur organisasional yang sudah ada. Jika masalahnya berkaitan dengan informasi, analisis sistem mungkin masih diperlukan untuk mendiagnosis masalahnya dan mendapatkan solusinya. (C.Laudon dan P.Laudon 2005, 209).

Pengertian Perancangan Sistem

Analisis sistem menggambarkan apa yang harus dilaksanakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan informasi, dan perancangan sistem (*system design*) memperlihatkan bagaimana sistem tersebut

akan memenuhi sasaran ini. Perancangan sistem informasi adalah keseluruhan rencana atau model untuk sistem tersebut. Seperti cetak biru dari sebuah bangunan atau rumah, ini terdiri atas semua spesifikasi yang memberikan bentuk dan struktur sistem tersebut. Perancangan sistem menjelaskan spesifikasi sistem yang akan melakukan fungsi – fungsi yang diidentifikasi pada saat analisis sistem. Spesifikasi ini harus menangani semua komponen manajerial, organisasional, dan teknologi dari solusi sistemnya. (C.Laudon dan P.Laudon 2005, 210).

Data Primer

Menurut Situmorang (2010, 2) data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh perorang atau suatu organisasi secara langsung dari objek yang diteliti dan untuk kepentingan studi yang bersangkutan yang dapat berupa *interview* dan observasi.

Menurut (Yulianto dkk., 2018, 37), data primer adalah data yang diperoleh dengan *survey* lapangan yang menggunakan semua metode pengumpulan data *original*.

Data Sekunder

Menurut Situmorang (2010, 2), data sekunder adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan dan disatukan oleh studi sebelumnya atau yang diterbitkan oleh berbagai instansi lain.

Menurut (Yulianto dkk., 2018, 37), data sekunder adalah data yang dikumpulkan tidak hanya untuk keperluan suatu riset tertentu saja.

Wawancara

Menurut Supriyo (2015, 42), wawancara adalah teknik memperoleh informasi secara langsung melalui permintaan keterangan-keterangan kepada pihak pertama yang dipandang dapat memberikan keterangan atau jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan.

Menurut (Faelasofi dkk, 2015, 129), wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara bisa dilakukan dengan tatap muka langsung, melalui *teleconference* atau telepon.

Observasi

Menurut (Supriyo, 2015, 42), observasi merupakan metode yang digunakan oleh penulis yang melakukan pengamatan pencatatan langsung secara sistematis terhadap masalah fenomena yang diteliti.

Menurut Masykur (2015, 2), observasi adalah cara atau teknik yang dipergunakan dalam pengumpulan berdasarkan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang hendak diteliti.

Dokumentasi

Menurut Masykur (2015, 2), dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan apa yang peneliti ketahui baik itu dari hasil wawancara maupun dari hasil observasi.

Menurut Dimiyati (2013, 100), dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau *variabel* yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, koran, majalah, prasasti, *notulen* rapat, leger nilai, agenda dan lain-lain.

Berdasarkan dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mendokumentasikan teknik pengumpulan data penelitian mengenai hal-hal atau *variabel* yang berupa catatan, transkrip, buku, dll.

Model Sistem

Menurut Sutabri (2012, 116) Analisis terstruktur merupakan suatu metode analisis dengan menggunakan alat/sarana (*tool*) dimana sarana tersebut digunakan untuk membuat spesifikasi sistem yang terstruktur. Adapun *tool* sistem yang akan dijelaskan sebagai model sistem yang akan dirancang adalah sebagai berikut.

Unified Modelling Language (UML)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 140) Bahasa pemrograman berorientasi objek yang pertama di kembangkan dikenal dengan nama Simula-67 yang di kembangkan pada tahun 1967 menggambarkan atau membuat model sistem. Karena banyaknya metodologi-

metodologi yang berkembang pesat saat itu, maka muncullah ide untuk membuat sebuah bahasa yang dapat dimengerti semua orang. Usaha penyatuan ini banyak mengambil dari metodologi-metodologi yang berkembang saat itu. Secara fisik, UML adalah sekumpulan spesifikasi yang dikeluarkan oleh OMG, UML terbaru adalah UML 2.3 yang terdiri dari 4 macam spesifikasi, yaitu *Diagram Interchange Specification*, *UML Infrastructure*, *UML Superstructure*, dan *Object Constraint Language (OCL)*.

Class Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 141) diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan di dalam diagram kelas agar antara dokumentasi perancangan dan perangkat lunak sinkron. Susunan struktur kelas yang baik pada diagram kelas sebaiknya memiliki jenis-jenis kelas berikut :

1. Kelas main
2. Kelas yang menangani tampilan sistem (*view*)
3. Kelas yang diambil dari pendefinisian *use case (controller)*
4. Kelas yang diambil dari pendefinisian data (model)

Use Case Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 155) *Use case* atau diagram *use case* merupakan permodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

Activity Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 161), Diagram aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau

proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Sequence Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 165), diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*.

Website

Menurut Ginanjar (2014, 5), *website* adalah rangkaian atau sejumlah halaman di *internet* yang memiliki topik saling terkait untuk mempresentasikan suatu informasi. *Website* merupakan miniature dan representasi dari perorangan, lembaga, organisasi, ataupun perusahaan yang *bersangkutan*. *Website* memberikan informasi, gambaran, serta visualisasi orang atau lembaga yang membuatnya. *Website* bisa dibuat dengan tujuan apa saja, tergantung pemilikinya.

Pengujian Kotak Hitam (Black Box Testing)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2018, 275), *Black Box Testing* (pengujian kotak hitam) yaitu pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

ANALISIS DAN PERANCANGAN

Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan oleh penulis dalam menyusun laporan tugas akhir yaitu sebagai berikut :

Pengumpulan Data Primer

Adapun pengumpulan data primer yang dibutuhkan penulis sebagai berikut :

1. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan oleh peneliti dengan narasumber Bapak Musa yaitu selaku Pimpinan di CV. Media Digitama. Dari hasil wawancara tersebut peneliti mendapat informasi tentang kendala masalah, data yang dibutuhkan pada sistem yang dibangun, dan laporan yang dibutuhkan.

2. Metode Observasi

Pada tahap ini penulis melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berjalan di CV. Media Digitama seperti proses transaksi pembayaran dan proses pemesanan paket.

Pengumpulan Data Sekunder

Adapun pengumpulan data sekunder yang dibutuhkan penulis sebagai berikut :

1. Metode Dokumentasi

Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan melihat beberapa dokumen-dokumen yang terkait dengan *payment gateway* reservasi *tour*.

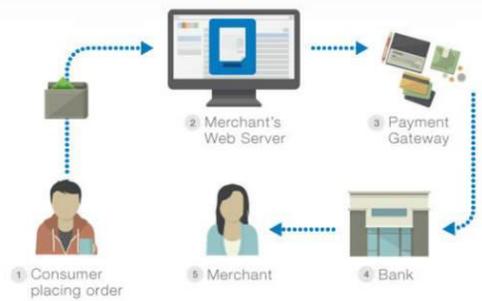
2. Metode Studi Kepustakaan

Adapun buku yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku yang membahas tentang perancangan sistem informasi, analisis sistem, serta buku buku yang membahas tentang permasalahan transaksi *payment gateway*.

Gambaran Umum Sistem

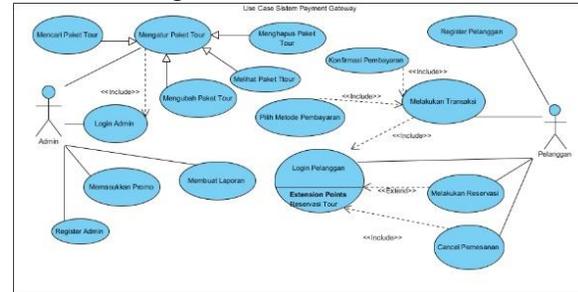
Gambaran umum pada sistem reservasi *tour* dengan *payment gateway* diawali dengan *user* melakukan proses pemesanan di *web merchant* tersebut. Setelah proses pemesanan maka akan diarahkan ke dalam halaman *payment gateway*. Disini *user* bisa memilih metode pembayaran dan melakukan transaksi. Nantinya data pesanan *user* akan di kirim ke bank atau metode pembayaran terkait. Setelah *user* menyelesaikan transaksi, pihak *merchant* akan menerima transaksi

tersebut dan mengirimkan notifikasi ke *email user*.



Gambar 1. Gambaran Umum Sistem *Payment Gateway*

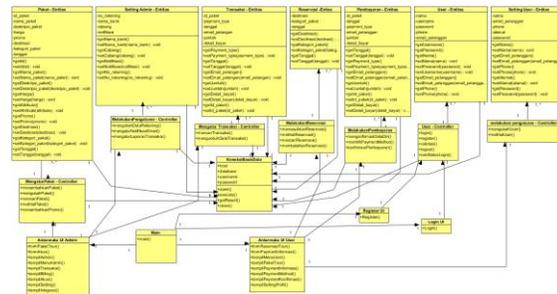
Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

Pada *use case diagram* tersebut terdapat dua buah aktor yaitu *user* dan *admin*, dimana *user* berperan dalam melakukan *register*, *login*, *setting user*, melakukan reservasi, melakukan pembayaran dan memilih metode pembayaran. Sedangkan *admin* berperan dalam melakukan *register* dan *login* ke website admin, mengatur paket *tour*, *setting admin*

Class Diagram

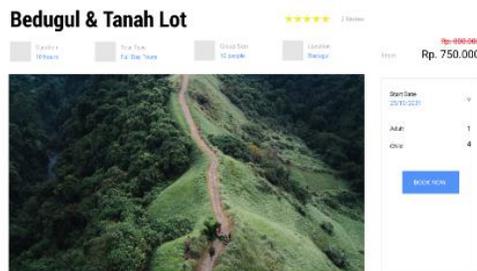


Gambar 3. Class Diagram

Pada *class diagram* tersebut terdapat dua buah antarmuka yaitu untuk halaman *user* dan *admin* yang memiliki masing-masing operasi. Lalu terdapat empat buah *controller* yaitu mengatur paket, *setting admin*, melakukan reservasi, melakukan pembayaran dan *user controller*. Selanjutnya terdapat enam buah entitas yaitu, entitas paket, *setting (admin)*, transaksi (*admin*), reservasi, pembayaran dan *user*.

IMPLEMENTASI SISTEM Tampilan Sistem

Berikut ini adalah implementasi antarmuka dari Sistem Reservasi Akomodasi Tour pada CV. Media Digitama.



Gambar 4. Tampilan Detail Tour

Gambar 4 merupakan tampilan promo user, dimana ketika kita memilih slider promo di halaman utama, maka ketika di pilih akan masuk ke halaman promo ini. Disini berisi promo yang sudah disediakan dan bisa langsung melakukan proses pemesanan.

Booking Submission		Your Booking	
First Name *	Last Name *	Bedugul & Tanah Lot Tour (North Bali Tour) WUC3P-12345678901234567890	
First Name	Last Name	Start Date:	03/10/2019
Email *	Phone *	Duration:	03 hours
admin@medigitama.com	081234567890	Adult:	1
Address line 1	Address line 2	Adult 1* Rp1000	Rp1000
Address line 1	Address line 2	Total:	Rp1.000
City	State/Province/Region		
Your City	State/Province/Region		
ZIP code/Postal code	Country		
0812345678901234567890	Indonesia		
Special Requirements			
Special Requirements			

Gambar 5. Tampilan Payment Informasi

Gambar 5 merupakan tampilan *payment* informasi. Pada halaman ini, pelanggan mengisi data reservasi yang tersedia. Pada tahap ini pelanggan wajib mengisi data nama, *email* dan nomor telepon

Select Payment Method

Offline Payment

Stripe

Name on the Card	Card Name
Card Number	0000 0000 0000 0000
Expiry Month	MM
Expiry Year	YYYY
CVV	CVV

I have read and accept the terms and conditions

Submit

Gambar 6. Tampilan Halaman Transaksi

Pada Gambar 6 halaman memilih metode pembayaran dalam transaksi. Disini tersedia 2 metode yaitu pembayaran yaitu *offline payment* dan menggunakan metode *payment gateway*. *Payment Gateway* yang digunakan disini yaitu Stripe. Pelanggan wajib mengisi *card name*, *card number*, *expiry month*, *expiry year* dan *cvv*



Gambar 7. User Interface Halaman Payment Sukses

Pada Gambar 7 berisi tampilan ketika sukses melakukan pembayaran menggunakan *payment gateway*. Pada halaman ini berisi keterangan seperti nomor reservasi, tanggal reservasi dan metode pembayaran yang digunakan

SIMPULAN

Sistem *reservasi tour* pada CV. Media Digitam dirancang dari tahapan pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dokumentasi dan studi pustaka. Setelah data tersebut terkumpul dilakukan analisis terhadap sistem yang berjalan di perusahaan dengan *use case diagram* dan sistem yang dijabarkan dengan *activity diagram* dan *sequence diagram*. Kemudian dilakukan perancangan sistem dengan pemodelan terstruktur yang dilakukan di *class diagram*. Dirancang sebuah desain *user interface* untuk desain tampilan program.

Sesuai dengan perancangan sistem, sistem dibangun berbasis *website* dengan menggunakan Bahasa pemrograman *php* dengan *framework laravel dan MySQL* untuk menyimpan data. Dalam pengujian fungsional sistem penulis menggunakan *Black box testing*. Sistem informasi reservasi paket *tour* yang dibangun berbasis *web* yang mampu menampilkan informasi terkait paket *tour* kepada pelanggan dan menyajikan informasi serta laporan pemesanan dan statistik pemesanan yang sudah pernah dilakukan. Pengujian dilakukan menggunakan metode *blackbox* dengan 20 skenario, maka pada sistem informasi *reservasi* akomodasi *tour* menunjukkan bahwa sistem dapat berfungsi sesuai dengan hasil yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Rusdian, Moch. Irfan, 2014. Sistem Informasi Manajemen. (Beni Ahmad Saebani, Ed.). Bandung: CV Pustaka Setia.
- [2] Anhar 2010. PHP & Mysql secara Otodidak. Jakarta: PT TransMedia.
- [3] Awan 2017. Konsep dan Implementasi Pemrograman Laravel 5. Yogyakarta: Lokomedia.
- [4] C.Laudon, K., dan P.Laudon, J. 2005. Sistem Informasi Manajemen, Edisi 8. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [5] Damanik 2012. Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Online Menggunakan Payment Gateway, *13*, 66.
- [6] Dimiyati 2013. Belajar & Pembelajaran. Rineka Cipta.
- [7] Fathansyah 2018. Basis Data. Bandung: Informatika Bandung.
- [8] Ginanjar 2014. Rahasia Membangun Website Toko Online Berpenghasilan Jutaan Rupiah. Bandung: Iffahmedia.
- [9] Kristanto, A. 2018. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya (Edisi Revisi), Revisi. Yogyakarta: Gava Media.
- [10] Kusri 2007. Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan. (S. Suyantoro, Ed.). Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [11] Mursyidi 2010. Akuntansi Dasar. Ghalia Indonesia.
- [12] Rosa, Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Informatik.
- [13] Sutabri, T. 2012. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- [14] Tulangow, B. M. 2011. Sistem Ujian Berbasis Web. Teknologi dan Informatika (TEKNOMATIKA), 37.
- [15] Hendraswara, A. F. 2016. Perancangan Pemesanan Paket Wisata dengan Pembayaran Online Menggunakan Payment Gateway pada aplikasi Android (Studi Kasus: CV Ambarawa Raya Travel Agent). Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.