

## Aplikasi Pemesanan Perjalanan Paket Wisata Religi Pada PT. Vakansi Mandala Nusantara Berbasis Android

Disnu Panggabean<sup>1</sup>, Satria<sup>2,\*</sup>, Yunita Dana Yanti Br Purba<sup>3</sup>, Imeldawaty Gultom<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

<sup>4</sup> Komputerisasi Akuntansi, STMIK Kaputama, Binjai, Indonesia

Email: : <sup>1</sup>disanupanggabean@gmail.com, <sup>2,\*</sup>bigaimon949@gmail.com, <sup>3</sup>yunitadanayanti467@gmail.com, <sup>4</sup>imeldagultom81@gmail.com

### Abstrak

Perkembangan suatu sistem yang semakin lama semakin marak memungkinkan masyarakat untuk mencari inovasi baru dalam mempermudah suatu kegiatan yang ingin dilakukan. Telah banyak paket wisata yang memberikan opsi perjalanan yang menarik namun banyak nya data dan tingkat kerumitan dalam proses pemesanan sehingga membutuhkan waktu yang banyak untuk melakukan pembelian tiket wisata dan juga sulit diketahui oleh kalangan masyarakat karena kurangnya suatu ketersediaan media promosi yang menampilkan informasi yang lebih detail dan terupdate. Adanya perkembangan sistem memberikan hak akses kepada masyarakat untuk dapat menerima informasi terupdate yang telah dipaparkan secara lebih detail sehingga memicu minat masyarakat dalam menggunakan suatu aplikasi terbaru seperti aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis android. PT.Vakansi Mandala Nusantara kini telah mengembangkan suatu sistem android yang lebih fleksibel yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja karena telah memberikan kemudahan bagi para penggunanya dalam menikmati ketersediaan paket perjalanan wisata yang membantu masyarakat dalam melakukan transaksi serta melakukan suatu proses pemesanan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype, metode ini telah berhasil mengembangkan suatu sistem yang dimana pelanggan dapat saling melakukan interaksi sehingga pelanggan ataupun pemilik sistem mempunyai gambaran jelas pada sistem terpadu yang telah disediakan. Pada metode ini dibangun aplikasi berbasis android ini bertujuan untuk mengurangi suatu resiko kesalahan pada saat pengelolaan data dan meminimalkan waktu yang telah terbuang karena awalnya proses transaksi dan pemilihan paket perjalanan wisata dilakukan secara manual.

**Kata Kunci:** Paket Perjalanan Wisata, Android, *Prototype*, Nusantara, Aplikasi

### Abstract

The development of a system that is increasingly prevalent allows people to seek new innovations in facilitating an activity they want to carry out. There have been many tour packages that provide attractive travel options, but there is a lot of data and the level of complexity in the ordering process so that it takes a lot of time to buy tourist tickets and it is also difficult for the public to know because of the lack of availability of promotional media that displays more detailed information and updated. The development of the system gives access rights to the public to be able to receive updated information which has been described in more detail so that it triggers public interest in using the latest applications such as Android-based tour package booking applications. PT.Vakansi Mandala Nusantara has now developed a more flexible android system that can be accessed anywhere and anytime because it has made it easy for its users to enjoy the availability of travel packages that help people make transactions and carry out an ordering process. The method used in this research is the prototype method, this method has succeeded in developing a system where customers can interact with each other so that customers or system owners have a clear picture of the integrated system that has been provided. In this method, an Android-based application was built with the aim of reducing the risk of errors when managing data and minimizing wasted time because initially the transaction process and selection of travel packages was done manually.

**Key Word:** Travel Packages, Android, *Prototype*, Nusantara, Application

## 1. PENDAHULUAN

PT. Vakansi Mandala Nusantara merupakan suatu biro yang bergerak dibidang jasa pelayanan destinasi paket wisata[1]. Suatu biro perjalanan memiliki hak untuk memberikan pelayanan yang terbaik kepada konsumen, pihak biro perjalanan wisata harus dapat menanamkan kepercayaan kepada konsumen. Jika pelanggan merasa puas atas harga, pelayanan dan fasilitas dimana kepentingan dan harapannya terpenuhi, maka akan didapatkan konsumen yang loyal sehingga dapat menambah kepercayaan masyarakat sebagai tempat penyelenggara layanan wisata[2]. Yang dimana Wisata merupakan sebuah aktifitas seseorang ataupun kelompok yang melakukan sebuah perjalanan sementara waktu ditempat yang bukan tempat tinggalnya. Kegiatan ini dilakukan untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi, atau mempelajari keunikan daya tarik wisata yang dikunjungi yang dimana objek wisata itu merupakan tempat yang menjadi pusat daya tarik dan dapat memberikan kepuasan khususnya pengunjung. PT.Vakansi Mandala Nusantara dikatakan kurang efektif dalam menangani sistem pemesanan paket perjalanan wisata karena masih melakukan proses pemesanan

paket perjalanan wisata secara manual sehingga proses promosi yang dilakukan kurang memikat minat masyarakat dalam melakukan proses transaksi[1]. Adanya persaingan diantara pebisnis saat menggunakan cara manual, maka PT. Vakansi Mandala Nusantara membutuhkan sistem yang nantinya dapat mengolah input data transaksi, pemesanan, dan edit paket wisata[3]. Disamping untuk lebih menghemat waktu dalam melakukan pemesanan secara manual sistem terpadu dibangun untuk mempermudah masyarakat dalam menikmati produk-produk yang ditawarkan para pelaku usaha untuk dapat memberikan pelayanan terbaik bagi masyarakat yang menggunakan aplikasinya.

Aplikasi merupakan sebuah penerapan dari rancang sistem yang bertujuan untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu[4]. Pada umumnya aplikasi digunakan untuk mengontrol perangkat keras, melakukan proses perhitungan, dan juga proses berinteraksi. Aplikasi ini memiliki peranan penting bagi kehidupan sehari-hari dimana aplikasi membantu membuat alur pekerjaan menjadi lebih efisien, aplikasi dapat mempercepat sebuah pekerjaan karena pekerjaan dilakukan secara terorganisir, aplikasi juga dapat menghemat biaya operasional untuk sumber daya manusia yang tidak terlalu dibutuhkan.

Pada penelitian ini PT.Vakansi Mandala Nusantara membangun sebuah sistem berbasis android. Yang dimana Android merupakan mobile Operating System (OS) yang dikembangkan oleh Google. OS android berbasis pada OS Linux Kernel, dan bersifat open source[5]. Android dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android dikembangkan dengan adanya sistem android inc yang disertai dengan adanya dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem pada operasi ini dikeluarkan secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Sistem berbasis android dipilih dalam penelitian ini karena android memiliki sistem operasi yang telah banyak digunakan karena terdapat berbagai fitur yang mudah untuk dipahami.

Berdasarkan penelitian diatas, penulis mencoba membandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh [1] penelitiannya bertujuan untuk memudahkan bagi pihak perusahaan dan konsumen dalam melakukan pemesanan paket wisata serta mendata setiap konsumen menggunakan suatu database yang telah terintegrasi serta pengelolaan data yang berbasis web. Terdapat persamaan dari penelitian yang dilakukan yaitu dalam proses awal biro perjalanan awal mulanya masih melakukan proses pemesanan secara manual dan adanya kegiatan promosi masih belum memikat minat masyarakat penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode prototype. Terdapat juga perbedaan yang ada dalam proses pemesanan yaitu penelitian yang dilakukan menggunakan database dan berbasis web, sedangkan pada penelitian ini menggunakan aplikasi berbasis android.

Penelitian yang dilakukan oleh [6] penelitiannya bertujuan untuk membangun suatu aplikasi booking online agar mempermudah pelanggan dalam melakukan booking perjalanan wisata serta membantu perusahaan dalam mengelola proses booking pelanggan. persamaan pada penelitian ini yaitu sama-sama mempermudah pelanggan dalam melakukan suatu aplikasi booking perjalanan wisata menggunakan suatu aplikasi. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu menggunakan metode lean development yang dimana metode itu digunakan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu software yang berpedoman pada pemahaman lapangan dan kesesuaian pelaksanaan prinsip lean disepanjang seluruh proses pengembangan software.

Penelitian yang dilakukan oleh [4] penelitiannya bertujuan untuk memfasilitasi pengguna traveler untuk berpergian menampilkan daftar paket wisata, jasa pemandu wisata dan proses transaksi pembayaran antara Travel dan Traveler ke tempat-tempat wisata yang ingin dituju hanya dengan menggunakan smartphone. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan smartphone sebagai media untuk menampilkan daftar dari paket wisata. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) dimana penelitian melalui beberapa tahapan di mana aplikasi yang dibuat diuji coba dan dilihat tingkat keefektifannya.

Penelitian yang dilakukan oleh [7] penelitiannya bertujuan untuk membangun sebuah web informasi dan promosi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Persamaan penelitian ini yaitu sama- sama membuat sebuah promosi dari tour wisata dan memberikan informasi tentang lokasi wisata, dan harga dari paket wisata. Adapun perbedaan dari penelitian ini yaitu perancangan sistemnya menggunakan computer serta paket perjalanan ini menerapkan jasa antar jemput.

Penelitian yang dilakukan oleh [8] penelitiannya bertujuan untuk membuat para wisatawan lebih mudah untuk mengakses mengenai paket wisata yang mereka inginkan. Website ini juga dapat diakses oleh seluruh orang dimanapun mereka berada selama memiliki akses internet. Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama memanfaatkan perkembangan teknologi untuk menghasilkan suatu sistem yang memberi kemudahan dalam mengakses paket wisata. Adapun perbedaan dari penelitian yang dilakukan yaitu dalam penelitian ini data yang dikumpulkan menggunakan teknik observasi yang diperoleh dengan mengadakan pengamatan langsung ke lokasi penelitian untuk memperoleh gambaran jelas tentang paket wisata dan pemasaran yang dilakukan Truly Asia Tour and Travel Selain itu teknik pengumpulan data yang lain adalah melalui wawancara mendalam, studi pustaka, dan teknik dokumentasi.

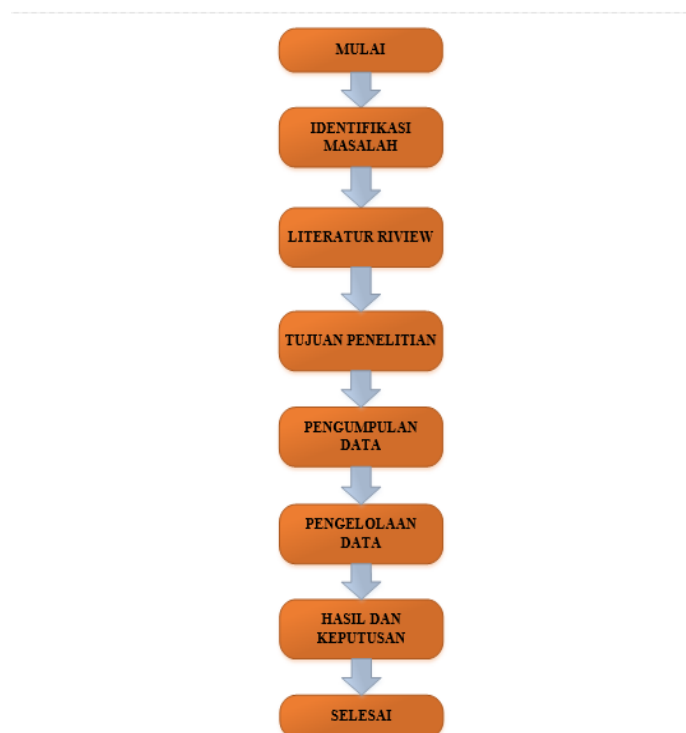
Dari kelima penelitian terdahulu, terdapat suatu pembaharuan aplikasi yang dapat dihasilkan pada penelitian ini, diantaranya yaitu aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis android yang telah terintegrasi dan siap pakai dengan data, kriteria, serta fasilitas yang memuaskan dari tempat wisata yang akan dikunjungi. Tujuan dari penelitian ini merancang serta membangun suatu aplikasi android yang dapat menampilkan pelayanan informasi terkait suatu perjalanan wisata. Adapun harapannya dengan adanya sistem android ini para pemilik usaha juga mendapatkan kemudahan karena telah dimunculkan aplikasi yang mengelolah data secara lebih terperinci yang disertai dengan lengkapnya bukti transaksi yang telah dilakukan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang digunakan untuk mendapatkan data dengan tujuan mengatasi permasalahan yang akan terjadi pada aplikasi dengan menurut kebutuhan. Metode penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggambarkan suatu peristiwa dan kondisi yang akan terjadi pada masa sekarang.

### 2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian adalah level atau tingkatan yang bisa disebut juga adalah suatu jenjang dalam sebuah aktivitas penelitian. Yang mana tahapan tersebut memiliki proses yang dilakukan secara terstruktur, runtut, baku, logis, dan sistematis. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, sebagai berikut ;



**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

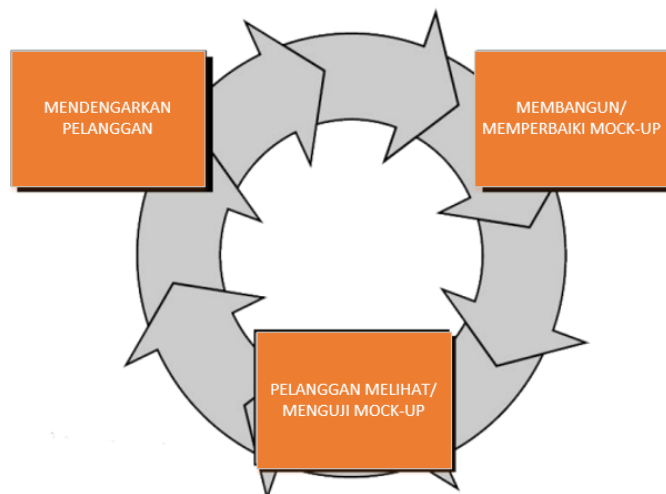
Dalam penelitian pasti ada tahapan penelitian yang harus di ikuti untuk mencapai tujuan penelitian. Seperti pada gambar 1. Ialah Langkah-langkah yang di gunakan peneliti. Berikut penjelasan tahapan penelitian yaitu ;

- a. Identifikasi Masalah : untuk tahapan ini ialah Langkah awal dalam proses penelitian yang mana peneliti akan mencari tau masalah apa yang sedang terjadi saat ini atau masalah-masalah apa yang kemungkinan terjadi akan terjadi di kedepannya[9].

- b. Literatur Riview (Tinjauan Pustaka): Tahapan literatur riview ialah tahapan pengumpulan atau pencarian sumber-sumber yang berkaitan pada permasalahan dalam penelitian. Dan peneliti akan memahami dan menggabarkan keadaan pengetahuan terkini, serta menunjukkan kesenjangan, persamaan, atau perbedaan antara peneliti yang terdahulu. Sehingga peneliti harus dapat membuat pembaharuan (novelty) pada masalah yang sedang terjadi[10].
- c. Tujuan Penelitian : Pada tahap tujuan penelitian ini ialah untuk dapat mengidentifikasi atau menggabarkan suatu konsep untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian yang di lakukan[11].
- d. Pengumpulan Data: Dalam proses pengumpulan data ini kita akan mengambil data-data yang diperlukan dalam proses penelitian, cara yang digunakan boleh apa saja dan membutuhkan banyak referensi guna membantu penelitian sedang dilakukan.
- e. Pengelolaan Data: Setelah mengumpulkan data yang di butuhkan, maka peneliti harus menganalisa data-data tersebut, apakah data ini yang peneliti inginkan atau data ini bisa saja salah atau lain sebagainya. Pengelolaan data ini sangat penting bagi peneliti untuk memastikan data apakah sudah falid atau tidak, guna untuk menghindari kesalaha informasi.
- f. Hasil dan Keputusan : peneliti akan membuat hasil dan keputusan berupa laporan yang berupa deskripsi dengan menjelaskan secara luas hasil dalam penelitian, dan harus dapat membuat pembaca seolah-olah berperan dalam penelitian tersebut[12].

## 2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang peneliti gunakan ialah pemodelan *prototype*. Pemodelan *prototype* ini metode untuk mengembangkan suatu perangkat lunak dengan mngumpulkan kebutuhan, dimana *programmer* dan pengguna akan akan membahas seluruh kebutuhan dan mengambil garis besar untuk dijadikan acuan dalam melakukan perancangan. Dan kemudian akan digunakan oleh pengguna untuk mengetahui kebutuhan apa yang ingin dikembangkan lagi di dalam perangkat lunak tersebut.



**Gambar 2.** Model *Prototype*

Tahapan-tahapan dalam model *prototyping* adalah sebagai berikut;

### 1) Mendengarkan Pelanggan

Pada tahap ini di awali dengan mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan oleh pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan dibangun dengan melibatkan pelanggan dan pengembang.

### 2) Membangun/memperbaiki *mock-up*

Setelang mengumpulkan kebutuhan yang diperlukan, lalu dibuatlah *mock-up* agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang diinginkan sebenarnya. *Mock-up* dibuat sebagai iterasi yang akn terus menerus terjadi pada

pembuatan *prototype* hingga sesuai dengan keinginan pelanggan. Aplikasi *prototype* biasanya merupakan aplikasi yang belum sempurna.

3) Pelanggan melihat/menguji *mock-up*

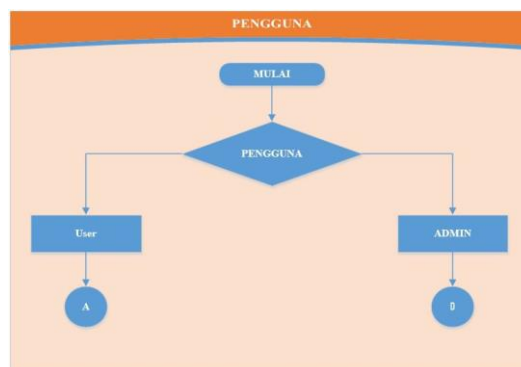
Pada tahap ini aplikasi yang telah dibangun akan diuji oleh pelanggan hingga didapatkan spesifikasi hasil yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Rancangan Aplikasi

Perancangan perangkat lunak didefinisikan sebagai proses mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu hingga model atau rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna. Aplikasi merupakan rangkaian kegiatan atau perintah untuk dieksekusi oleh komputer. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa perancangan aplikasi adalah suatu model program komputer yang dibuat menggunakan teknik dan prinsip tertentu agar dapat mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna[13].

Dalam membuat suatu aplikasi perjalanan wisata dapat diakses melalui perangkat android dan website yang saling terhubung satu sama lain sehingga dapat diakses oleh user atau konsumen dan juga admin dan dapat dilihat pada gambar dibawah ini [14] :



**Gambar 3.** Flowchart User pada sistem pemesanan wisata

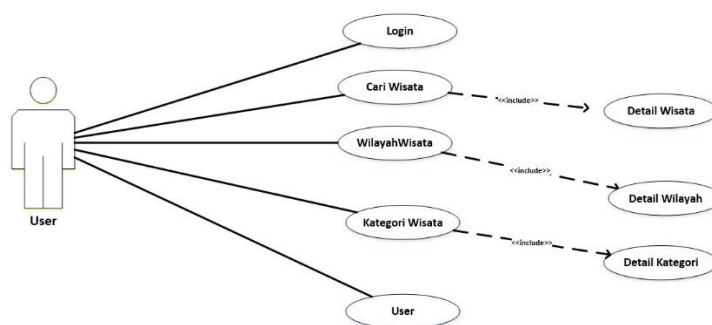
UML (Unified Modeling Language) adalah Metodologi kolaborasi antara metodametoda Booch, OMT (Object Modeling Technique), serta OOSE (Object Oriented Software Engineering) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa “pemrograman berorientasi objek” (OOP). Namun demikian model-model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis atau dinamis. Jenis diagram itu antara lain: Usecase Diagram: Diagram ini memperlihatkan himpunan use-case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisasi dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna. Sequence Diagram: Diagram urutan adalah iterasiksi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu. Activity Diagram: Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek[15].

Dalam perancangan aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis android ini menggunakan jenis Pemodelan Unified Modelling Language (UML) ialah sebuah bentuk dalam pemodelan yang menggambarkan sebuah sistem secara visual dalam membangun sebuah sistem maupun aplikasi yang berorientasi objek. UML secara umum

dikenal sebagai suatu dalam perancangan secara visual dan dalam mendokumentasikan sebuah sistem atau software[6]. UML sangat penting bagi sebagian orang karena UML berfungsi sebagai bridge atau jembatan penerjemah antara pengembang sistem dengan pengguna.

### 3.2 Usecase Diagram

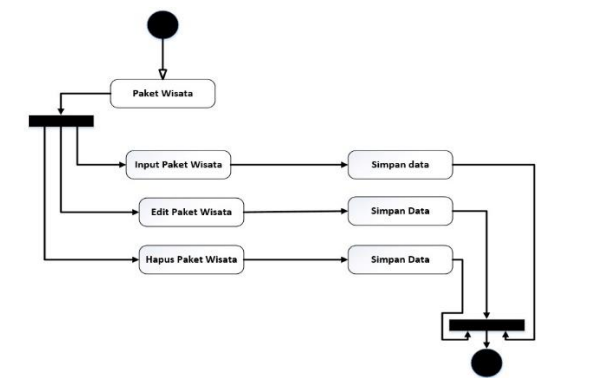
Usecase diagram merupakan bagian dari pemodelan UML yang menghubungkan interaksi antara sistem dan aktor[6]. Usecase diagram bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai[7]. Tujuan dari usecase adalah untuk menyajikan gambaran grafis dari fungsionalitas yang disediakan oleh sistem dalam hal pelaku, tujuan mereka (direpresentasikan sebagai kasus penggunaan), dan setiap ketergantungan antara kasus-kasus digunakan[7]. Pada gambar Usecase diagram dibawah ini memperlihatkan bagaimana seorang user yang akan melakukan perjalanan wisata namun sebelum itu user diminta untuk login terlebih dahulu untuk mengetahui gambaran wisata yang akan dikunjungi.



**Gambar 4.** Usecase Diagram

### 3.3 Activity Diagram

Activity diagram adalah alat visual yang memungkinkan para pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan urutan aktivitas dalam sistem dengan cara yang intuitif. Activity diagram juga dipakai untuk mendeskripsikan logika prosedural, suatu proses bisnis, dan aliran kerja didalam banyak kasus[7]. Pada gambar Activity diagram dibawah ini menjelaskan bagaimana proses menginput paket wisata kedalam sebuah sistem yang telah dirancang dari mulai menginput data sampai dengan menyimpan data.



**Gambar 5.** Activity Diagram

### 3.4 Implementasi dan Pengujian Sistem

Implementasi sistem adalah prosedur sistem yang dilakukan untuk menyelesaikan perancangan sistem yang telah disetujui seperti menguji, menginstal, dan memulai menggunakan sistem yang baru atau sistem yang diperbaiki. Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Pada implementasi ini terlebih



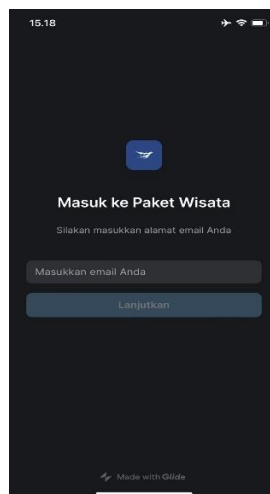
dahulu dilakukan pengujian sistem. Setelah terlihat ada kesalahan dan permasalahan yang ditemukan di dalam pengujian, sistem tersebut diperbaiki, pengujian sistem dilanjutkan ke tahap operasi yang nyata[16].

Pengujian perangkat lunak adalah proses menjalankan dan mengevaluasi perangkat lunak secara manual atau otomatis untuk menguji apakah perangkat lunak memenuhi persyaratan Anda dan untuk menentukan perbedaan antara hasil yang diharapkan dan yang sebenarnya. Implementasi pengujian perangkat lunak biasanya sesuai dengan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan. Sebagai aturan umum, pengujian dijalankan setelah fase pemrograman, tetap rencana pengujian hanya dijalankan selama fase analisis. Tujuan Pengujian yaitu menilai apakah perangkat lunak yang dikembangkan telah memenuhi kebutuhan pengguna, menilai apakah tahap pengembangan perangkat lunak sesuai dengan metodologi yang digunakan, membuat dokumentasi hasil pengujian yang menginformasikan kesesuaian PL yang diuji dengan spesifikasi yang ditentukan[17].

Pengujian terhadap sistem perlu dilakukan untuk mengurangi suatu masalah penggunaan aplikasi, dilakukan pengujian aplikasi untuk mengetahui bagaimana hubungan antara satu sistem kesistem lainnya, apakah terhubung satu sama lain atau tidak. Dengan demikian Langkah-langkahnya sebagai berikut :

a. Form Login

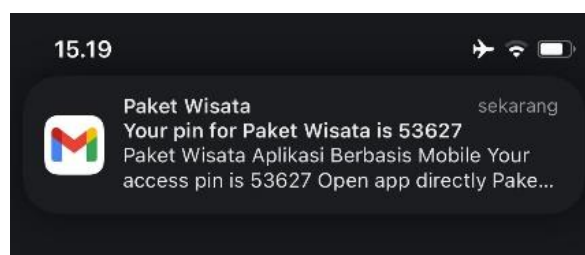
Pada halaman ini terdapat menu login, dan user melakukan pendaftaran dengan cara memasukkan alamat email dan kemudian sistem akan mengirimkan kode berupa angka untuk melakukan login kedalam email yang telah didaftarkan. Setelah memasukkan kode yang dikirim ke email maka user dapat memasuki halaman utama dari aplikasi.



**Gambar 6.** Form Login

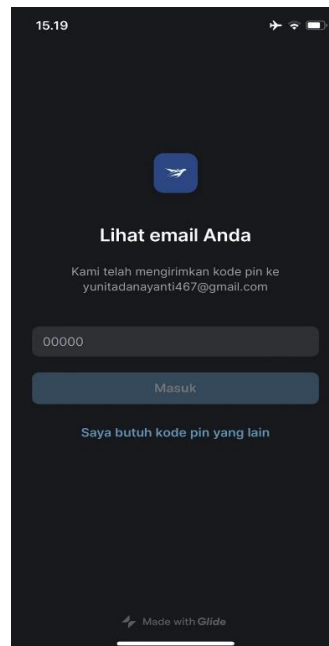
b. Form Email dan Pengisian Kode atau Pin

Setelah memasukkan email pada form login, pada form ini kita mendapatkan kode yang telah dikirimkan kedalam email yang telah didaftarkan untuk memenuhi proses registrasi aplikasi.



**Gambar 7.** Kode Masuk Ke Email

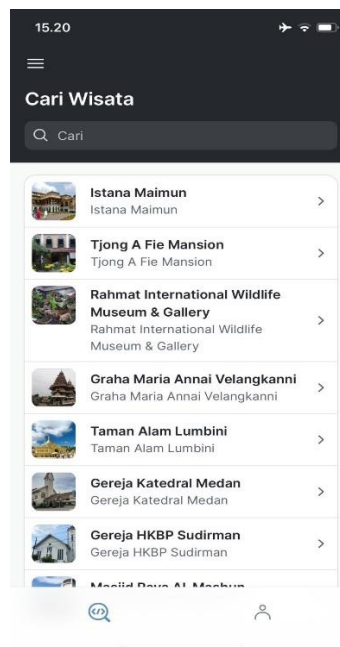
Kode yang telah dikirim ke email kemudian dimasukkan pada form yang menampilkan tempat untuk memasukkan kode atau pin untuk memverifikasi pengguna aplikasi.



**Gambar 8.** Form Pengisian Kode atau Pin

c. Form Daftar Wisata

Setelah melakukan login dengan mencantumkan email dan mengisi kode atau pin yang telah diinputkan dan apabila proses login telah berhasil dilakukan, maka akan ditampilkan halaman utama dari aplikasi yang menampilkan daftar wisata yang akan dituju.



**Gambar 9.** Form Daftar dan Cari Wisata

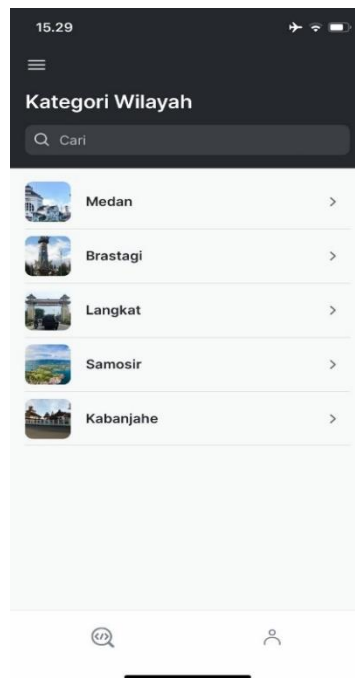
d. Form Kategori Wisata dan Kategori Wilayah

Pada form ini tercantumkan kategori wisata dan kategori wilayah yang akan dituju. Pada setiap kategori memiliki wisata dan wilayah yang berbeda-beda. Apabila salah satu wisata di klik, maka akan menuju halaman informasi dan lokasi wisata. Pada gambar dibawah ini menampilkan sebuah tujuan wisata yang ingin dituju oleh *user*.





**Gambar 10.** Form Kategori Wisata

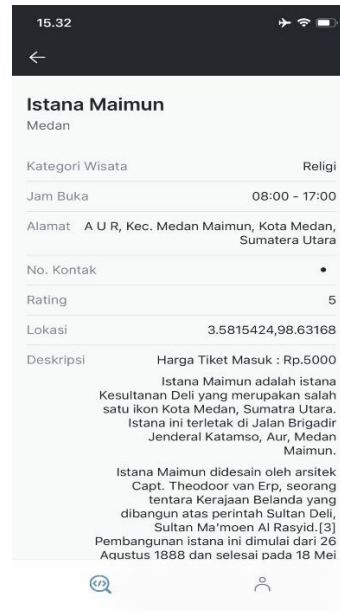


**Gambar 11.** Form Kategori Wilayah

Pada gambar diatas merupakan tampilan untuk mengetahui kategori wilayah yang akan dituju oleh *user*

e. Form Informasi dan Deskripsi Wisata

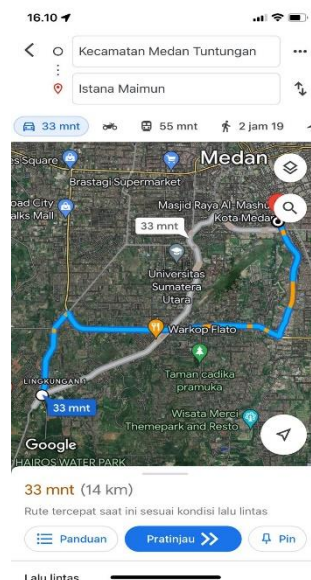
Pada gambar dibawah ini akan menampilkan informasi tentang deskripsi wisata, alamat, harga masuk ke wisata yang ingin dikunjungi sehingga para *user* tidak lagi bingung tentang tempat wisata yang ingin mereka kunjungi.



**Gambar 12.** Form Informasi dan Deskripsi Wisata

f. Form Rute Perjalanan ke Lokasi Wisata

Pada gambar dibawah ini jika *user* klik Rute maka langsung keluar arah jalan, jarak, dan waktu tempuh menuju lokasi wisata yang akan dikunjungi. Dengan adanya rute ini, wisatawan akan sangat terbantu untuk menuju lokasi wisata.



**Gambar 13.** Rute Perjalanan

#### 4. KESIMPULAN

PT. Vakansi Mandala Nusantara merupakan suatu biro yang bergerak dibidang jasa pelayanan destinasi paket wisata .Jika pelanggan merasa puas atas harga, pelayanan dan fasilitas dimana kepentingan dan harapannya terpenuhi, maka akan didapatkan konsumen yang loyal sehingga dapat menambah kepercayaan masyarakat sebagai tempat penyelenggara layanan wisata .Yang dimana Wisata merupakan sebuah aktifitas seseorang ataupun kelompok yang melakukan sebuah perjalanan sementara waktu ditempat yang bukan tempat tinggalnya. Adanya persaingan diantara pebisnis saat menggunakan cara manual, maka PT. Vakansi Mandala Nusantara membutuhkan sistem yang nantinya dapat mengolah input data transaksi, pemesanan, dan edit paket wisata. Berdasarkan dari pembahasan dan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut : Aplikasi berbasis android ini dibangun untuk memudahkan wisatawan untuk mendapatkan informasi perjalanan wisata yang berkualitas serta memiliki pelayanan terbaik, Aplikasi ini dapat meningkatkan promosi dari suatu biro perjalanan sehingga dapat meningkatkan pemasaran dan mempermudah admin dalam memberi akses penyimpanan data yg lebih terintegritas. Dengan adanya aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis android akan memberikan keuntungan pada PT. Vakansi Mandala Nusantara karena wisatawan mendapatkan fasilitas yang baik dan dapat mendukung suatu bisnis kepariwisataan. Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan kesimpulan diatas mengenai suatu aplikasi pemesanan paket perjalanan wisata berbasis android adalah sebagai berikut : Dari adanya aplikasi yang telah dibangun, semoga dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan suatu penjualan paket wisata. Dengan berjalanya aplikasi berbasis android ini, pihak biro perjalanan perlu memperketat pengawasan agar dapat menghindari insiden seawal mungkin yang berkaitan dengan usaha perjalanan wisata. Diharapkan pada aplikasi ini memiliki fitur pembayaran sendiri melalui aplikasi dan fitur ini dapat menjalin kerjasama dengan hotel dan penginapan dan disertai dengan adanya transportasi yang memadai.

#### REFERENCES

- [1] F. Rosa and M. R. Fachrizal, "Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web Pada Adeeva Tour Dan Travel," p. 7, 2019.
- [2] D. Angga and B. Santoso, "Analisis Variabel-Variabel yang Mempengaruhi Keputusan Konsumen Untuk Menggunakan Jasa Biro Perjalanan Wisata 'Hobi Wisata Tour & Travel' Jember," *J. Manajmen dan Bisnis Indones.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2015.
- [3] A. D. E. Saputro, N. C. Wibowo, and D. Ridwandono, "Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web ( Studi Kasus: AREK ASIK ADVENTURE TRAVEL )," *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 159–165, 2020.
- [4] G. P. Sule, X. B. N. Najoran, and S. R. Sentinuwo, "Aplikasi Marketplace Paket Wisata Berbasis Android," *Tek. Inform.*, no. 2018, pp. 1–10, 2021.
- [5] W. Nangin *et al.*, "Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Kerja Di Usaha Perjalanan Wisata Berbasis Android," *Repo.Unsrat.Ac.Id*, 2016, [Online]. Available: [http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/2959%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/2959/1/Jurnal\(WILDI\\_NANGIN\).pdf](http://repo.unsrat.ac.id/id/eprint/2959%0Ahttp://repo.unsrat.ac.id/2959/1/Jurnal(WILDI_NANGIN).pdf)
- [6] A. S. Putri, "Aplikasi Booking Online Perjalanan Wisata Pada Sartana Tour Dan Travel Berbasis Web Menggunakan Metode Lean Development," vol. 3, no. 5, pp. 417–424, 2023.
- [7] N. A. Maiyendra, "Perancangan Sistem Informasi Promosi Tour Wisata Dan Pemesanan Paket Tour Wisata Daerah Kerinci Jambi Pada Cv. Rinai Berbasis Open Source," *Jursima*, vol. 7, no. 1, p. 1, 2019, doi: 10.47024/js.v7i1.164.
- [8] A. Prawita Sari, I. M. Kusuma Negara, and I. W. Suardana, "Strategi Pemasaran Paket Wisata Melalui Media Online Di Truly Asia Tour and Travel," *J. IPTA*, vol. 4, no. 1, p. 74, 2016, doi: 10.24843/ipta.2016.v04.i01.p13.
- [9] Penelitianilmiah.com, "Pengertian Identifikasi Masalah, Bagian, dan Cara Membuatnyaaitle," *Penelitianilmiah.com*, 2022. [https://penelitianilmiah.com/identifikasi-masalah/#:~:text=Identifikasi Masalah 1 Pengertian Identifikasi Masalah Identifikasi masalah,dari%3A ... 4 Cara Membuat Identifikasi Masalah \(accessed Jun. 17, 2023\).](https://penelitianilmiah.com/identifikasi-masalah/#:~:text=Identifikasi Masalah 1 Pengertian Identifikasi Masalah Identifikasi masalah,dari%3A ... 4 Cara Membuat Identifikasi Masalah (accessed Jun. 17, 2023).)
- [10] R. Ferdiansah, "Literature Review," *internationaljournallabs.com*, 2023. <https://internationaljournallabs.com/blog/literature-review/> (accessed Jun. 17, 2023).
- [11] Syafnidawaty, "TUJUAN PENELITIAN," *raharja.ac.id*, 2020. [https://raharja.ac.id/2020/10/23/tujuan-penelitian/#:~:text=1 1. Beckingham %281974%29 Tujuan penelitian adalah ungkapan,Locke%2C Spirduso%2C dan Silverman %282013%29 dalam Creswell %282016%29 \(accessed Jun. 16, 2023\).](https://raharja.ac.id/2020/10/23/tujuan-penelitian/#:~:text=1 1. Beckingham %281974%29 Tujuan penelitian adalah ungkapan,Locke%2C Spirduso%2C dan Silverman %282013%29 dalam Creswell %282016%29 (accessed Jun. 16, 2023).)

- [12] Mmsi.binus.ac.id, “6 Tahapan dalam Proses Penelitian,” <https://mmsi.binus.ac.id/>, 2021.  
<https://mmsi.binus.ac.id/2021/12/16/6-tahapan-dalam-proses-penelitian/> (accessed Jun. 16, 2023).
- [13] Fabiana Meijon Fadul, “Rancangan Aplikasi,” pp. 9–18, 2019.
- [14] C. Kurniawan and I. Y. Kristiana, “Rancang Bangun Aplikasi Travel Booking Berbasis Android Pada Transwisata Travelindo Tour And Travel Malang,” 2018.
- [15] B. C. Neyfa and D. Tamara, “Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design ( OOAD ) ‘ E - Canten ’ Android -Based Application Design Using Object Oriented Analysis & Design Method tempat makan pada umumnya , dimana Area k,” *Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 20, no. 1, pp. 83–91, 2018.
- [16] A. Mathematics, “implementasi sistem,” pp. 1–23, 2016.
- [17] M. Fikar Ardiansyah Nst and P. Komputer Yang Berhubungan Dengan, “FST UIN Sumatera Utara,” 2022.