



# Rancang Bangun Sistem *Booking Travel* Berbasis *Website* (Studi Kasus: *Aris Bali Explorer*)

<sup>1</sup>I Kadek Wisnu Jaya Saputra, <sup>2</sup>Putu Wida Gunawan, <sup>3</sup>Prastyadi Wibawa Rahayu  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Dhyana Pura

## Alamat Surat

Email: [wisnujaysaputra445@gmail.com](mailto:wisnujaysaputra445@gmail.com), [putuwida@undhirabali.ac.id](mailto:putuwida@undhirabali.ac.id),  
[prastyadiwibawa@undhirabali.ac.id](mailto:prastyadiwibawa@undhirabali.ac.id)

## Article History:

**Diajukan:** 6 Oktober 2024; **Direvisi:** 30 Oktober 2024; **Accepted:** 20 November 2024

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan sistem pencatatan yang masih menggunakan kertas, yang membutuhkan waktu cukup lama. Proses pencatatan bisa memakan waktu antara 1 hingga 2 jam, sementara pemilik usaha menginginkan konfirmasi pencatatan harian yang cepat. Oleh karena itu, diperlukan sistem berbasis *web* untuk mempermudah admin dalam melakukan pencatatan. Dalam pengembangan sistem ini, penulis menggunakan metode *waterfall*, dengan bahasa pemrograman PHP dan HTML untuk perancangan, serta *framework Laravel* untuk pengembangan. *MariaDB* digunakan sebagai database dalam sistem *booking travel* berbasis *web* yang dirancang untuk *Aris Bali Explorer*. Sistem ini diharapkan dapat mempermudah pengelolaan pesanan pelanggan dan mempercepat proses pemesanan

**Kata kunci:** *Booking Travel, Booking Online, Aris Bali*

## ABSTRACT

*This research is motivated by the use of a record-keeping system that still relies on paper, which takes a considerable amount of time. The recording process can take between 1 to 2 hours, while the business owner expects quick confirmation of daily records. Therefore, a web-based system is needed to assist the admin in recording. In developing this system, the author used the waterfall method, with PHP and HTML for design, and the Laravel framework for development. MariaDB was used as the database for the web-based travel booking system designed for Aris Bali Explorer. This system is expected to facilitate customer order management and speed up the booking process.*

**Keywords:** *Travel Booking, Online Booking, Aris Bali*

## 1. PENDAHULUAN

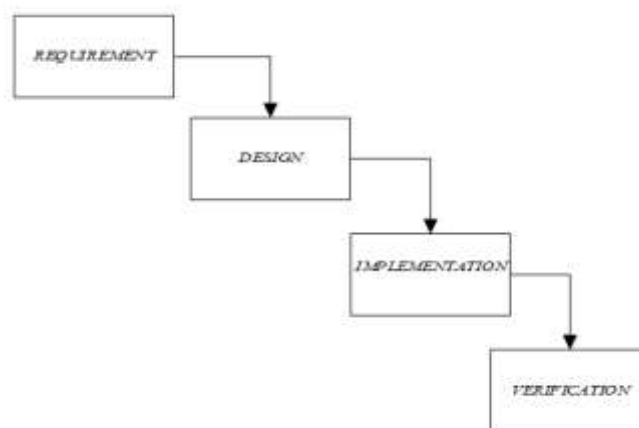
Booking adalah sistem yang digunakan untuk melakukan atau mengatur pemesanan tempat, barang, atau jasa untuk pelanggan. (Julianto Simatupang, Gomal Juni Yanris and Sugiyarti, 2020). *Travel* adalah suatu kegiatan komersial yang mengatur dan menyediakan layanan yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang melakukan perjalanan jauh (Ayu Widya Sari, 2022). Menurut (Putranto, 2023) Paket wisata adalah kombinasi dari berbagai komponen dalam sebuah paket pariwisata, yang meliputi transportasi, akomodasi, dan layanan pemandu wisata, yang dijual kepada wisatawan dengan harga khusus melalui paket perjalanan wisata ini, pelanggan akan mendapatkan berbagai fasilitas yang telah disusun secara lengkap dan disesuaikan dengan

kebutuhan perjalanan atau kegiatan wisata dalam satu harga. (Oktapiah *and* Hasti, 2020). Menurut (Louie *and* Lupikawaty, 2023) Sistem daya tarik wisata ini menjadi primadona yang diberikan dalam penyusunan produk perjalanan terorganisir yang akan memberi warna pada perjalanan tersebut. Sistem *booking* berbasis *web* ini dapat menjadi salah satu solusi yang ditawarkan dalam proses *check-in*, dapat membuat paket sambil memfasilitasi penyimpanan *file check-in* untuk klien di *Aris Explorer* sekaligus sistem yang mampu mempercepat waktu pendaftaran klien, yang dapat direncanakan menggunakan berbagai salah satunya menggunakan metode *waterfall*.

Metode *Waterfall* merupakan proses pengembangan perangkat lunak yang saling berurutan seperti air terjun yang mengalir karena metode tersebut mengalir terus ke bawah (Gunawan *et al.*, 2022). Penelitian (Badrul *et al.*, 2021). Metode *Waterfall* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan pembuatan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis (berurutan) sesuai dengan siklus pengembangan yang ada.

## 2. METODE

Metode yang digunakan adalah metode *waterfall*, yang merupakan pendekatan umum dalam pengembangan perangkat lunak. Metode ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari tahap identifikasi kebutuhan sistem, diikuti oleh analisis, desain, pengkodean, pengujian, hingga tahap pemeliharaan. (Sundari, Kusuma Serli *and* Budiarti, 2022) dapat dilihat pada Gambar 1.

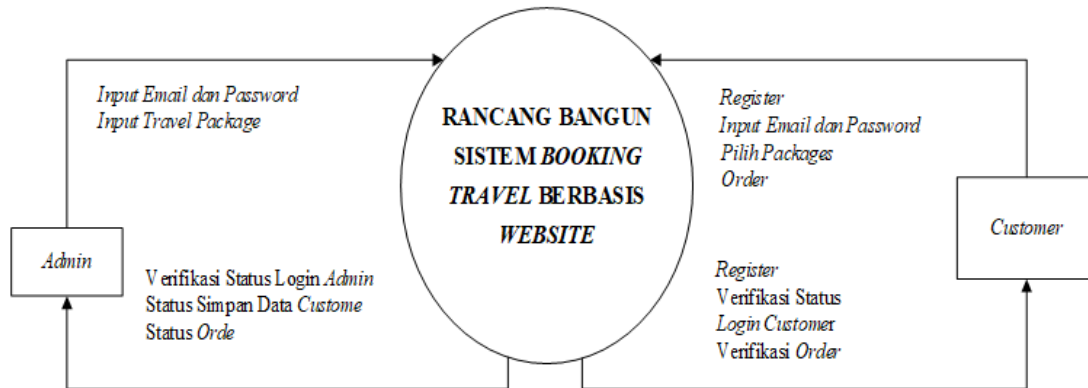


**Gambar 1. Metode Waterfall**

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah representasi keseluruhan dari rancangan sistem yang menunjukkan semua entitas eksternal beserta aliran data *input*, proses, dan *output*. Diagram konteks menggunakan tiga simbol, yaitu entitas eksternal, aliran data, dan proses. Diagram ini hanya boleh memiliki satu proses, tidak mengandung penyimpanan data dan biasanya tidak diberi nomor. (Herlinda, Randi Ramliyana *and* Erlin Windia Ambarsari, 2021). Yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Diagram Konteks

### 3.2. Tampilan Sistem

Tampilan sistem akan dibagi dua pengguna yaitu Admin dan *Customer*. Berikut adalah hasil tampilan sistem *booking travel berbasis website*:

#### a. Tampilan Halaman Login Admin

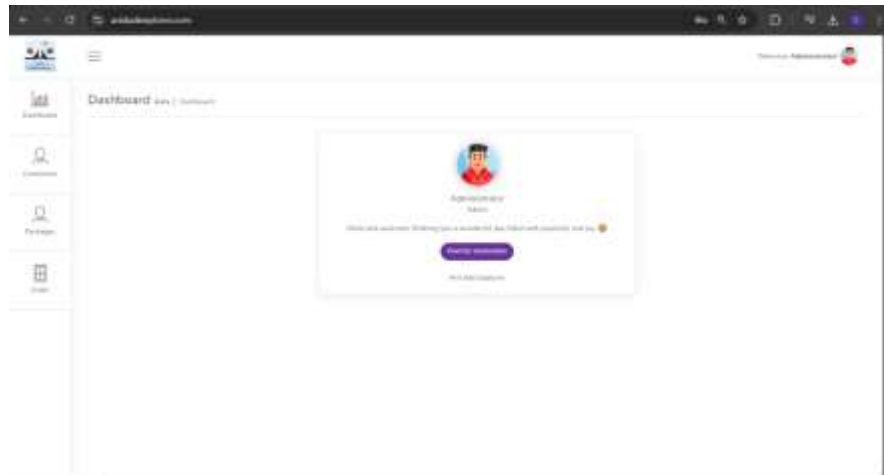
Pada bagian ini menunjukkan halaman *login* yang dapat dilakukan oleh Admin Aris Bali Explorer dengan memasukkan *email* dan *password* seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Login Admin

#### b. Tampilan Halaman Dashboard Admin

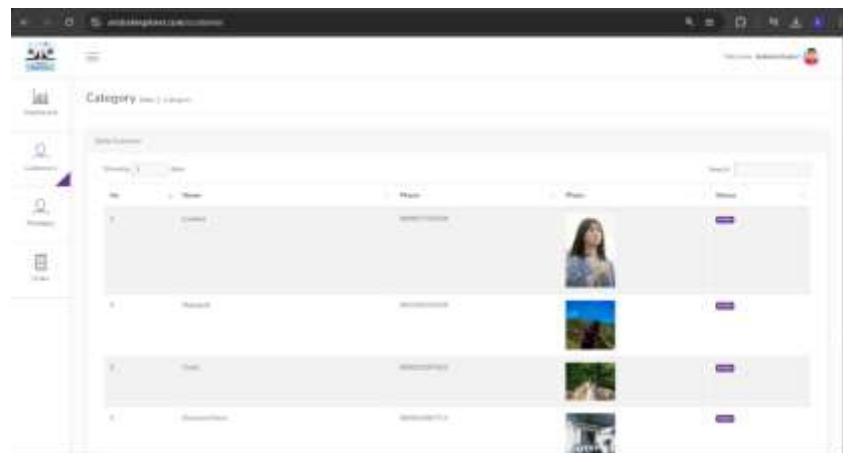
Pada bagian ini menunjukkan halaman *dashboard* admin yang terdapat menu *dashboard*, *customer*, *packages* dan *order* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.



**Gambar 3. Dashboard Admin**

**c. Tampilan Data Customer**

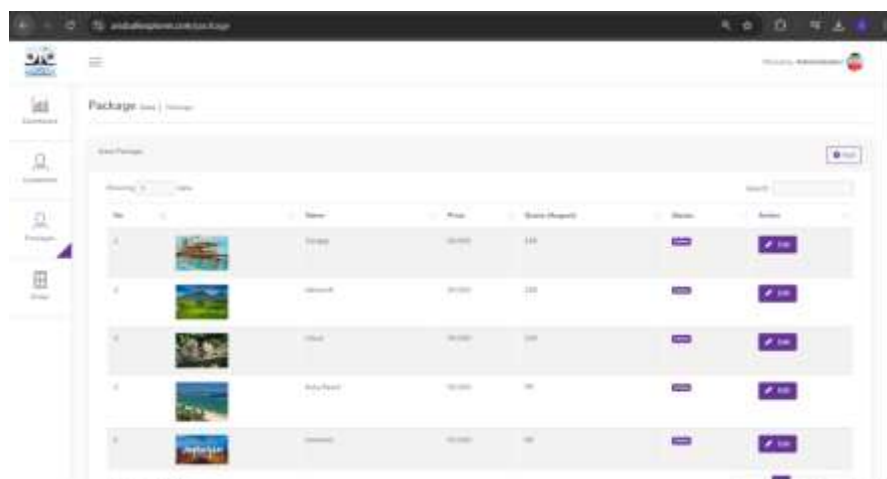
Pada bagian ini menunjukkan halaman data *customer* oleh admin. Yang dapat dilihat pada Gambar 4.



**Gambar 4. Halaman Customer**

**d. Tampilan Packages**

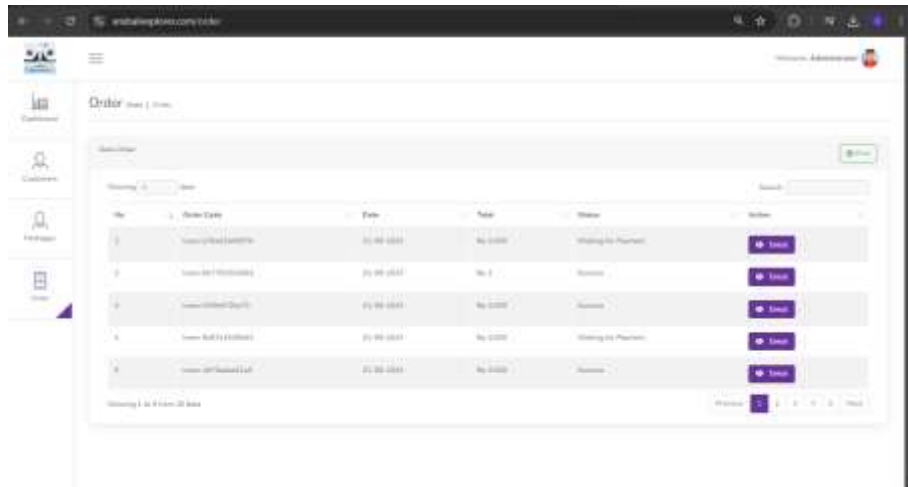
Pada bagian ini menunjukkan tampilan data *customer* dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Halaman Data Packages Admin**

**e. Tampilan Halaman *Order***

Pada bagian ini menunjukkan halaman *order customer* yang ditunjukkan pada gambar 6.



**Gambar 6. Halaman Order**

**f. Tampilan Halaman *Login Customer***

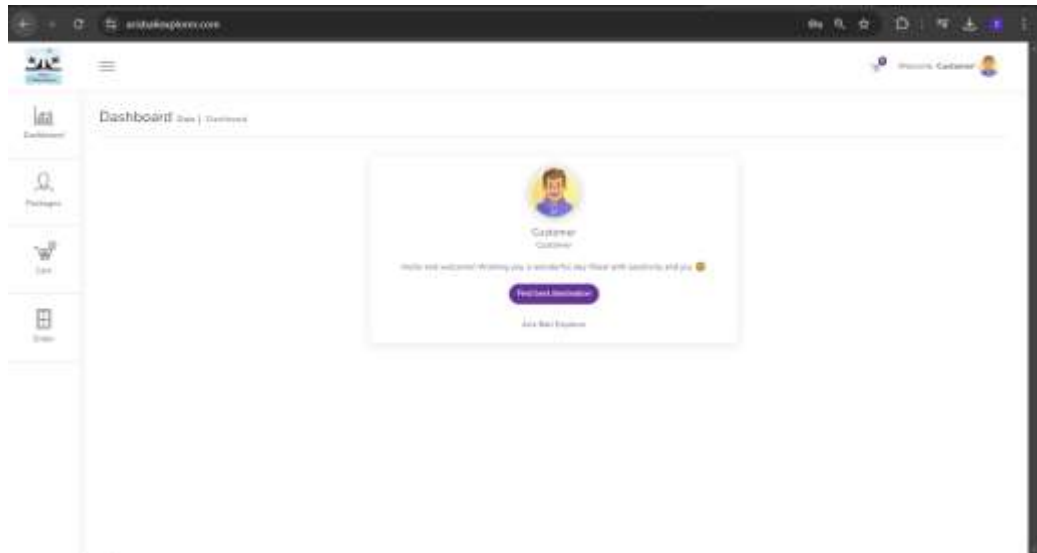
Pada bagian ini menunjukkan *Login Customer* Aris Bali Explorer yang dapat dilihat pada Gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Login Customer**

**g. Tampilan *Dashboard Customer***

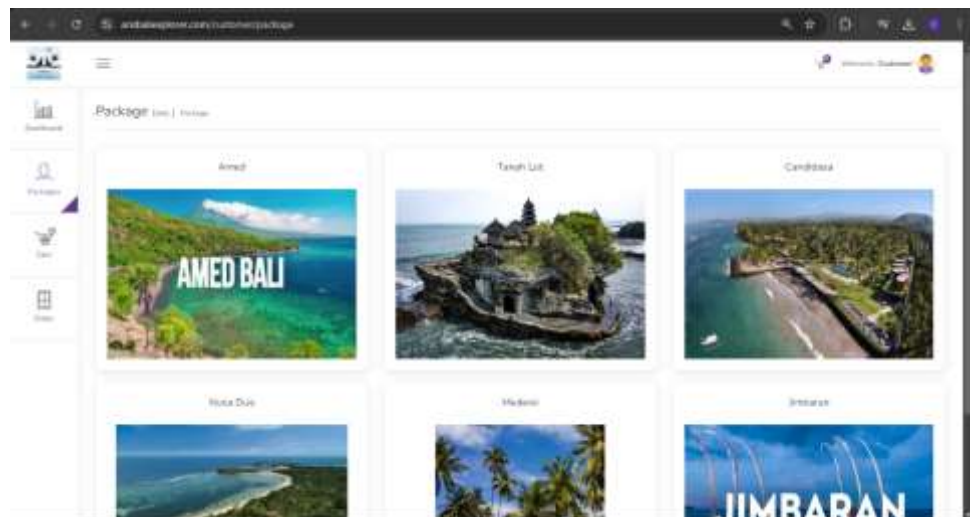
Pada bagian ini menunjukkan tampilan *dashboard* pada *customer* Aris Bali Explorer yang dapat dilihat pada Gambar 8.



**Gambar 8. Halaman *Dashboard Customer***

**h. Tampilan Halaman *Packages Customer***

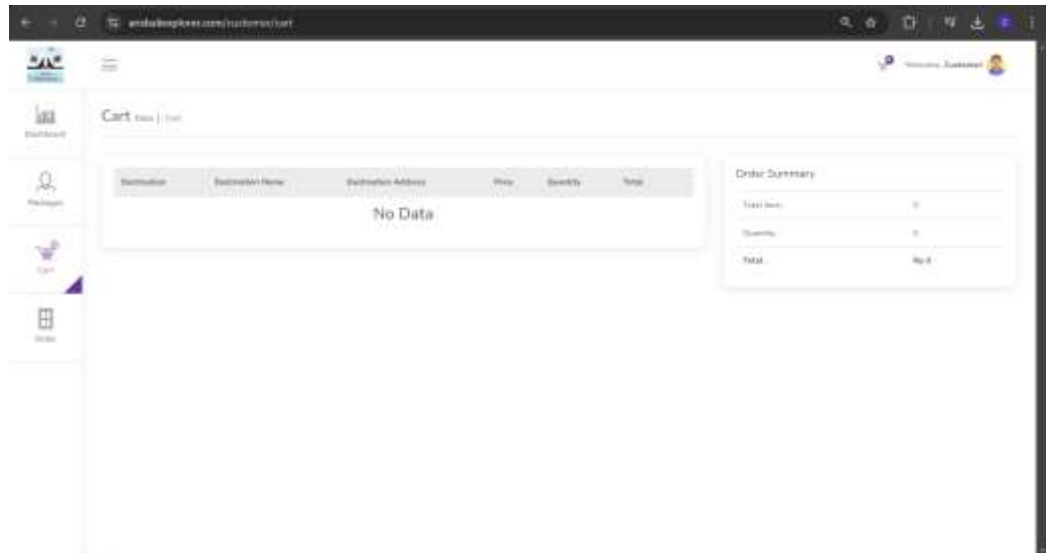
Pada bagian ini menunjukkan tampilan *packages customer* Aris Bali Explorer yang dapat dilihat pada Gambar 9.



**Gambar 9. Halaman *Packages Customer***

**i. Tampilan *Cart Pada Customer***

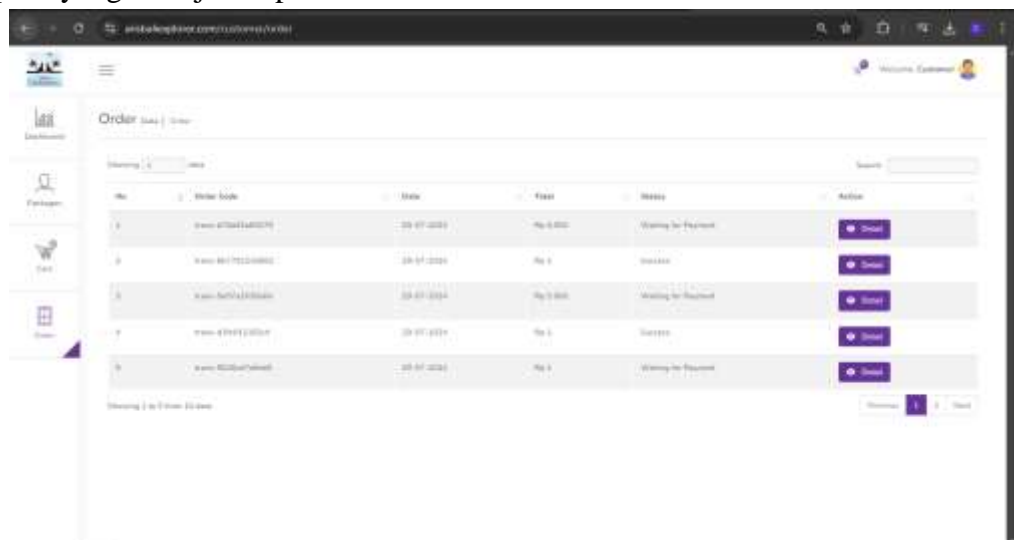
Pada bagian ini menunjukkan tampilan *cart* pada *customer* Aris Bali Explorer, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. Tampilan Cart Pada Customer

**j. Tampilan Order Pada Customer**

Pada bagian ini menunjukkan tampilan menu *order* pada *customer* Aris Bali Explorer, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Order

**3.3. Pengujian Sistem**

Pengujian Black box testing merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak. Pengujian black box testing bertujuan untuk menemukan fungsi yang tidak benar, kesalahan antarmuka, kesalahan pada struktur data, kesalahan performansi, kesalahan inisialisasi dan terminasi (Setiyani, 2019) yang dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Pengujian Sistem**

<b>Fungsi yang diuji</b>	<b>Skenario pengujian</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Keterangan</b>
Tampilan awal	Jalankan sistem	Masuk ke halaman <i>website</i> pada <i>admin</i>	Menampilkan nama <i>website</i> , logo <i>website</i> dan tampilan menu <i>login</i>
Halaman <i>Login Admin</i>	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> yang sesuai, memilih login sebagai Klik button <i>login</i> untuk masuk ke sistem	Menampilkan menu utama pada <i>admin</i>	Jika memasukan <i>email admin</i> dan <i>password admin</i> yang salah maka <i>admin</i> akan tetap pada Halaman <i>login</i>
Halaman <i>Login Admin</i>	Memasukkan <i>email</i> dan <i>password</i> yang sesuai, memilih <i>login</i> sebagai Klik button <i>login</i> untuk masuk ke sistem	Tidak Menampilkan menu utama, dan kembali ke menu <i>login</i> untuk masuk	Jika memasukan <i>email admin</i> dan <i>password admin</i> yang benar maka <i>customer</i> akan masuk pada halaman <i>dashboard</i>
Halaman <i>Login Admin</i>	Tidak memiliki akun	Pengguna bisa membuat akun baru	Jika memasuki halaman “ <i>Don't have an account? Register</i> ” maka pengguna akan menuju pembuatan akun baru jika tidak memiliki akun.
Menu <i>Dashboard Admin</i>	Memilih menu untuk <i>admin</i>	Menampilkan data <i>customer</i> , paket, <i>order</i> , <i>edit</i> paket	Semua menu berfungsi dengan baik dan sesuai
Menu Paket <i>Admin</i>	Menambahkan paket wisata	Muncul paket baru saat menambahkan	Paket tidak akan muncul jika tidak ditambah
Menu Paket <i>Admin</i>	Menghapus paket wisata	Paket tidak terlihat saat dihapus	Perintah berjalan dengan baik dan benar
Menu <i>Order Admin</i>	<i>Customer</i> memilih paket	Pesanan <i>customer</i> akan terlihat	Pesanan <i>customer</i> akan terlihat pada status, jika <i>customer</i> belum membayar, status akan <i>waiting for payment</i> dan jika <i>customer</i> sudah membayar status akan menjadi sukses
Tampilan awal <i>Customer</i>	Jalankan sistem	Masuk kehalaman <i>website</i>	Menampilkan nama <i>website</i> , logo <i>website</i> dan tampilan menu <i>login</i>
Halaman <i>Login Customer</i>	Memasukkan email dan <i>password</i> yang sesuai, memilih login sebagai Klik tombol <i>login</i> untuk masuk ke sistem	Tidak menampilkan menu utama, dan kembali ke menu <i>login</i> untuk masuk	Jika memasukan <i>email customer</i> dan <i>password customer</i> yang benar maka <i>customer</i> akan masuk pada halaman <i>dashboard</i>
Halaman <i>Login Customer</i>	Tidak memiliki akun <i>customer</i>	Pengguna bisa membuat akun baru	Jika memasuki halaman <i>customer Don't have an account? Register</i> ” maka pengguna akan menuju pembuatan akun baru



Fungsi yang diuji	Skenario pengujian	Hasil yang diharapkan	Keterangan
Menu <i>Dashboard Customer</i>	Memilih menu	Menampilkan paket wisata, cart dan order	Semua menu berfungsi dengan baik dan sesuai
Menu Paket <i>Customer</i>	Memilih paket	Muncul beberapa paket untuk <i>customer</i>	Paket tidak akan terpilih jika tidak melakukan pemilihan paket
Menu Paket <i>Customer</i>	Pembelian paket	Paket akan menuju menuju halaman <i>cart</i>	Perintah berjalan dengan baik dan benar
Menu <i>Cart Customer</i>	Proses <i>payment</i>	Klik tombol proses <i>payment</i>	Muncul metode pembayaran paket
Menu <i>Order Customer</i>	<i>Customer</i> akan menuju halaman <i>Order customer</i>	Pesanan paket <i>customer</i> akan terlihat	Pesanan <i>customer</i> akan terlihat pada status, jika <i>customer</i> belum membayar, status akan <i>waiting for payment</i> dan jika <i>customer</i> sudah membayar status akan menjadi sukses

#### 4. SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini Berdasarkan penelitian, perancangan, dan implementasi dari skripsi yang berjudul Rancang Bangun Sistem *Booking* Berbasis *Website*, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: Penelitian ini berhasil membuat sistem booking berbasis *website* pada Aris Bali *Explorer*, data *customer*, dapat paket dan *order*, *output* berupa paket wisata, Sistem *booking travel* berbasis *website* dengan hasil pengujian *black box* testing yaitu sesuai fungsinya, menu – menu yang terdapat dalam sistem *booking travel* berupa menu, data *customer*, paket wisata dan data *order*. Diharapkan pengembangan sistem lebih lanjut sehingga dapat digunakan oleh admin Aris Bali *Explorer* dan dapat diharapkan agar sistem dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi mobile seperti *Android* atau *iOS*.

#### 5. DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Widya Sari (2022) ‘Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Paket Tour and Travel Berbasis Web (Studi Kasus: CV. Yukkita Tour and Travel Rantauprapat)’. Available at: <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/JCoInS/article/view/2974> (Accessed: 29 August 2023).
- Badrul, M. *et al.* (2021) *Penerapan Metode Waterfall pada Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Siswa Baru, Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*.
- Gunawan, W. *et al.* (2022) “Sistem Informasi E-Raport Menggunakan Expectation Confirmation Model (Ecm) Pada Sman 1 Pabuaran”, *Jurnal Sistem Informasi dan Informatika (SIMIKA) P-ISSN*, 5, pp. 2622–6901.
- Herlinda, Randi Ramliyana and Erlin Windia Ambarsari (2021) ‘Pengejawantahan Pendekatan Storytelling dalam Pemahaman Membangun Diagram Alir Data’, 5(2), pp. 223–232. Available at: <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4060>.
- Julianto Simatupang, Gomal Juni Yanris and Sugiyarti (2020) *Implementasi Sistem Informasi Booking Service Online Pada Pt. Riau Argo Perkasa Berbasis Web*. Available at: <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/79> (Accessed: 29 August 2023).

- Louie, J. and Lupikawaty, M. (2023) ‘Pengembangan Paket Wisata Di Habibi Tour and Travel Daerah Bandung Development of Habibi Tour and Travel Bandung Area Tour Packages’, *Jurnal Pesona Sriwijaya*, 1(2), pp. 11–16. Available at: <https://doi.org/10.5281/zenodo.8198033>.
- Oktapiah, T. and Hasti, N. (2020) *Sistem Informasi Reservasi Paket Wisata Berbasis Web*, *Jurnal Teknik Informatika*.
- Putranto, D. and Yulianti Togubu, R. (no date) *Dampak Covid-19 Terhadap Penjualan Paket Wisata Tahun 2023 Di Golden Rama Tours and Travel*.
- Setiyani, L. (2019) *Techno Xplore Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Pengujian Sistem Informasi Inventory Pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing*. Available at: <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/TeknikInformatikaSistemInfor/article/view/539> (Accessed: 29 August 2023).
- Sundari, J., Kusuma Serli, R. and Budiarti, Y. (2022) ‘E-Learning Pada SMP Islam Daarut Taufiq Tangerang Dengan Metode Waterfall’, *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 8(1). Available at: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse99>.