

MEMBANGUN *E-COMMERCE* PAKET WISATA “MAU KEMANA SI” MENGUNAKAN METODE *ITERATIVE INCREMENTAL*

BUILDING AN *E-COMMERCE* OF “MAU KEMANA SI” TOUR PACKAGE USING *ITERATIVE INCREMENTAL* METHOD

¹ Surya Fransiska, ² Dr. Irfan Darmawan, S.T.,M.T, ³ Nia Ambarsari, S.Si., M.T
^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Rekayasa Industri, Telkom University
¹surya.fran@gmail.com, ²dirfand@gmail.com, ³ ambarsarinia@gmail.com

Abstrak-- Paket wisata merupakan salah satu solusi bagi wisatawan agar dapat berlibur dengan mudah, murah, dan menyenangkan karena mendapatkan pengalaman yang lebih saat berliburan, atau berwisata. Tanpa perlu pusing-pusing menyusun atau merencanakan kegiatan saat berlibur, mempelajari rute perjalanan, mencari penginapan, serta menyusun anggaran selama berlibur, masalah ini semua dapat diselesaikan yaitu dengan pemesanan paket wisata kepada “MAU KEMANA SI”. “MAU KEMANA SI” adalah perusahaan startup yang menyediakan jasa pemesanan paket wisata yang menyediakan banyak pilihan destinasi wisata di Indonesia. Namun “MAU KEMANA SI” dalam menjalankan bisnisnya yaitu melayani pemesanan paket wisata open trip hanya menggunakan media telepon, sms dan chatting, serta pencatatan pemesanan dan pembukuan keuangan dengan manual, yang menyebabkan seringnya terjadi kesalahan data pesanan. Maka diperlukan sebuah aplikasi website yang dapat melayani pemesanan atau pendaftaran paket wisata bagi wisatawan dan juga dapat melakukan pendataan pesanan serta pembukuan keuangan yang otomatisasi pada perusahaan “MAU KEMANA SI”.

Pembuatan aplikasi *website* ini menggunakan metode pengembangan *Iterative Incremental* yang mana metode prototyping yang menghasilkan contoh dari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan *incremental* yang pengerjaannya bertahap dan berulang untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan. Dimulai dari tahap initial planning dan berakhir dengan tahap *deployment*. Dengan menggunakan pemodelan UML sebagai perancangan sistem dan implementasi dan evaluasi menggunakan metode black box testing.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi website “MAU KEMANA SI” yang menyediakan fungsi yang dibutuhkan oleh pengguna untuk menjalankan fungsi - fungsi bisnis.

Kata kunci: *Website*, paket wisata, *iterative incremental*

Abstract-- *Tour package is one solution for travelers to be able to get vacation easily, cheaply, and agreeably because they are also able to get more experience while on the vacation or sightseeing. The travelers do not have to worry about arranging and planning the activities while on vacation, learn the travel routes, look for the lodging, and set the budget during vacation. All of those problems can be solved by booking “MAU KEMANA SI” tour package. “MAU KEMANA SI” is a ‘startup’ company that provides booking services of tour package, and offers many tourist destinations in Indonesia. Nonetheless, in running its business, this company, where serves the booking of tour packages, only uses three media: by phone, message, and chatting. Besides that, the booking list and financial bookkeeping are noted manually, which frequently causes the occurrence of data errors in booking. Therefore, “MAU KEMANA SI” needs an application, a kind of Website, that is able to serve the booking or registration of tour package, and also to undertake data collection of the orders and financial bookkeeping automatically.*

The production of this Website uses Iterative Incremental method, which is a prototyping method, produces examples of the application that is compatible with user’s need, and the Incremental, which has the gradually-repeatedly processing in order to produce the final product that fits in need. It starts with Initial Planning and ends with Deployment. This study utilizes UML modeling as the System Planning, and the implementation and evaluation utilize Black Box Testing.

The result of this research is the application of “MAU KEMANA SI” website provides functionality needed by users to perform the business function.

Keywords: *Website*, *tour package*, *iterative incremental*

I. PENDAHULUAN

Pariwisata saat ini tumbuh kembang dengan pesat, dapat dilihat dari banyaknya destinasi wisata baru yang dibuka untuk umum, mulai dari wisata budaya, wisata cagar alam, wisata petualangan, dan wisata lainnya. Pariwisata merupakan salah satu sektor leading pembangunan di Indonesia karena dapat mengerakkan perekonomian negara maupun daerah serta meningkatkan pendapatan bagi pelaku-pelaku di bidang pariwisata. Pemerintah menargetkan pada tahun 2019 wisatawan asing yang berkunjung berjumlah 20 juta orang, dan 275 juta wisatawan nusantara (Khumaedy, 2017). Dengan begitu besarnya target wisatawan yang ditetapkan oleh pemerintah, ini menjadi peluang besar bagi pelaku-pelaku pariwisata untuk meraih keuntungan.

Salah satu bentuk usaha yang menunjang kegiatan pariwisata adalah paket wisata *Open trip*. Paket wisata *Open trip* adalah penggabungan dari beberapa wisatawan dalam melakukan kegiatan pariwisata dengan ketentuan yang berlaku. *Open trip* merupakan salah satu solusi bagi wisatawan yang tidak dapat merencanakan perjalanan wisatanya sendiri, karena dalam *open trip* menyajikan paket wisata mulai dari destinasi tujuan, fasilitas, rangkaian acara, dan rincian biaya selama di perjalanan.

Pesatnya pertumbuhan teknologi juga mempengaruhi perkembangan pariwisata. Dengan adanya hal tersebut pariwisata memiliki banyak alternatif dalam melakukan kegiatan pemasaran dan penjualan. Sebagai contoh melalui media elektronik atau media masa, seperti televisi, radio dan *internet*.

Internet merupakan media informasi yang dapat diakses secara lintas daerah bahkan Negara karena sifat internet yang tidak mengenal batas geografis. Demikian sehingga dampak *internet* tersebut dapat menjadi salah satu media yang berpengaruh dalam kegiatan pariwisata. Namun, dalam praktiknya pemakaian *internet* dalam dunia pariwisata masih belum dimanfaatkan dengan baik. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibentuk sebuah teknologi internet yang disebut dengan *e-commerce (electronic commerce)*.

E-commerce menjadi salah satu bentuk aktivitas transaksi perdagangan berbasis internet. Dengan adanya *e-commerce* pelaku pariwisata dapat menawarkan paket wisata secara *online* tanpa harus menyediakan tempat nyata untuk bertransaksi. Hal ini memberikan kemudahan dalam transaksi secara efektif dan efisien. Dengan menggunakan *e-commerce* sebagai salah satu media penjualan maka akan memperluas daerah pemasaran produk dan memudahkan konsumen untuk memilih serta memesan produk dan layanan jasa yang diinginkan, sehingga meningkatkan pendapatan.

Salah satu dari pelaku pariwisata yang melihat peluang ini adalah MAU KEMANA SI. MAU KEMANA SI adalah Biro Perjalanan Wisata (BPW) yang berdiri sejak awal tahun 2016. Dalam menjalankan bisnis ini MAU KEMANA SI telah memanfaatkan teknologi informasi yang ada untuk pemasaran jasa yang ditawarkan kepada wisatawan. Pemasaran yang dipakai sekarang ini oleh MAU KEMANA SI adalah dengan memanfaatkan media sosial Facebook dan Instagram. Namun dalam mengelola bisnisnya masih dilakukan dengan cara konvensional. mulai dari pendaftaran calon peserta, *Invoice*, pendataan peserta sampai pendataan pembayaran dari calon peserta. Dari Calon wisatawan yang mendaftar secara manual dilakukan hanya dengan perantara *Headphone*. Media sosial yang di gunakan sebagai media pemasaran tidak dapat memberikan informasi terkini (*real time*) ketersediaan jumlah seat yang tersisa, serta tidak dapat memberikan informasi pembayaran jika calon wisatawan memesan lebih dari satu seat, atau melakukan pemesanan khusus. Pada saat calon peserta mendaftar, admin menanyakan satu persatu calon wisatawan untuk mendaftarkan calon peserta tersebut sebagai peserta travelling. Setelah mendapatkan data tersebut, admin akan mengelompokkan wisatawan sesuai destinasi wisata yang dipilih wisatawan. Pengelompokan ini juga dilakukan secara manual dengan pencatatan menggunakan *Microsoft Excel*. Registrasi seperti ini menimbulkan masalah dalam pendaftaran dan pencatatan peserta travelling. Wisatawan yang telah terdaftar tidak memiliki bukti yang sah sebagai tanda bukti bahwa wisatawan telah melakukan proses registrasi dan transaksi, dan dalam pencatatan masih belum efisien karena admin memasukan kembali data ke *Microsoft Excel*. Sistem pencatatan manual seperti ini juga sering menyebabkan terjadinya kesalahan pencatatan perjalanan pada hari keberangkatan, dikarenakan factor *human error*.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan di atas serta semakin mudahnya mengakses sebuah informasi dengan menggunakan internet, penelitian ini akan membangun sebuah website *E-commerce* yang dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang dihadapi MAU KEMANA SI, baik itu permasalahan pendaftaran dan pendataan perjalanan.

II. STUDI LITERATUR

A. Website

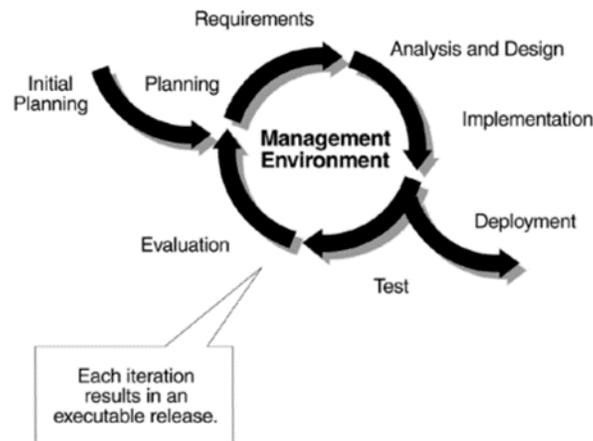
Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan data teks, data gambar, data diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik secara statis ataupun dinamis yang dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Website dikatakan statis apabila informasi website tetap, jarang berubah dan sumber informasi hanya searah dari pemilik website. Website bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah dan informasi interaktif dua arah dari pemilik website dan pengguna website (Riyadi, 2012)

B. Laravel

Laravel adalah *Framework* Aplikasi Web berbasis PHP yang bersifat *Open Source* diciptakan oleh Taylor Otwell, menggunakan konsep MVC. Pada Maret 2015, Laravel dinobatkan sebagai *framework* PHP paling populer bersama Symfony2, Nette, Codeigniter, Yii2. *Laravel* mengedepankan syntax yang Expressive, and Beautiful (Skvorc, 2015)

C. Iterative Incremental

Metode Iterative Incremental merupakan gabungan dari metode prototyping yang menghasilkan contoh dari aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna dan incremental yang pengerjaannya bertahap dan berulang untuk menghasilkan produk akhir yang sesuai dengan kebutuhan.



Gambar - 1 Tahapan Iterative Incremental (Kruchten, 2004)

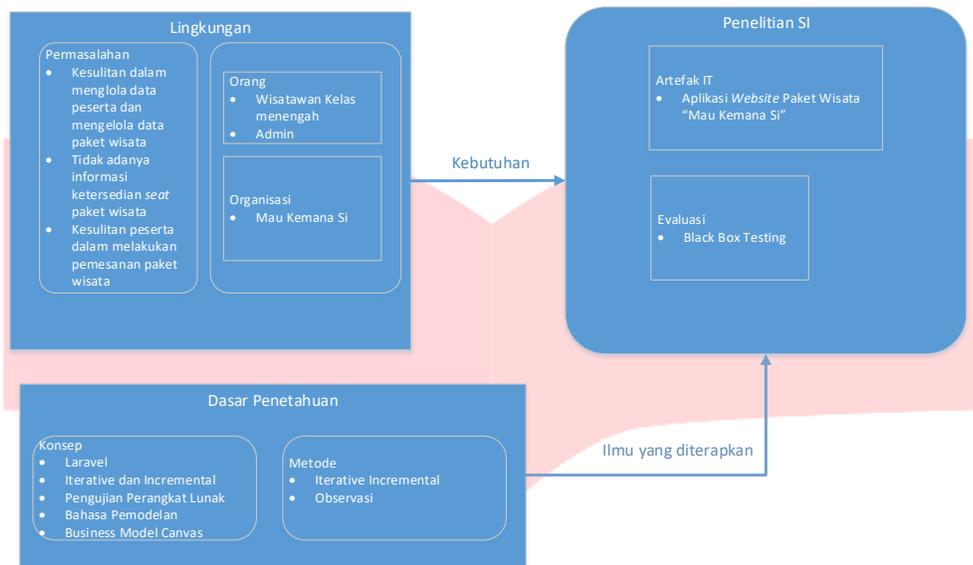
Gambar -1 menggambarkan tahapan pengembangan aplikasi yang ada pada metode iterative incremental. Dimulai dari tahap initial planning dan berakhir dengan tahap deployment.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Konseptual

Konsep dan kerangka konseptual bertujuan untuk mengidentifikasi esensi dari tujuan riset dan keterhubungannya (Hevner & Chatterjee, 2010). Kerangka untuk membangun model konseptual untuk permasalahan Tugas Akhir (TA) pada program studi Sistem Informasi dapat menggunakan paradig design science dan behavior science (Hevner, March, Park, & Ram, 2004).

Ruang lingkup penelitian SI yang di klasifikasikan menjadi 3 komponen, yaitu manusia, teknologi, dan organisasi atau bisnis. Ruang lingkup tersebut menjelaskan serangkaian tugas dan permasalahan yang di defenisikan sebagai kebutuhan bisnis yang diperlukan oleh pihak-pihak yang berkaitan. Kebutuhan bisnis tersebut akan dinilai dan dievaluasi dalam konteks organisasi yang di hubungkan dengan infrastruktur teknologi, aplikasi, arsitektur komunikasi, dan kemampuan yang ada. Dalam memenuhi kebutuhan bisnis tersebut, maka penelitian ini di lakukan dengan dua fase yang saling melengkapi, yaitu behavior science dan design science.

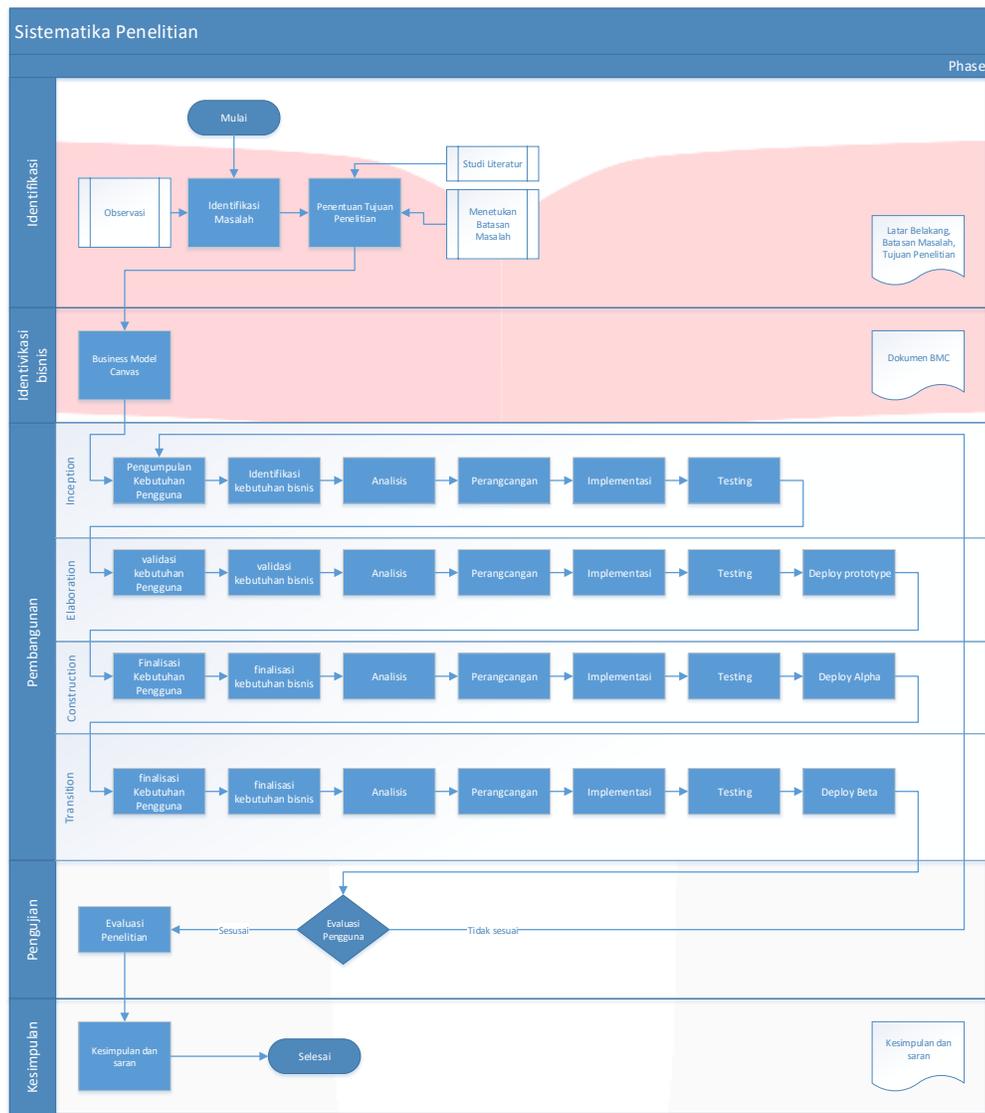


Gambar - 2 Model Konseptual Penelitian

Berdasarkan Gambar-2, penelitian dalam membangun e-commarce paket wisata “Mau Kemana Si” pada permasalahan yang ditemukan yaitu kesulitan admin dalam mengelola data peserta wisatawan dan mengelola data paket wisata, tidak adanya informasi ketersediaan seat paket wisata bagi wisatawan, kesulitan wisatawan dalam melakukan pemesanan paket wisata. Pelaku yang terlibat dalam lingkungan tersebut adalah wisatawan dan admin. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dibangunlah e-commerce paket wisata pada “Mau Kemana Si” menggunakan metode iterative incremental.

B. Sistematika Penelitian

Dalam melakukan penelitian dibutuhkan tahap dimana terdapat cara berfikir yang logis, menggambarkan arahan secara jelas, sistematika penelitian yang terdapat pada Gambar III-2 menjelaskan alur penelitian dan mengacu kepada metode pengembangan perangkat lunak yaitu iterative incremental.



Gambar - 3 Sistemika Penelitian

IV. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

A. Analisis Kelayakan Bisnis

Untuk menghitung probabilitas kelayakan bisnis dan efesiansi finansial perusahaan pada penelitian ini menggunakan analisis ROI (Return On Invesment). Analisis ROI digunakan untuk mengukur kemampuan perusahaan dalam menghasilkan keuntungan. Hasil dari analisis di gunakan untuk menggambarkan keuntungan yang bisa dicapai perusahaan di masa depan. Berikut ROI Mau Kemana Si.

Tabel- 1 Perhitungan NPV

Rate Level		10%		
Invesmant		Rp 51,823,310		
Tahun Ke	Cost Income	Interest Rate	Present Value	
0	Rp 130,996,690	1.00	Rp 130,996,690	
1	Rp 62,216,690	0.91	Rp 56,560,627	
2	Rp 332,256,690	0.83	Rp 274,592,306	

3	Rp 1,004,336,690	0.75	Rp 754,573,020
Total Present Value			Rp 1,216,722,643
Original Invesmant			Rp 51,823,310
Net Present Value			Rp 1,164,899,333

Tabel IV-6 menjelaskan dana yang di investasikan sebanyak Rp 51,823.310 yang diinvestasikan selama tiga tahun pada proyek menghasilkan aliran keuntungan sebesar Rp 1,164,899,333. Pada kriteria NPV (Net Present Value) yang mempunyai nilai positif menunjukkan kelayakan proyek untuk terus dijalankan.

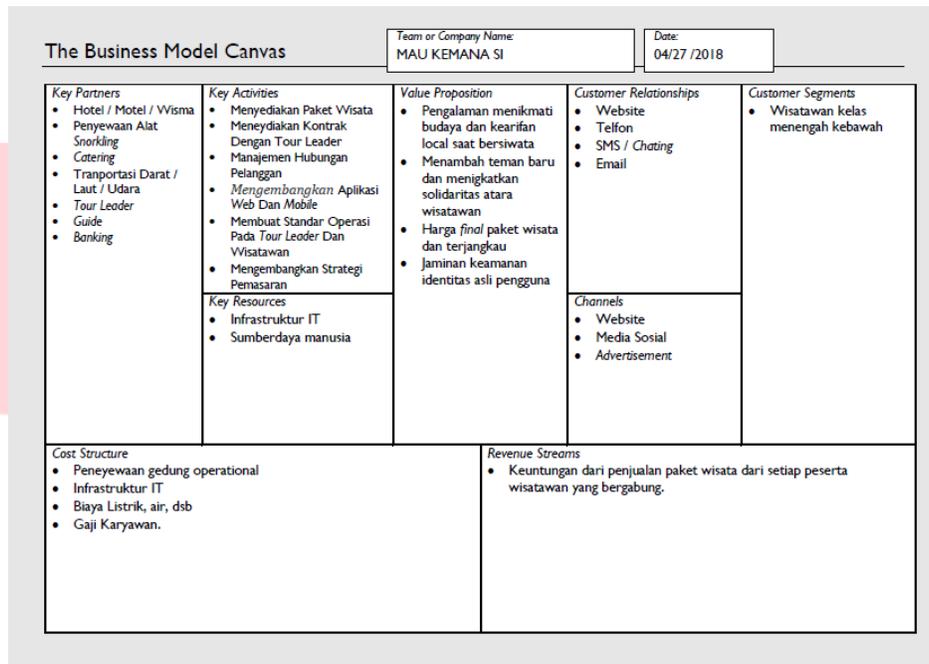


Gambar - 4 Grafik Prediksi Pendapatan Mau Kemana Si

Gambar IV-1 grafik prediksis pendapatan Mau Kemana Si menggambarkan prediksis pendapatan pada Mau Kemana Si selama 3 tahun kedepan setelah menerapkan aplikasi website. Pada grafik dapat dilihat tahun pertama penerapan aplikasi pendapatan keuntungan Mau Kemana Si akan menurun, ini disebabkan belum dikenal banyak oleh target pasarnya dan pengeluaran biaya operational yang meningkat, namun pada kedua dan ketiga, pendapatan Mau Kemana Si akan meningkat dengan pesat, karna aplikasi yang semakin dikenal oleh masyarakat, dan bertambah pelanggan Mau Kemana Si.

B. Analisis Model Bisnis

Agar bisnis dapat mempunyai tujuan yang jelas diperlukan pemodelan bisnis untuk mengilustrasikan bisnis yang akan berjalan. Pemodelan bisnis dengan BMC (*Business Model Canvas*) memiliki sembilan blok area aktifitas bisnis, yang digunakan untuk memetakan strategi membangun bisnis yang kuat, dan komponen komponen kunci pada bisnis yang baru dimulai.



Gambar - 5 BMC (Business Model Canvas)

C. Analisis Kompetitor

Ada beberapa pesaing yang menawarkan paket wisata atau konsep bisnis yang sama dengan Mau Kemana Si diantaranya adalah: Piknik Nusantara, Langkah Kaki, dan Indonesia Juara Trip. Perbandingan antara pesaing dengan Mau Kemana Si dapat dilihat pada Tabel IV-2

Tabel- 2 Analisis Kompetitor

No	Fitur Yang Ditawarkan	Pesaing			MAU KEMANA SI
		Wiyata Tour	Langkah Kaki	Indonesia Juara Trip	
1	Memiliki Website	V	V	V	V
2	Informasi Paket Wisata	V	V	V	V
3	Pendaftaran Pelanggan				V
4	Pendataan Data Wisatawan				V
5	Pemesanan Online				V
6	Notifikasi transaksi				V
7	Ditail perhitungan tagihan				V
8	Menyediakan invoice online				V
9	Informasi destinasi wisata				V

D. Analisis Kebutuhan Sistem

Kebutuhan-kebutuhan pada aplikasi ini terbagi menjadi 2 bagian, yaitu kebutuhan pelanggan untuk mengakses aplikasi, dan kebutuhan admin untuk mengelola aplikasi.

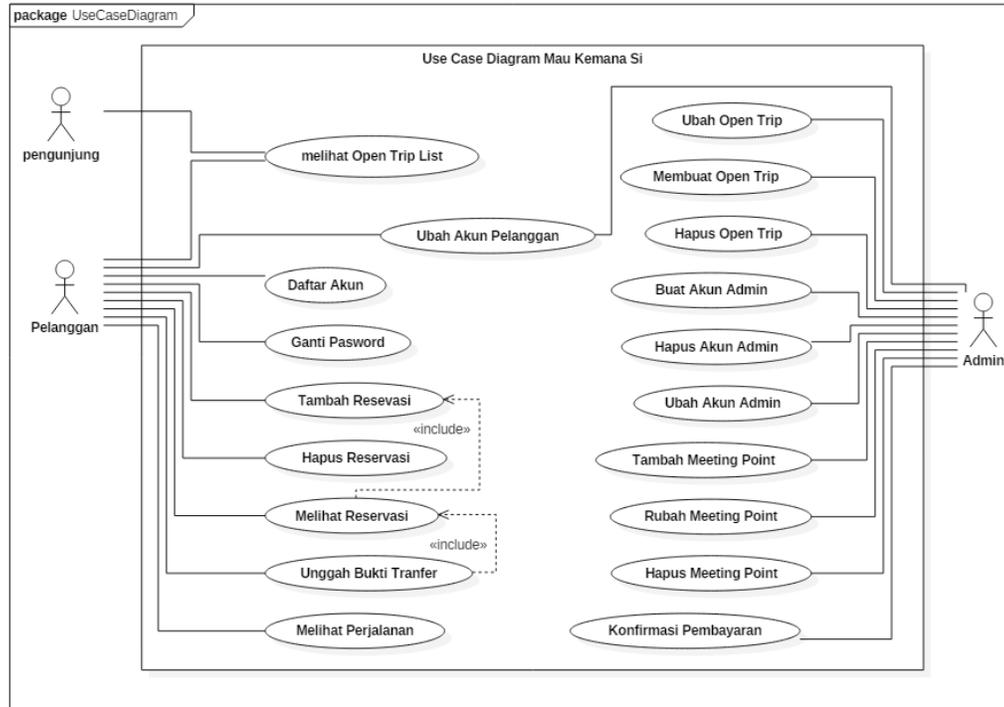
Tabel- 3 Identifikasi Kebutuhan sistem

No	REQ ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Jenis User	Teknologi
1	REQ-01	Melihat Open Trip List	Proses pencarian dan memilih open trip yang diinginkan	Pengunjung, Pelanggan	Web

No	REQ ID	Nama Kebutuhan	Deskripsi	Jenis User	Tekno logi
2	REQ-02	Booking	Proses untuk melakukan pemesanan terhadap <i>open trip</i> yang diinginkan	Pengunjung, Pelanggan	Web
3	REQ-03	Membeli Paket Wisata	Proses untuk melakukan pembelian paket wisata yang diinginkan	Pelanggan	Web
4	REQ-04	Lihat <i>My Booking</i>	Proses untuk melihat pesanam <i>open trip</i> yang dilakukan sebelumnya	Pelanggan	Web
5	REQ-05	Lihat <i>My Trip</i>	Proses untuk melihat riwayat Pembelian tiket <i>open trip</i> yang telah dilakukan sebelumnya	Pelanggan	Web
6	REQ-06	Konfirmasi Pembayaran	Proses untuk melakukan konfirmasi pembayaran atas pembelian tiket sebelumnya	Pelanggan	Web
7	REQ-07	Mengelola Akun Pelanggan	Proses untuk mengelola informasi diri member, perubahan data diri dilakukan disini	Pelanggan	Web
8	REQ-08	Mengelola Akun Admin	Proses untuk mengelola informasi diri admin, perubahan data diri dan user dilakukan disini	Admin	Web
9	REQ-09	Mengelola Akun User	Proses untuk mengelola informasi akun user yang terdaftar dalam sistem, aktifasi dan pembekuan user	Admin	Web
10	REQ-10	Membuat <i>Open Trip</i>	Proses yang dilakukan untuk membuat jadwal dan detil <i>open trip</i>	Admin	Web
11	REQ-11	Mengelola <i>Open Trip</i>	Proses yang dilakukan untuk menghapus dan memindah pesanan <i>open trip</i> pelanggan	Admin	Web
12	REQ-12	Mengelola Konfirmasi Pembayaran	Proses yang dilakukan untuk memvalidasi dan memproses konfirmasi pembayaran yang masuk ke sistem	Admin	Web

E. Use Case Diagram

Untuk menjelaskan interaksi pada aplikasi yang dibuat dapat menggunakan UseCase Diagram. UseCase Diagram dibawah menggambarkan interasiksi pada sistem secara keseluruhan.



Gambar - 6 Use Case Diagram

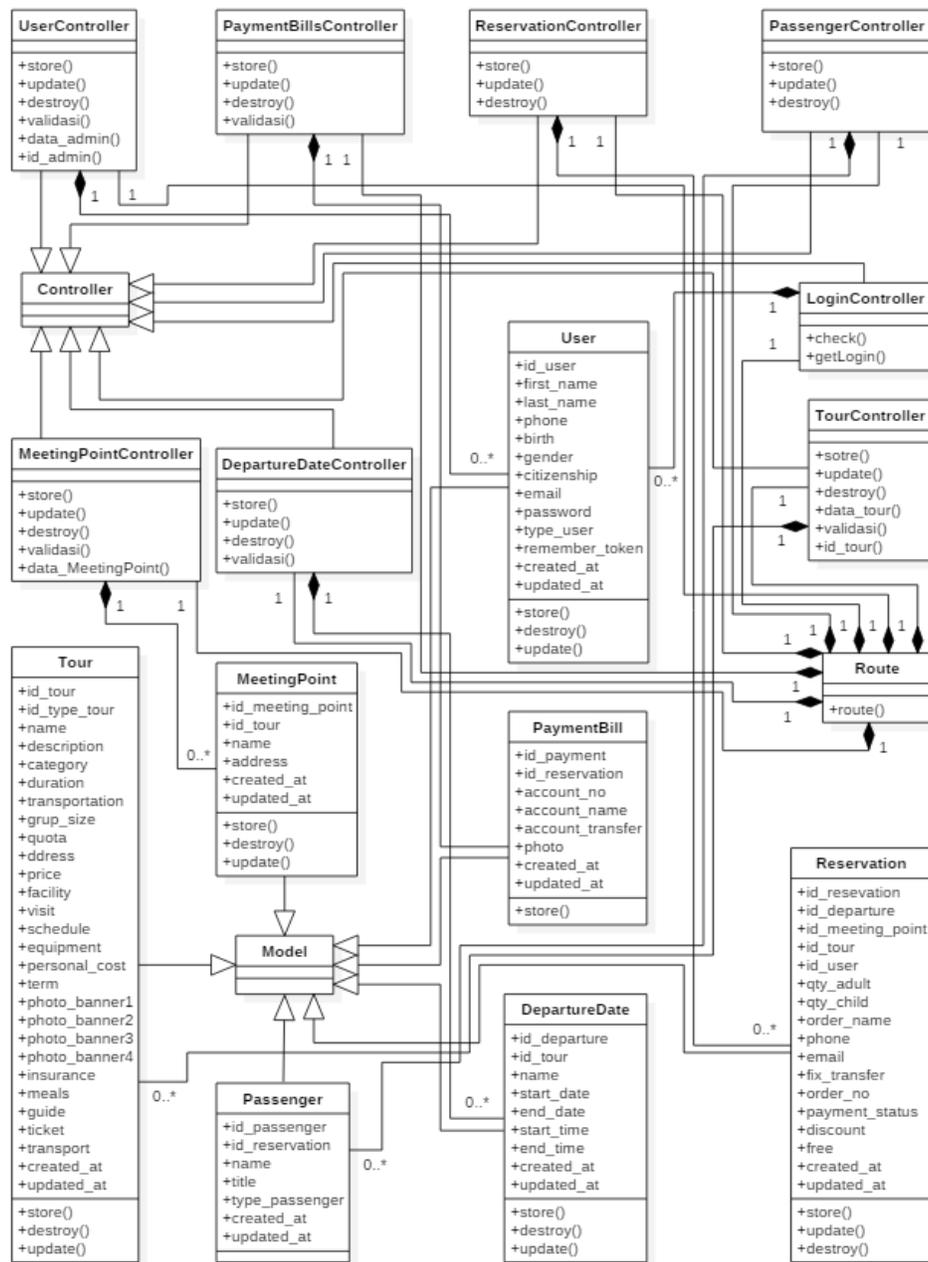
F. DESAIN SISTEM

1. Diagram Aktifitas

Aktifitas diagram merupakan gambaran dari alur kegiatan atau alur tindakan pada sebuah aplikasi dan pemodelan bisnis, yang juga berisi pilihan atau pengulangan.

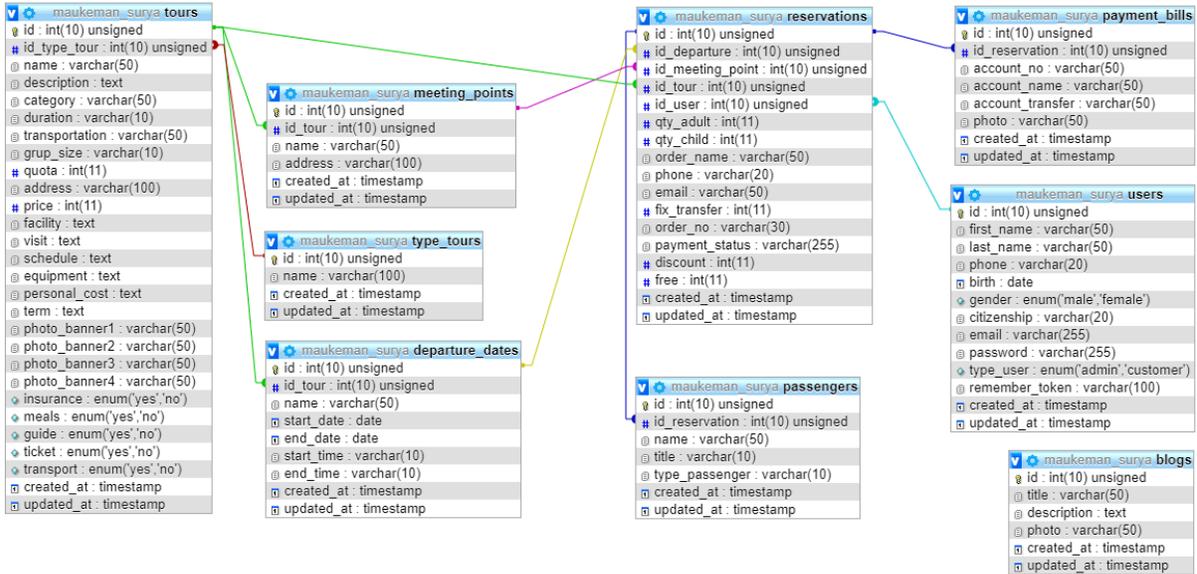
2. Calss Diagram

Class diagram adalah model statis yang menggambarkan struktur dan deskripsi class serta hubungan antar class pada sebuah sistem. Gambar – 6 mempresentasikan class diagram dari sistem yang akan dibuat.



Gambar - 7 Class Diagram

3. ERD

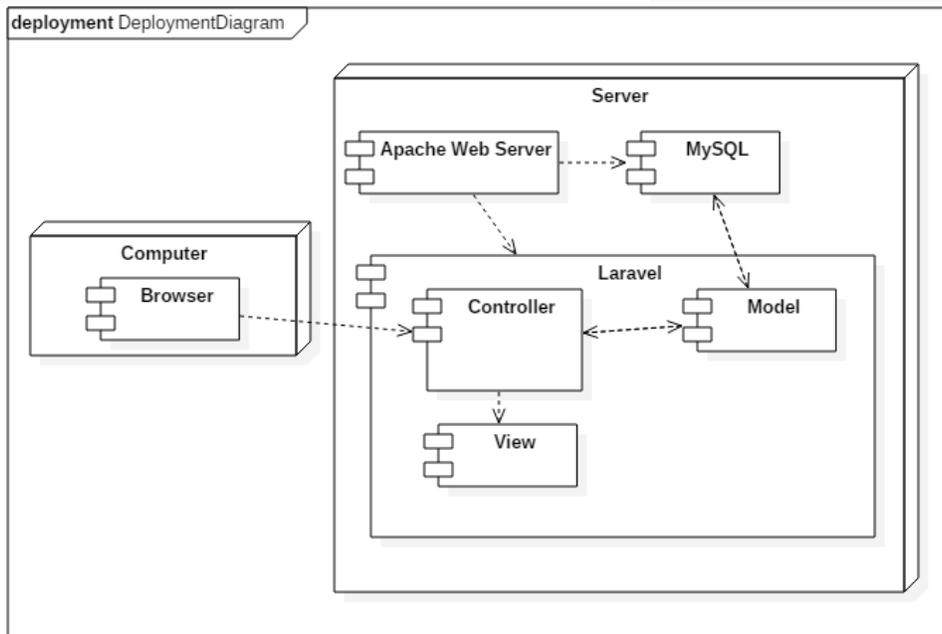


Gambar - 8 Entity Relationship Diagram Mau Kemana Si

V. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

A. Implementasi Produk

Hasil pengimplementasian adalah sebuah aplikasi *website* Mau Kemana Si yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahap impelmentasi produk dilakukan proses pemasangan sistem kedalam kondisi yang sebenarnya. Pada server yang digunakan untuk *host file server* terdapat *apache web server* dan *phpmyadmin* sebagai *database server*, kemudian *client* menggunakan komputer PC yang digunakan untuk mengoperasikan aplikasi *website* seperti Gambar - 7



Gambar - 9 Deployment Digran

B. Komponen Implementasi

Tabel- 4 Komponen Implementasi

No	Package	Class	Deskripsi	
1	Controller	AdminController.php	Class controller yang memiliki fungsi-fungsi terkait dengan user admin	
		HomeController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan tampilan home	
		LoginController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan login user	
		MeetingPointController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pengelolaan <i>meeting point</i>	
		OrderController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pengelolaan order	
		PassengerController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan user pelanggan	
		PaymentBillController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan transaksi pembayaran	
		ProfileController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan user	
		ReservationController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pemesanan open trip	
		ServiceController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan kategori layanan <i>trip</i>	
		ServiceTourController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan layanan <i>tour</i>	
		TourController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pengelolaan <i>tour</i>	
		TripController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pengelolaan <i>trip</i>	
		TypeTourController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan Pengelolaan jenis <i>tour</i>	
		UserController.php	Class controller yang terkait dengan fungsi-fungsi terkait dengan pengelolaan <i>user</i>	
		Model	DepartureDate.php	Class model terkait tanggal <i>trip</i>
			MeetingPoint.php	Class model terkait <i>meeting point</i>
			Passenger.php	Class model terkait peserta <i>trip</i>
			Payment.php	Class model terkait <i>payment</i>
PaymentBill.php	Class model terkait <i>paymentbill</i>			
Reservation.php	Class model terkait pemesanan <i>trip</i>			
Service.php	Class model terkait layanan <i>trip</i>			
ServiceTour.php	Class model terkait layanan <i>tour</i>			
Tour.php	Class model terkait <i>tour</i>			
TypeTour.php	Class model terkait <i>type tour</i>			
User.php	Class model terkait <i>user</i>			
View		File-file yang menangani tampilan antar muka		

C. Pengujian

Dalam pengujian aplikasi websiste yang dibangun menggunakan metode *balckbox testing*, pengujian dilakukan dalam dua tahap, yaitu dengan membuat rencana pengujian dan kasus pengujian.

Tabel- 5 Rencana Pengujian

No	Aktifitas	Pengujian	Kode
1	Pengujian Daftar Akun Pelanggan	Skenario Benar	A-1
2	Pengujian Login Pelanggan	Skenario Benar	A-2
3	Pengujian Rubah Password Pelanggan	Skenario Benar	A-3

No	Aktifitas	Pengujian	Kode
4	Pengujian Tambah Reservasi Pelanggan	Skenario Benar	A-4
5	Pengujian Hapus Reservasi Pelanggan	Skenario Benar	A-5
6	Pengujian Lihat Profil Pelanggan	Skenario Benar	A-6
7	Pengujian Lihat Reservasi Pelanggan	Skenario Benar	A-7
8	Pengujian Lihat Perjalanan Pelanggan	Skenario Benar	A-8
9	Pengujian Upload Bukti Pembayaran Pelanggan	Skenario Benar	A-9
10	Pengujian Tambah Akun Admin	Skenario Benar	A-10
11	Pengujian Hapus Akun Admin	Skenario Benar	A-11
12	Pengujian Admin Tambah <i>Meeting Point</i>	Skenario Benar	A-12
13	Pengujian Admin Hapus <i>Meeting Point</i>	Skenario Benar	A-13
14	Pengujian Admin Rubah <i>Meeting Point</i>	Skenario Benar	A-14
15	Pengujian Admin Tambah <i>Open Trip</i>	Skenario Benar	A-15
16	Pengujian Admin Rubah <i>Open Trip</i>	Skenario Benar	A-16
17	Pengujian Admin Hapus <i>Open Trip</i>	Skenario Benar	A-17
18	Pengujian Admin Tambah <i>Tour</i>	Skenario Benar	A-18
19	Pengujian Admin Rubah <i>Tour</i>	Skenario Benar	A-19
20	Pengujian Admin Hapus <i>Tour</i>	Skenario Benar	A-20
21	Pengujian Admin Konfirmasi Pembayaran Pelanggan	Skenario Benar	A-21
22	Pengujian Admin Batalkan Pembayaran Pelanggan	Skenario Benar	A-22
23	Pengujian Admin Rubah Akun Pelanggan	Skenario Benar	A-23
24	Pengujian Admin Hapus Akun Pelanggan	Skenario Benar	A-24
25	Pengujian Admin Lihat Peserta Trip	Skenario Benar	A-25
26	Pengujian Pelanggan Lihat <i>List Open Trip</i>	Skenario Benar	A-26

D. Kasus Pengujian

Kasus pengujian merupakan detail pengujian yang telah dibuat sebelumnya. Tabel kasus pengujian terdiri dari kode pengujian, deskripsi, prosedur, masukan, keluaran yang diharapkan, keluaran yang dihasilkan, dan kesimpulan hasil pengujian.

VI. KESIMPULAN

Aplikasi pemesanan paket wisata berbasis website dengan fitur pembelian paket wisata, dan konfirmasi pembayaran, dapat membantu calon wisatawan dalam mendapatkan informasi detail paket wisata open trip serta memudahkan pelanggan melakukan pemesanan paket wisata tanpa perlu datang ke basecamp MAU KEMANA SI, dan semua transaksi pemesanan paket wisata dapat dilihat melalui aplikasi website yang berguna untuk validasi saat registrasi ulang di lokasi penjemputan (*meeting point*) pada hari keberangkatan tanpa perlu melakukan cetak detail pemesanan kembali.

Untuk admin dapat memudahkan kontrol dan backup data peserta pada setiap trip yang akan dijalankan tanpa ada lagi ketakutan kesalahan data, karena setiap data peserta wisatawan yang sudah terkelompokkan secara otomatis berdasarkan paket wisata yang dipesan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, S. (2014). *Onlinekan*. Bandung Barat: Azzahra Publishing.
- [2] Fowler, M. (2005). *UML Distilled Edisi Ketiga - Panduan Singkat Tentang Bahasa Pemodelan Objek Standar* (3rd ed.). Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- [3] Ginting, E. (2013). Aplikasi Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Menggunakan Joomla Pada Mutiara Fashion. 82.
- [4] Hevner, A., & Chatterjee, S. (2010). *Design Research in Information Systems: Theory and Practice*. Juny: Springer Science & Business Media.
- [5] Hevner, A., March, S., Park, J., & Ram, S. (2004). Design Science In Information Systems Resarch. *Mis Quartely*.
- [6] Khumaedy, M. A. (2017, Januari 6). *Tahun 2017 Kita Genjot Sektor Pariwisata*. Retrieved from setkab.go.id: <http://setkab.go.id/tahun-2017-kita-genjot-sektor-pariwisata/>
- [7] Kruchten, P. (2004). *The Rational Unified Process: An Introduction*. Addison-Wesley Professional.
- [8] Larman, C. (2012). *Applying UML and Patterns*.

- [9] Setiawan, L. (2009). Pembuatan Website E-Commerce Butik Diar Lutfi Surakarta. 43.
- [10] Skvorc, B. (2015). *The Best PHP Framework for 2015; SitePoint Survey Result*. Retrieved from Site Point: <http://www.sitepoint.com/best-php-framework-2015-sitepoint-survey-result>
- [11] Statistik, B. P. (2018, Januari 9). www.bps.go.id/statictable. Retrieved from www.bps.go.id.
- [12] Yuhefizar, S. I. (2009). *Cara mudah membangun website Interaktif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.