

**APLIKASI BERBASIS ANDROID UNTUK PENJUALAN PAKET WISATA
DOMESTIK DAN INTERNASIONAL MENGGUNAKAN SMS GATEWAY
(STUDI KASUS: PT TRAVELIA SARI WISATA)**

**ANDROID BASED APPLICATIONS FOR SALES PACKAGES DOMESTIC AND
INTERNATIONAL USING SMS GATEWAY
(CASE STUDY: PT TRAVELIA SARI WISATA)**

Bramantara Nugraha

Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom
Bramantara22nugraha@gmail.com

Abstrak

Kemajuan teknologi pada jasa penjualan paket wisata di PT Travelia Sari Wisata harus mengubah sistem penjualan paket wisata menjadi berbasis Android. Selama ini orang yang mau pesan paket wisatanya harus datang langsung ke kantornya di Jakarta pusat sehingga memerlukan waktu yang cukup lama. Namun PT Travelia Sari Wisata sekarang ini sudah memiliki sistem penjualan yang berbasis website (<http://www.traveliawisata.com>). Pada website tersebut disajikan informasi tempat-tempat wisata di dalam negeri hingga mancanegara. Informasi tersebut meliputi harga yang ditawarkan untuk menuju tempat wisata, deskripsi wisata, dan gambar dari tempat wisata. Dengan seiring berkembangnya teknologi informasi dari masa ke masa dan dibantu pula dengan perkembangan jaringan internet. Dengan melihat peluang tersebut, sistem yang dirancang dengan pemodelan waterfall adalah dengan menganalisis kebutuhan yang diperlukan pada proses penjualan paket wisata seperti promosi untuk paket wisata hingga transaksinya. Sistem berbasis ini dibangun dengan menggunakan sistem operasi berbasis Android, bahasa pemrograman Java, software open source XAMPP, basis data MySQL, dan dibantu dengan teknologi webservice memungkinkan untuk mengambil data dari server aplikasi dan ditampilkan ke dalam bentuk yang compatible pada handphone Android. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu meningkatkan promosi dan proses penjualan paket perjalanan wisata yang dimiliki oleh PT Travelia Sari Wisata.

Kata kunci : Aplikasi, penjualan paket wisata, mobile device, Android, SMS Gateway.

Abstract

The advancement of technology in the service of selling tour packages in PT Travelia Sari Wisata must change the system of selling tour packages to be based on Android. During this time people who would like to book the tour package should come directly to his office in central Jakarta so it takes quite a long time. However, PT Travelia Sari Wisata now already have a sales system based websites (<http://www.traveliasariwisata.com>). On the website presented information on tourist places in the country to foreign countries. Such information includes the price offered for the leading tourist attractions, description of travel, and pictures from the tourist attractions. With the development of information technology as from time to time and also assisted with the development of the Internet network. By looking at these opportunities, the system designed by the waterfall model is to analyze the needs required in the process of selling tour packages such as the promotion of travel packages to the transaction. Based system is built using Android-based operating system, the Java programming language, open source software XAMPP, MySQL database, and assisted with webservice technology makes it possible to retrieve data from the application server and displayed in the form that is compatible on Android mobile. With this system is expected to help improve the promotion and sales process travel packages owned by PT Travelia Sari Wisata.

Keywords: Application, sales of travel packages, mobile devices, Android, SMS Gateway.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

PT Travelia Sari Wisata merupakan sebuah perusahaan atau badan usaha yang bergerak di bidang jasa penjualan paket wisata dan umroh yang kantornya berlokasi di Jakarta Pusat. PT Travelia Sari Wisata melayani penjualan wisata berdasarkan paket wisata yang sudah disediakan, baik wisata domestik maupun internasional dan paket umroh. Perusahaan ini pun sudah memiliki media promosi dan penjualan perjalanan wisata yang memanfaatkan penggunaan internet berupa website sederhana (<http://www.traveliawisata.com>) tetapi website tersebut fungsinya belum optimal. Namun dengan melihat peluang yang ada yaitu jumlah penggunaan *smartphone* di kota-kota besar yang ada di Indonesia dari tahun ke tahun yang mengalami peningkatan penjualan paket wisata domestik dan internasional, dan melihat juga masalah pada website (<http://www.traveliawisata.com>) yang belum optimal untuk diakses, maka diharapkan dapat menciptakan peluang untuk melakukan proses penjualan paket wisata domestik dan internasional kedalam bentuk aplikasi mobile secara online. Dibantu dengan teknologi *webservice* sehingga memungkinkan untuk mengambil data dari server aplikasi dan ditampilkan ke dalam bentuk yang sesuai pada *smartphone* Android minimal OS 4.0.

Dengan demikian, penulis tertarik untuk membangun “Aplikasi Berbasis Android Untuk Penjualan Paket Wisata Domestik dan Internasional Menggunakan SMS Gateway pada PT Travelia Sari Wisata” agar tercipta suatu kinerja yang efektif dan efisien serta mampu memberikan kepuasan pada customer dalam memenuhi kebutuhan liburan terbaik yang mereka inginkan. Dengan semakin banyaknya customer yang tertarik dan melakukan pemesanan paket wisata maka tujuan utama perusahaan yaitu meningkatkan keuntungan dapat dicapai.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana memfasilitasi PT Travelia Sari Wisata dalam penjualan jasa perjalanan paket wisata, *approve* pemesanan, *approve* pembayaran, dan menyampaikan teknis perjalanan wisata kepada *customer* melalui perangkat *smartphone*?
2. Bagaimana menampilkan pemesanan paket wisata yang berasal dari *website* (<http://www.traveliawisata.com>) menjadi bentuk yang sesuai pada perangkat *smartphone*?
3. Bagaimana memanfaatkan layanan SMS *Gateway* untuk mengirimkan kode pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui *smartphone*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan fasilitas PT Travelia Sari Wisata terhadap penjualan jasa perjalanan paket wisata, *approve* pemesanan, *approve* pembayaran, dan menyampaikan teknis perjalanan melalui perangkat *smartphone*.
2. Menampilkan pemesanan paket wisata yang berasal dari *website* (<http://www.traveliawisata.com>) menjadi bentuk yang sesuai pada perangkat *smartphone*.
3. Memanfaatkan layanan SMS *Gateway* untuk mengirimkan kode pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui *smartphone*.

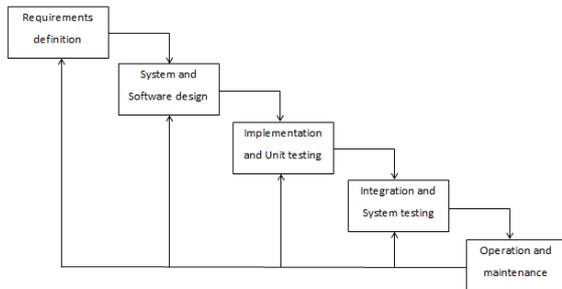
1.4 Batasan Masalah

Ada pun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Pembayaran tidak dilakukan secara *online*, tetapi dilakukan melalui *transfer* bank dan pelanggan harus melakukan konfirmasi setelah *transfer*.
2. Setelah melampaui jatuh tempo *customer* akan mendapatkan sms *gateway* dari admin.
3. Pemesanan paket wisata tidak dapat pesan diluar jadwal yang sudah ditentukan.
4. Kode pemesanan paket wisata akan dikirim melalui SMS *Gateway*.
5. Aplikasi ini hanya bisa menggunakan Android minimal OS 4.0
6. Aplikasi ini hanya jasa penjualan paket wisata domestik dan internasional tidak untuk paket umroh.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan adalah pemodelan *waterfall*, kelebihan dari pemodelan ini adalah menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung [1].



Gambar 1.1
Pemodelan *Waterfall*

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Gambaran Umum

Adapun dibawah ini penjelasan mengenai perancangan aplikasi.

2.1.1 PT Travelia Sari Wisata

PT Travelia Sari Wisata merupakan sebuah perusahaan atau badan usaha yang bergerak di bidang jasa penjualan paket wisata yang berlokasi di Jakarta Pusat. PT Travelia Sari Wisata melayani penjualan beberapa paket wisata domestik maupun internasional yang disediakan dan menyediakan paket haji/umroh. Berikut daftar paket wisatanya: Bali 3D2N, Lombok 3D2N, Bangka Belitung 3D2N, Singapura 3D2N, Bangkok 4D3N, Pataya 4D3N, Hongkong City Tour 4D3N, Kuala Lumpur 4D3N, dan masih banyak lagi. PT Travelia Sari Wisata sudah memiliki media promosi dan penjualan perjalanan wisata yang memanfaatkan penggunaan internet berupa *website* sederhana (<http://www.traveliawisata.com>).

2.1.2 Wisata

Menurut Soetomo (1994:25) yang di dasarkan pada ketentuan WATA (*World Association of Travel Agent* = Perhimpunan Agen Perjalanan Sedunia), wisata adalah perjalanan keliling selama lebih dari tiga hari, yang diselenggarakan oleh suatu kantor perjalanan di dalam kota dan acaranya antara lain melihat-lihat di berbagai tempat atau kota baik di dalam maupun di luar negeri [2].

2.2 Tools yang Digunakan untuk Pembangunan Aplikasi

2.2.1 Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di Sun Microsystems saat ini merupakan bagian dari *Oracle* dan dirilis tahun 1995. Bahasa ini banyak mengadopsi sintaksis yang terdapat pada C dan C++ namun dengan sintaksis model objek yang lebih sederhana. Aplikasi-aplikasi berbasis *java* umumnya dikompilasi ke dalam *p-code* (bytecode) dan dapat dijalankan pada berbagai Mesin Virtual *Java* atau dikenal dengan *Java Virtual Machine (JVM)*. *Java* merupakan bahasa pemrograman yang bersifat umum/non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang memungkinkan aplikasi *java* mampu berjalan di beberapa *platform* sistem operasi yang berbeda. *Java* dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan di mana pun". Saat ini *java* merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis *web* [3].

2.2.2 Android

Android adalah suatu sistem operasi yang dikeluarkan oleh *Google Inc.* di bawah koordinasi *Open Handset Alliance*, yang bersifat *Open Source*. Selain sebagai sistem operasi, *Android* terdiri atas *middleware* dan beberapa *key application* dengan menyediakan *Software Development Kit (SDK)* sebagai *tools* dan *Application Programming Interface (API)* untuk membuat ataupun mengembangkan aplikasi berbasis *Android* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Java* [4].

2.2.3 SMS Gateway

2.2.3.1 Pengertian SMS Gateway

Gateway dapat diartikan sebagai jembatan penghubung antar satu sistem lain yang berbeda, sehingga dapat terjadi pertukaran data antar sistem tersebut. Dengan demikian, *SMS Gateway* dapat diartikan sebagai suatu penghubung untuk lalu lintas data SMS baik yang dikirim maupun diterima [5].

2.2.3.2 Konsep SMS Gateway

Namun seiring dengan perkembangan teknologi komputer, baik dari sisi *hardware* maupun *software* dan perkembangan teknologi komunikasi, *SMS Gateway* tidak lagi dimaksudkan sebagaimana ilustrasi diatas. Dewasa ini, masyarakat lebih mengartikan *SMS Gateway* sebagai suatu jembatan komunikasi yang menghubungkan perangkat lain seperti ponsel dengan perangkat komputer, yang

menjadikan aktivitas SMS menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Pengertian SMS Gateway kemudian lebih mengarah pada sebuah program yang mengkomunikasikan antara sistem operasi komputer, dengan perangkat komunikasi yang terpasang untuk mengirim atau menerima SMS. Salah satu komunikasi yang terjadi dapat dilakukan dengan mengirimkan perintah pada perangkat komunikasi tersebut, kemudian operasinya dikirim kembali ke komputer [5].

2.3 Alat Bantu Pemodelan yang Digunakan

2.3.1 XAMPP

XAMPP adalah sebuah paket software web yang terdiri dari apache, MySQL, php dan phpmyadmin. Xampp merupakan software open source yang bisa di konfigurasi secara otomatis. Xampp merupakan software yang mudah digunakan, gratis dan mendukung instalasi di linux maupun windows. Keuntungan lainnya yaitu Cuma menginstal satu kali sudah tersedia apache web server, MySql database server, PHP (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

2.3.2 MySQL

MySQL merupakan salah satu perangkat lunak sistem pengelola basis data (Database Management System). MySQL juga dapat dikategorikan sebagai Relational Database Management System (RDBMS), karena dalam pembuatan basis data pada MySQL terdiri atas lajur horizontal dan lajur vertical. MySQL pada saat ini banyak digunakan oleh pemrograman web untuk membangun situs yang memerlukan basis data sebagai data dan pengolahan data [6].

2.3.3 Use Case Diagram

Use case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. Use case mendiskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Tujuan use case adalah serangkaian skenario yang dikemas menjadi satu oleh tujuan pengguna umum. Setiap langkah use case adalah sebuah elemen dalam interaksi antara aktor dan sistem. Setiap langkah harus berupa pernyataan sederhana dan jelas menunjukkan siapa yang menjalankan langkah tersebut. Langkah tersebut menunjukkan tujuan aktor, bukan mekanisme yang harus dilakukan aktor. Use case diagram menampilkan aktor, use case, dan hubungan antara mereka [7].

2.3.4 Flowmap

Flowmap merupakan diagram yang menggambarkan aliran data pada suatu prosedur kerja di organisasi dan memperlihatkan diagram aliran data yang menunjukkan arus dari dokumen, aliran data fisis,

entitas-entitas sistem informasi dan kegiatan operasi yang berhubungan dengan sistem informasi. Penggambaran biasanya diawali dengan mengamati dokumen apa yang menjadi media data atau informasi. Selanjutnya ditelusuri bagaimana dokumen tersebut terbentuk, ke bagian atau entitas mana dokumen tersebut mengalir, perubahan apa yang terjadi pada dokumen tersebut, proses apa yang terjadi terhadap dokumen tersebut, dan seterusnya [7].

2.3.5 Perancangan Basis Data

2.3.5.1 Entity Relationship Diagram (ERD)

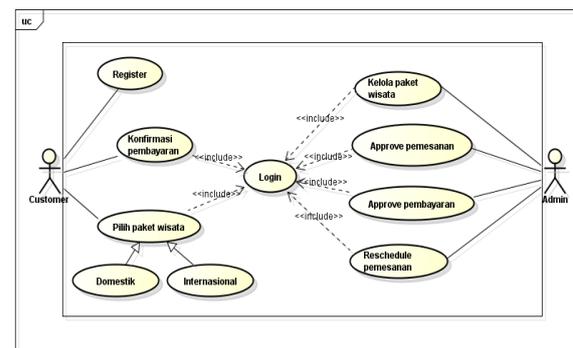
ERD (Entity Relationship Diagram) merupakan bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional [9].

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

a. Use Case Diagram

Pada proses pemesanan wisata hanya terdapat dua aktor yang terkait, yakni customer dan admin.



Gambar 3.1

Use Case Diagram Pemesanan Paket Wisata

b. Deskripsi Aktor

Berikut adalah deskripsi pengguna use case yang telah digambarkan sebelumnya:

Tabel 3.1 Deskripsi Pengguna Use Case

No	Nama Use Case	Deskripsi
1.	Register customer	Merupakan proses untuk mendapatkan akun.
2.	Login customer	Merupakan proses pengecekan hak akses.
3.	Pilih paket wisata	Merupakan proses pemesanan paket wisata.
4.	Konfirmasi pembayaran	Merupakan proses upload bukti pembayaran.
5.	Login admin	Merupakan proses pengecekan hak akses.

6.	Kelola paket wisata	Meng-update deskripsi, harga, durasi wisata.
7.	Approve pemesanan	Merupakan proses pengecekan data pemesanan.
8.	Approve pembayaran	Merupakan proses pengecekan data konfirmasi pembayaran.
9.	Reschedule pemesanan	Melakukan pembatalan pemesanan jika paket sudah penuh atau ada urusan lain.

3.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi perangkat keras yang digunakan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut.

Tabel 3.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

No	Jenis Hardware	Keterangan
1	Processor	Intel Core i3
2	RAM	2 GB
3	Harddisk	500 GB
4	VGA	Intel HD Grapich 1 GB
5	Resolusi Layar PC	1366 x 768 pixels

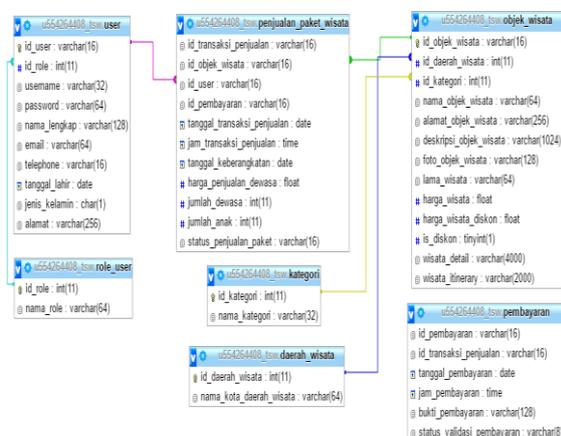
3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3.3 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Jenis Software	Kegunaan Software
1.	Sistem Operasi	Windows 7
2.	Sistem Manajemen Basis Data	MySQL 5.6.21
3.	Editor Pemrograman (IDE)	Eclipse IDE / Android Studio
4.	Bahasa Pemrograman	Java
5.	Editor Basis Data	PHP MyAdmin
6.	Framework Web Application	CodeIgniter

3.4 Skema Relasi

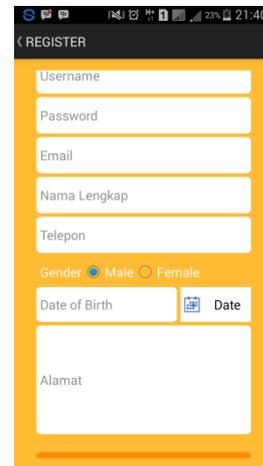


Gambar 3.2 Skema Relasi

4. Implementasi

4.1 Halaman Antar Muka Aplikasi Customer

4.1.1 Halaman Register



Gambar 4.1 Halaman Register

Pada gambar 4.1 merupakan halaman yang berisi informasi wajib diisi untuk mendaftarkan diri menjadi pengguna aplikasi. Diantaranya *username*, *password*, *email*, nama lengkap, telepon, jenis kelamin, tanggal lahir, dan alamat.

4.1.2 Halaman Login Customer



Gambar 4.2 Halaman Login Customer

Pada gambar 4.2 merupakan halaman sebelum masuk ke dalam aplikasi, *customer* harus memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu yang telah terdaftar.

4.1.3 Halaman Home Customer



Gambar 4.3
Halaman *Home Customer*

Pada gambar 4.3 merupakan halaman utama yang berisi paket wisata yang dapat dipilih oleh *customer*. Terdiri dari wisata domestik dan wisata internasional. Disini juga ditampilkan paket wisata yang sedang promo.

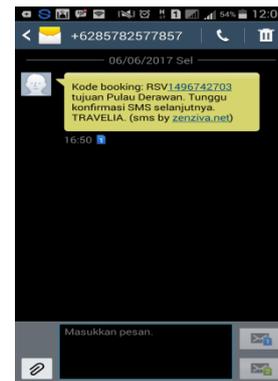
4.1.4 Halaman Pemesanan Wisata



Gambar 4.4
Halaman Pemesanan Wisata

Pada gambar 4.4 merupakan halaman yang ingin di pesan oleh *customer*. Pertama kali *customer* harus pilih berapa orang yang akan pergi dan tanggal keberangkatan setelah itu *customer* klik tombol PESAN. Selanjutnya admin akan mengecek dan setuju pemesanan wisata tersebut.

4.1.5 Halaman SMS Gateway Konfirmasi Booking Wisata



Gambar 4.5
Halaman SMS Gateway Konfirmasi Booking Wisata

Pada gambar 4.5 merupakan halaman SMS *Gateway* konfirmasi ke *customer* yang berhasil *booking* paket wisata yang berisi kode *booking* dan informasi SMS selanjutnya.

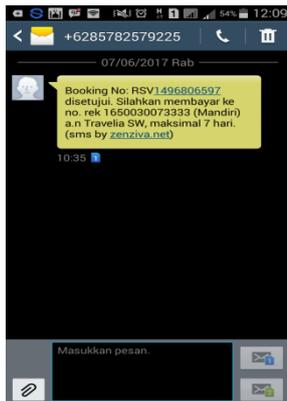
4.1.6 Halaman Konfirmasi Pembayaran



Gambar 4.6
Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 4.6 merupakan halaman konfirmasi pembayaran di aplikasi. Diantaranya detail harga, *id* pembayaran, dan *upload* bukti pembayaran. Notifikasi ini selanjutnya akan dicek oleh admin, bila sudah ada admin akan validasi dan *customer* akan mendapatkan SMS Gateway kembali.

4.1.7 Halaman SMS Gateway di Approve



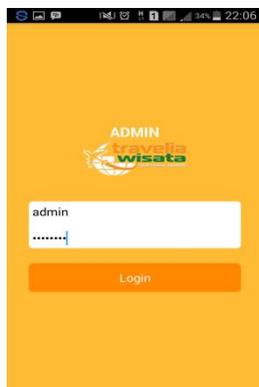
Gambar 4.7
Halaman SMS Gateway di Approve

Pada gambar 4.7 merupakan halaman SMS Gateway setelah di approve oleh admin selanjutnya customer membayar biaya yang sesuai pemesanan.

4.2 Halaman Antar Muka Aplikasi Admin

Berikut merupakan tampilan dari aplikasi admin untuk mengelola paket wisata, approve pemesanan, dan validasi pembayaran.

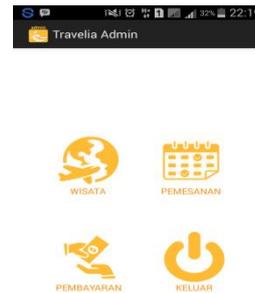
4.2.1 Halaman Login Admin



Gambar 4.8
Halaman Login Admin

Pada gambar 4.8 halaman admin sebelum masuk ke dalam aplikasi, admin harus memasukkan username dan password yang telah ada khusus admin.

4.2.2 Halaman Home Admin



Gambar 4.9
Halaman Home Admin

Pada gambar 4.9 merupakan halaman utama aplikasi admin yang diantaranya ada menu wisata, pemesanan, pembayaran, dan keluar.

4.2.3 Halaman Kelola Wisata



Gambar 4.10
Halaman Kelola Wisata

Pada gambar 4.10 merupakan halaman untuk kelola wisata oleh admin. Diantaranya durasi perjalanan, harga paket, lokasi, dan deskripsi. Setelah itu admin klik tombol UPDATE DATA.

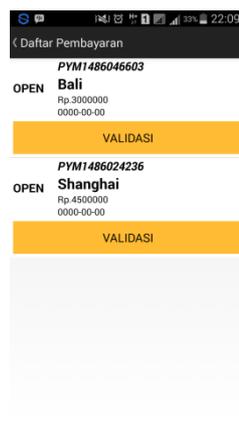
4.2.4 Halaman Approve Pemesanan



Gambar 4.11
Halaman Approve Pemesanan

Pada gambar 4.11 merupakan halaman admin untuk melihat data pemesanan dan *approve*, *reschedule*, atau batalkan pemesanan wisata.

4.2.5 Halaman Validasi Pembayaran



Gambar 4.13
Halaman Validasi Pembayaran

Pada gambar 4.13 merupakan halaman admin untuk validasi pembayaran yang sebelumnya *customer* telah *upload* bukti pembayaran sebelum jatuh tempo. Selama 3 hari admin akan mengirimkan *confirmation advice*, petunjuk arah bandara, dan tiket wisata yang telah ditentukan lewat *email*.

4.3 Pengujian

Pengujian sistem dilakukan dengan tujuan menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin bisa terjadi dalam aplikasi ini. Untuk mengetahui apakah aplikasi yang sudah dibuat sesuai dengan yang ditetapkan. Dalam pengujian ini akan dilakukan dengan metode *blackbox* yaitu pada tahap pengujian input dan output. Berikut pengujian sistem Aplikasi Berbasis Android untuk Penjualan Paket Wisata

Domestik dan Internasional menggunakan SMS Gateway.

Tabel 3.4 Pengujian Aplikasi

Aplikasi Berbasis Android Untuk Penjualan Paket Wisata Domestik Dan Internasional Menggunakan SMS Gateway		
Proses	Deskripsi	Status
Login	<ol style="list-style-type: none"> Mengosongkan <i>username</i> dan <i>password</i> Mengosongkan <i>username</i> dan mengisi <i>password</i> Mengisi <i>username</i> dan mengosongkan <i>password</i> Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar Mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah 	Berhasil
Pesan Wisata	<ol style="list-style-type: none"> Mengosongkan pilihan jumlah orang dan tanggal keberangkatan Mengisikan pilihan jumlah orang dan tanggal keberangkatan 	Berhasil
Konfirmasi Pembayaran	<ol style="list-style-type: none"> Mengosongkan bukti pembayaran Mengisikan bukti pembayaran 	Berhasil
Pengujian Kelola Wisata	<ol style="list-style-type: none"> Mengosongkan durasi perjalanan Mengisikan durasi perjalanan Mengosongkan harga paket Mengisi harga paket Mengosongkan lokasi wisata Mengisi lokasi wisata Mengosongkan deskripsi Mengisikan deskripsi 	Berhasil

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil-hasil yang telah dicapai selama proses perencanaan implementasi, pengujian dan analisis pada aplikasi maka dapat yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

- Aplikasi dapat memberikan fasilitas PT Travelia Sari Wisata terhadap penjualan jasa perjalanan paket wisata, *approve*

pemesanan, *approve* pembayaran, dan menyampaikan teknis perjalanan melalui perangkat *smartphone*.

2. Aplikasi dapat menampilkan pemesanan paket wisata yang berasal dari *website* (<http://www.traveliawisata.com>) menjadi bentuk yang sesuai pada perangkat *smartphone*.
3. Aplikasi dapat memanfaatkan layanan SMS *Gateway* untuk mengirimkan kode pemesanan dan konfirmasi pembayaran melalui *smartphone*.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil yang telah dicapai dalam pembuatan aplikasi penjualan paket wisata berbasis Android, dapat diberikan saran yang diperlukan dalam pengembangan dan penyempurnaan aplikasi ini, diantaranya:

- Proses pembayaran diharapkan dapat dilakukan kerjasama dengan pihak bank, sehingga dapat dilakukan proses integrasi dengan rekening nasabah pengguna di bank tersebut, sehingga proses pembayaran menjadi lebih mudah.

Daftar Pustaka:

- [1] Rosa A. S, M. Shalahudin, Rekayasa Perangkat Lunak, Bandung: Informatika, 2016.
- [2] Soetomo (1994:25), pengertian wisata dan tujuan, 2013
- [3] Schildt, Herbert Schildt, Java The Complete Reference, Mc Graw Hill, 7th Edition, 2007
- [4] Felker, D., and Dobbs, J., Android Application Development for Dummies. Wiley Publishing Inc, 2011.
- [5] Masruri, M. Hilmi, dan Java Creativity. Membangun SMS Gateway dengan Gammu & Kalkun, Jakarta: Gramedia, 2015.
- [6] Ratna, Adis Lena Kusuma, Pengertian PHP dan MySQL, 2008.
- [7] M. Fowler, UML DISTILLED. Yogyakarta: Andi, 2005.
- [8] Rohim, A., Rosely, E., & dkk, &. Perancangan Basis Data Relasional. Bandung, 2009.

