

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET DAN PERJALANAN  
WISATA BERBASIS WEBSITE PADA PT. ADITAMA PERKASA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Jufri Wanton**

**09.12.3657**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET DAN PERJALANAN  
WISATA BERBASIS WEBSITE PADA PT. ADITAMA PERKASA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Jufri Wanton**

**09.12.3657**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

# PERSETUJUAN

## SKRIPSI

### **SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET DAN PERJALANAN WISATA BERBASIS WEBSITE PADA PT. ADITAMA PERKASA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jufri Wanton**

**09.12.3657**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 31 oktober 2016

**Dosen Pembimbing,**



**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

## PENGESAHAN

## SKRIPSI

### SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET DAN PERJALANAN WISATA BERBASIS WEBSITE PADA PT. ADITAMA PERKASA

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Jufri Wanton**

**09.12.3657**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 17 Januari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

#### **Nama Penguji**

**Erni Seniwati, S.Kom, M.Cs**  
**NIK. 190302231**

**Mei P Kurniawan, M.Kom**  
**NIK. 190302187**

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

#### **Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 13 Maret 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**  
**NIK. 090302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 13 Maret 2017



Jufri Wanton

09.12.3657

## HALAMAN MOTTO

**Segala sesuatu yang ingin kamu lakukan maka lakukanlah dengan caramu sendiri, maka kamu akan mengetahui 3 hal: “Awal, Proses, dan Akhir” seburuk apapun hasilnya kamu akan bangga dengan hasilmu sendiri, karena proses tidak akan khianati hasil.**



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Papaku M.H Simanjuntak dan Mamaku T.Br Torus yang selalu memberi doa, dukungan, dan motivasi untuk saya menyelesaikan kuliah dan skripsi hingga saya lulus.
- Abang, kakak, dan adekku yang tak henti-hentinya memberi dukungan dan motivasi yang membuatku termotivasi untuk lulus.
- Dosen pembimbingku bapak Tonny Hidayat, M.Kom yang telah membimbingku dengan kesabaran perjalanan skripsi ini.
- Terima kasih kepada Mas Irwan Isnubroto dan mas Aan Adhisma A.F yang mengajari saya tentang website.
- Terima kasih kepada Topanraj Pradana, S.H teman yang selalu ada dalam senang dan susah.
- Terima kasih kepada teman-teman Game Zone Gamenet untuk waktu kebersamaan selama saya di Jogja kuliah.
- Terima kasih kepada Milanisti Indonesia sezione Jogja kalian semua luar biasa, lebih dekat dan saudara lebih besar dari keluarga.
- Terima kasih kepada keluarga kecilku di Jogja teman-teman kost Putra Pak Joko.
- Seluruh teman-temanku di S1-SI Kelas C dan keluarga besar Universitas AMIKOM Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, semangat, dan kesabaran sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi/TA ini dengan waktu yang diinginkan penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan kesabaran bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.



5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, motivasi dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman saya yang telah membantu dan mendukung saat saya menyusun skripsi ini
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 13 Maret 2017

Penulis



Jufri Wanton

09.12.3657

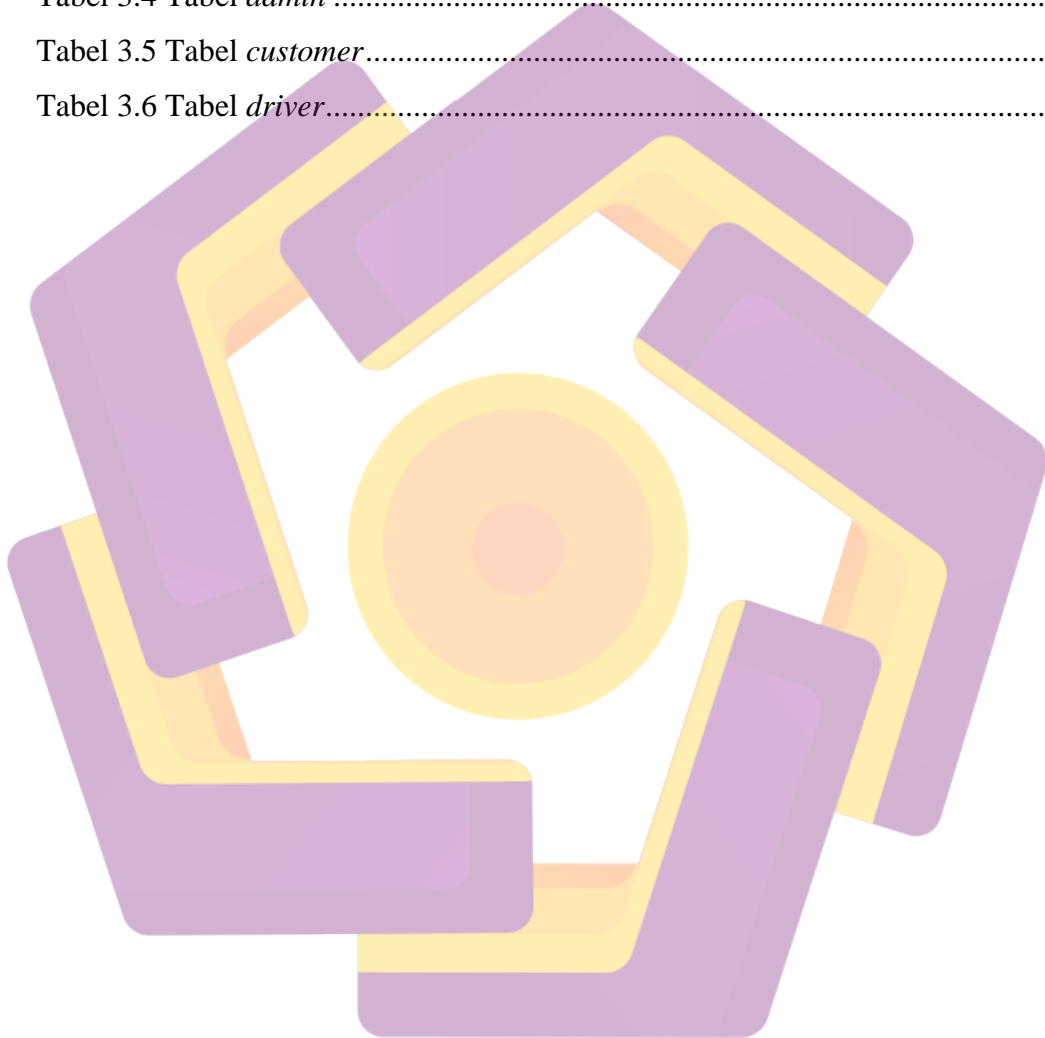
## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i> .....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	4
BAB II LANDASAN TEORI .....	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Pengertian Perusahaan Perjalanan.....	7
2.3 Fungsi Perusahaan Perjalanan .....	9
2.3.1 Fungsi Sebagai Perantara.....	9
2.3.2 Fungsi Sebagai Pengorganisasi .....	10
2.4 Pengertian Perancangan <i>Website</i> .....	11
2.5 Bentuk Perusahaan Perjalanan .....	11

2.5.1	Bentuk Sebagai <i>Wholesaler</i> .....	12
2.5.2	Bentuk Sebagai <i>Retailer</i> .....	12
2.6	Sistem Informasi .....	13
2.6.1	Pengertian Sistem .....	13
2.6.2	Definisi Sistem Informasi .....	14
2.7	Pengertian Website .....	15
2.7.1	Macam-Macam Situs Web .....	15
2.7.2	Bahasa Pemrograman Pada <i>Website</i> .....	16
2.8	Pengertian Basis Data .....	19
2.9	Flowchart .....	20
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>23</b>
3.1	Analisis Sistem .....	23
3.1.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	23
3.1.2	Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.2	Perancangan Sistem .....	29
3.2.1	Rancangan Proses .....	29
3.2.2	Perancangan Basis Data .....	35
3.2.3	Perancangan Antar Muka / <i>Interface</i> .....	37
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....		<b>41</b>
4.1	Implementasi .....	41
4.1.1	Pembahasan Listing Program .....	41
4.1.2	Uji Coba Sistem dan Program .....	45
4.1.3	Pemeliharaan Sistem .....	50
<b>BAB V PENUTUP</b> .....		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan .....	53
5.2	Saran .....	54
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....		<b>55</b>

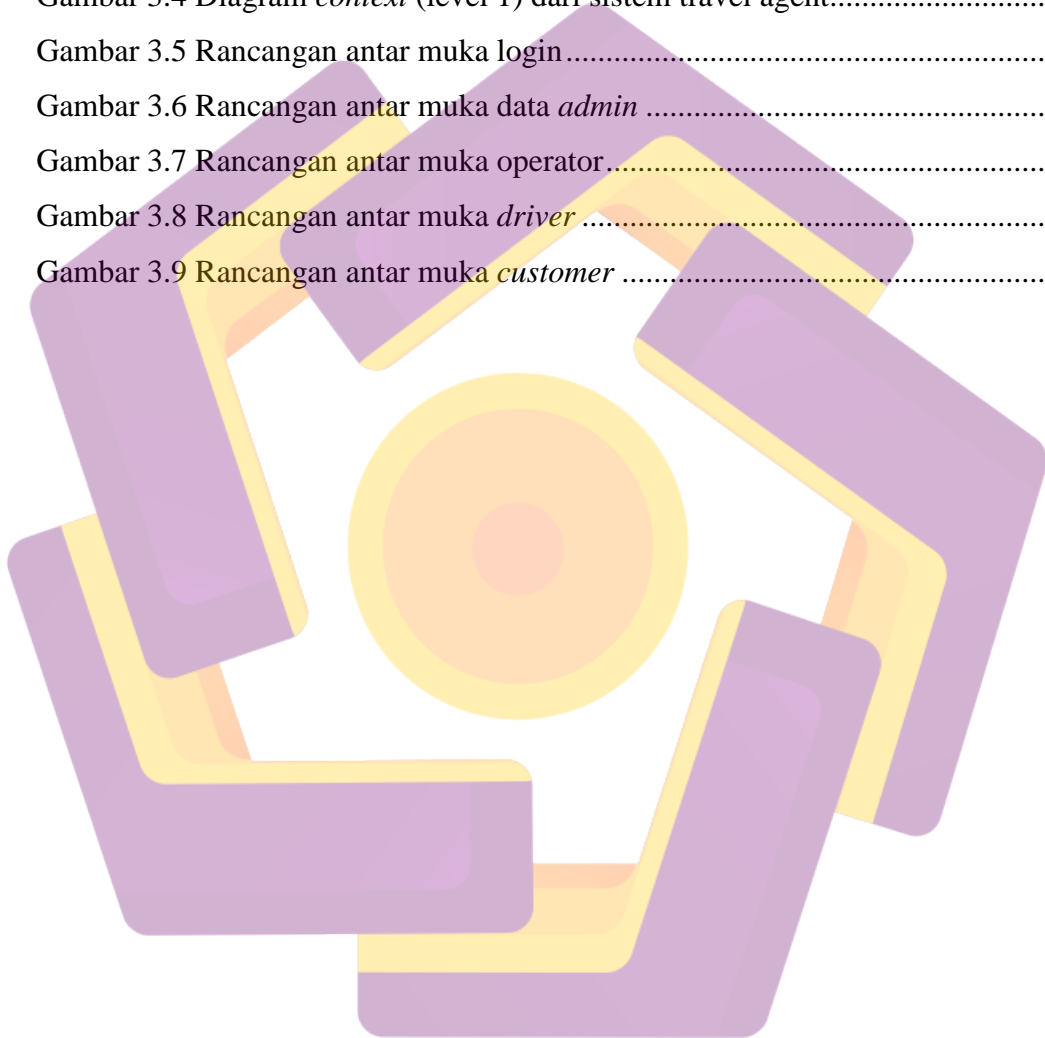
## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel kebutuhan perangkat lunak .....	28
Tabel 3.2 Informasi level user dari sistem <i>travel agent</i> .....	32
Tabel 3.3 Tabel wisata .....	35
Tabel 3.4 Tabel <i>admin</i> .....	36
Tabel 3.5 Tabel <i>customer</i> .....	36
Tabel 3.6 Tabel <i>driver</i> .....	37



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Blok diagram perancangan sistem pemesanan tiket.....	29
Gambar 3.2 Flowchart sistem pemesanan tiket oleh pelanggan .....	30
Gambar 3.3 Diagram <i>context</i> (level 0) dari sistem travel agent.....	31
Gambar 3.4 Diagram <i>context</i> (level 1) dari sistem travel agent.....	33
Gambar 3.5 Rancangan antar muka login.....	38
Gambar 3.6 Rancangan antar muka data <i>admin</i> .....	38
Gambar 3.7 Rancangan antar muka operator.....	39
Gambar 3.8 Rancangan antar muka <i>driver</i> .....	39
Gambar 3.9 Rancangan antar muka <i>customer</i> .....	40



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini berjalan sangat cepat dan memegang peranan penting dalam berbagai hal, termasuk bisnis dan pemasaran. Komputer merupakan salah satu bagian penting dalam peningkatan teknologi informasi. Dalam dunia usaha website sangat berperan terhadap pemasaran, fitur-fitur pada website mampu memberikan kemudahan kepada pembeli, baik dari segi pemilihan produk-produk yang dijual maupun cara pembayarannya.

Penulisan skripsi kali ini adalah untuk menganalisis dan merancang suatu sistem pemasaran online pada perusahaan PT. ADITAMA PERKASA sehingga mampu membantu memasarkan produk-produknya. Metode yang digunakan adalah metode analisis dan metode perancangan. Metode analisis digunakan dengan melakukan survey dan kuisioner kepada perusahaan PT. ADITAMA PERKASA dan konsumen guna mendapatkan analisa yang tepat untuk perancangan sistem pemasaran pada perusahaan PT. ADITAMA PERKASA. dengan demikian kita dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dari sistem ini. Hasil yang dicapai dari kedua metode tersebut yaitu berupa sebuah website. Website ini berfungsi sebagai sarana promosi yang juga menyediakan berbagai fasilitas, seperti fasilitas informasi mengenai produk perusahaan PT. ADITAMA PERKASA, fasilitas pemesanan barang dan fasilitas untuk menampung pertanyaan-pertanyaan dari konsumen.

Hasil analisis masalah dan perancangan sistem ini adalah bahwa sistem pemasaran melalui internet dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan pemasaran dan pelayanan kepada konsumen.

**Kata Kunci:** Informasi, Pemasaran, Situs Web, Perjalanan Wisata

## **ABSTRACT**

*Developments in information technology are now running unbelievably fast and plays an important role in a variety of ways, including business and marketing. Computer is one important part in improving information technology. In the corporate world was instrumental to the marketing website, the features on the website is able to provide convenience to buyers, both in terms of the selection of the products that are sold as well as the method of payment.*

*Writing of this time is to analyze and design an online marketing system on the company PT. ADITAMA PERKASA so as to help market their products. The method used is a method of analysis and design methods. The method of analysis used by conducting surveys and questionnaires to companies PT. ADITAMA PERKASA and consumers in order to get a proper analysis to system design marketing company PT. ADITAMA PERKASA. so we can know the advantages and disadvantages of this system. The results obtained from these two methods in the form of a website. This website serves as a promotional tool that also provides a wide range of facilities, such as facilities information about the company's products PT. ADITAMA PERKASA, goods and facilities booking facility to accommodate questions from consumers.*

*The results of the analysis of problems and the design of this system is that the system of marketing via the Internet can be one solution to improve marketing and service to consumers.*

**Keywords:** *Information, Marketing, Website, Tour and Travel*