

SISTEM INFORMASI PEMESANAN WISATA DAN EKSPEDISI BERBASIS WEB PADA KAMPUNG BATU MALAKASARI

Oleh :

Mia Fitriawati, S.Kom, M.Kom
Prodi Sistem Informasi UNIKOM

Damaiyanti Ema Novelina Sihombing
Prodi Sistem Informasi UNIKOM

ABSTRAK

Kampung Batu Malakasari adalah salah satu objek wisata di Bandung Selatan yang menyediakan wahana, paket wisata, paket makan, dan fasilitas. Adapun permasalahan yang ada yakni belum adanya media informasi *up to date* seperti web, pengelolaan pemesanan baik kunjungan umum maupun wisata pelajar yang dibukukan dalam buku jadwal kunjungan sehingga proses pembuatan laporan bisa terjadi kesalahan. Selain itu, pengelolaan data ekspedisi kurang efektif dimana supervisor membuat data ekspedisi dan diserahkan ke *staff marketing* dengan objek promosi yang berbeda-beda.

Metodologi pengembangan yang digunakan adalah *prototype* guna membangun komunikasi yang baik antara pengembang dan *user*. Alat bantu yang dipakai adalah *flowmap*, diagram konteks, *DFD*, kamus data, normalisasi, tabel relasi, dan *ERD*.

Penulis merancang dan membangun sistem informasi guna meningkatkan produktivitas sumber daya pariwisata dengan sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi berbasis web.

Kata kunci: objek wisata, *prototype*, sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi berbasis web..

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kini penggunaan teknologi informasi telah merambah ke berbagai bidang pekerjaan. Pesatnya perkembangan teknologi informasi membantu kinerja seseorang atau perusahaan dalam melakukan satu atau lebih dari satu pekerjaan bahkan keberadaannya dapat mempermudah baik perseorangan maupun perusahaan mendapatkan informasi. Oleh karena itu, perkembangan teknologi informasi dapat dimanfaatkan di bidang kepariwisataan guna meningkatkan kinerja sumber daya manusia

pariwisata dan berfungsi sebagai sarana informasi bagi masyarakat.

Kampung Batu Malakasari yang berlokasi di Jl. Raya Banjaran (Rencong), Malakasari – Baleendah, Bandung merupakan kawasan wisata alam seluas 50.000 meter yang sudah dieksploitasi secara tradisional oleh masyarakat setempat sejak tahun 1900, kemudian pada tahun 2002 mulai dilakukan reklamasi sehingga membentuk format geologi yang indah dan unik sebagai kawasan geo wisata. Objek wisata ini menyediakan berbagai macam wahana bahkan sudah dikemas dalam berbagai jenis paket wisata seperti paket wisata pelajar, paket *fun*

outbound, paket guyang leutak, paket lembur kuring, paket *fun* dan kreatif, paket *fun* dan *smart outbound*, paket *smart outbound*, dan paket-paket lainnya.

Adapun proses pemesanan paket wisata masih terbilang manual karena belum tersedianya pemesanan jarak jauh kecuali melalui telepon. Media informasi seperti *blog* hanya sekedar memberikan informasi tanpa ada komunikasi interaktif antara pengunjung dengan bagian pemasaran. Selain itu, pencatatan pemesanan paket wisata masih terbilang manual yang dicatat dalam buku jadwal kunjungan setiap bulan yang mana bisa terjadi pengulangan penulisan data pemesanan karena penggantian tanggal kunjungan atau pembatalan kunjungan, sehingga pada saat bagian pemasaran melakukan proses pembuatan laporan data kunjungan dengan menggunakan *excel* membutuhkan waktu cukup lama. Adapun rata-rata jumlah pengunjung dalam 3 bulan terakhir terhitung dari bulan Januari sampai Maret adalah 18849 orang dengan 4 jenis kunjungan yaitu tiket masuk 5006 orang, *booking* 3579 orang, *study tour*(wisata pelajar) 2391 orang, dan tektona 7511 orang.

Permasalahan lainnya adalah data pengunjung yang masih dibukukan dalam buku ekspedisi sehingga saat bagian pemasaran membutuhkan informasi pengunjung mana saja yang akan dikunjungi untuk promosi Kampung Batu Malakasari membutuhkan waktu cukup lama dan proses ekspedisi yang ada masih dilakukan ke objek promosi sehingga masih terbilang kurang efisien. Buku ekspedisi berfungsi sebagai media informasi bagi staff *marketing* dalam melakukan ekspedisi atau mempromosikan Kampung Batu Malakasari. Dalam masa *low session*, bagian pemasaran melakukan ekspedisi

dan persentase target pemasaran Kampung Batu Malakasari 70% sekolah dan 30% instansi, perusahaan dan pengunjung yang datang langsung ke tempat.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah media informasi sebagai alat untuk memberikan informasi dan membantu kinerja sumber daya pariwisata khususnya pada bagian pemasaran, rancangan sistem informasi yang dimaksud adalah “**SISTEM INFORMASI PEMESANAN WISATA DAN EKSPEDISI BERBASIS WEB PADA KAMPUNG BATU MALAKASARI**”.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada, antara lain:

1. Media informasi belum interaktif antara pengunjung dengan sumber daya pariwisata khususnya bagian pemasaran di Kampung Batu Malakasari.
2. Pemesanan wisata dicatat dalam buku jadwal kunjungan secara manual yang sewaktu-waktu bisa terjadi kesalahan karena penggantian tanggal kunjungan atau pembatalan kunjungan dan pencatatan tersebut akan berpengaruh pada proses pembuatan laporan data kunjungan sebagai laporan kepada manager pemasaran.
3. Proses pencarian data pengunjung pada buku ekspedisi membutuhkan waktu cukup lama dan dalam proses ekspedisi kepada pengunjung membutuhkan waktu yang cukup lama .

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pemesanan wisata dan ekspedisi yang sedang berjalan pada Kampung Batu Malakasari.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan Wisata dan Ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang dapat membantu bagian pemasaran dalam hal promosi, proses pemesanan, dan pengelolaan data pengunjung.

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem pemesanan wisata dan ekspedisi yang sedang berjalan pada Kampung Batu Malakasari.
2. Untuk membuat perancangan sistem informasi pemesanan paket wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.
3. Untuk mengetahui pengujian program sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Kampung Batu Malakasari.
4. Untuk mengetahui implementasi sistem informasi pemesanan wisata

dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun membahas tentang pemesanan wisata baik wisata pelajar maupun umum dan pengelolaan data pengunjung pada Kampung Batu Malakasari.
2. Sistem ini dikelola oleh pihak Kampung Batu Malakasari.
3. Pengunjung yang akan melakukan pemesanan wisata melakukan registrasi pengunjung pada *link* yang tersedia di halaman utama.
4. Pengunjung yang telah melakukan registrasi, dapat memesan wisata baik wisata pelajar maupun umum. Adapun ketentuan dalam pemesanan wisata pelajar dilakukan sebulan sebelum tanggal kegiatan sementara pemesanan umum dilakukan 2 minggu sebelum tanggal kegiatan.
5. *Staff Marketing* dapat mengelola data produk wisata seperti data wahana, data fasilitas, data paket wisata, dan data paket makan.
6. *Staff Marketing* melakukan promosi atau bisa dikatakan ekspedisi ke pengunjung dengan menggunakan data pengunjung yang ada pada halaman *staff marketing*.
7. Sistem pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari dapat menghasilkan laporan data kunjungan baik umum maupun wisata pelajar sebagai bentuk pertanggungjawaban kepada *manager marketing*.
8. Pengunjung dapat melihat informasi tentang Kampung Batu

Malakasari secara *up to date* mengenai paket wisata, paket menu, fasilitas, dan wahana yang tersedia di Kampung Batu Malakasari pada sistem informasi pemesanan paket wisata dan ekspedisi berbasis web pada Kampung Batu Malakasari.

9. Kapasitas maksimum pengunjung dalam jangka waktu satu hari untuk kategori paket wisata pelajar adalah 800 orang sedang kategori kegiatan umum maksimum 1000 orang.
10. Uang muka yang harus dibayar baik untuk pemesanan wisata pelajar maupun umum adalah 30 % dari total biaya kegiatan.
11. Pembatalan pemesanan wisata pelajar maupun umum sebelum H-7 untuk uang muka atau yang sudah dibayar penuh dikembalikan 50% kepada pengunjung yang memesan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan. Jogiyanto (2001:11)

2.2 Pengertian Pemesanan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, definisi pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan.

2.3 Pengertian Wisata

Menurut Undang-undang No. 9 tahun 1990 tentang kepariwisataan. Wisata adalah kegiatan perjalanan atau sebagian dari suatu kegiatan tersebut

yang dilakukan secara sukarela serta bersifat sementara untuk menikmati objek dan daya tarik wisata.

2.4 Pengertian Ekspedisi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ekspedisi adalah pengiriman surat, barang.

2.5 Pengertian Web

Web atau lengkapnya *www(world wide web)* adalah sebuah koleksi keterhubungan dokumen-dokumen yang disimpan di internet dan diakses menggunakan protocol (*HTTP/HyperText Transfer Protocol*).

2.6 Pengertian Internet

Internet adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan *protocol* yang sama untuk berbagi secara bersama informasi.

2.7 Perangkat Lunak Pendukung

Perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem ini meliputi *HTML, CSS, PHP, MYSQL, XAMPP, dan Adobe CS5*.

2.7.1 HTML

HTML (Hypertext Markup Language) merupakan bahasa yang standard, terbuka dan memiliki dukungan browser serta multiplatform.

2.7.2 CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah salah satu fasilitas yang diberikan untuk pemograman *HTML* di dalam pengaturan/ pendesainan tampilan web menjadi lebih baik.

2.7.3 PHP

PHP adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan *HTML* untuk membuat halaman web yang dinamis.

2.7.4 MYSQL

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*).

2.7.5 XAMPP

XAMPP adalah sebuah software *web server apache* yang didalamnya sudah tersedia database *server mysql* dan *support php programming*.

2.7.6 Adobe CS5

Dreamweaver merupakan software aplikasi yang digunakan sebagai HTML editor profesional untuk mendesain web secara visual.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Kampung Batu Malakasari yang beralamat di Jalan Raya Banjaran (Rencong), Malakasari - Baleendah, Bandung.

3.1.1 Sejarah Singkat Kampung Batu Malakasari

Kawasan Wisata Alam seluas 50.000 Meter persegi ini merupakan bekas lokasi penambangan batu alam yang sudah dieksploitasi secara tradisional oleh masyarakat setempat sejak tahun 1900, kemudian pada tahun 2002 kami mulai melakukan reklamasi sehingga membentuk formasi geologi yang indah, dan unik sebagai kawasan GEO WISATA.

3.1.2 Visi dan Misi Kampung Batu Malakasari

Visi : “Tujuan wisata alam edukasi yang paling disukai oleh masyarakat Jawa Barat dan Indonesia khususnya, mancanegara umumnya”.

Misi :

1. Memberikan pelayanan yang baik dan profesional,
2. Menyediakan sarana dan prasarana wisata edukasi, kuliner dan tempat yang nyaman,
3. Mendidik SDM yang profesional dalam hal pelayanan, marketer, kreatif dan inovatif dan bekerjasama,
4. Memaksimalkan potensi market yang cukup besar, baikdari segi sekolah, khususnya kotamadya dan kabupaten Bandung serta wisatawan domestik,
5. Memanfaatkan potensi budaya sunda dari segi seni, kuliner, pakaian, aksesoris serta produk lain yang dibutuhkan konsumen.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan dipakai adalah metode prototype. Prototyping adalah proses pengembangan suatu prototip secara cepat untuk digunakan terlebih dahulu dan ditingkatkan terus menerus sampai didapatkan sistem yang utuh.

3.4 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan diantaranya *flowmap*, *context diagram*, *Data Flow Diagram* (DFD), kamus data, normalisasi, dan tabel relasi.

IV. HASIL PENELITIAN

4.1 Analisis Prosedur yang Sedang Berjalan

Dalam perancangan sistem baru perlu diketahui terlebih dahulu prosedur yang sedang berjalan juga

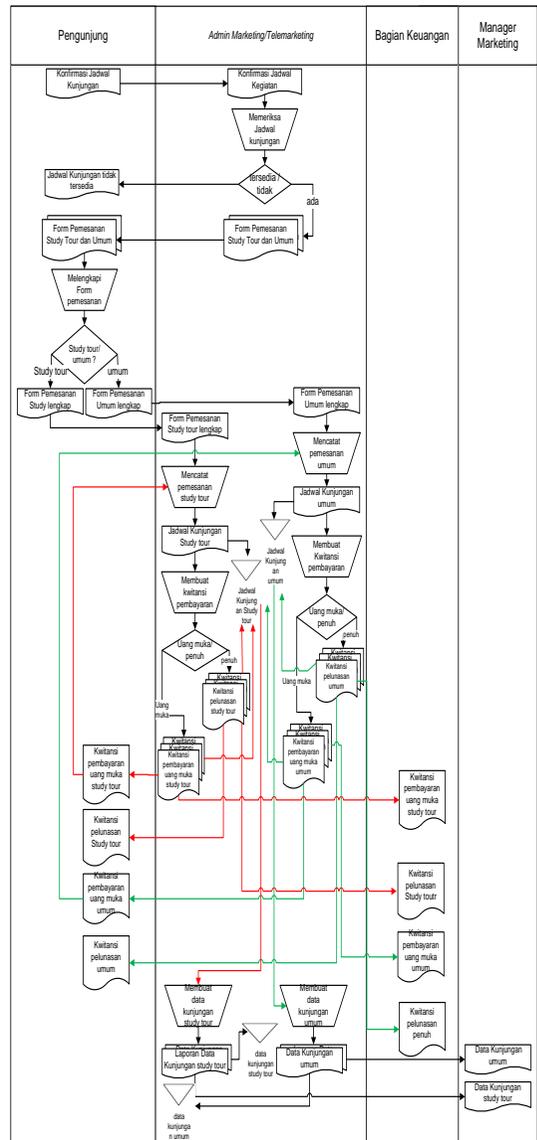
harus diketahui pula hal-hal yang menjadi tujuan pemakai sehingga masalah tersebut dapat didefinisikan secara jelas.

4.1.1 Flowmap

Flowmap adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur dari suatu program.

4.1.1.1 Flowmap Pemesanan Wisata Pelajar dan Umum yang Sedang Berjalan

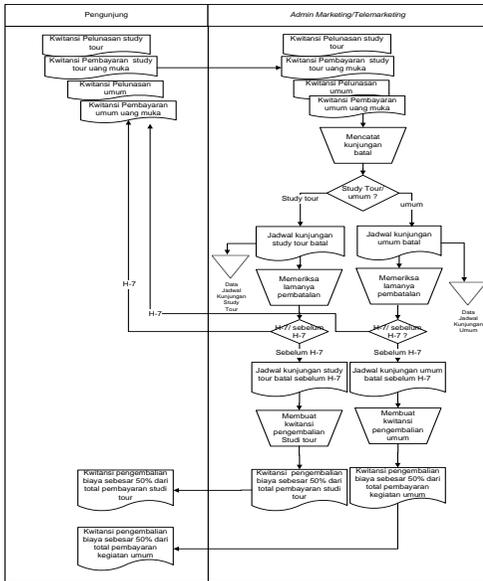
Berikut merupakan gambar Flowmap Pemesanan Wisata Pelajar dan Umum pada Kampung Batu Malakasari yang menggambarkan prosedur pemesanan wisata baik wisata pelajar maupun umum.



Gambar 4.1 Flowmap Pemesanan Wisata Pelajar dan Umum yang Sedang Berjalan

4.1.1.2 Flowmap Pembatalan Pemesanan Wisata Pelajar dan Umum yang Sedang Berjalan

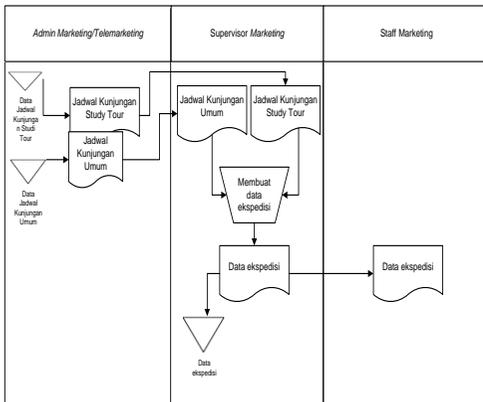
Berikut merupakan gambar Flowmap Pembatalan Wisata Pelajar dan Umum pada Kampung Batu Malakasari yang menggambarkan prosedur pembatalan pemesanan wisata baik wisata pelajar maupun umum.



Gambar 4.2 Flowmap Pembatalan Wisata Pelajar dan Umum Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.1.3 Flowmap Pembuatan Data Ekspedisi yang Sedang Berjalan

Berikut merupakan gambar *Flowmap* Pembuatan Data Ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang menggambarkan prosedur pembuatan data ekspedisi oleh supervisor.

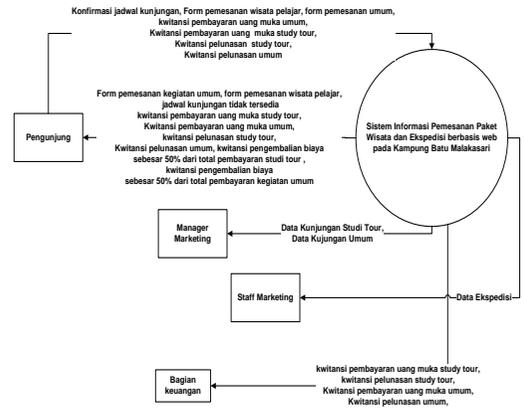


Gambar 4.3 Pembuatan Data Ekspedisi Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.2 Context Diagram

Data Flow Diagram tingkat atas (*DFD Top level*), yaitu diagram

yang menggambarkan aliran-aliran data ke dalam dan ke luar sistem dan ke dalam dan ke luar entitas-entitas eksternal.



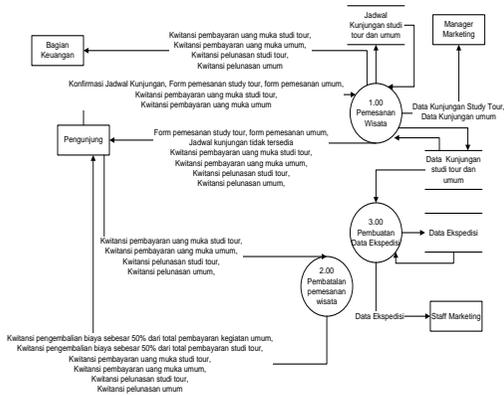
Gambar 4.4 Diagram Konteks yang Sedang Berjalan

4.1.3 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (*DFD*) menggambarkan komponen-komponen sebuah sistem, aliran-aliran data di mana komponen-komponen tersebut, dan asal, tujuan, dan penyimpanan dari data tersebut.

4.1.3.1 DFD Level 1 Sistem Yang Berjalan

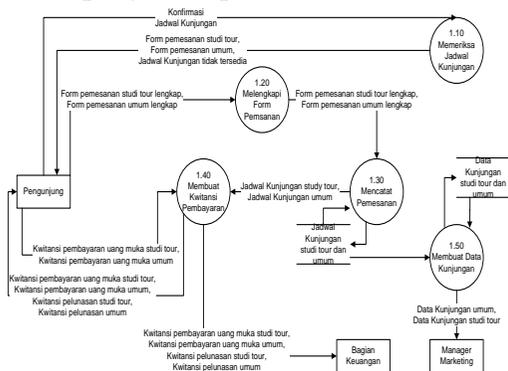
Berikut merupakan gambar *DFD Level I* pada Kampung Batu Malakasari, yang menggambarkan proses pemesanan wisata, pembatalan wisata, dan pembuatan data ekspedisi.



Gambar 4.5 DFD Level 1 Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.3.2 DFD Level 2 Proses 1 Sistem Yang Berjalan

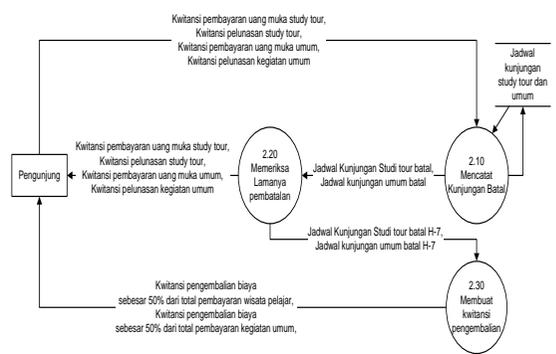
Berikut merupakan gambar DFD Level 2 Proses 1 pada Kampung Batu Malakasari, yang menggambarkan aliran data pemesanan wisata baik wisata pelajar maupun umum.



Gambar 4.6 DFD Level 2 Proses 1 Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.3.3 DFD Level 2 Proses 2 Sistem Yang Berjalan Sistem Yang Berjalan

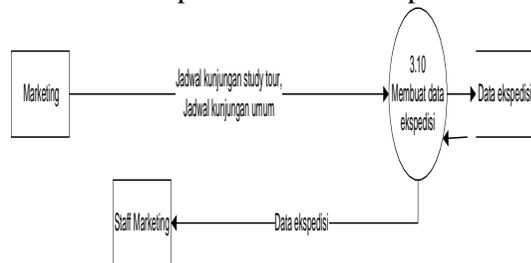
Berikut merupakan gambar DFD Level 2 Proses 2 pada Kampung Batu Malakasari, yang menggambarkan aliran data pembatalan pemesanan wisata baik wisata pelajar maupun umum.



Gambar 4.7 DFD Level 2 Proses 2 Sistem yang Sedang Berjalan

4.1.3.4 DFD Level 2 Proses 3 Sistem Yang Berjalan

Berikut merupakan gambar DFD Level 2 Proses 3 pada Kampung Batu Malakasari, yang menggambarkan aliran data pembuatan data ekspedisi.



Gambar 4.8 DFD Level 2 Proses 3 Sistem yang Sedang Berjalan

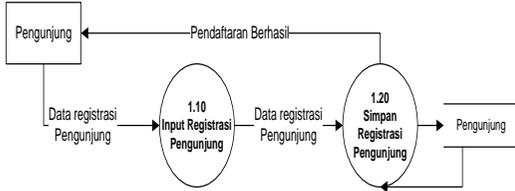
4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah proses analisis dikerjakan yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran secara jelas mengenai apa saja yang harus dikerjakan pada permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil analisa pada bab sebelumnya, maka diusulkan sebuah perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada pada sistem yang tengah berjalan.

4.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Pada tahapan perancangan ini akan dibuat *Diagram Konteks dan*

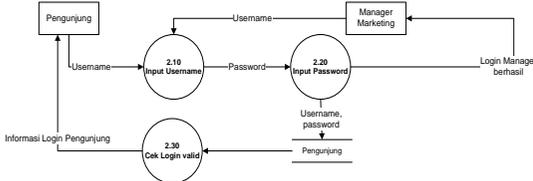
Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.11



Gambar 4.11 DFD Level 2 Proses 1 Sistem yang Diusulkan

4.3.4 DFD Level 2 Proses 2 Sistem yang Diusulkan

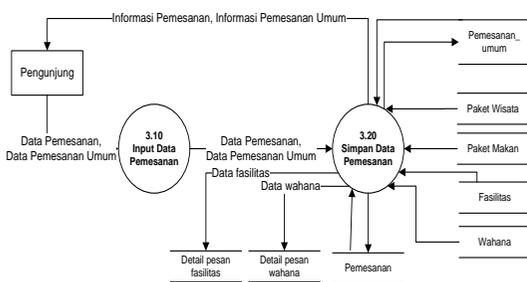
Adapun DFD Level 2 Proses 2 sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 DFD Level 2 Proses 2 Sistem yang Diusulkan

4.3.5 DFD Level 2 Proses 3 Sistem yang Diusulkan

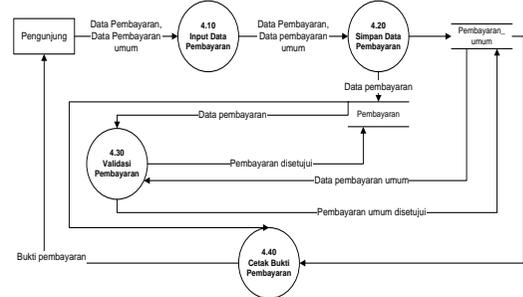
Adapun DFD Level 2 Proses 3 sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 DFD Level 2 Proses 3 Sistem yang Diusulkan

4.3.6 DFD Level 2 Proses 4 Sistem yang Diusulkan

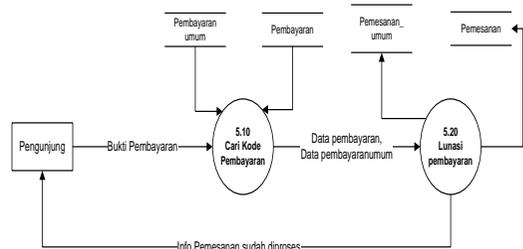
Adapun DFD Level 2 Proses 4 sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 DFD Level 2 Proses 4 Sistem yang Diusulkan

4.3.7 DFD Level 2 Proses 5 Sistem yang Diusulkan

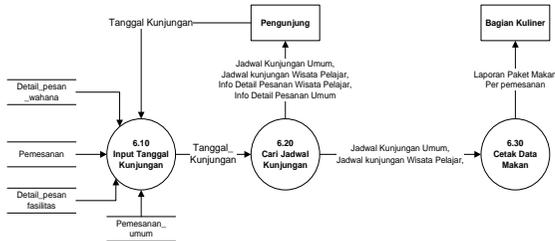
Adapun DFD Level 2 Proses 5 sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 DFD Level 2 Proses 5 Sistem yang Diusulkan

4.3.8 DFD Level 2 Proses 6 Sistem yang Diusulkan

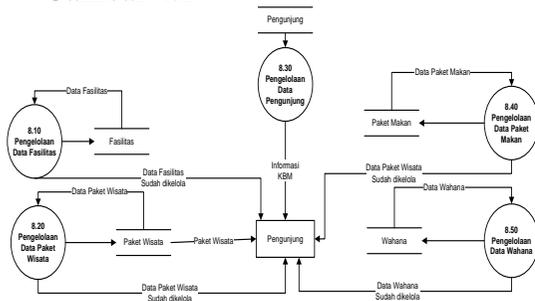
Adapun DFD Level 2 Proses 6 sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 DFD Level 2 Proses 6 Sistem yang Diusulkan

4.3.9 DFD Level 2 Proses 8 Sistem yang Diusulkan

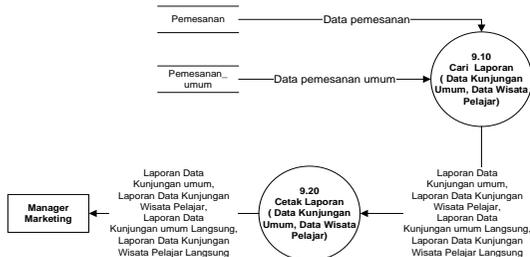
Adapun *DFD Level 2 Proses 8* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.17**



Gambar 4.17 DFD Level 2 Proses 8 Sistem yang Diusulkan

4.3.10 DFD Level 2 Proses 9 Sistem yang Diusulkan

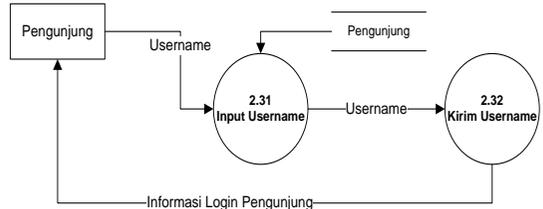
Adapun *DFD Level 2 Proses 9* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.18**



Gambar 4.18 DFD Level 2 Proses 9 Sistem yang Diusulkan

4.3.11 DFD Level 3 Proses 2.3 Sistem yang Diusulkan

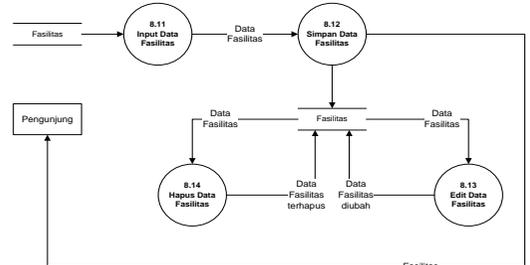
Adapun *DFD Level 3 Proses 2.3* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.19**



Gambar 4.19 DFD Level 3 Proses 2.3 Sistem yang Diusulkan

4.3.12 DFD Level 3 Proses 8.1 Sistem yang Diusulkan

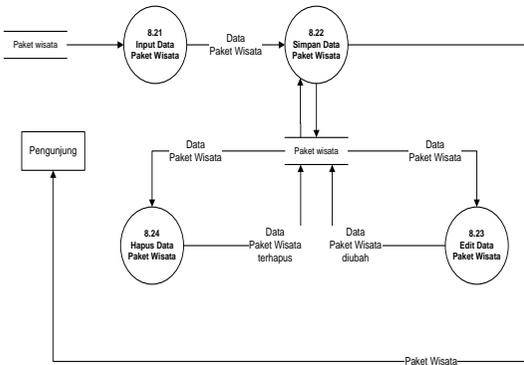
Adapun *DFD Level 3 Proses 8.1* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.20**



Gambar 4.20 DFD Level 3 Proses 8.1 Sistem yang Diusulkan

4.3.13 DFD Level 3 Proses 8.2 Sistem yang Diusulkan

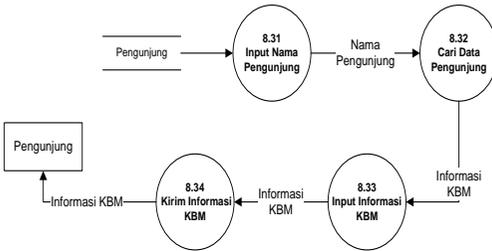
Adapun *DFD Level 3 Proses 8.2* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.21**



Gambar 4.21 DFD Level 3 Proses 8.2 Sistem yang Diusulkan

4.3.14 DFD Level 3 Proses 8.3 Sistem yang Diusulkan

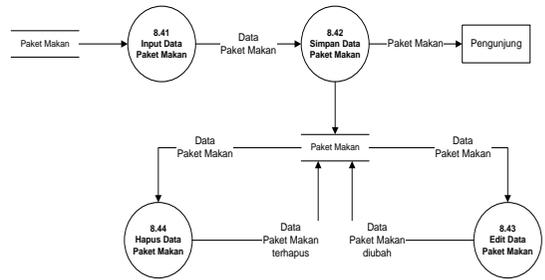
Adapun *DFD Level 3 Proses 8.3* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.22**



Gambar 4.22 DFD Level 3 Proses 8.3 Sistem yang Diusulkan

4.3.15 DFD Level 3 Proses 8.4 Sistem yang Diusulkan

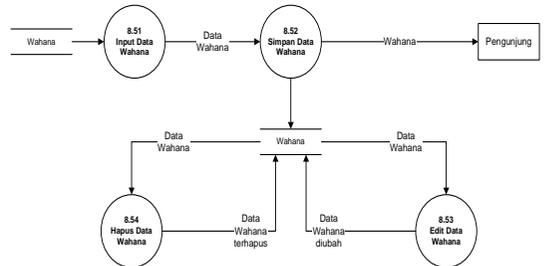
Adapun *DFD Level 3 Proses 8.4* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.23**



Gambar 4.23 DFD Level 3 Proses 8.4 Sistem yang Diusulkan

4.3.16 DFD Level 3 Proses 8.5 Sistem yang Diusulkan

Adapun *DFD Level 3 Proses 8.5* sistem informasi pemesanan wisata dan ekspedisi pada Kampung Batu Malakasari yang diusulkan pada **Gambar 4.24**



Gambar 4.24 DFD Level 3 Proses 8.5 Sistem yang Diusulkan

4.4 Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi biasanya dilakukan setelah perencanaan sudah dianggap fix.

4.5 Batasan Implementasi

Dalam implementasi perangkat lunak Sistem Informasi Pemesanan Wisata dan ekspedisi berbasis web pada Kampung Batu Malakasari terdapat beberapa hal yang menjadi batasan masalah, antara lain:

1. Sistem informasi dapat diakses oleh masyarakat atau pengunjung,

yang mana pengunjung web ini dapat melihat informasi produk wisata seperti paket wisata, paket makan, fasilitas, dan wahana yang tersedia di Kampung Batu Malakasari.

2. Proses pemesanan dapat dilakukan apabila pengunjung sudah terdaftar dan melakukan proses login.
3. Data keluaran berupa laporan data kunjungan yang dapat dicetak oleh manager, bukti pembayaran dapat dicetak pengunjung, dan data ekspedisi yang dikelola oleh staff marketing.
4. Sistem informasi ini menggunakan bahasa Indonesia.

4.6 Pengujian

Pengujian adalah merupakan suatu kegiatan suatu sistem atau komponen dijalankan dalam kondisi tertentu, yang mana hasilnya diamati atau direkam, untuk kemudian dilakukan evaluasi (IEEE Standart Glossary).

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya sistem informasi yang diusulkan ini, penulis harapkan dapat memberikan solusi atas permasalahan yang telah penulis teliti, seperti:

1. Mempermudah promosi seputar Kampung Batu Malakasari kepada masyarakat melalui website yang sudah dibuat.
2. Mempermudah proses pemesanan wisata, pembayaran pemesanan wisata, pembatalan pemesanan wisata baik umum maupun wisata pelajar.
3. Mempermudah proses pencarian data pengunjung dan ekspedisi secara online dengan mengirim

promosi KBM baik berupa gambar, foto atau dokumen seputar Kampung Batu Malakasari ke email pengunjung.

5.2 Saran

1. Sistem yang telah dibuat dapat dikembangkan peneliti lain.
2. Sistem yang dibuat lebih bersifat persuasif dan menarik perhatian supaya mampu memberikan keuntungan bagi perusahaan.
3. Sistem yang dibuat untuk ke depannya disediakan fitur interaktif untuk komunikasi real time antara pengunjung dan pihak Kampung Batu Malakasari.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

Arbie. 2004. *Manajemen Database dengan MySQL*. Andi. Yogyakarta.

A.S, Rosa, M.Shalahudin.2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Informatika. Bandung.

Darmawan, Deni, Kunkun Nur Fauzi. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. PT.REMAJA ROSDAKARYA.Bandung.

Dewanto, Joko, 2006. *Web Desain (metode Aplikasi dan Implementasi)*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat. 2012. *Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat dalam angka Tahun 201.1*

Jogiyanto. 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. ANDI. Yogyakarta.

Jogiyanto. 2009. *Sistem Teknologi Informasi*. CV. ANDI OFFSET. Yogyakarta.

Kerjasama Penerbit ANDI dan Madcoms, 2010. *Kupas Tuntas Adobe Dreamweaver CS5 dengan*

Pemrograman PHP & MYSQL. ANDI. Yogyakarta.

Prasetyo, Didik Dwi, 2003. *Belajar Sendiri Administrasi Server MySQL*. Elex Media Komputindo. Jakarta.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Alfabeta. Bandung.

Sunarfrihantono, Bimo, 2002. *PHP dan MySQL untuk Web*. ANDI. Yogyakarta.

Supriyanto, Aji, 2007. *Web dengan HTML & XML*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metode Penelitian*. PT. RAJAGRA FINDO. Jakarta.

Sutabri, Tata. 2012. *Analisis Sistem Informasi*. ANDI. Yogyakarta.

WK, Wahyu Nurjaya. 2012. *Pengelolaan Instalasi Komputer*. Koposoftware.com. Bandung.

Yakub, 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.

Sumber Internet :

<http://jambispirit.com/berita-15.html>/ 4 Juni 2014/ 11:42

http://jualbeliforum.com/pendidikan/pengertian_implementasi_menurut_para_ahli/ 4 Juni 2014/15:27

http://www.caralengkap.com/definisi_interface_antar_muka_dan/ 4 Juni 2014/22:55

<http://kbbi.web.id/ekspedisi/> 7 Juni 2014/11:32

http://www.span.depkeu.go.id/content/pengujian_sakti_strategi_dan_metode/ 10 Juni 2014/5:10

http://www.scribd.com/Pengertian_Flowmap_dan_Flowchart_Beserta-Simbol/ 10 Juni 2014/7:59

http://www.jaringankomputer.org/jaringan_internet_macam_macam_sistem_jaringan_internet/ 11 Juni 2014/ 20:52

[http://www.lunibuk.com/daftar_simbol_flowmap_dan_data_flow_diagram_\(DFD\).pdf](http://www.lunibuk.com/daftar_simbol_flowmap_dan_data_flow_diagram_(DFD).pdf)/13 Juni 2014/18:22