

E-Commerce Perjalanan Wisata pada Agent Piknik Again Berbasis Website

Joseph Fredrik¹⁾, Jullend Gatc²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: jfmarvy@gmail.com

²⁾ Email: jullend.gatc@kalbis.ac.id

Abstract: *Picnic Again is a travel agent that offers travel services. This travel agent has been running for a long time and has a very attractive travel package. The registration system is still through on social media, which when registering becomes effective. As for when registering there was a surge, namely the number of customers who registered. In this study, research used a prototype to design this website, which can overcome the problems in this travel agent. Data sources obtained by research through observation and interviews make it easier for research to create this website. Through the implementation and evaluation of the system through blackbox testing, it can be concluded that the website designed by the research was successful and ran without error. This website designed by research alleviates the problem and facilities service of Piknik Again become more efficient and effective..*

Keywords: *E-commerce, Web, Prototype*

Abstrak: *Piknik Again adalah sebuah travel agent yang menawarkan jasa perjalanan. Travel Agent ini sudah berjalan cukup lama dan mempunyai paket perjalanan yang sangat menarik. Proses bisnis yang masih manual yaitu pendaftaran dan melihat paket perjalanan hanya melalui social media. Sistem yang dibuat adalah bertujuan untuk membantu membuat e-commerce perjalanan wisata untuk Travel Agent Piknik Again berbasis website. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode prototype untuk merancang website ini, yang dapat mengatasi permasalahan pada travel agent ini. Sumber data yang didapatkan oleh peneliti melalui observasi dan wawancara mempermudah peneliti dalam membuat website ini. Melalui implementasi dan evaluasi sistem melalui blackbox testing. Dengan demikian website yang di rancang oleh peneliti sudah berjalan dengan baik.*

Kata kunci: *E-commerce, Prototype, Travel Agent, Web.*

I. PENDAHULUAN

Perjalanan wisata dengan didukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, membuat kebutuhan hiburan khususnya perjalanan wisata berkembang pesat. Dengan melihat potensi yang sangat baik dibidang perjalanan dan wisata, semakin banyak website travel agent yang menyediakan berbagai macam sarana dan prasarana atau paket wisata untuk perjalanan wisata. Masalah yang timbul dengan banyaknya website travel agent

menyebabkan para pengguna jasa perjalanan wisata mengalami kesulitan dalam mencari paket wisata yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan.

Semakin banyak travel agent semakin banyak penawaran-penawaran yang di tawarkan dan jenisnya juga bermacam-macam. Mulai dari hanya menawarkan perjalanan saja sampai menawarkan paket yang berisi penginapan makanan dan lain sebagainya seperti travel agent Piknik Again. Piknik Again adalah sebuah travel agent yang memberi perjalanan wisata dengan berbagai

destinasi wisata dari kota atau pun pulau. Mereka memberi semua pelayanan dari transport, makanan dan penginapan, yang tentunya semua pelayanan tersebut sudah memiliki harga nya masing-masing. Piknik Again memberi harga ber-variasi sesuai dengan paket travel yang sudah di tentukan. Dari cara memilih wisata kota atau wisata pulau yang mempunyai harganya masing-masing. Dari beberapa paket yang di tawarkan tersebut, ada paket yang mempunyai kelebihan masing masing dalam perjalanan wisata nanti. Travel agent Piknik Again menyediakan paket melalui social media dan cara mendaftarnya pun juga sama, yaitu lewat social media. Karena intensitas keinginan pelanggan yang ingin melakukan perjalanan dengan travel agent Piknik Again, beberapa customer kadang kesulitan untuk melakukan pendaftaran berwisata, karena masih melalui chat di social media yaitu Whatsapp. Sebelum chat melalui whatsapp, para customer melihat daftar perjalanan wisata di akun Instagram dan Facebook Piknik Again, lalu para customer menghubungi nomor yang sudah di post di masing-masing akun dan tersambung ke whatsapp. Jika sudah tersambung ke whatsapp customer bisa bertanya tentang term and condition dan benefit dalam perjalanan wisata yang di inginkan, apabila sudah yakin dengan pilihan perjalanan wisata customer langsung bisa melakukan pendaftaran dan melakukan pembayaran via transfer bank yang sudah di instruksikan dan mengkonfirmasi pembayaran. Dalam tahap pendaftaran, Pihak Piknik Again kadang mengalami kewalahan apabila customer yang mendaftar terlalu banyak. Travel agent Piknik Again tentunya memberikan kuota untuk setiap paket perjalanan yang dibuat. Pada setiap pendaftaran 1 orang mendaftar bisa untuk mewakili beberapa orang. Pada saat

pendaftaran ini terkadang pihak Travel Agent menjadi kesulitan apabila mendata customer customer yang mengikuti paket perjalanan dan terkadang ada yang mendaftar bisa melebihi kuota paket perjalanan tersebut.

Salah satu solusi untuk mengatasi masalah diatas yaitu dengan dibuatnya aplikasi E commerce yang di harapkan dapat membantu mengatasi masalah yang dimiliki oleh Piknik Again.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Metode deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau lukisan mengenai rancangan website yang akan dibuat untuk Enigma Camp berupa aplikasi E-commerce berbasis web.

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah sebagai berikut:

• Observasi

Pengamatan sebagai studi yang dapat dilakukan dengan sengaja, sistematis dan terencana sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan mengamati dan mencatat semua peristiwa dan fenomena yang terjadi, dan mengacu pada suatu kondisi dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah.

terdapat prosedur dan komponen yang saling berhubungan dan saling bergantung dalam suatu jaringan kerja untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sebuah sistem dapat juga dikatakan suatu kesatuan yang memiliki stabilitas untuk menerima input lalu memrosesnya dan akhirnya menghasilkan suatu output.

Taufiq (2013) mendefinisikan sistem informasi sebagai kumpulan dari sub-sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan alat yang namanya komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna. [2]

Adapun definisi sistem yang O'Brien yang menyatakan bahwa pengertian sistem informasi merupakan kombinasi dari setiap unit yang dikelola orang-orang, hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), jaringan komputer, serta jaringan komunikasi data (komunikasi), dan database (basis data) yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi tentang bentuk organisasi. [2]

Tujuan dari sistem informasi adalah untuk menghasilkan informasi. Sistem informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para penggunanya. Data yang diolah saja pun tidak cukup apabila dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka harus tersedia tiga pilar seperti berikut: [3]

- Relevance: Tepat kepada orangnya.
 - Timeliness: Tepat waktu
 - Accurate: Akurat atau tepat nilainya
- Apabila tiga hal tersebut tidak terpenuhi, maka informasi tidak berguna dan tidak dapat digunakan.

2. PHP

Menurut Saputra (2011) PHP merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu web dinamis. PHP ini bersifat open source sehingga dapat dipakai secara cuma-cuma dan mampu lintas platform, yaitu dapat berjalan pada sistem operasi windows maupun linux. [3]

Fungsi PHP adalah membuat atau mengembangkan situs web statis atau situs web dinamis atau aplikasi Web. Walaupun sebenarnya bukan hanya PHP bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk memuat website.

PHP digunakan karena untuk membuat website dinamis bisa digunakan untuk menyimpan data ke dalam database, membuat halaman yang dapat berubah-ubah sesuai dengan input user, memproses form, dll.

Dalam membuat file PHP dapat digabung menggunakan tag html, Dan ketika tanpa menggunakan tag html apa pun disebut file PHP Murni. Server menginterpretasikan kode PHP dan mengeluarkan hasilnya sebagai kode HTML ke browser web. Agar server mengidentifikasi kode PHP dari kode HTML, programmer harus selalu menyertakan kode PHP dalam tag PHP. [3]

3. HTML

HTML adalah singkatan dari HyperText Markup Language yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (Browser). HTML dapat juga digunakan sebagai link link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan localhost,

atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia Internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut Standard Generalized Markup Language (SGML). [3]

Secara umum, fungsi HTML adalah untuk mengelola serangkaian data dan informasi sehingga suatu dokumen dapat diakses dan ditampilkan di Internet melalui layanan web.

Lalu, adapun 3 fungsi HTML yang lebih spesifik yaitu :

- Membuat halaman web.
- Menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah browser Internet.
- Membuat link menuju halaman web lain dengan kode tertentu (hypertext). [2]

4. Diagram Flow Data

Wijaya (2007) mendefinisikan DFD (Data Flow Diagram) adalah gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam objek kemudian melewati suatu proses yang mentransformasikan ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain. [4]

Ada 3 manfaat utama data flow diagram, yakni:

- Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model yang memungkinkan profesional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual

maupun komputerisasi. • DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem. • DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

5. Website

Website adalah kumpulan informasi dalam sebuah halaman yang dapat diakses melalui Internet. Setiap orang di berbagai tempat dan waktu dapat mengakses sebuah website selama terhubung secara online dengan jaringan Internet. Secara teknis, website dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari page, yang tergabung di dalam suatu domain atau sub domain tertentu yang dapat ditemukan di dalam World Wide Web (WWW) Internet.

Menurut Nasrullah, website adalah halaman yang merupakan satu alamat domain yang berisi informasi, data, visual, audio, aplikasi, hingga berisi tautan dari halaman web lainnya. [5]

Maka demikian, website dapat dipahami sebagai sebuah halaman online yang dapat diakses melalui Internet, dimana di dalamnya berupa kumpulan page yang berisi informasi, data, visual, audio, aplikasi, hingga tautan.

Website dapat digunakan oleh berbagai macam perusahaan dan individu, dengan tujuan yang berbeda-beda.

Menurut Yasha (2018), sebuah website memiliki 4 fungsi utama, yakni:

- Sebagai Sarana Informasi

Fungsi utama dari website pada umumnya yaitu sebagai sarana informasi. Website bisa digunakan sebagai suatu media yang menyebarkan informasi-informasi ke publik. Idealnya, memang website dijadikan sarana edukasi akan berbagai topik yang ada.

- Sebagai Sarana Hiburan

Menjadi sarana hiburan bagi publik juga termasuk ke dalam fungsi website. Misalnya ketika Anda membaca majalah online, berita soal gaya hidup, atau ulasan film dan karya seni lainnya dari website-website yang ada. Nah terkait navigasi, website yang bertujuan sebagai sarana hiburan biasanya lebih mengutamakan kemudahan web visitor dalam bernavigasi dan estetika visualnya biasanya optimal. Untuk jenis konten, biasanya banyak berupa video, gambar terpisah, galeri foto, atau podcast.

- Sebagai Sarana Jual Beli/E-Commerce

Tujuan dari website seperti ini adalah untuk mendapatkan customer yang bertransaksi, meningkatkan penjualan dan loyalitas customer terhadap merek perusahaan. Website jenis ini tidak hanya berisi konten-konten informatif saja, tetapi juga dukungan fitur tertentu semacam payment gateway (akses pembayaran melalui website). Ada banyak sekali elemen website yang harus dioptimasi untuk mensukseskan sebuah ecommerce yaitu proses transaksi yang mudah dilakukan web pengunjung, tampilan atraktif website, produk yang populer, penawaran menarik, metode pembayaran produk yang bervariasi, dan desain yang mobile-friendly, mengingat orang lebih banyak mengakses dari smartphone.

- Sebagai Blog

Fungsi blog sebagai website adalah untuk update konten terbaru yang banyak diminati oleh khalayak atau hanya sekadar menjadi catatan pribadi seseorang dalam bentuk opini dan lain sebagainya. Fungsi website ini seringkali di asosiasikan sebagai website informal yang hanya dapat dikerjakan oleh satu individu, namun blog banyak digunakan juga oleh perusahaan sebagai sarana pengumuman dan pemberian informasi mengenai hal-hal baru yang perlu diketahui oleh konsumen, sebagai strategi meningkatkan merek perusahaan dan untuk mengarahkan pembaca ke pembelian produk.

6. Database

Saputra (2011) mendefinisikan “Basis data terdiri atas dua kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markaas atau gudang. Sedangkan data adalah representasi fakta dunia nyata mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi, atau kombinasinya”. [6]

Ada dua bentuk basis data dalam database, yakni: [1]

- Basis data flat-file.

Basis data ini ideal untuk data berukuran kecil dan dapat dirubah dengan mudah. Pada dasarnya, basis data flat-file tersusun dari sekumpulan string dalam satu atau lebih file yang dapat diurai untuk mendapatkan informasi yang disimpan. Basis data flat-file cocok untuk menyimpan daftar atau data yang sederhana dan dalam jumlah kecil. Basis data flat-file akan menjadi sangat rumit apabila digunakan untuk menyimpan data

dengan struktur kompleks walaupun dimungkinkan pula untuk itu.

Beberapa kendala dalam menggunakan basis data jenis ini adalah rentan pada korupsi data karena tidak adanya penguncian yang melekat ketika data digunakan atau dimodifikasi dan juga adanya duplikasi data yang mungkin sulit dihindari. Salah satu tipe basis data flat-file adalah file CSV yang menggunakan pemisah koma untuk setiap nilainya.

- Basis data relasional.

Basis data ini mempunyai struktur yang lebih logis terkait cara penyimpanannya. Kata "relasional" berasal dari kenyataan bahwa tabel tabel yang ada di basis data relasional dihubungkan satu dengan lainnya. Basis data relasional menggunakan sekumpulan tabel dua dimensi yang masing-masing tabel tersusun atas baris (tupel) dan kolom (atribut).

Untuk membuat hubungan antara dua atau lebih tabel, digunakan key (atribut kunci) yaitu primary key di salah satu tabel dan foreign key di tabel yang lain. Saat ini, basis data relasional menjadi pilihan utama karena keunggulannya. Program aplikasi untuk mengakses basis data relasional menjadi lebih mudah dibuat dan dikembangkan dibandingkan dengan penggunaan basis data flat-file.

Beberapa kekurangan yang mungkin dirasakan di basis data jenis ini adalah implementasi yang lebih sulit untuk data dalam jumlah besar dengan tingkat kompleksitasnya yang tinggi. Selain itu, proses pencarian informasi juga menjadi lebih lambat karena perlu menghubungkan tabel-tabel terlebih dahulu apabila datanya tersebar di beberapa tabel.

Namun, terlepas dari beberapa kekurangannya, basis data relasional telah

digunakan secara luas. Saat ini, basis data relasional telah banyak dimanfaatkan oleh perusahaan-perusahaan dari skala kecil, menengah hingga besar. Beberapa basis data ternama yang ada saat ini, baik yang berasal dari sumber terbuka (open source) atau yang komersil, adalah juga basis data relasional.

B. Objek Penelitian

Piknik Again adalah sebuah travel agent yang mempunyai tempat sekretariat di Tanjung Priok, Jakarta Utara. Travel agent yang memberi perjalanan wisata dengan berbagai destinasi wisata dari kota atau pun pulau. Mereka memberi semua pelayanan dari transport, makanan dan penginapan, yang tentunya semua pelayanan tersebut sudah memiliki harganya masing-masing. Piknik Again memberi harga ber-variasi sesuai dengan paket travel yang sudah di tentukan. Dari cara memilih wisata kota atau wisata pulau yang mempunyai harganya masing-masing. Dari beberapa paket yang di tawarkan tersebut, ada paket yang mempunyai kelebihan masing-masing dalam perjalanan wisata nanti. Travel agent Piknik Again menyediakan paket melalui social media dan cara mendaftarnya pun juga sama, yaitu lewat social media. Karena intensitas keinginan pelanggan yang ingin melakukan perjalanan dengan travel agent Piknik Again, beberapa customer kadang kesulitan untuk melakukan pendaftaran berwisata, karena masih melalui chat di social media yaitu Whatsapp. Sebelum chat melalui whatsapp, para customer melihat daftar perjalanan wisata di akun Instagram dan Facebook Piknik Again, lalu para customer menghubungi nomor yang sudah di post di masing-masing akun dan tersambung ke whatsapp. Jika sudah tersambung ke whatsapp customer bisa bertanya tentang term and condition dan

benefit dalam perjalanan wisata yang diinginkan, apabila sudah yakin dengan pilihan perjalanan wisata customer langsung bisa melakukan pendaftaran dan melakukan pembayaran via transfer bank yang sudah di instruksikan dan mengkonfirmasi pembayaran. Dalam tahap pendaftaran, Pihak Piknik Again kadang mengalami kewalahan apabila customer yang mendaftar terlalu banyak. Travel agent Piknik Again tentunya memberikan kuota untuk setiap paket perjalanan yang dibuat. Pada setiap pendaftaran 1 orang mendaftar bisa untuk mewakili beberapa orang. Pada saat pendaftaran ini terkadang pihak Travel Agent menjadi kesulitan apabila mendata customer customer yang mengikuti paket perjalanan dan terkadang ada yang mendaftar bisa melebihi kuota paket perjalanan tersebut.

Semakin berkembangnya teknologi, Piknik Again harus bisa bersaing, sebab dari itu peneliti membantu menawarkan pembuatan website E commerce supaya travel agent ini bisa bersaing di pasaran luas.

C. Perancangan Sistem

1. Metode Prototype

Peneliti melakukan pengembangan sistem dengan *System Development Life Cycle* menggunakan prototyping model. Metode ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilakukan.



Gambar 2 Alur Metode Prototype

Berikut tahapan-tahapan pengembangan prototype yang dilakukan oleh peneliti:

a. Analisis

Pada tahap analisis peneliti melakukan wawancara dan observasi mengenai proses pemesanan perjalanan wisata yang sudah berjalan di travel agent Piknik Again. Dari data yang sudah ada peneliti melakukan analisis pada sistem yang sudah ada dan mengidentifikasi usulan dari pemilik perusahaan travel agent.

b. Membuat Prototype

Peneliti mendiskusikan prototype sistem dengan user berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dan membuat prototype sistem yang akan dibuat flowchart dan UML untuk pemodelan sistem yang akan dibuat.

c. Evaluasi Prototype

Pemilik perusahaan mencoba dan mengecek prototype yang sudah dibuat, apakah sudah sesuai dengan keinginan dan kenutuhan atau belum, atau ada usulan yang ingin ditambahkan dari pemilik perusahaan. Jika tidak sesuai atau ada usulan maka prototype akan di revisi.

d. Pembuatan Sistem

Jika sudah disetujui peneliti melakukan pembuatan system informasi perjalanan wisata travel agent berdasarkan prototype yang sudah dibuat. Peneliti membuat sistem informasi perjalanan wisata berbasis website.

e. Pengujian Sistem

Peneliti melakukan pengujian sistem informasi perjalanan wisata travel agent, jika terdapat fungsi yang tidak sesuai dan memastikan sistem berjalan dengan benar. Jika dirasa sistem tidak sesuai maka peneliti akan mengulang proses kembali.

• Kebutuhan Fungsional

Travel agent Piknik Again Enigma Camp membutuhkan sebuah sistem yang dapat mempermudah user untuk :

1. Registrasi
2. Login
3. Membeli paket perjalanan

Adapun untuk mempermudah admin dalam menggunakan sistem adalah:

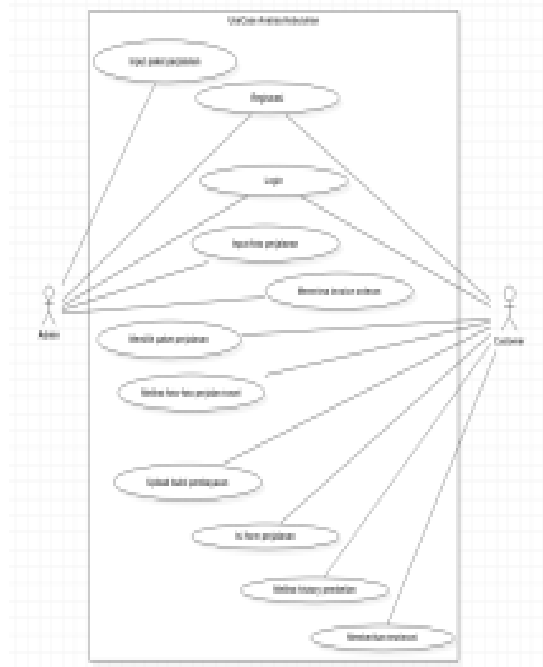
1. Login
 2. Menerima invoice pemesanan
- Kebutuhan Non-Fungsional

Untuk kebutuhan non-fungsional dalam pembuatan suatu sistem yang di rancang mempunyai kebutuhan sebagai berikut:

1. Sistem ini berbasis Website
2. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai database.

3. Rancangan Sistem Yang Disarankan

Berdasarkan sistem yang berjalan maka peneliti mengusulkan sistem yang baru. Desain usecase sistem yang diusulkan dipaparkan dalam Gambar 3.



Gambar 3 Usecase Sistem Yang di usulkan

Dengan adanya sistem baru yang diusulkan oleh peneliti, diharapkan proses transaksi pembelian berjalan dengan lancar.

4. Spesifikasi Perangkat

Dalam penelitian ini dapat diuraikan spesifikasi kebutuhan perangkat-perangkat adalah sebagai berikut

- Sistem Operasi Windows7 Ultimate
 - MS Visio 2007 untuk membuat diagram flowchart
 - HTML dan PHP sebagai script Programming
 - MySQL untuk database
 - Browser seperti Mozilla Firefox
 - Xampp3.2.1 sebagai server
 - Sublime text 3 sebagai penyunting kode CSS untuk mendesain tampilan web
- Perangkat keras yang dipakai adalah sebagai berikut :
- Laptop Compaq PresarioCQ 42.
 - ProcessorIntel

- RAM 8 GB

5. Perancangan Tabel Database

Berdasarkan usecase yang sudah dipaparkan dalam Gambar 4, peneliti lalu mengkonstruksi perancangan tabel database untuk simulasi sistem informasi penerimaan trainee yang akan dijelaskan dalam Tabel 2 sampai dengan Tabel 7.

Tabel 1 Tbl_user

NamaField	Type Data	Ukuran	Keterangan
User_id	Int	11	Primary key
Username	Varchar	20	-
Nama	Varchar	40	-
Password	Varchar	20	-
Level	Int	1	-

Tabel 2 Tbl_Pembayaran

NamaField	Type Data	Ukuran	Keterangan
Id_pembayaran	Int	11	Primary key
Nama_pemrek	Varchar	20	-
Bank_rek	Varchar	20	-
Rek_pt	Varchar	20	-
Gambar_p	Text	-	-

Tabel 3 Tbl_pemesanan

NamaField	Type Data	Ukuran	Keterangan
Id_pesanan	Int	11	-
Id_prdk	Int	11	Primary key
Nama	Varchar	20	Primary key
Nama_cs	Varchar	20	Primary key
No_ktp	Int	11	Primary key
Email	Varchar	50	Primary key
No_hp	Int	20	Primary key
Qty	Int	3	Primary key
User_id	Int	11	Primary key
Status	Varchar	100	Primary key
Sub_total	Int(11)	11	Primary key

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan peletakan sistem yang sudah dibuat berdasarkan analisis, perancangan serta codingan ke dalam bahasa pemrograman, merupakan beberapa hasil implementasi sistem di Piknik Agian.

Berdasarkan tahap-tahapan yang sudah dijabarkan sebelumnya, implementasi sistem yang sudah dirancang dijabarkan dalam Gambar 6 sampai dengan Gambar 11.



Gambar 4 Tampilan Menu Home



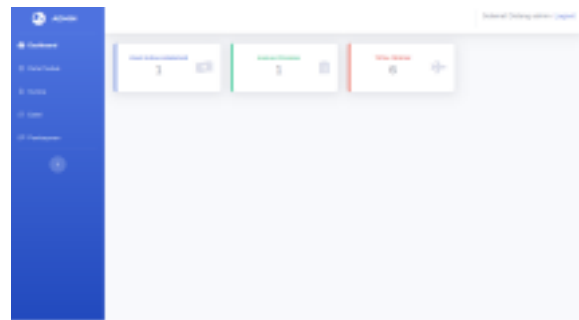
Gambar 5 Tampilan Home



Gambar 6 Tampilan Form Pemesanan



Gambar 7 Tampilan Form Pembayaran



Gambar 8 Tampilan Home Admin



Gambar 9 Tampilan Invoice



Gambar 10 Tampilan Pembayaran Admin

Tabel 4 Pengujian Login Admin

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Login	Ok	Admin berhasil login	Blackbox

Tabel 5 Pengujian Admin

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Info Pemesanan	Ok	Info Pemesanan	Blackbox

Tabel 6 Pengujian Pembayaran

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Info Pembayaran	Ok	Info Pembayaran User	Blackbox

Tabel 7 Pengujian User

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Login	Ok	User Berhasil Login	Blackbox

Tabel 8 Pembelian User

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Info Pemesanan	Ok	Berhasil memesan	Blackbox

Tabel 9 Pembayaran User

No.	Rancangan Proses	Hasil	Keterangan	Jenis Pengujian
1	Info Berhasil Membayar	Ok	Berhasil melakukan pembayaran	Blackbox

B. Pengujian Sistem

Berdasarkan implementasi sistem E commerce travel agent berbasis Web, peneliti melakukan pengujian sistem melalui metode blackbox. Dengan hasil seperti yang dijabarkan dalam tabel 8 sampai dengan 11.

Berdasarkan system testing yang dijabarkan oleh peneliti dalam tabel 7 sampai dengan 10, peneliti dapat memastikan bahwa sistem yang dirancang untuk mendukung transaksi berjalan tanpa hambatan.

Admin dan user sama-sama bisa melakukan aktivitas-aktivitas dalam website dengan baik.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pengujian sistem, bahwa dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Admin dan user bisa dapat login dan mengakses website
- Sistem pembayaran dan pemesanan untuk user berjalan dengan baik.
- Berdasarkan implementasi dan blackbox testing yang dilakukan, sistem yang dirancang telah berjalan dengan konsisten, tanpa error, dan sesuai dengan rancangan peneliti.

Adapun beberapa saran dari peneliti untuk pengembangan lebih lanjut dari hasil ini adalah sebagai berikut:

- Perlunya notifikasi untuk pemesanan dengan verifikasi.
- Perlu adanya fungsi tambahan dan detailing untuk paket perjalanan.

- Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lainnya yang ingin mengambil konsep sama, beserta memperkaya kajian ilmu sistem informasi.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Darmawan, D dan Fauzi, Nur. 2013. Sistem Informasi Manajemen. Bandung: PTRemaja Rosdakarya Bandung.
- [2] Taufiq, Rohmat. 2013. Sistem Informasi Manajemen (Konsep Dasar, Analisis dan Metode Pengembangan). [3] Saputra, A. 2011. Trik dan Solusi Jitu Pemrograman PHP. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [4] Wijaya, A (2007) Penggunaan DFD dan ERD pada analisis dan perancang sistem informasi penjualan suku cadang dan pelayanan service pada PT. Mitra Maju Mobilindo, Jurnal Teknik Industri : media keilmuan dan kaitan aplikasi di bidang teknik industri
- [5] Nasrullah, R. (2014) Teori Dan Riset Media Siber (Cybermedia). Jakarta: Prenadamedia Group
- [6] A. M. Cary et al. "Drag Reduction Characteristics of Small Amplitude Rigid Surface Waves", in Progress in Astronautics and Aeronautics, G. R. Haugh, Ed. Vol. 72, 1990. hlm 143-167