

**APLIKASI PEMESANAN TRAVEL PARIWISATA
OKKA PRATAMA BERBASIS OOP (OBJEK
ORIENTED PROGRAMMING)**

SKRIPSI



Oleh :

RIZKY HENDRA DARMAWAN
NPM.1134010012

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"
JAWA TIMUR
2018**

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI**

Judul : APLIKASI PEMESANAN TRAVEL PARIWISATA OKKA PRATAMA BERBASIS OOP (OBJEK ORIENTED PROGRAMMING)
Oleh : RIZKY HENDRA DARMAWAN
NPM : 1134010012

**Telah Diseminarkan Dalam Ujian Skripsi Pada :
Hari Senin, Tanggal 21 Mei 2018**

Mengetahui :

Dosen Pembimbing	Dosen Penguji
1.	1.
<u>Sugiarto, S.Kom, M.Kom</u> NPT : 3 8702 130 343 1	<u>Basuki Rachmat, S.Si, MT</u> NPT : 3 6907 060 209 1
2.	2.
<u>Eva Yulia Puspaningrum, S.Kom, M.Kom</u> NPT : 3 8907 130 346 1	<u>Sugiarto, S.Kom, M.Kom</u> NPT : 3 8702 130 343 1
	3.
	<u>Rizky Parlika, S.Kom, M.Kom</u> NPT : 3 8405 070 219 1

Menyetujui :

Dekan Fakultas Ilmu Komputer	Koordinator Program Studi Teknik Informatika
<u>DR. Ir. Ni Ketut Sari, MT</u> NIP : 19650731 1199203 2 001	<u>Budi Nugroho, S.Kom, M.Kom</u> NPT : 3 8009 050 205 1

APLIKASI PEMESANAN TRAVEL PARIWISATA OKKA PRATAMA BERBASIS OOP (OBJEK ORIENTED PROGRAMMING)

Nama Mahasiswa : Rizky Hendra Darmawan
NPM : 1134010012
Program Studi : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing : Sugiarto, S.Kom, M.Kom
Eva Yulia Puspaningrum, S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

OKKA PRATAMA merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang *travel* dan pariwisata. Dimana data pemesanan jenis *travel* dan pariwisata serta data *costumer* masih menggunakan proses pencatatan sehingga memberikan pelayanan yang kurang cepat dan kurang baik kepada para konsumen dan mengganggu aktifitas pembelian pemesanan dan pemilihan jenis paket *travel* pariwisata.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *framework codeigniter 3*, program *sublime text 3* dan *mySQL* sebagai tempat penyimpanan *database system*. Aplikasi ini terbagi menjadi dua *user*, yaitu *user Admin* dan *Customer*. *User Customer* dapat melakukan *pengorderan* dan *upload* bukti pembayaran, sedangkan *user Admin* dapat membuat data wisata dan paket harga, dapat juga mengelola pembayaran dan mengelola *order Customer*.

Dari hasil pengujian, menunjukkan bahwa website dapat berjalan dengan baik. Memudahkan dalam melakukan pemesanan, mampu mengurangi resiko pembayaran dengan uang palsu karena pembayaran dilakukan secara *transfer*, dan mampu mempersingkat waktu pemesanan *travel* pariwisata dibanding saat *Customer* harus datang langsung ke tempat.

Kata Kunci : Pemesanan *Travel* Pariwisata, *Codeigniter 3*

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Laporan Skripsi dengan judul “**Aplikasi Pemesanan Travel Pariwisata Okka Pratama Berbasis OOP (Objek Oriented Programming)**”

Laporan Tugas Akhir (Skripsi) disusun sebagai syarat untuk menempuh Kelulusan di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Laporan Tugas Akhir (Skripsi) ini memberikan peneliti kesempatan untuk lebih memperdalam ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dan untuk mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dukungan dari berbagai pihak. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu. Peneliti banyak menerima bimbingan, petunjuk, dan bantuan serta dorongan dari berbagai pihak baik yang bersifat moral maupun material. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT dengan segala rahmat serta karunia-Nya yang memberikan kekuatan bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta yang selama ini membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, kalian adalah pahlawan terbaik dalam hidup. Kemudian terima kasih banyak untuk kedua adik tercinta Astrid Duvani Putri dan Muhammad Naufal Akbar yang telah memberikan dukungan serta perhatian kepada peneliti.
3. Kepada Bapak Sugiarto, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selaku memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Kepada Ibu Eva Yulia Puspaningrum, S.Kom, M.Kom selaku dosen dosen pembimbing yang selaku memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti.
5. Ibu DR. Ir. Ni Ketut Sari, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.

6. Segenap dosen dan seluruh staf akademik yang selaku membantu memberikan fasilitas, ilmu, serta pendidikan pada peneliti hingga dapat menunjang dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Kepada Bapak Rizky Parlita, S.Kom, M.Kom dan pihak Okka Pratama yang telah memberikan arahan dan kesempatan bagi peneliti untuk dapat melangsungkan penelitian dan memperoleh data.
8. Sahabat-sahabat Arek Teladan Informatika (ATELI) Adhi Andriyanto, Yan Muzacki, Regha Gradhika, Arif Rahman, Andri Yuniar, Nemicio Gama, Dedys Hendra, Harlan Satria, Hartomo, Ralph Talakua, Rafael Hendar, Mamduhan Zakirin, David Nursaputro, Muhammad Irkham, Janeiro, Mirzaq Syahrial dkk yang telah mendukung, membantu peneliti selama kuliah, mengerjakan tugas, UTS, UAS, PKL, sampai Tugas Akhir (Skripsi) ini.
9. Sahabat-sahabat Anastasia Nita, Yovie Setiawan, Setyawan Dwi, Eltami Vesiari, Nasih Ahmad terima kasih telah menjadi sahabat terbaik bagi peneliti yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta doa hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Kakak Sepupu R.A. Riana, Denny Prawidianto, Ernie Puspendari yang selalu membantu memberikan semangat, motivasi dan doa kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Serta masih banyak lagi pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satupersatu.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	5
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 User Requirement	7
2.2 Penelitian Terdahulu	7
2.3 Pengertian Travel Agent	9
2.4 Pengertian UML	9
2.5 Konsep OOP	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
3.1 Langkah-Langkah Penelitian	15
3.2 State Transition Diagram	17
3.3 Perancangan Proses	20
3.3.1 Use Case Diagram	20
3.3.1.1 Use Case Customer	22
3.3.1.2 Use Case Admin	22
3.3.2 Activity Diagram	23

3.3.2.1 Activity Diagram Customer	24
3.3.2.2 Acrivity Diagram Admin	28
3.3.3 Sequence Diagram.....	35
3.3.3.1 Sequence Diagram Customer	35
3.3.3.2 Sequence Diagram Admin.....	42
3.3.4.1 Collaboration Diagram Customer	50
3.3.4.2 Collaboration Diagram Admin	54
3.3.5 Class Diagram	60
3.4 Conceptual Data Modelling	62
3.5 Physical Data Modelling	64
3.6 Perancangan Perangkat Pendukung	66
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Implementasi.....	67
4.2 Implementasi Halaman Customer	67
4.3 Implementasi Halaman Admin	72
4.4 Uji Validasi	78
BAB V PENUTUP	95
5.1 Kesimpulan.....	95
5.2 Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	98
BIODATA.....	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Metode Waterfall	15
Gambar 3.2 State Transition Diagram Customer	18
Gambar 3.3 State Transition Diagram Admin	19
Gambar 3.4 Use Case Diagram	21
Gambar 3.5 Activity Diagram Login Customer	24
Gambar 3.6 Activity Diagram Proses Order Paket Pariwisata.....	25
Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Edit Order Paket Pariwisata	26
Gambar 3.8 Activity Diagram Proses Batal Order Paket Customer.....	27
Gambar 3.9 Activity Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran.....	28
Gambar 3.10 Activity Diagram Login Admin	29
Gambar 3.11 Activity Diagram Proses Kelola Tujuan Wisata.....	29
Gambar 3.12 Activity Diagram Proses Tambah Tujuan Wisata	30
Gambar 3.13 Activity Diagram Proses Edit Tujuan Wisata	31
Gambar 3.14 Activity Diagram Kelola Paket Harga	31
Gambar 3.15 Activity Diagram Proses Tambah Paket Harga.....	32
Gambar 3.16 Activity Diagram Proses Edit Paket Harga.....	33
Gambar 3.17 Activity Diagram Proses Kelola Konfirmasi Pembayaran.....	34
Gambar 3.18 Activity Diagram Proses Kelola Data Order Pariwisata.....	34
Gambar 3.19 Sequence Diagram Login Customer	36
Gambar 3.20 Sequence Diagram Proses Order Pariwisata Paket Rombongan.....	37
Gambar 3.21 Sequence Diagram Proses Order Pariwisata Paket Keluarga.....	38
Gambar 3.22 Sequence Diagram Proses Edit Order Pariwisata.....	39

Gambar 3.23 Sequence Diagram Proses Batal Order Pariwisata	40
Gambar 3.24 Sequence Diagram Proses Konfirmasi Pembayaran.....	41
Gambar 3.25 Sequence Diagram Lihat Daftar Wisata.....	42
Gambar 3.26 Sequence Diagram Proses Tambah Data Wisata.....	43
Gambar 3.27 Sequence Diagram Proses Edit Data Wisata.....	44
Gambar 3.28 Sequence Diagram Lihat Daftar Paket Harga	45
Gambar 3.29 Sequence Diagram Proses Proses Tambah Paket Harga.....	46
Gambar 3.30 Sequence Diagram Proses Edit Paket Harga.....	47
Gambar 3.31 Sequence Diagram Proses Kelola Konfirmasi Pembayaran	48
Gambar 3.32 Sequence Diagram Proses Kelola Data Order.....	49
Gambar 3.33 Collaboration Diagram Login Customer.....	50
Gambar 3.34 Collaboration Diagram Order Pariwisata Paket Rombongan	51
Gambar 3.35 Collaboration Diagram Order Pariwisata Paket Keluarga	51
Gambar 3.36 Collaboration Diagram Edit Order Pariwisata	52
Gambar 3.37 Collaboration Diagram Batal Order Pariwisata.....	53
Gambar 3.38 Collaboration Diagram Konfirmasi Pembayaran	54
Gambar 3.39 Collaboration Diagram Kelola Data Wisata.....	55
Gambar 3.40 Collaboration Diagram Kelola Data Wisata.....	55
Gambar 3.41 Collaboration Diagram Edit Data Wisata	56
Gambar 3.42 Collaboration Diagram Kelola Paket Harga.....	57
Gambar 3.43 Collaboration Diagram Tambah Paket Harga	58
Gambar 3.44 Collaboration Diagram Edit Paket Harga	58
Gambar 3.45 Collaboration Diagram Kelola Konfirmasi Pembayaran	59
Gambar 3.46 Collaboration Diagram Kelola Data Order Pariwisata	60

Gambar 3.47 Class Diagram	61
Gambar 3.48 Conceptual Data Modelling	63
Gambar 3.49 Physical Data Modelling	65
Gambar 4.1 Implementasi Halaman Register.....	67
Gambar 4.2 Implementasi Halaman Login Customer	68
Gambar 4.3 Implementasi Halaman Home Customer	68
Gambar 4.4 Impementasi Halaman Customer Order Paket Keluarga	69
Gambar 4.5 Implementasi Halaman Customer Order Paket Rombongan	70
Gambar 4.6 Implementasi Halaman Riwayat Transaksi.....	71
Gambar 4.7 Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran	71
Gambar 4.8 Implementasi Halaman Login Admin.....	72
Gambar 4.9 Implementasi Halaman Home Admin	72
Gambar 4.10 Implementasi Halaman Data Wisata.....	73
Gambar 4.11 Implementasi Halaman Tambah Data Wisata	73
Gambar 4.12 Implementasi Halaman Edit Data Wisata	74
Gambar 4.13 Implementasi Halaman Upload Gambar Wisata	74
Gambar 4.14 Implementasi Halaman Data Paket Harga	75
Gambar 4.15 Impelementasi Halaman Tambah Data Paket Harga	75
Gambar 4.16 Implementasi Halaman Edit Paket Harga	76
Gambar 4.17 Implementasi Halaman Data Transaksi	76
Gambar 4.18 Implementasi Halaman Konfirmasi Bukti Pembayaran	77
Gambar 4.19 Implementasi Halaman Bantuan.....	78