

## Perancangan Sistem Penjualan Tiket pada Tour Travel XYZ

Hafid Dwi Adha<sup>1</sup>, Lova Endriani Zen<sup>2</sup>, Haditya Prasetyo<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Padang, [hafiddwiadha98@gmail.com](mailto:hafiddwiadha98@gmail.com)

<sup>2</sup> Jurusan Bisnis Digital, Universitas Sugeng Hartono, [lovaendriani@gmail.com](mailto:lovaendriani@gmail.com)

<sup>3</sup> Jurusan Sistem Informasi, STMIK Citra Mandiri Padangsidempuan,  
[haditya.prasetyo.hp@gmail.com](mailto:haditya.prasetyo.hp@gmail.com)

### ABSTRACT

#### Keywords:

Sistem, ticket, tour and travel,  
design sistem

Received : 10 Februari 2025

Accepted : 15 Februari 2025

Published : 28 Februari 2025

*Recently, technology is developing at a very quick pace, and competition is becoming more fierce. Undoubtedly, advancements in technology are also related to computers. The ability to communicate is something that every human being on the planet needs. This is due to the fact that the advantages are significantly higher than those of other tool components. Additionally, computers can deliver precise and timely information. There is now a dearth of information from Tour Travel XYZ, a company in the tourism industry, about both available tourist sites and ticket reservations as well as information on tourism services like tours and travel. The goal of this design is to develop a website that will facilitate ticket promotion for Tour Travel XYZ managers and leaders, boost sales and competitiveness by putting in place a web-based sales information system, facilitate ticket purchases for current and potential customers so they don't have to visit the office in person, and expand the ticket sales network at Tour Travel XYZ.*

### Pendahuluan

Pada masa sekarang ini kemajuan teknologi sangatlah pesat, perkembangannya semakin meningkat dan persaingan pun semakin ketat. Kemajuan teknologi pastinya juga bersentuhan dengan komputer. Komputer merupakan sarana komunikasi yang sangat dibutuhkan bagi setiap manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan manfaat yang diperoleh jauh lebih besar dibandingkan dengan komponen alat yang lain. Komputer juga dapat memberikan informasi yang cepat dan akurat. Salah satu pemanfaatan dari perkembangan teknologi ini terdapat pada bidang pariwisata. Tour Travel XYZ saat ini belum memiliki sistem informasi yang dapat membantu masyarakat untuk mengetahui jadwal keberangkatan pesawat, mengecek paket-paket tour and travel, serta pemesanan tiket yang belum dilakukan secara terkomputerisasi

### Landasan Teori

#### a. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sedangkan menurut Jerry FithGerald, sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Informasi adalah data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat. Jadi ada suatu proses transformasi data menjadi suatu informasi, yaitu input - proses - output.

Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan (relevance), tepat waktu (timeliness), dan tepat nilainya atau akurat (accurate). Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (garbage). Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen, dan basis data. Tujuan dari sistem informasi adalah

menghasilkan informasi.

#### b. Basis Data

Basis data adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling terkait sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Sebagai contoh, basis data akademis mengandung tabel-tabel yang berhubungan dengan mahasiswa, data jurusan, data matakuliah, data pengambilan matakuliah pada suatu semester, dan data nilai yang diperoleh mahasiswa.

DBMS (Database Management System) adalah sistem yang secara khusus dibuat untuk memudahkan pemakai dalam mengelola basis data. Sistem ini dibuat untuk mengatasi kelemahan sistem pemrosesan yang berbasis berkas.

#### c. UML

UML (Unified Modelling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru di atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain.

#### d. E-commerce

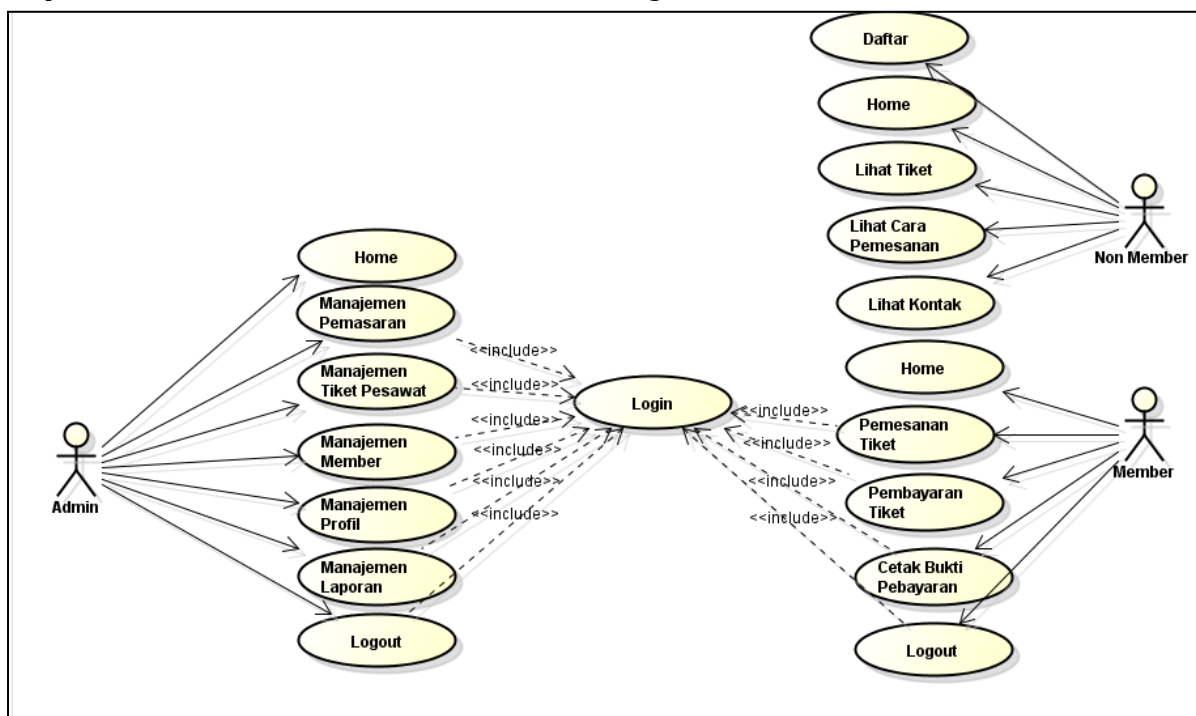
Internet membawa perubahan cukup besar terhadap bisnis dan melahirkan istilah yang disebut e-business. Kotler (2003) mendefinisikan e-business sebagai “penggunaan alat dan platform elektronik untuk melaksanakan bisnis perusahaan”. Secara lebih jelas, O’Brien (2001) mendefinisikannya sebagai “penggunaan teknologi-teknologi internet untuk menghubungkan dan memberdayakan proses bisnis, perdagangan elektronik, dan komunikasi serta kolaborasi di dalam sebuah perusahaan dan dengan para pelanggan, pemasok, dan mitra bisnis yang lain”.

### Hasil dan Pembahasan

Perancangan sistem baru ini merupakan tahapan pengembangan sistem setelah analisis sistem. Perancangan sistem adalah merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem.

#### a. Use Case Diagram

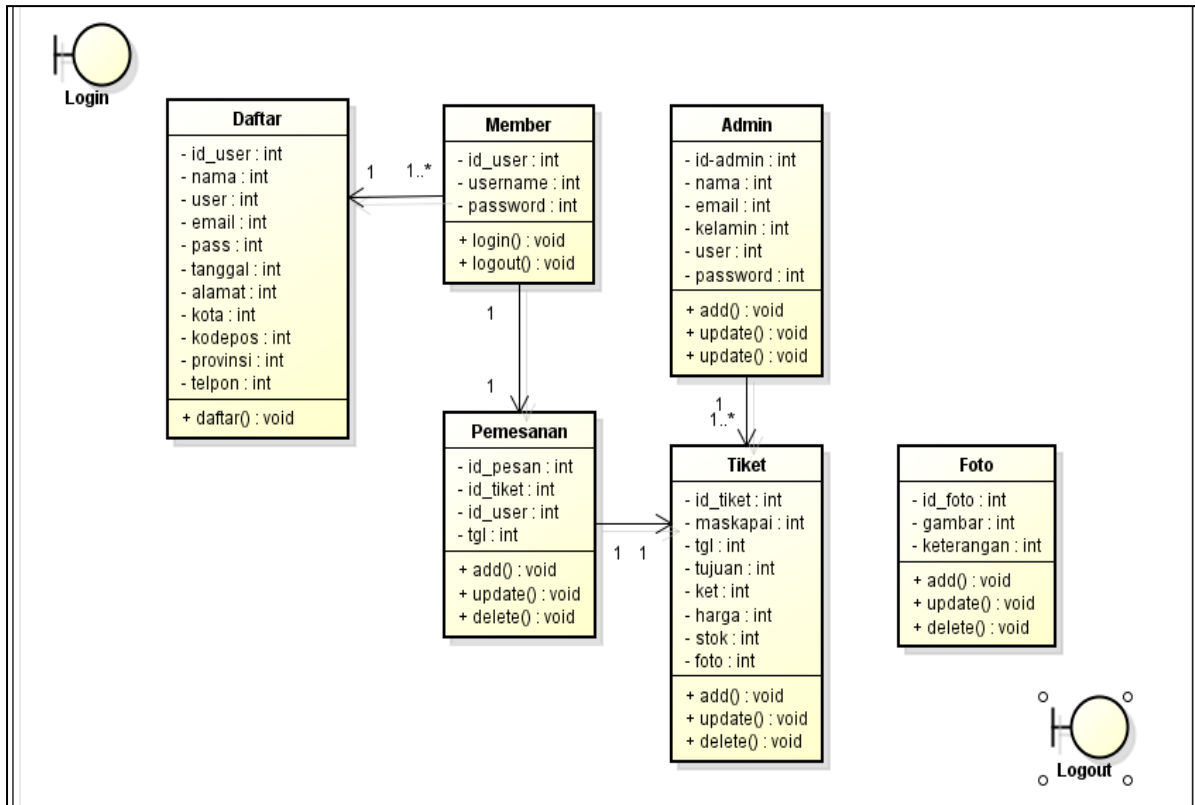
Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case mempresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem.



Gambar 1. Rancangan use case diagram

## b. Class diagram

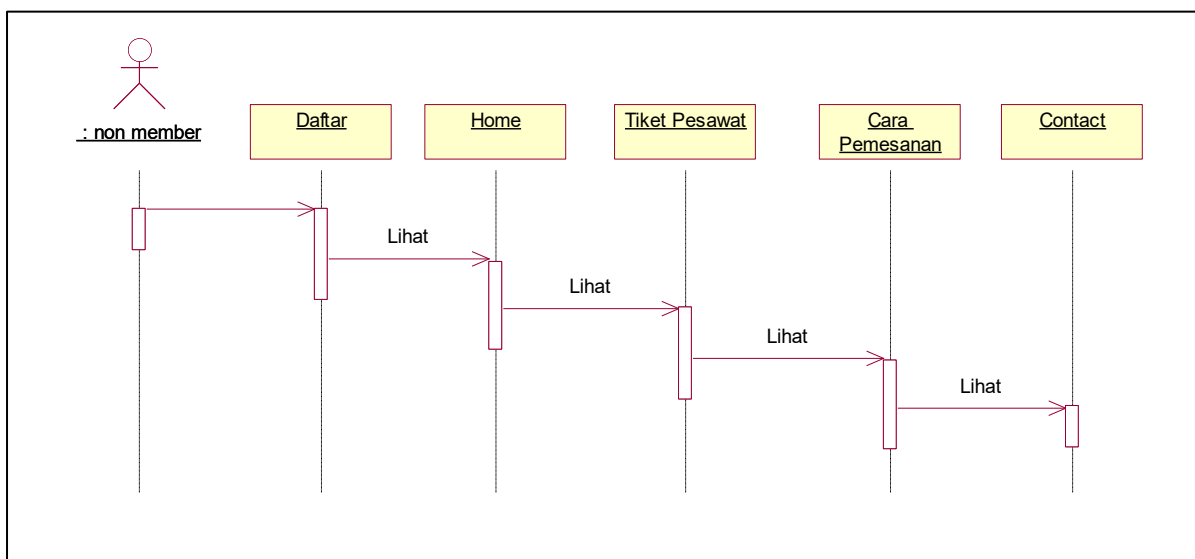
Class adalah sebuah spesifikasi yang jika instansiasi akan menghasilkan sebuah objek yang merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek.



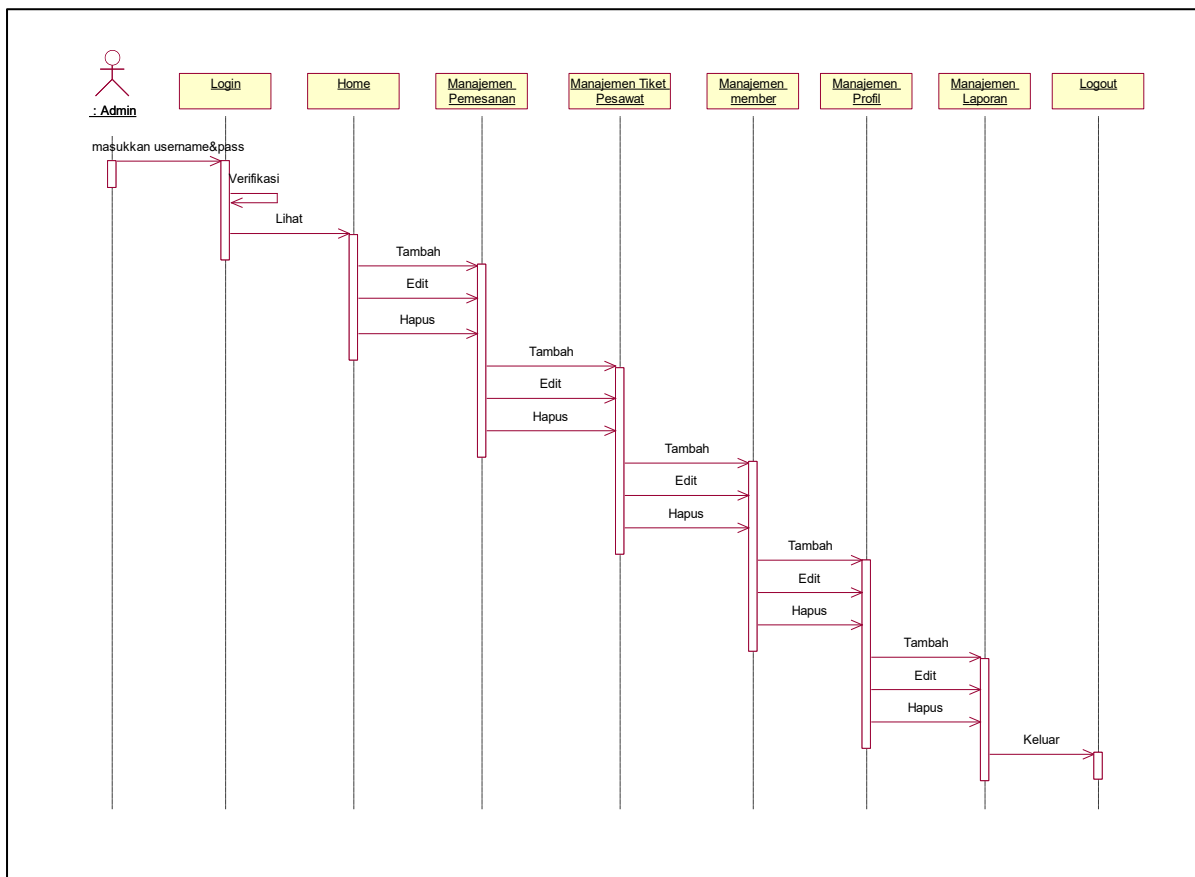
Gambar 2. Rancangan class diagram

## c. Sequence diagram

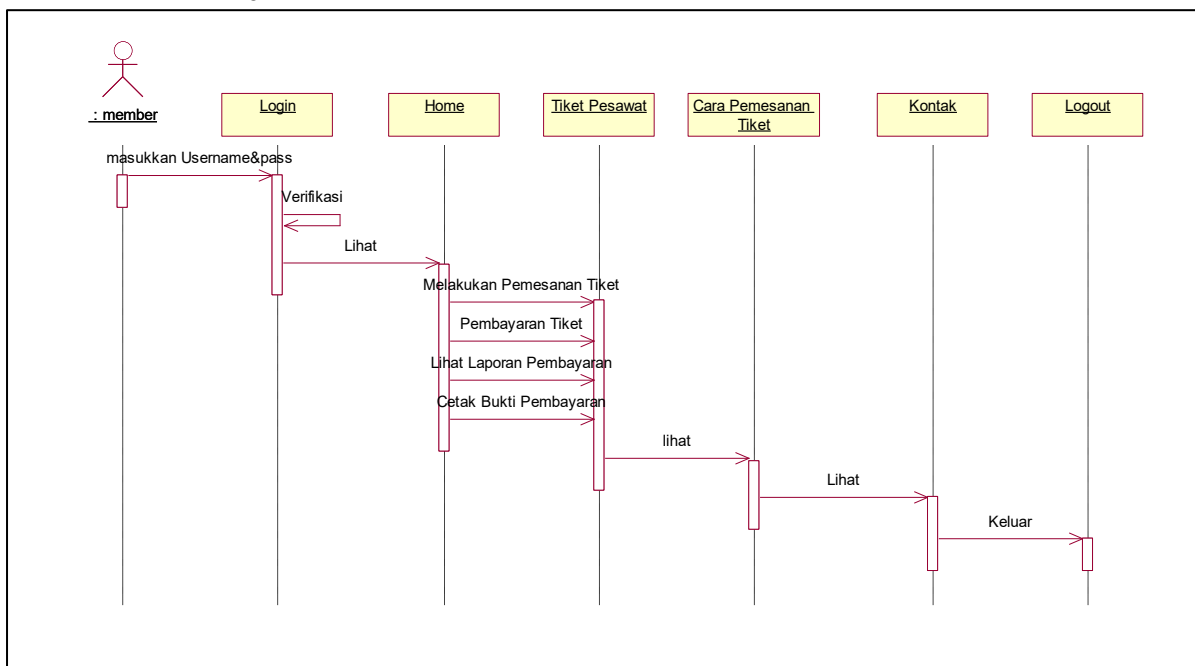
Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek didalam dan disekitar sistem (termasuk pengguna,display,dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. sequence diagram antara dimensi vertical dan dimensi horizontal.



Gambar 3. Sequence diagram guest



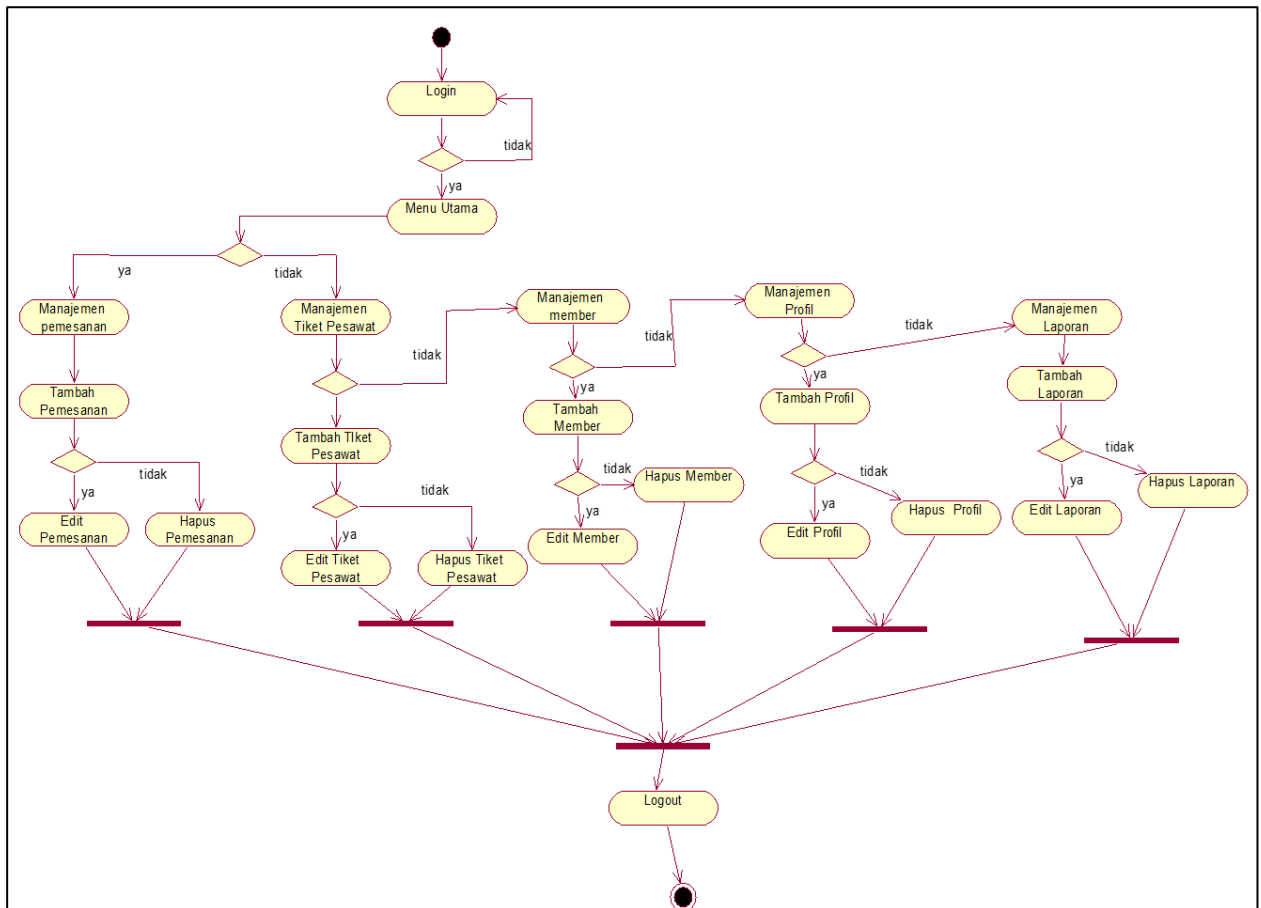
Gambar 4. Sequence diagram admin



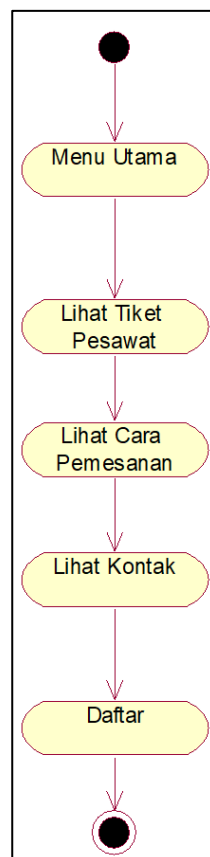
Gambar 5. Sequence diagram member

#### d. Activity diagram

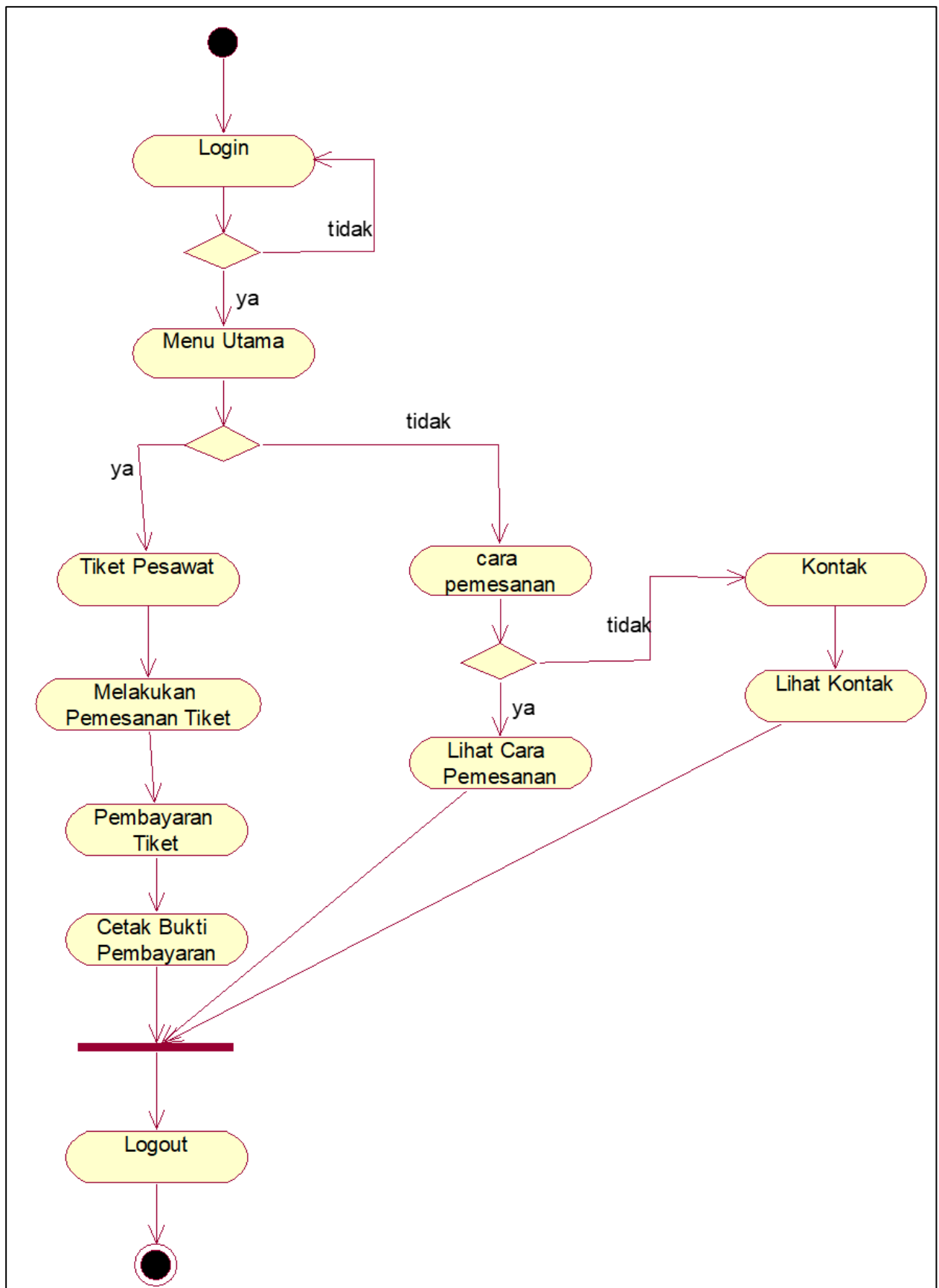
Activity diagram merupakan berbagai aliran aktivitas dalam system yang sedang dirancang, bagaimana masing – masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity Diagram juga dapat menggambarkan proses parallel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



Gambar 6. Gambar Activity diagram admin



Gambar 7. Activity diagram guest



Gambar 8. Activity diagram member

## e. User interface

### 1. Home

| HEADER        |               |           |                |        |       |
|---------------|---------------|-----------|----------------|--------|-------|
| Home          | Tiket Pesawat | Pemesanan | Cara Pemesanan | Kontak | Login |
| Contact Us    | CONTENT       |           |                | Jam    |       |
| Travel        |               |           |                |        |       |
| Money Charger |               |           |                |        |       |
|               |               |           |                | Login  |       |
| News          |               |           |                |        |       |
|               |               |           |                |        |       |
| Footer        |               |           |                |        |       |

Gambar 9. Desain interface home

### 2. Daftar Anggota

| DAFTAR ANGGOTA                       |                                       |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| NAMA LENGKAP                         | <input type="text"/>                  |
| USERNAME                             | <input type="text"/>                  |
| EMAIL                                | <input type="text"/>                  |
| PASSWORD                             | <input type="text"/>                  |
| <input type="button" value="Kirim"/> | <input type="button" value="Keluar"/> |

Gambar 10. Desain interface daftar anggota

### 3. Pemesanan

| FORM PEMESANAN                                                                            |                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|
| Nama Lengkap                                                                              | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| Alamat                                                                                    | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| Kota                                                                                      | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| Kode Pos                                                                                  | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| Provinsi                                                                                  | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| Telp (Hp)                                                                                 | <input style="width: 90%;" type="text"/> |
| <input style="border: 1px solid black; padding: 5px 15px;" type="button" value="Simpan"/> |                                          |

Gambar 11. Desain form pemesanan

### 4. Desain laporan pemesanan

| Laporan Pemesanan |                |              |         |              |      |       |
|-------------------|----------------|--------------|---------|--------------|------|-------|
| Halaman : 1 2 3   |                |              |         |              |      |       |
| No                | Kode Pemesanan | Pelanggan    | Tanggal | Status       | Aksi |       |
| 99                | Varchar (25)   | Varchar (25) | Date    | Varchar (25) | Edit | Hapus |
| Z                 | Z              | Z            | Z       | Z            | Z    |       |

Gambar 12. Desain laporan pemesanan



## 5. Desain laporan member

| Laporan Member  |                   |                   |                   |           |            |
|-----------------|-------------------|-------------------|-------------------|-----------|------------|
| Halaman : 1 2 3 |                   |                   |                   |           |            |
| No              | Nama Lengkap      | Username          | Email             | Tanggal   | Hapus      |
| 99<br>Z         | Varchar (25)<br>Z | Varchar (25)<br>Z | Varchar (25)<br>Z | Date<br>Z | Hapus<br>Z |

Gambar 13. Desain laporan member

## 6. Desain laporan tiket

| Laporan Tiket |                   |                   |                   |           |                   |                 |
|---------------|-------------------|-------------------|-------------------|-----------|-------------------|-----------------|
| Tambah Tiket  |                   | Halaman : 1 2 3   |                   |           |                   |                 |
| No            | Maskapai          | Tujuan            | Rincian           | Harga     | Stok              | Aksi            |
| 99<br>Z       | Varchar (25)<br>Z | Varchar (25)<br>Z | Varchar (25)<br>Z | Date<br>Z | Varchar (25)<br>Z | Edit Hapus<br>Z |

Gambar 14. Desain laporan tiket

## Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan di atas merupakan rancangan sistem penjualan tiket Tour and Travel XYZ, yang bertujuan untuk mempermudah calon pelanggan atau pelanggan untuk membeli tiket pada kantor sehingga tidak perlu langsung datang ke kantor dan dapat meningkatkan keuntungan penjualan.

## Saran

Saran yang peneliti berikan pada artikel ini adalah

1. Admin yang mengelola situs web ini dilatih terlebih dahulu dan diberi pengetahuan tentang internet agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan benar.
2. Dilakukan maintenance yang berkelanjutan terhadap sistem baru ini supaya mendapatkan hasil yang diharapkan.

3. Penerapan situs web PT. Asadel Indonesia ini sebaiknya dibarengi dengan sistem penjualan secara komputerisasi untuk mengelola penjualan yang terjadi di kantor supaya lebih efektif.

## Referensi

- [1.] Agus Purbayu dan Yudha Yudhanto. 2014. Toko Online dengan PHP dan MYSQL. Jakarta : PT Elex Media Komputindo.
- [2.] Tohari, Hammim. 2014. Analisa Serta Perancangan Sistem Informasi Melalui Pendekatan UML, Astah Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- [3.] Selay, A., Andigha, G. D., Alfarizi, A., Bintang Wahyudi, M. I., Falah, M. N., Encep, M., & Khaira, M. (2023). Sistem Informasi Penjualan. Karimah Tauhid, 2(1), 232–237. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v2i1.7746>
- [4.] Ariana, A. A. G. B., & Permana, I. P. H. (2022). Sistem Informasi Manajemen. Books For A Better World, 1(1). Retrieved from <https://globalresearcher.net/index.php/books/article/view/62>
- [5.] Margaretha, J., & Voutama, A. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Konser Musik Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML). JOINS (Journal Inf. Syst, 8(1), 20-31.
- [6.] Perancangan Sistem Informasi Rekam Medis Puskesmas Berbasis UML. (2021). SainsTech Innovation Journal, 4(1), 97-104. <https://doi.org/10.37824/sij.v4i1.2021.302>
- [7.] Mulyana, D., & Sidiq, M. (2023). Perancangan Desain Sistem Basis Data Pengelolaan Aset: (Studi Kasus Universitas Galuh). Jurnal Sistem Informasi Galuh, 1(1), 15–20. <https://doi.org/10.25157/jsig.v1i1.2917>