

## **APLIKASI *TOUR & TRAVEL* PT. HAIFA NIDA WISATA BERBASIS *WEBSITE* MODUL PELANGGAN (STUDI KASUS : PT. HAIFA NIDA WISATA)**

### ***TOUR & TRAVEL APPLICATION PT. HAIFA NIDA WISATA BASED ON WEBSITE CUSTOMER MODULE (CASE STUDY : PT. HAIFA NIDA WISATA)***

Muhammad Haitsam<sup>1</sup>, Elis Hernawati<sup>2</sup>, Wawa Wikusna<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Telkom, Bandung

mhaitsam@student.telkomuniversity.ac.id<sup>1</sup>, elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>2</sup>,  
wawa\_wikusna@tass.telkomuniversity.ac.id<sup>3</sup>

---

#### **Abstrak**

PT. Haifa Nida Wisata adalah perusahaan penyedia jasa perjalanan wisata religi, yaitu haji dan Umroh yang didirikan pada tahun 2007. Proses pendaftaran bagi pelanggan PT. Haifa Nida Wisata yang ingin registrasi umroh hanya dapat dilakukan di kantor atau melalui agen perusahaan. Namun beberapa agen perusahaan melakukan kecurangan seperti menunda pembayaran, membawa kabur sejumlah uang dan lain- lain. Hal tersebut tentu menjadi masalah bagi PT. Haifa Nida Wisata. Oleh karena itu, PT. Haifa Nida Wisata ingin meningkatkan proses serta memperluas jangkauan pemasarannya dengan membangun aplikasi yang nantinya dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan registrasi haji dan umroh.

**Kata Kunci :** aplikasi, pelanggan, wisata haji dan umroh

---

#### **Abstract**

*PT. Haifa Nida Wisata is a company that provides religious tourism travel services, namely Hajj and Umrah which was founded in 2007. The registration process for customers of PT. Haifa Nida Wisata who wants to register for Umrah can only be done at the office or through a company agent. However, some company agents committed fraud, such as delaying payments, taking away some money and others. This is certainly a problem for PT. Haifa Nida Tourism. Therefore, PT. Haifa Nida Wisata wants to improve the process and expand its marketing reach by building applications that customers can use to register for Hajj and Umrah.*

**Keywords:** applications, customers, hajj and umrah tourism

---

## **I. PENDAHULUAN**

### **1. Latar Belakang**

PT. Haifa Nida Wisata adalah perusahaan penyedia jasa perjalanan wisata religi, yaitu haji dan umroh yang didirikan pada tahun 2007. Pada umumnya banyak kekurangan yang dimiliki oleh perusahaan sehingga membutuhkan sebuah pengamatan dan analisis terkait sistem informasinya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ibu Ria Maelasari, PT. Haifa Nida Wisata ingin meningkatkan proses pemasaran dengan memperluas jangkauan, yang sebelumnya hanya melalui kantor pemasaran dan agen menjadi sebuah

aplikasi berbasis web agar perusahaan dapat bersaing dengan perusahaan *Travel* lainnya di dunia maya. Karena banyak *Travel-Travel* di luar sana yang sudah menggunakan aplikasi berbasis web dalam meningkatkan jangkauan pasar mereka. Tidak hanya itu, PT. Haifa Nida Wisata juga memiliki kekurangan terhadap manajemen data dan sistem informasi yang berjalan saat ini. Proses pendaftaran bagi pelanggan yang ingin registrasi Umroh hanya bisa dilakukan langsung di kantor atau melalui agen-agen perusahaan. Namun banyak dari agen perusahaan yang banyak melakukan kecurangan seperti menunda pembayaran, membawa kabur sejumlah uang dan lain-lain. Administrator memiliki kendala dalam menginformasikan jadwal keberangkatan yang dapat berubah sewaktu-waktu.

Harapannya proyek ini dapat memangkas proses yang tidak diperlukan, kemudian memperluas jangkauan pemasaran dan memudahkan para pelanggan yang ingin melakukan registrasi, serta mampu mengontrol dan membantu para agen dalam mendata registrasi dan juga dapat mendukung persaingan dengan *Travel-Travel* lainnya. Maka dengan demikian, dibuatlah sebuah aplikasi berbasis web untuk PT. Haifa Nida Wisata dengan harapan dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diusulkan pembangunan aplikasi *Tour & Travel* yang terdiri dari modul Customer, Administrator, dan Agem. Pada buku ini hanya menitikberatkan pada modul Customer saja.

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dirumuskan permasalahan berupa bagaimana cara memfasilitasi customer dalam pemesanan paket *Tour & Travel*, konfirmasi pembayaran, cek keberangkatan, dan mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh PT. Haifa Nida Wisata.

## 3. Tujuan

Dari rumusan masalah tersebut, bisa disimpulkan bahwa tujuan yang akan dicapai yaitu mengetahui cara memfasilitasi customer dalam pemesanan paket *Tour & Travel*, konfirmasi pembayaran, cek keberangkatan, dan mengakses berbagai informasi yang disajikan oleh PT. Haifa Nida Wisata.

## 4. Batasan Masalah

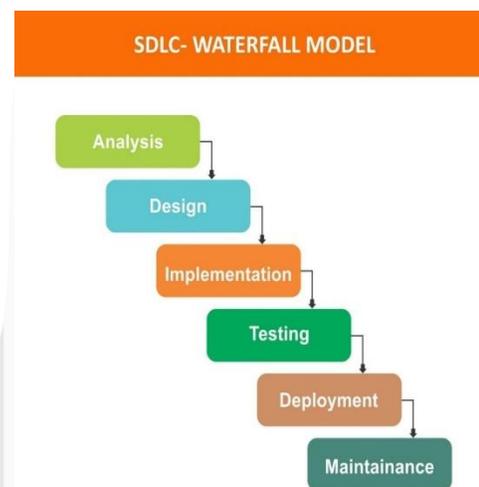
Batasan masalah dapat beris:

1. Aplikasi tidak mengoreksi keabsahan dokumen.
2. Penanganan pembayaran hanya dilakukan melalui pengiriman bukti transfer.
3. Validasi pembayaran dilakukan berdasarkan bukti pembayaran yang dikeluarkan oleh bank.

4. Aplikasi tidak mengatasi proses pembelian dan pengurusan VISA dan Paspor.
5. Aplikasi tidak memberikan notifikasi pemesanan.
6. Aplikasi tidak mengintegrasikan metode pembayaran dengan bank-bank terkait.

## 5. Metode Pengerjaan

Pengembangan pada sistem informasi PT. Haifa Nida Wisata akan dilakukan dengan metode pengerjaan SDLC model Waterfall. Waterfall itu sendiri merupakan salah satu dari banyaknya model SDLC. Model Waterfall adalah suatu proses perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi dan pengujian [1].



Gambar 1 - 1 SDLC Waterfall

Uraian tahapan model waterfall dari gambar 1 dapat dijelaskan sebagai berikut.

### a. Analisis

Beberapa tahap yang dilakukan untuk mengumpulkan data pada proyek akhir ini:

1. Penyebaran kuesioner yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan penyebaran kuesioner dengan pihak-pihak terkait.

2. Wawancara yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait.
3. Observasi yaitu melakukan pengamatan dan pengumpulan data secara langsung terhadap PT. Haifa Nida.
4. Tinjauan Pustaka yaitu mempelajari buku, dan situs yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dibangun.

#### b. *Design*

Setelah mengumpulkan dan menganalisis data yang diperoleh, tahap selanjutnya adalah menerjemahkan kebutuhan *User* menjadi desain yang digambarkan menggunakan sebuah tools. Tools yang digunakan untuk membuat desain menggunakan Business Process Model and Notation (BPMN) untuk memodelkan proses bisnis, Balsamiq untuk memodelkan user interface, Entity Relationship Diagram (ERD) untuk memodelkan database dan Unified Modeling Language (UML) untuk memodelkan usecase diagram. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap ini antara lain rancangan proses bisnis, model aplikasi yang akan dibangun; usecase diagram, rancangan basis data; ERD (entity relationship diagram), dan perancangan desain antarmuka untuk aplikasi berbasis web; mockup.

#### c. *Implementation*

Dalam tahap pengkodean, dilakukannya pengkodean berdasarkan hasil perancangan dari perangkat lunak mengenai fungsionalitas yang akan diajukan untuk *User* dalam membantu aktivitas yang berhubungan dengan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya. Tools yang digunakan dalam pengkodean program yaitu Bahasa Pemrograman PHP.

#### d. *Testing*

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat. Tujuan dari testing adalah untuk mengecek apakah masih

terdapat kesalahan pada modul yang dimiliki oleh aplikasi. Pengujian dilakukan dengan menggunakan metode pengujian Black Box dan pengujian *User* menggunakan User Acceptance Test (UAT). Metode Black Box digunakan untuk menguji tampilan luar, fungsionalitas dan untuk mengetahui proses input dan output-nya saja. Metode User Acceptance Test digunakan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa software yang telah dikembangkan telah dapat diterima oleh pengguna.

#### e. *Deployment*

Tahapan *deployment* merupakan tahapan sebuah tahap implementasi perangkat lunak kepada si pengguna. Berdasarkan hasil perancangan dari perangkat lunak mengenai fungsionalitas yang akan diajukan untuk *user* dalam membantu aktivitas yang berhubungan dengan fungsionalitas yang telah dirancang sebelumnya.

#### f. *Maintenance*

Tahapan ini merupakan tahapan sesudah melakukan semua tahapan sebelumnya. Akan tetapi, pada tahapan ini operation and *maintenance* tidak dilakukan / belum ditangani dalam pengerjaan proyek akhir ini.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Profil Perusahaan

PT. Haifa Nida Wisata merupakan sebuah perusahaan yang menyediakan jasa perjalanan Haji dan Umrah. Perusahaan ini berlokasi di Kabupaten Karawang. Selain menyediakan jasa perjalanan Haji dan Umrah, PT. Haifa Nida Wisata juga memiliki layanan atau jasa yang lain seperti toko oleh-oleh, pemesanan tiket pesawat dan kereta, restoran, serta penyewaan lapangan futsal.

PT Haifa Nida Wisata didirikan oleh Fakhurrozi pada tahun 2007 di Karawang dengan Nurhaimin sebagai Direktur Utamanya. Pada tahun 2017, direktur perusahaan digantikan oleh Ibu Haji Ria sebagai Direktur Utama. Sedangkan pendiri perusahaan, sang owner Fakhurrozi atau yang

dikenal sebagai Haji Oji menjabat sebagai Komisaris Utama.

## 2. *Tour & Travel*

Pengertian *Tour* adalah perlawatan keliling yang memakan waktu lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu *Travel* agent di suatu kota dan antara lain yaitu meninjau ke beberapa tempat atau kota, baik di dalam negeri maupun diluar negeri [2]. Sedangkan, *Travel* adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa dan jasa pariwisata dalam dan layanan asing, pemesanan tiket pesawat, pemesanan hotel, penyewaan mobil, dan layanan haji / umroh.

## 3. *Jamaah*

Jamaah artinya banyak, bersama atau lebih dari suatu, namun secara Istilah jamaah adalah suatu wadah bagi umat Islam dalam menjalankan ibadah. Di dalam jamaah, terdapat imam atau amir dan ada rukiah atau makmum. Sama halnya dalam salat, ada imam ada makmum. Walaupun ribuan umat salat di masjid bersama tapi tanpa ada imam, tidak bisa dikatakan salat jamaah [3]. Dalam kajian kali ini, Jamaah adalah suatu perkumpulan atau rombongan yang memiliki pemimpin (*Tour Guide*) dalam melaksanakan ibadah umroh.

## 4. *Umroh*

Pengertian umroh dalam segi bahasa adalah berkunjung. Artinya umroh dapat juga dikatakan suatu perbuatan yang dengan sengaja mendatangi tempat yang selalu dikunjungi. Hal tersebut karena umrah boleh dilakukan kapan saja (tanpa terikat oleh waktu seperti ibadah haji yang hanya dilakukan pada bulan Dzulhijjah setiap satu tahun sekali). Sedangkan secara Istilah dan terminologi Fiqih, pengertian umrah berarti mengunjungi kota Makkah untuk melakukan ibadah yaitu Tawaf dan Sa'i) dengan tata cara tertentu atau dengan kata lain datang ke Baitullah untuk melakukan ibadah umrah dengan syarat-syarat yang telah ditentukan [4].

## 5. *Haji*

Haji adalah rukun Islam yang kelima setelah syahadat, Shalat, zakat dan puasa. Menunaikan ibadah haji adalah bentuk ritual tahunan yang dilaksanakan kaum muslimin sedunia yang mampu (material, fisik, dan keilmuan) dengan berkunjung dan melaksanakan beberapa kegiatan di beberapa tempat di Arab Saudi pada suatu waktu yang dikenal sebagai musim haji (bulan Dzulhijjah). Hal ini berbeda dengan ibadah umrah yang biasa dilaksanakan sewaktu-waktu.

Kegiatan inti ibadah haji dimulai pada tanggal 8 Dzulhijjah ketika umat Islam bermalam di mina, wukuf (berdiam diri) di padang Arafah pada tanggal 9 Dzulhijjah, dan berakhir setelah melempar jumrah (melempar batu simbol setan ) pada tanggal 10 Dzulhijjah, masyarakat Indonesia biasa menyebut juga hari raya Idul Adha sebagai hari raya haji karena bersamaan dengan perayaan ibadah haji ini [5].

## 6. *Business Process Management Notation (BPMN)*

Business Process Management Notation (BPMN) adalah standar untuk pemodelan proses bisnis yang memberikan notasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam diagram proses bisnis berdasarkan teknik flowcharting tradisional. Adapun tujuan dari BPMN adalah untuk mendukung pemodelan proses bisnis baik untuk pengguna teknis maupun pengguna bisnis, dengan memberikan notasi yang intuitif kepada pengguna bisnis namun mampu mempresentasikan proses semantik yang kompleks.

## 7. *Unified Modeling Language (UML)*

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menyepifikasikan, menggambarkan, membangun, dan mendokumentasi dari sistem perangkat lunak.

UML diaplikasikan untuk maksud tertentu, antara lain untuk.

1. Merancang perangkat lunak,
2. Sarana komunikasi antara perangkat lunak dengan proses bisnis,
3. Menjabarkan sistem secara rinci untuk analisa dan mencari apa yang diperlukan sistem,
4. Mendokumentasikan sistem yang ada, proses-proses dan organisasinya.

### 8. Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram ERD merupakan diagram model konseptual untuk menggambarkan struktur logis dari basis data berbasis grafis. Kardinalitas relasi menunjukkan jumlah maksimum entitas yang dapat berelasi dengan entitas pada himpunan entitas yang lain. Kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari himpunan entitas yang satu ke himpunan entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Kardinalitas di antara beberapa himpunan adalah sebagai berikut [6]:

1. Satu ke satu ( one to one )
2. Satu ke banyak ( one to many )
3. Banyak ke satu ( many to one )
4. Banyak ke banyak ( many to many )

### 9. Web Server

Web adalah ruang informasi di dalam ruang internet yang menggunakan teknologi hypertext. Informasi dapat berupa teks, gambar, suara, animasi, dan data multimedia lainnya. Situs atau web dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu web statis dan web dinamis [6]. Web Server Yang pada kesempatan kali ini menggunakan XAMPP, XAMPP adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari Apache, MySQL, FileZilla, Mercury, Tomcat, dan phpMyAdmin.

### 10. PHP

PHP ( Hypertext Preprocessor ) adalah Bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP juga dipakai untuk membuat program situs web dinamis. PHP sering juga digunakan untuk membangun sebuah CMS. PHP adalah Bahasa pemrograman script server-side yang didesain untuk pengembangan web. Disebut Bahasa pemrograman server side karena PHP diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasan pemrograman client-side seperti Javascript yang di proses pada web browser ( client ) [7].

### 11. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa markup yang umum digunakan untuk membuat halaman web[8]. HTML disebut bahasa dasar karena dalam pembuatan suatu web, HTML juga dapat disisipkan beberapa bahasa pemrograman web lainnya, seperti PHP dan Javascript. HTML memiliki beberapa versi. Untuk saat ini, HTML versi terbaru adalah HTML5. HTML5 adalah penyempurnaan dari versi-versi HTML sebelumnya. Sehingga fitur-fitur yang ada dalam versi lama juga terdapat pada versi terbarunya dan juga tentu dilengkapi dengan fitur-fitur HTML yang baru.

### 12. Java Script

JavaScript adalah Bahasa pemrograman yang berbentuk kumpulan skrip yang berfungsi memberikan kemampuan tambahan terhadap HTML dengan mengizinkan pengeksekusian perintah-perintah pada sisi pengguna, yang artinya di sisi browser bukan sisi web server [9].

### 13. CSS

CSS adalah sebuah pemrograman atau skrip yang mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah *Website* sehingga tampilan menjadi terstruktur dan seragam. CSS juga dapat menentukan tata letak web dan mempercantik halaman dengan desain seperti warna, gradien dan animasi [9].

### 14. JQuery

jQuery adalah library yang dimiliki oleh JavaScript [8]. Di mana jQuery sendiri akan mempunyai fitur yang lengkap dengan kemampuan yang andal dan juga sangat ringkas. Dengan menggunakan library ini maka bisa dikatakan sebagai pembuatan pemrosesan yang dilakukan di HTML layaknya memanipulasi dokumen, animasi serta penggunaan Ajax akan menjadi lebih mudah.

### 15. MySQL

MySQL adalah sistem manajemen database SQL yang bersifat Open Source dan paling populer saat ini. Sistem Database MySQL mendukung beberapa fitur berupa multithreaded, multi-user, dan SQL database management system (DBMS). Database ini dibuat untuk keperluan sistem database yang cepat, handal, dan mudah digunakan [9].

### 16. CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework pengembangan aplikasi (Application Development Framework) dengan menggunakan PHP. Suatu kerangka pembuatan program dengan menggunakan PHP. Pengembang dapat langsung menghasilkan program dengan cepat, dengan mengikuti kerangka kerja untuk membuat yang telah disiapkan oleh framework CI ini [10].

### 17. Bootstrap

Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif dan cepat. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Sehingga, user akan mendapatkan pengalaman yang lebih baik dalam berselancar tanpa mempertimbangkan perangkat apa yang harus digunakan [11].

### 18. Sweet Alert

Sweet Alert merupakan salah satu framework dari library JavaScript pihak ketiga yang berfungsi untuk

membuat notifikasi pada suatu aplikasi. Dalam penggunaan Sweet Alert banyak macam-macam jenis notifikasi yang bias kita gunakan. Seperti alert biasa, alert konfirmasi, alert error dan lain-lain.

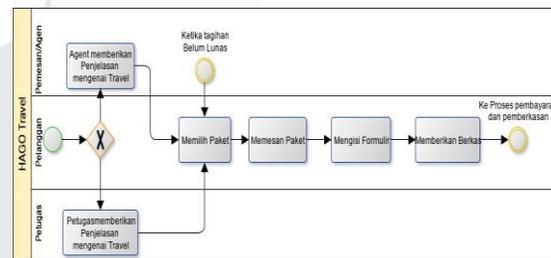
### 19. Black Box Testing

Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pengujian kondisi yang dimasukkan pada sistem dan pengujian spesifikasi fungsi dari sebuah sistem. Black Box Testing biasanya digunakan untuk menemukan fungsi yang tidak sesuai dan serangkaian kondisi masukan pengguna yang tidak sesuai dengan persyaratan fungsional suatu aplikasi [9].

## III. ANALISIS DAN PERANCANGAN

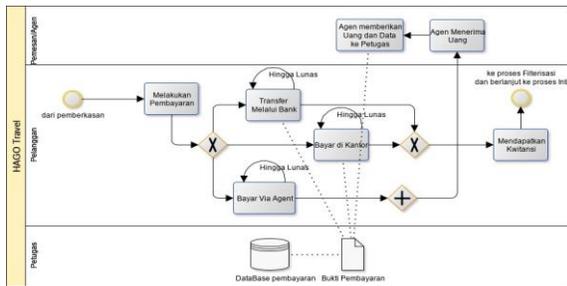
### 1. Gambaran Sistem Saat Ini

Gambaran proses Bisnis yang sedang Berjalan saat ini memiliki banyak kelemahan, pelanggan harus mengunjungi kantor *Travel* terlebih dahulu jika ingin mendaftar, tentunya hal ini memakan waktu dan tenaga, Agen-agen yang ditugaskan selalu melakukan kecurangan terhadap sistem pembayarannya, menunda-nunda alur pembayaran ke kantor pusat dan membuat konsumen memiliki pandangan buruk terhadap perusahaan, di bawah ini adalah gambaran proses bisnis yang berjalan saat ini.



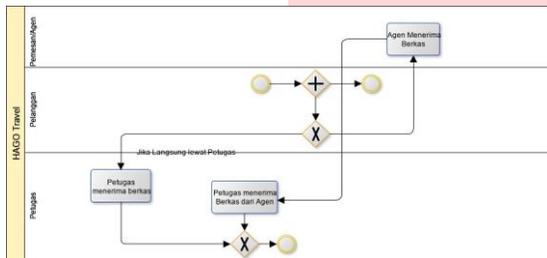
Gambar 3 - 1 Proses Bisnis Sedang Berjalan Pemesanan

Sebelum dilakukan pemesanan, maka yang dilakukan adalah menemui agen atau petugas. Di sana petugas atau agen akan menjelaskan bagaimana dan apa yang harus dilakukan, kemudian memilih paket, memesan paket, mengisi formulir dan memberikan berkas.



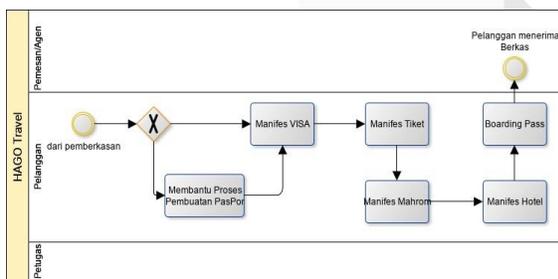
Gambar 3 - 2 Proses Bisnis Sedang Berjalan Pembayaran

Pembayaran bisa dilakukan melalui agen, transfer dan bisa langsung bayar di kantor, setiap pembayaran akan di data dan masuk ke dalam dokumen, pelanggan akan mendapatkan kuitansi.



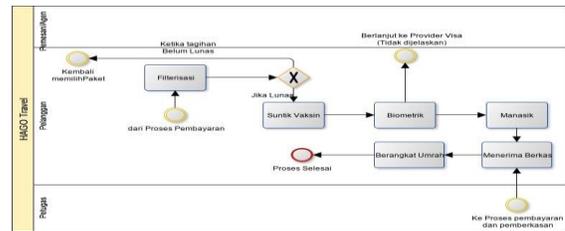
Gambar 3 - 3 Proses Bisnis Sedang Berjalan Pemberkasan

Proses pemberkasan dikumpulkan dalam satu dokumen dan digunakan untuk kepentingan manifes dan lain-lain. Setelah pemberkasan maka petugas akan melakukan manifes, sedangkan pelanggan akan melakukan pembayaran.



Gambar 3 - 4 Proses Bisnis Sedang Berjalan Pembuatan Paspor

Pembuatan paspor dilakukan hanya untuk yang belum memiliki paspor, selanjutnya akan dilakukan manifes berdasarkan data yang diperoleh dari proses pemasaran.



Gambar 3 - 5 Proses Bisnis Sedang Berjalan Utama

Setelah difilterisasi, jika tagihan belum lunas maka pelanggan akan kembali lagi ke proses awal, yaitu memilih paket. Namun jika sudah lunas, maka pelanggan sudah bisa melakukan suntik vaksin, Biometrik, manasik, pengambilan perangkat dan berangkat ke Tanah Suci.

## 2. Perbandingan Aplikasi Sejenis

Berikut merupakan tabel yang menggambarkan perbandingan antara aplikasi usulan dengan aplikasi sejenis.

Tabel 3 - 1 Perbandingan Aplikasi Sejenis

Fitur	Apli- kasi Haifa	Tazkia- Travel.co m	Rab- bani Tour
Maps Lokasi Kantor	Ada	Tidak ada	Tidak ada
Chat dengan keluarga	Ada	Tidak ada	Tidak ada
Pesan dengan Admin	Ada	Ada	Ada
Perkiraan cuaca	Tidak ada	Tidak ada	Ada
Panduan umroh pada aplikasi	Ada	Ada	Tidak ada
Berita terkini	Ada	Ada	Tidak ada
Promo terkini	Ada	Ada	Tidak ada

## 3. Gambaran Sistem Usulan

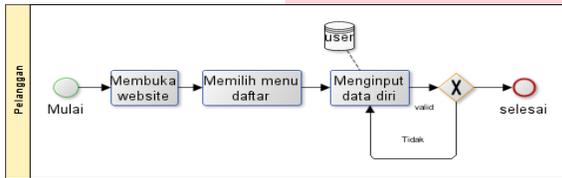
Berdasarkan hasil yang didapat pada sistem saat ini dengan melakukan perbandingan aplikasi sejenis maka gambaran sistem usulan adalah sebagai berikut.

### 3.1 Gambaran Umum Sistem Usulan

Aplikasi atau sistem yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi yang memfasilitasi PT. Haifa Nida Wisata dalam pemesanan paket perjalanan haji dan umrah. Sehingga melalui aplikasi yang dibuat dapat membantu PT. Haifa Nida Wisata dalam pengelolaan penjualan paket haji dan umrah.

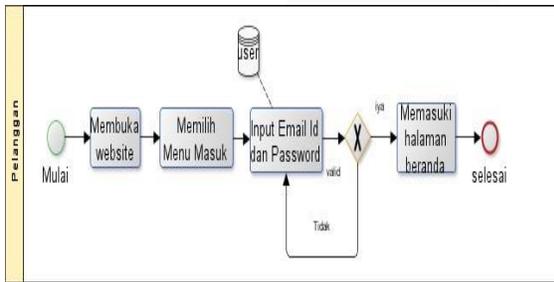
### 3.2. Proses Bisnis Usulan Daftar Akun

Berikut adalah BPMN proses bisnis dari aplikasi yang diusulkan.



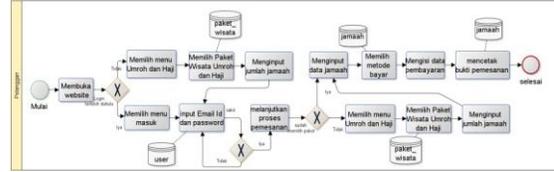
Gambar 3 - 6 Proses Bisnis Usulan Daftar Akun

Pada Gambar 3-7, merupakan BPMN proses bisnis usulan daftar akun. Pelanggan yang ingin memesan paket wisata umroh dan haji harus memiliki akun terlebih dahulu. Alur pembuatan akun dimulai dengan memilih menu daftar, kemudian pelanggan menginput data diri dengan benar kemudian klik tombol kirim. Data tersebut kemudian akan disimpan dalam database.



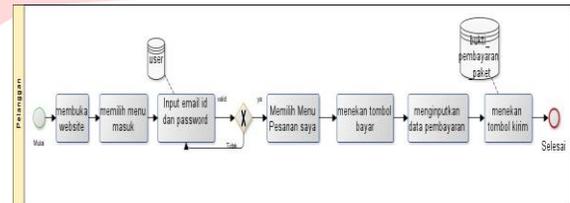
Gambar 3 - 8 Proses Bisnis Usulan Masuk

Selanjutnya Gambar 3-8, merupakan BPMN proses bisnis usulan masuk. Setelah memiliki akun, pelanggan dapat masuk ke aplikasi menggunakan akun yang telah didaftarkan sebelumnya dengan menginput Email Id dan Password dengan benar.



Gambar 3 - 9 Proses Bisnis Usulan Pemesanan Paket Wisata Umroh dan Haji

Pada gambar di atas, menjelaskan alur proses bisnis usulan pemesanan paket wisata umroh dan haji. Pelanggan harus masuk menggunakan akun terlebih dahulu kemudian dapat melakukan pemesanan. Setelah memilih paket wisata, pelanggan kemudian diminta untuk mengisi data calon jamaah dan juga metode pembayaran. Setelah selesai, pelanggan dapat mencetak bukti pemesanan.



Gambar 3 - 7 Proses Bisnis Usulan Pembayaran Paket Wisata Umroh dan Haji

Pada Gambar 3-6, merupakan BPMN proses bisnis usulan pembayaran paket wisata umroh dan haji. Ketika pelanggan telah melakukan pemesanan, pelanggan harus melakukan pembayaran. Kemudian pelanggan menginputkan bukti pembayaran yang telah dilakukan. Proses penginputan bukti pembayaran melalui aplikasi juga harus masuk menggunakan akun terlebih dahulu. Setelah itu, pelanggan dapat menginputkan data bukti pembayarannya dengan benar.

### 4. Analisis Kebutuhan Sistem

Adapun analisis kebutuhan sistem adalah sebagai berikut.

Tabel 3 - 2 Analisis Kebutuhan Sistem

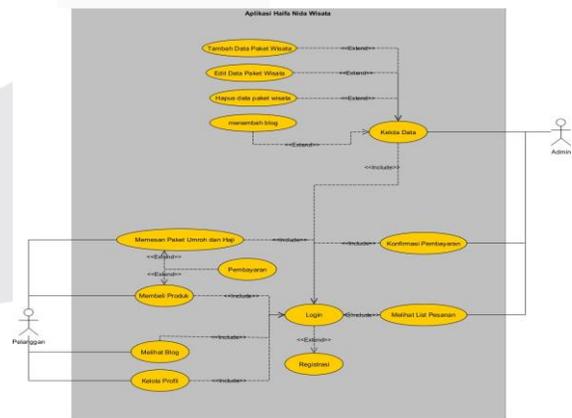
Fungsionalitas	Deskripsi	Data Input	Data Output
Registrasi Kostumer	Aktivitas yang dilakukan oleh kostumer	Data identitas kostumer.	Akun terdaftar.

Fungsionalitas	Deskripsi	Data Input	Data Output
	untuk melakukan registrasi apabila belum memiliki akun.		
<b>Login Kostumer</b>	Aktivitas yang dilakukan oleh kostumer untuk masuk ke halaman dashboard utama.	Username dan password	Berhasil login sebagai kostumer
<b>View Paket Wisata</b>	Aktivitas yang dilakukan oleh kostumer untuk melihat paket wisata yang tersedia.	Halaman dashboard utama	List data paket wisata
<b>Pesan Paket Wisata Untuk Member</b>	Member tidak perlu memasukkan data, karena data member sudah terdaftar di akunnya,	Halaman pesan paket wisata	Berhasil melakukan pemesanan
<b>Pesan Paket Wisata</b>	Memesan paket kepada orang lain, maksudnya di sini member memesan paket wisata untuk kerabatnya, teman, dan siapa pun. Tapi, harus	Halaman pesan paket wisata	Berhasil melakukan pemesanan

Fungsionalitas	Deskripsi	Data Input	Data Output
	menginputkan data jamaahnya.		
<b>List Riwayat Pembayaran</b>	Aktivitas yang dilakukan oleh kostumer untuk melihat riwayat pembayaran kostumer yang berjalan.	Halaman Riwayat pembayaran	List Riwayat pembayaran
<b>Form Input Data Pembayaran</b>	Aktivitas yang dilakukan oleh kostumer untuk memasukkan data pembayaran.	Halaman input data pembayaran	Data berhasil diinputkan

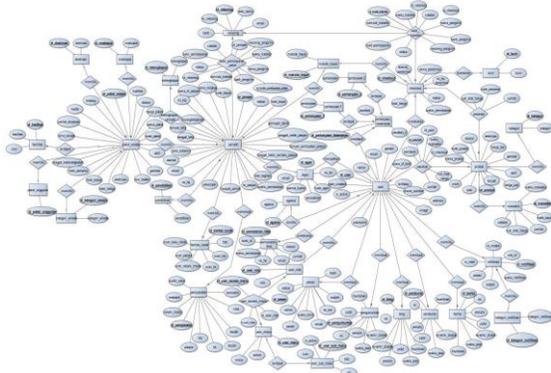
## 5. Perancangan

### 5.1 Use Case Diagram



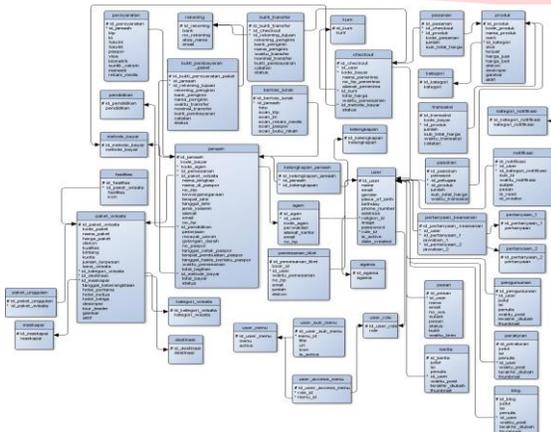
Gambar 3 - 10 Use Case Diagram

### 5.2 Entity Relationship Diagram



Gambar 3 - 11 Entity Relationship Diagram

### 5.3 Skema Relasi Antar Tabel



Gambar 3 - 12 Skema Relasi Antar Tabel

## IV. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

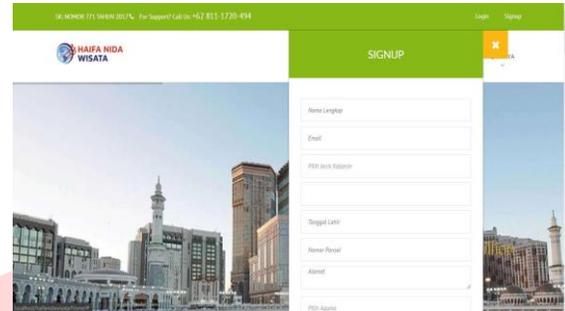
### 1. Implementasi

Tahap Implementasi merupakan hasil dari analisis dan perancangan pada tahap sebelumnya yang dibuat untuk memenuhi tujuan dari aplikasi ini. Berikut merupakan hasil implementasinya.



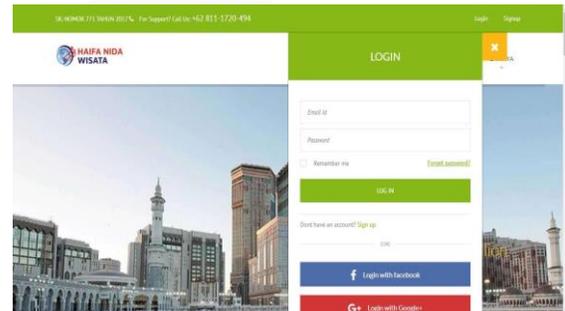
Gambar 4 - 1 Tampilan Utama

Gambar 4- merupakan tampilan home aplikasi. Pada bagian atas terdapat beberapa menu layanan yaitu paket, shop, shuttle, serta agen.



Gambar 4 - 2 Tampilan Daftar

Gambar 4-2 merupakan tampilan menu registrasi untuk pengunjung yang ingin menggunakan aplikasi ini. Pada menu registrasi pengunjung diminta untuk mengisikan identitas diri seperti nama lengkap, email, jenis kelamin, tanggal lahir, no. ponsel, alamat dan lainnya.



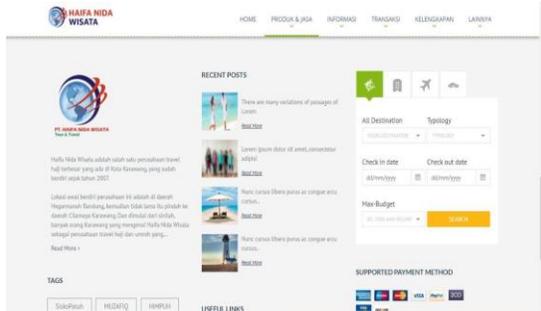
Gambar 4 - 3 Tampilan Login

Gambar 4-3 merupakan tampilan menu login untuk masuk ke aplikasi. Pada bagian ini user haruslah sudah terdaftar sebelumnya pada aplikasi. Pada menu login user diminta untuk memasukkan email dan password yang telah terdaftar.



Gambar 4 - 4 Tampilan menu paket wisata umroh dan haji

Gambar 4-4 merupakan tampilan menu paket wisata yang tersedia di aplikasi. Pada menu ini *user* dapat mencari destinasi wisata yang ingin dikunjungi, memfilter harga dan juga terdapat menu paket wisata unggulan yang telah disediakan.



Gambar 4 - 5 Tampilan Menu Pencarian Destinasi

Gambar 4-5 merupakan tampilan menu pencarian destinasi untuk memudahkan *user* dalam mencari destinasi, hotel bahkan tiket.



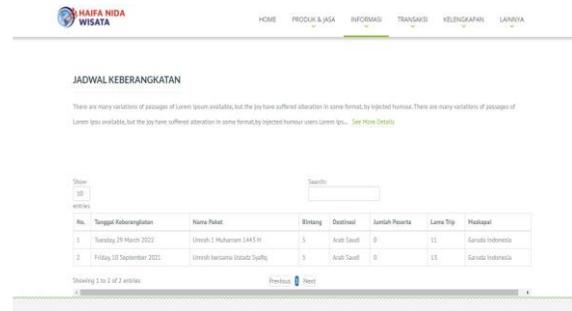
Gambar 4 - 6 Tampilan Menu Tags

Gambar 4-6 merupakan tampilan menu tags. Pada setiap tags tersebut di klik maka akan mengarah pada pencarian tags yang dituju.



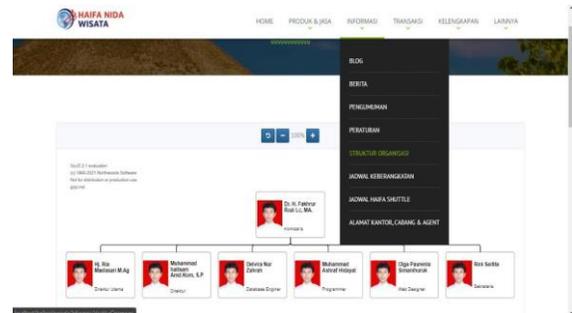
Gambar 4 - 7 Tampilan Informasi

Gambar 4-7 merupakan tampilan informasi dari blog, berita, pengumuman dan peraturan.



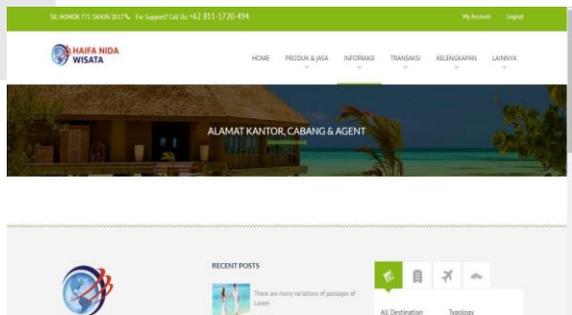
Gambar 4 - 8 Tampilan Jadwal Keberangkatan

Gambar 4-8 merupakan tampilan jadwal keberangkatan dari semua rute tujuan. Pada menu ini *user* dapat melihat jadwal keberangkatannya ataupun hanya melihat jadwal keberangkatan yang sedang berlangsung atau yang akan datang.



Gambar 4 - 9 Tampilan Struktur Organisasi PT. Haifa Nida Wisata

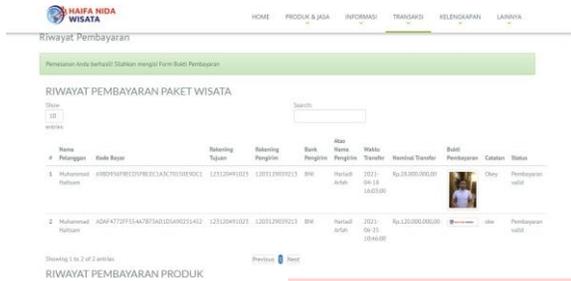
Gambar 4-9 Merupakan tampilan dari struktur organisasi milik PT Haifa Nida Wisata.



Gambar 4 - 10 Tampilan Informasi Alamat Kantor, cabang dan Agent

Gambar 4 - 10 merupakan tampilan dari informasi Alamat kantor utama, cabang maupun agent agar user dapat mengetahui alamat kantor dari PT Haifa Nida Wisata dengan jelas.

dikumpulkan oleh calon jamaah. Pada tampilan ini jamaah dapat memantau apa-apa saja dokumen yang belum dipersiapkan.



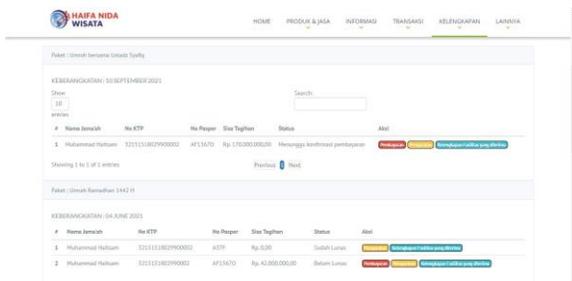
Gambar 4 - 11 Tampilan Riwayat Pembayaran Paket Wisata



Gambar 4 - 14 Tampilan Menu Contact us

Gambar 4-11 dan gambar merupakan tampilan riwayat pembayaran paket wisata yang pernah kita beli di PT Haifa Nida Wisata.

Gambar 4-14 Merupakan tampilan dari kontak informasi yang dapat dihubungi dari perusahaan PT Haifa Nida Wisata. Pada tampilan ini disediakan titik lokasi keberadaan perusahaan PT Haifa Nida Wisata.



Gambar 4 - 12 Tampilan Kelengkapan

## 2. Pengujian

Pada proses ini, akan dilakukan pengujian terhadap fungsi atau fitur dari aplikasi dengan menggunakan metode pengujian User Acceptance Testing (UAT). Pengujian UAT aplikasi ini dilakukan oleh direktur utama, staff marketing, dan staff administrasi PT. Haifa Nida Wisata yaitu Hj. Ria Marlianasari, S.E., Siswanti Agustin, dan Rini Apriyani. Berikut ini tabel hasil UAT.

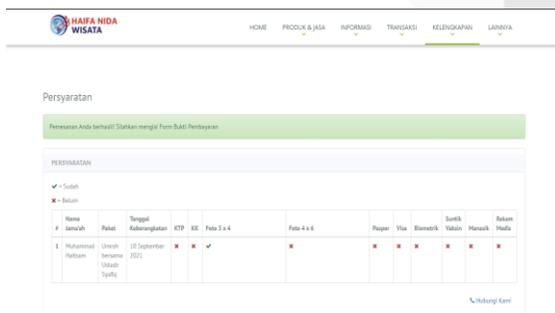
Gambar 4-12 merupakan tampilan kelengkapan dari jamaah yang ingin berangkat wisata, umroh dan haji. Pada tampilan ini pengguna dapat mengetahui kelengkapan dan kesiapan mereka sebelum perjalanan.

Judul Proyek : Aplikasi *Tour & Travel* PT. Haifa Nida Wisata Modul Pelanggan

Pembuat Program : Muhammad Haitsam

Penguji : - Direktur utama PT. Haifa Nida Wisata  
- Staff Marketing PT. Haifa Nida Wisata  
- Staff Administrasi PT. Haifa Nida Wisata

Tanggal Uji : 26 Juli 2021



Gambar 4 - 13 Tampilan Kelengkapan Persyaratan

Gambar 4-13 merupakan tampilan kelengkapan dari dokumen lunak yang sudah ataupun belum

Tabel 4 - 1 Hasil Pengujian UAT

No	Fungsionalitas	Berhasil/ Gagal	Penguji
1.	<b>Nama proses :</b> Daftar akun  <b>Deskripsi :</b> Pegguna membuat akun	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi
2.	<b>Nama proses :</b> Login  <b>Deskripsi :</b> Pegguna masuk menggunakan akun yang telah terdaftar	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi
3.	<b>Nama proses :</b> Pemesanan paket wisata umroh dan haji  <b>Deskripsi :</b> Pegguna memesan paket wisata umroh dan haji	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi
4.	<b>Nama proses :</b> <i>Upload</i> bukti pembayaran  <b>Deskripsi :</b> Pegguna melakukan <i>upload</i> bukti Pembayaran	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi

No	Fungsionalitas	Berhasil/ Gagal	Penguji
5.	<b>Nama proses :</b> Informasi kelengkapan persyaratan dan fasilitas yang telah diterima  <b>Deskripsi :</b> Pegguna melihat informasi kelengkapan persyaratan dan fasilitas yang telah diterima	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi
6.	<b>Nama proses :</b> Informasi pengumuman dan berita  <b>Deskripsi :</b> Pegguna melihat informasi pengumuman dan berita	<b>Berhasil</b>	-Direktur Utama  -Staff Marketing  -Staff Administrasi

## V. KESIMPULAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian selama proses pengumpulan, pengolahan data, analisis sistem, implementasi sistem dan implementasi sistem usulan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

- a. Dengan adanya fitur lihat paket haji dan umroh, aplikasi berhasil memberikan informasi mengenai daftar paket haji dan umroh.
- b. Dengan adanya fitur informasi blog dan pengumuman, aplikasi berhasil menampilkan data dan informasi mengenai haji dan umroh.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan Aplikasi *Tour & Travel* PT Haifa Nida Wisata ini terdapat beberapa

saran sebagai bentuk perbaikan dalam pengembangan aplikasi selanjutnya, yaitu :

- a. Dapat menyederhanakan lagi tampilan *Website* yang dikembangkan saat ini.
- b. Menyediakan fitur pembayaran yang langsung otomatis dilakukan pengecekan secara real time.

## VI. REFERENSI

[1] E. Billah, "Pengertian dan Tahap Metode SDLC Waterfall," Medium.com, 14 Januari 2019. [Online]. Available: <https://medium.com/@ersandibillah03/sdlc-waterfall-3a3c893be77b>. [Diakses 25 Oktober 2020].

[2] W. a. F. Y. Yuliandari, *Kepuasan Konsumen Pengguna Jasa Paket Wisata di PT Naifah Duta Utama Tour dan Travel*, Pekan Baru, 2018.

[3] Y. Purnama, "Makna Al Jama'ah dan As Sawadul A'zham," muslim.or.id, 15 Februari 2012. [Online]. Available: <https://muslim.or.id/8367-makna-al-jamaah-dan-as-sawadul-azham.html>. [Diakses 26 Oktober 2020].

[4] Alsha *Tour*, "Pengertian Umroh Lengkap +Salah Kaprahnya," Alsha *Tour*, 12 Februari 2017. [Online]. Available: <https://www.alshaumroh.com/2017/02/pengertian-umroh.html>. [Diakses 25 Oktober 2020].

[5] Kantor Urusan Haji, "Pengertian Ibadah Haji," Kantor urusan Haji: Konsulat Jendral Republik Indonesia, 17 Oktober 2016. [Online]. Available: <http://kantourusanhaji.com/pengertian-ibadah-haji>. [Diakses 30 September 2020].

[6] "IS143\_Perancangan\_Basis\_Data."

[7] "Open Library - Pemrograman PHP Dan MySQL Untuk Pemula." <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/117369/pemrograman-php-dan-mysqluntuk-pemula.html> [Diakses 1 Oktober 2020].

[8] Dio Lavarino, "RANCANG BANGUN E – VOTING BERBASIS *WEBSITE* DI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA", J. Manajemen Informatika, vol. 6, pp. 72-81, 2016.

[9] Sanubari, E. Rosely, and P. W. Wijayanto, "Aplikasi Pelaporan Kerusakan Fasilitas di Stasiun dan dalam gerbong kereta berbasis web," vol. 6, no. 1, pp. 101–112, 2020

[10] B. S.-B. Informatika and undefined 2018, "Framework Codeigniter Membangun Pemrograman Berbasis Web dengan Berbagai Kemudahan & Fasilitas Codeigniter 3."

[11] T. J. Riasinir and Widyasari, "Pemanfaatan Framework Bootstrap Dalam Merancang *Website* Responsif Untuk Toko D2 Adventure," Enter, vol. 2, pp. 346–355, 2019.