

# SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA AGEN PERJALANAN

Tiurma

0927039

Jurusan Sistem Komputer, Universitas Kristen Maranatha

Jalan Prof. drg. Surya Sumantri, MPH 65Bandung

Telepon : (022)2012186 Fax : (022)2015154

e-mail : kenzo\_light@ymail.com

## ABSTRAK

Dalam dunia industri *Tour* dan *travel*, banyak sekali data yang dikelola dan pengelolaan tersebut dilakukan hampir setiap hari. Data – data dalam industri *Tour* dan *travel* sangatlah banyak dan memiliki sifat yang selalu berubah – ubah, dan perubahan data tersebut tidak menentu setiap waktunya. Pengelolaan data yang sangat banyak akan menjadi sangat rumit bila dilakukan dengan cara manual. Pengelolaan secara manual juga bisa menimbulkan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam pengelolaan data. Sistem informasi Pemesanan pada Agen Perjalanan ini dibuat dengan harapan untuk dapat meminimalkan kemungkinan kesalahan yang terjadi dalam melakukan pengelolaan data dan membantu mengurangi kerumitan dalam pengelolaan data. Sistem ini dibuat dirancang dengan menggunakan program Delphi 7.0, Interbase sebagai *databasenya*, dan *Rave Report* untuk pembuatan laporan.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem transportasi di Indonesia sangatlah pesat. Perkembangan sistem transportasi tersebut hadir untuk mendukung kinerja orang – orang di Indonesia untuk meningkatkan kualitas hidup mereka. Tidak bisa dipungkiri, bahwa pada masa ini, sistem transportasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat penting dan bahkan menjadi salah satu faktor pengendali kehidupan manusia.

Di masa ini, jumlah penduduk Indonesia meningkat sangat tinggi, jumlah penduduk yang tinggi, menjadi faktor penyebab meningkatnya mobilitas masyarakat dalam kehidupan sehari - hari. Tingginya mobilitas masyarakat terutama di Indonesia, membuat sistem transportasi diperlukan untuk mendukung penuh dalam mobilitas tersebut.

Kebutuhan sistem transportasi yang tinggi, dijadikan oleh banyak orang di masa kini, sebagai salah satu peluang usaha yang menguntungkan. Untuk itu mereka membuat suatu usaha untuk mempermudah masyarakat dalam melakukan mobilitas, dengan cepat, mudah, dan aman. Usaha – usaha itu sangat berkembang pesat di masa ini, yaitu usaha di bidang *tour* dan *travel*. Usaha *tour* dan *travel* sangatlah beragam, dimulai dari penjualan tiket, paket *tour* domestik dan internasional, rental mobil, penjualan tiket kereta api, tiket bus, dan masih banyak lagi.

Dalam dunia industri *tour* dan *travel*, banyak sekali data yang dikelola dan pengelolaan tersebut dilakukan hampir setiap hari. Pengelolaan data yang sangat banyak akan menjadi sangat rumit. Data – data dalam industri *tour* dan *travel* sangatlah banyak dan memiliki sifat yang selalu berubah – ubah, dan perubahan data tersebut tidak menentu setiap waktunya. Pengelolaan yang dilakukan secara manual dapat memiliki kemungkinan pengelolaan data menjadi tidak akurat dan menimbulkan beberapa kesalahan.

Berdasarkan paparan diatas, maka dirancanglah sebuah sistem yang terintegrasi secara jelas yang dapat dijadikan sebagai sarana pendukung untuk lebih mengefektifkan kinerja di bidang industri *tour* dan *travel*, terutama dibidang penjualan tiket pesawat domestik dan internasional.

## 2. LANDASAN TEORI

### 2.1. Sistem

Di dalam seluruh aspek kehidupan tercermin sistem yang bekerja dan berinteraksi satu sama lain. Sistem terusun untuk menyelenggarakan segala kegiatan di alam semesta. Berikut merupakan paparan arti dan aspek – aspek tentang sistem.

### 2.1.1. Definisi system

#### 1. Pendekatan yang Menekankan pada Prosedur Sistem

Menurut Jerry FitzGerald suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur - prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama – sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. Sistem adalah kumpulan dari elemen – elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

#### 2. Pendekatan yang Menekankan pada Komponen Atau Elemennya

Menurut Jogiyanto (1993:2) *sistem* adalah kumpulan dari elemen – elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

### 2.1.2. Karakteristik Sistem

#### 1. Komponen Sistem ( *Component* )

Suatu sistem terdiri dari komponen – komponen yang saling berinteraksi, yang saling bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen – komponen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian – bagian dari sistem. Setiap sistem baik sistem besar maupun sistem terkecil, selalu mengandung komponen – komponen atau subsistem – subsistem. Setiap subsistem mempunyai sifat – sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan. Suatu sistem memiliki tingkatan lebih tinggi lagi dari sistem tersebut yang disebut dengan supra sistem. Misalnya suatu fakultas di suatu universitas dapat disebut sebagai sistem dan universitas yang merupakan sistem yang lebih besar dapat disebut dengan supra sistem. Bila dilihat universitas sebagai sistem, maka fakultas disebut sebagai subsistem. Demikian juga bila fakultas dipandang sebagai suatu sistem, maka jurusan merupakan subsistemnya. Bila jurusan dipandang sebagai suatu sistem, maka fakultas adalah supra sistem dan universitas adalah supra dari supra sistem.

#### 2. Batas Sistem ( *Boundry* )

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Dengan batasan sistem terdapat subsistem yang memiliki fungsi dan tugas yang berbeda - beda satu sama lain namun tetap berinteraksi satu sama lain. Batas sistem menunjukkan ruang lingkup ( *scope* ) dari sistem tersebut.

#### 3. Lingkungan Luar Sistem ( *Environment* )

Lingkungan luar sistem adalah segala sesuatu diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem memiliki sifat yang menguntungkan juga dapat merugikan sistem. Lingkungan luar yang menguntungkan sistem harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedangkan lingkungan luar yang merugikan harus dikendalikan, karena bila tidak dikendalikan dapat mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

#### 4. Penghubung Sistem ( *Interface* )

Penghubung sistem adalah suatu media penghubung antar subsistem satu dengan subsistem lainnya. Dengan penghubung sistem maka sumber – sumber daya dapat mengalir antar subsistem, sehingga antar subsistem saling berintegrasi dan membentuk satu kesatuan, dimana keluaran ( *output* ) dari satu subsistem akan menjadi masukan ( *input* ) untuk subsistem lainnya.

#### 5. Masukan Sistem ( *Input* )

Masukan sistem merupakan energi yang di masukan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan ( *maintenance input* ) yaitu energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi, dan dapat masukan sinyal ( *signal input* ) yaitu energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

## 6. Keluaran Sistem ( Output )

Keluaran sistem adalah hasil energi yang telah diolah oleh sistem. Keluaran dalam suatu sistem komputer, meliputi keluaran yang berguna dan keluaran yang tidak berguna. Keluaran yang berguna contohnya informasi yang dikeluarkan oleh komputer, dan keluaran yang tidak berguna contohnya panas yang dikeluarkan oleh komputer.

## 7. Sasaran Sistem

Setiap sistem yang dibuat pasti memiliki tujuan atau sasaran yang dipengaruhi oleh masukan yang dibutuhkan oleh sistem dan keluaran yang dihasilkan oleh sistem. Sistem yang berhasil adalah sistem yang tujuan atau sasarannya tercapai. Setiap sistem harus memiliki sasaran atau tujuan, bila tidak, maka sistem tidak ada gunanya.

## 2.2. Informasi

Definisi dari informasi sangat beragam dan dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Menurut Jogiyanto (1993: 8) Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya.

### 2.2.1. Siklus Informasi

Informasi adalah hasil dari data yang diolah melalui suatu model pengolahan data. Kemudian Informasi akan sampai kepada penerima, lalu penerima akan membuat tindakan serta keputusan yang akan menghasilkan tindakan lain yang menghasilkan data kembali. Data tersebut kembali diproses dengan suatu model dan seterusnya, membentuk siklus. Oleh John Burch siklus ini disebut siklus informasi ( *information cycle* ). Siklus ini juga bisa disebut dengan pengolahan data ( *data processing cycles* )

### 2.2.2. Kualitas Informasi

Informasi yang benar dan baik, memiliki 3 karakter yaitu:

1. Akurat ( *Accurate* ), artinya informasi harus terhindar dari kesalahan – kesalahan dan tidak menyesatkan, maksudnya informasi harus jelas dan mencerminkan maksudnya.
2. Tepat pada Waktunya ( *Timeliness* ), artinya Informasi yang diterima oleh si penerima, tidak boleh terlambat, karena informasi yang usang tidak akan bernilai lagi.
3. Relevan ( *Relevance* ), artinya Informasi harus memiliki manfaat bagi pemakai.

## 2.3. Sistem Informasi

Menurut Jogiyanto, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan kombinasi orang – orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur – prosedur dan pengendalian yang ditunjukkan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting, memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan lainnya terhadap kejadian – kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan yang cerdas.

Menurut Robert A. Leitch/K. Roscoe Davis, sistem informasi adalah suatu sistem di dalam 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.

## 2.4. Basis Data

Menurut Adi Nugroho (2004:4) *basis data* adalah koleksi dari data – data yang terorganisasi dengan cara sedemikian rupa sehingga data mudah disimpan dan dimanipulasikan ( diperbaharui, dicari, diolah, dengan perhitungan – perhitungan tertentu, serta dihapus ). Dalam basis data memuat data atau informasi, atau keduanya. Berikut pemaparan basis data dilihat dari beberapa sudut pandang :

## 2.5. SQL ( *Structured Query Language* )

### 2.5.1. Definisi

*SQL ( Structured Query Language )* adalah bahasa yang digunakan untuk mengakses data yang berbentuk basis data relasional. Secara *de facto* bahasa *SQL* dijadikan sebagai standar dalam manajemen data basis relasional oleh *ANSI ( American National Standards Institute )* dan *ISO ( International Standards Organization )*. Saat ini banyak sekali *server* basis data yang menggunakan *SQL*.

### 2.5.2. Pemakaian Dasar

Secara umum *SQL* terbagai menjadi 2 bahasa yaitu:

#### 1. *DDL ( Data Definiton Language )*

*DDL* merujuk pada kumpulan perintah yang dapat digunakan untuk mendefinisikan objek – objek basis data, seperti membuat sebuah *tabel* basis data. Secara umum *DDL* yang digunakan adalah *CREATE, USE, ALTER, dan DROP*.

- a. *CREATE* : untuk membuat objek baru.
- b. *USE* : untuk menggunakan objek.
- c. *ALTER* : untuk mengubah objek yang telah ada.
- d. *DROP* : untuk menghapus objek

#### 2. *DML ( Data Manipulation Language )*

*DML* mengacu pada kumpulan perintah yang dapat digunakan untuk melakukan manipulasi data ke suatu *tabel*, lalu kemudian menghapus, mengubahnya, atau hanya sekedar menampilkannya kembali. Perintah umum yang biasanya dipakai :

- a. *SELECT* : untuk menampilkan data
- b. *INSERT* : untuk menambahkan data baru
- c. *UPDATE* : untuk mengubah data yang sudah ada
- d. *DELETE* : untuk menghapus data

## 2.6. SDLC ( *System Development Life Cycle* )

*System development life cycle* atau siklus hidup pengembangan sistem, bisa juga disebut siklus hidup sistem, dalam rekayasa sistem dan rekayasa perangkat lunak, merupakan sebuah proses pembuatan dan perubahan sistem, model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sistem – sistem tersebut. Konsep ini merujuk pada sistem komputer atau sistem informasi. *SDLC* merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap – tahap : rencana ( *planning* ), analisa ( *analysis* ), desain ( *design* ), implementasi ( *implementation* ), uji coba ( *testing* ), dan pengelolaan ( *maintenance* ). Dalam rekayasa perangkat lunak, konsep *SDLC* mendasari berbagai jenis metodologi pengembangan perangkat lunak. Metodologi - metodologi ini membentuk suatu kerangka kerja untuk perencanaan dan pengendalian pembuatan sistem informasi, yaitu proses pengembangan perangkat lunak. Terdapat 3 jenis metode siklus hidup sistem yang paling banyak digunakan, yakni: siklus hidup sistem tradisional ( *traditional system life cycle* ), siklus hidup menggunakan *prototyping ( life cycle using prototyping )*, dan siklus hidup sistem orientasi objek ( *object-oriented system life cycle* ).

## 2.7. Diagram Konteks ( *Context Diagram* )

Diagram konteks menggambarkan ruang lingkup suatu proses. Diagram konteks menggambarkan *input* yang masuk dan *output* yang masuk secara garis besar. Diagram memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Isi dari diagram konteks dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Pihak – pihak yang terlibat dalam masukan data ke sistem.
2. Data – data yang diberikan ke sistem.
3. Pihak yang dituju oleh sistem untuk menerima laporan dari sistem.
4. Isi atau jenis laporan yang dihasilkan oleh sistem.

## 2.8. Diagram Arus Data ( Data Flow Diagram )

Diagram arus data atau *data flow diagram* merupakan diagram yang menggunakan notasi – notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem. DAD / DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang sudah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik di mana data tersebut mengalir seperti telepon, surat, dan lain – lain, atau lingkungan fisik diaman data tersebut akan disimpan, seperti *hard disk*, *CD*, dan lain sebagainya. DAD / DFD merupakan suatu model atau metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yang terstruktur. DAD / DFD sangat populer saat ini karena dapat menggambarkan sistem yang terstruktur dengan baik dan jelas. Keterangan simbol – simbol yang digunakan dalam DAD / DFD dapat dilihat pada gambar 2.3 berikut ini.

## 2.9. Arsitektur Sistem

### 2.9.1. Sistem Tunggal / Mandiri ( Stand Alone )

Untuk aritektur ini, *DBMS*, basis data dan aplikasi data ditempatkan pada mesin ( komputer ) yang sama. Pemakai yang menggunakan hanya satu orang ( *single user* ).

### 2.9.2. Sistem Tersentralisasi ( Centralized System )

Arsitektur ini dapat mencakup basis data, *DBMS*, dan aplikasi basis data saja. Untuk lingkup sentralisasi pertama, maka jenis *server*nya sering disebut sebagai *DBMS-server* atau *server* aplikasi dan terminalnya disebut *dumb-terminal* ( terminal pasif ). Untuk desentralisasi hanya basis data, *server* yang kita gunakan biasa disebut *file-server* dan terminalnya disebut *workstation* ( stasiun kerja ).

### 2.9.3. Sistem Client-Server

Arsitektur ini diterapkan pada sebuah sistem jaringan. Sistem ini digunakan untuk mengatasi kelemahan sistem tersentralisasi. Sistem ini terdiri atas dua komponen ( mesin ) utama, yaitu *client* dan *server*. *Client* berisi aplikasi basis data dan *server* berisi *DBMS* dan basis data. Setiap aktivitas yang dikehendaki para pemakai akan lebih dulu ditangani oleh *client*.

## 2.10. InterBase

Borland Interbase transaksional sifatnya ekonomis dan memiliki *performa* yang tinggi, dan banyak digunakan oleh para pengguna di seluruh dunia. Dengan kombinasi instalasi yang mudah, *crash-recovery* secara otomatis, serta perawatan yang minim, Interbase sangat sesuai untuk *embedding* dalam aplikasi terdistribusi. Dukungan terhadap multiprosesor dan arsitektur yang canggih menjadikannya sebuah pilihan yang tepat untuk digunakan dalam aplikasi bisnis dengan kekuatan tinggi yang memiliki banyak pengguna yang terkoneksi. Kelebihannya, yaitu kemudahan penggunaan, dukungan terhadap *platform* Windows, Linux, dan Solaris ( termasuk pengembangan dalam lingkungan seperti Borland Delphi, C++ Builder ). Pada perancangan sistem informasi kali ini penulis menggunakan *SQL Manager 2008* untuk penggunaan interbase.

## 2.11. Borland Delphi 7.0

Borland Delphi adalah suatu bahasa pemrograman yang menawarkan beragam fasilitas untuk pembuatan aplikasi dalam mengolah teks, grafik, angka, *database* dan aplikasi web. Program Delphi 7 mempunyai kemampuan dalam hal produktifitas, kualitas, pengembangan perangkat lunak, kecepatan kompilasi, pola desain yang menarik, serta bahasa pemrogramannya terstruktur dan sangat lengkap. Fasilitas pemrograman dibagi dalam dua kelompok yaitu objek dan bahasa pemrograman. Objek adalah suatu komponen yang berbentuk dan terlihat secara fisik. Objek biasa digunakan untuk melaksanakan tugas tertentu dan objek juga memiliki batasan. Sedangkan bahasa pemrograman dapat didefinisikan sebagai susunan teks yang terstruktur yang memiliki arti tertentu dan susunanya mengikuti aturan tertentu untuk menjalankan suatu tugas.

Gabungan antara objek dengan bahasa pemrograman sering disebut bahasa pemrograman berorientasi objek.

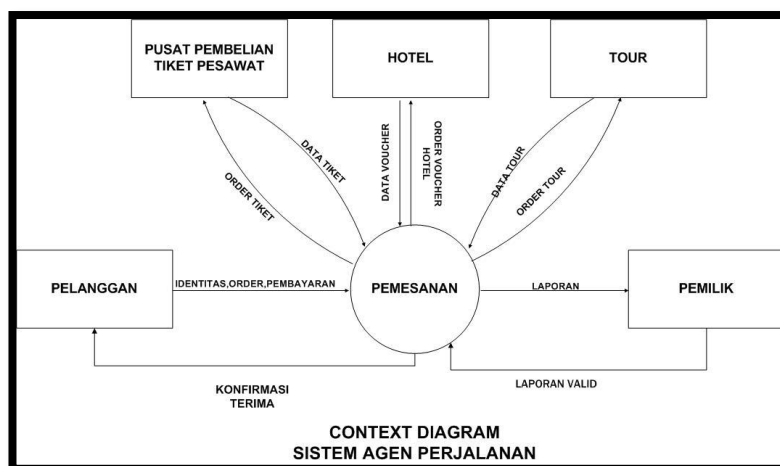
Kelebihan dari Borland Delphi 7 adalah :

1. Berorientasi *Object Oriented Programming*. Setiap bagian pada program dilihat sebagai suatu objek yang dapat diubah dan diatur.
2. Suatu *file EXE*, setelah program dirancang IDE DELPHI akan ter-compile pada sebuah *file executable tunggal*. Program yang telah dibuat bisa langsung dijalankan pada komputer lain tanpa perlu menyertakan *file* lain kecuali yang berekstensi *\*exe* atau aplikasi tersebut hanya membutuhkan file lain seperti *database, file* atau koneksi pendukung yang lain.
3. Borland Delphi 7 hadir bersama Borland Kylix 3 yang berbasiskan Linux, sehingga memungkinkan untuk membuat aplikasi *multi-platform*.

### 3. PERANCANGAN

#### 3.1. Diagram Konteks ( *Context Diagram* )

Diagram konteks dari sistem pemesanan agen dirancang seperti gambar 1. Diagram konteks ini menjelaskan secara garis besar sistem informasi pemesanan agen yang akan dirancang. Terdapat satu buah proses, yaitu proses pemesanan, lima entitas eksternal, dan delapan jalur aliran data. Lima entitas eksternal diantaranya *customer*, pusat pembelian tiket pesawat, hotel, *tour*, dan pemilik.

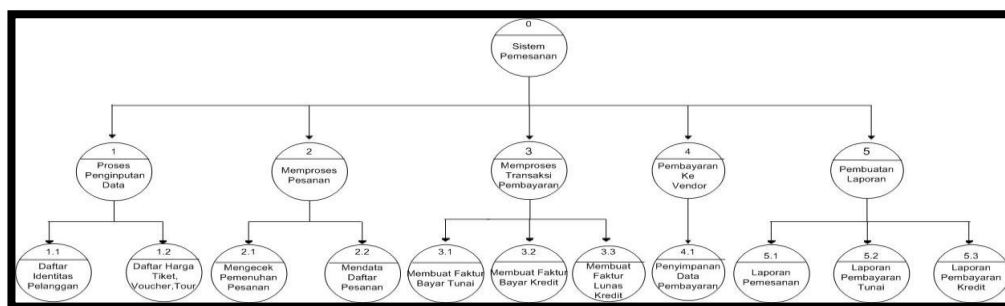


Gambar 1 Context Diagram

Sumber : Pribadi

#### 3.2. Bagan Berjenjang ( *Hierarchy Chart* )

Bagan berjenjang pada sistem pemesanan agen ini dirancang seperti gambar 2. Perancangan bagan berjenjang ini bertujuan untuk mempersiapkan perancangan dan penggambaran DAD / DFD ke tingkat yang lebih bawah lagi. Bagan berjenjang digambarkan dengan menggunakan notasi proses yang digunakan pada DAD / DFD.

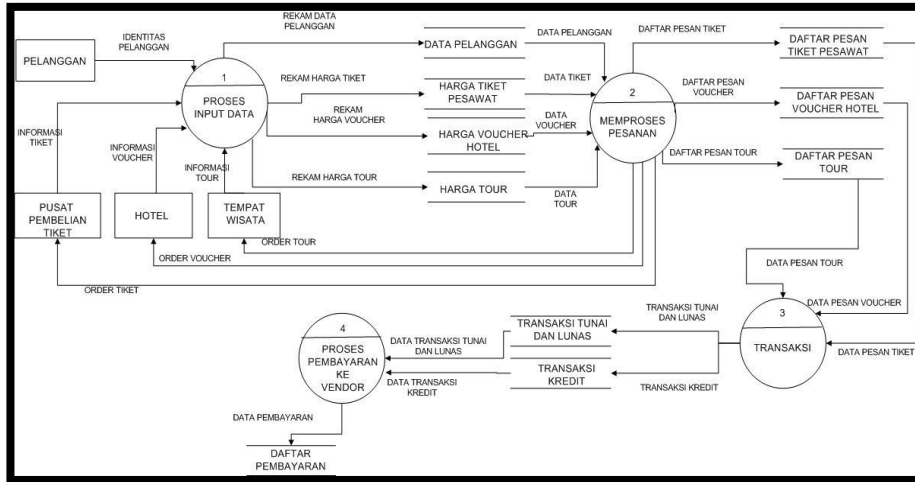


Gambar 2 Bagan Berjenjang Sistem Informasi Pemesanan pada Agen Perja

Sumber : Pribadi

### 3.3. Diagram Arus Data ( *Data Flow Diagram* )

Diagram Arus Data dimulai dari tingkat nol dan kemudian diperinci lagi menjadi tingkat satu disetiap prosesnya.



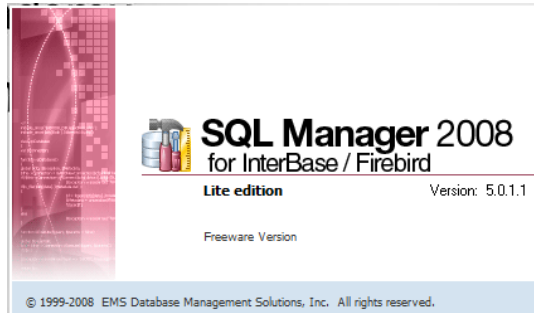
Gambar 3 DAD Tingkat 0

Sumber : Pribadi

### 3.4. Perancangan Database

#### 3.4.1. Perangkat Lunak

Untuk perancangan *database*, perangkat lunak yang digunakan adalah *SQL Manager 2008* yang telah terinstal di komputer, dan kemudian akan dijadikan *server*.



Gambar 4 *SQL Manager 2008*

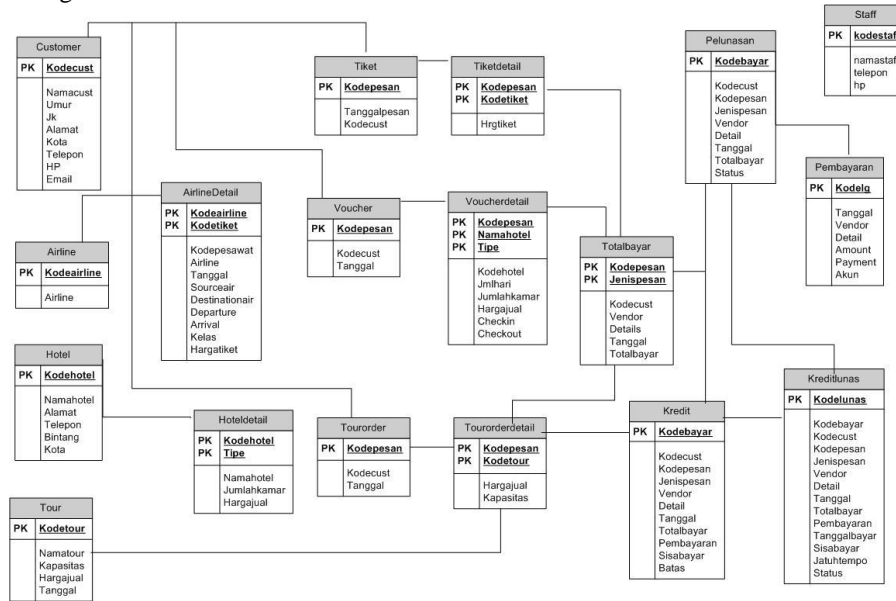
Sumber : Pribadi

#### 3.4.2. Membuat Tabel

Setelah konfigurasi *SQL manager* maka selanjutnya adalah tahap pembuatan tabel. Dalam perancangan sistem informasi pemesanan pada agen perjalanan ini terdapat delapan belas tabel yaitu tabel *customer*, *supplier*, *airline*, *airlinedetail*, *hotel*, *hoteldetail*, *tiket*, *tiketdetail*, *tour*, *tourorder*, *tourorderdetail*, *voucher*, *voucherdetail*, *totalbayar*, *pelunasan*, *kredit*, *kreditlunas*, dan *pelunasan*.

### 3.5. Relasi Tabel

Tabel – tabel yang telah dibuat akan memiliki relasi satu sama lain untuk menghasilkan satu kesatuan sistem.



Gambar 5 Relasi Tabel

Sumber : Pribadi

### 3.6. Tampilan Antarmuka ( Interface )

Untuk membuat tampilan antarmuka, program yang digunakan adalah Borland Delphi 7.



Gambar 6 Borland Delphi 7

Sumber : Borland Delphi 7 help about

#### 3.6.1. Pembuatan Form

Setelah pembuatan *database* pada *SQL* manager selesai, tahapan pemrograman berikutnya adalah pembuatan antarmuka dengan menggunakan program Borland Delphi 7. *Form* yang dibuat sebanyak 18 *form* yaitu, *form* customer, *form* staff, *form* data tiket pesawat, *form* data voucher hotel, *form* data tour, *form* pemesanan tiket pesawat, *form* pemesanan voucher hotel, *form* pemesanan tour, *form* transaksi tunai, *form* transaksi kredit, *form* pelunasan kredit, dan *form* pembayaran ke vendor.

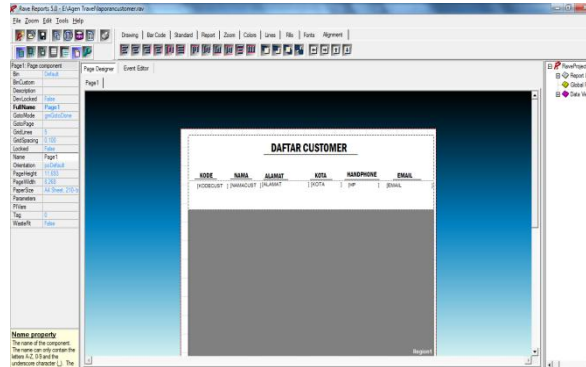


### 3.6.2. Pembuatan Report

Dalam pembuatan *report* terdapat 3 komponen yang digunakan yaitu *Ibquery* yang berada pada *tab Interbase*, *Rv Data Set Connection* dan *Rave Project* yang berada pada *tab Rave*.( Gambar 7 ).



Gambar 7 Komponen Report

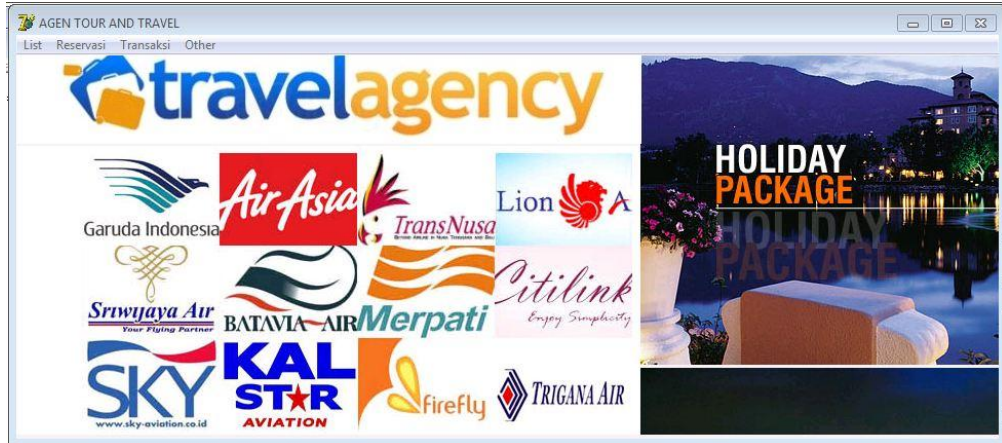


Gambar 8 Desain Rave Report

Sumber : Pribadi

## 4. PEMBAHASAN

Setelah proses perancangan yang dipaparkan pada bab sebelumnya, pada bab ini akan dibahas penggunaan sistem informasi yang telah dibuat. Berikut merupakan penjelasan penggunaan sistem informasi ini. Saat pertama kali sistem dijalankan, maka tampilan awal sistem adalah seperti gambar 9.



Gambar 9 Tampilan Awal Sistem

Sumber : Pribadi

#### 4.1. Proses pada *Form Customer*

Proses ini memasukkan data *customer* dilakukan di *form customer*. *Form Customer* ini dibuat sebagai antarmuka untuk memasukkan, mencari, mencetak, dan menghapus data yang berada pada tabel *customer*.

KODECUST	NAMACUST	ALAMAT	KOTA	HP	EMAIL
005	Kenzo	Jl.Lebak 45	Bandung	0886856454	kenzo@gmail.com
006	Latifa	Jl.Lombok 67	Bandung	088787567	Latifa@yahoo.com
007	Risa	Jl.Turangga 23	Bandung	088767576576	risa@yahoo.com
001	Shinta	Jl.Kemang 34	Bandung	0878657578	shinta@yahoo.com
002	Indra	Jl.Gudang utara 3	Bandung	0888687788	indra@yahoo.com
003	Reinhardt	Jl.Rafflesia 34	Bandung	08768757878	rein@yahoo.com
004	Sayendra	Jl.Angrek 21	Bandung	088875875	lendia@yahoo.com

Gambar 10 *Form Customer*

Sumber : Pribadi

#### 4.2. Proses pada *Form Staff*

*Form Staff* ini dibuat sebagai antarmuka untuk memasukkan, mencari, mencetak, dan menghapus data yang berada pada tabel *staff*.

KODESTAFF	NAMASTAFF	ALAMAT	TELEFON	HP
001	Laras	Jl.Paguyuban 34	0227968868	088687687678
002	Beni	Jl.Cikampek 34	0227968867	089798689687

Gambar 11 *Form Staff*

Sumber : Pribadi

#### 4.3. Proses pada *Form Tiket Pesawat*

*Form* tiket pesawat ini dibuat sebagai antarmuka untuk memasukkan, mencari, mencetak, dan menghapus data yang berada pada tabel *airline* dan *airlinedetail*.

KODEAIRLINE	KODEPESAWAT	KODETIKET	AIRLINE	TANGGAL	SOURCEAIR	DEST
001	G2432	Isot232	Garuda	19 Jul 2012	Jakarta	Semr
001	G214	Isot123	Garuda	19 Jul 2012	Jakarta	Pan
001	G2432	Isot087	Garuda	29 Jul 2012	Jakarta	Sual
002	M789	Isot009	Merpati	28 Jul 2012	Jakarta	Bata
002	M78a	Isotabc	Merpati	28 Jul 2012	Jakarta	Semr

Gambar 12 *Form Staff*

Sumber : Pribadi

#### 4.4. Proses pada *Form Voucher Hotel*

*Form Voucher* hotel ini dibuat sebagai antarmuka untuk memasukkan, mencari, mencetak, dan menghapus data yang berada pada tabel hotel dan hoteldetail.

The screenshot shows the 'VOUCHER HOTEL' application window. It contains several input fields for hotel information, a search section, and a data table.

KODEHOTEL	NAMAHOTEL	TIFE	JUMLAHKAMAR
001	Hyatt	Double	19
002	Aston	Single	18
003	Novotel	Double	20

Gambar 13 *Form Voucher*  
Sumber : Pribadi

#### 4.5. Proses pada *Form Tour*

*Form Tour* ini dibuat sebagai antarmuka untuk memasukkan, mencari, mencetak, dan menghapus data yang berada pada tabel *Tour*.

The screenshot shows the 'TOUR' application window. It contains several input fields for tour information, a search section, and a data table.

KODETOUR	NAMATOURL	KAPASITAS	HARGAJUAL	TANGGAL
001	Jogja	-5	200000	02/07/2012
003	Surabaya	27	700000	15/07/2012
002	Jakarta	-2	500000	15/07/2012

Gambar 14 *Form Tour*  
Sumber : Pribadi

#### 4.6. Proses Transaksi Tiket

Form ini berfungsi untuk melakukan pemesanan tiket pesawat. Pada awal form dibuka, pada bagian tanggal dan kode pesan akan tertampil secara otomatis, dan tombol yang tertampil yaitu tombol simpan, transaksi baru, dan keluar, kedua tombol lainnya yaitu tombol cetak dan bayar belum tertampil ( gambar 15 ).

KODETIKET	AIRLINE	SOURCEAIR	DESTINATIONAIR	DEPARTURE	AF
-----------	---------	-----------	----------------	-----------	----

Gambar 15 Form Awal Pesan Tiket  
Sumber : Pribadi

#### 4.7. Proses Pemesanan Voucher

Form ini berfungsi untuk melakukan pemesanan voucher hotel. Pada awal form dibuka, pada bagian tanggal dan kode pesan akan tertampil secara otomatis, dan tombol yang tertampil yaitu tombol simpan, transaksi baru, dan keluar, kedua tombol lainnya yaitu tombol cetak dan bayar belum tertampil. ( gambar 16 )

KODEHOTEL	NAMAHOTEL	HARGAJUAL	JUMLAHKAMAR	JMLHARI	TIPE	CHECKIN	CHECKOUT	JUMLAH
-----------	-----------	-----------	-------------	---------	------	---------	----------	--------

Gambar 16 Form Awal Pesan Voucher  
Sumber : Pribadi

#### 4.8. Proses Transaksi *Tour*

Proses pemesanan transaksi *tour* dilakukan pada *form* pesan *tour*. *Form* ini berfungsi untuk melakukan pemesanan *Tour*. Saat sebelum pemesanan *tour*, pada tabel *tourorder* sudah terdapat data kode pesan dan tanggal secara otomatis yang sama seperti *form* transaksi *voucher* dan tiket. Pada saat pemesanan, pertama lakukan pemilihan nama konsumen menggunakan *combobox* yang telah tersedia, dan kemudian pemilihan kriteria *Tour* yang diinginkan juga melalui *combobox* yang telah tersedia, setelah itu isikan kapasitas orang yang diinginkan secara manual.

KODETOUR	NAMATOUR	KAPASITAS	HARGAJUAL	JUMLAH
004	Karimun Jawa	3	1500000	4500000

Gambar 17 Transaksi Pemesanan *Tour*

Sumber : Pribadi

#### 4.9. *Form* Transaksi Tunai

*Form* ini berfungsi untuk memasukkan data pembayaran tunai dan dimasukkan ke dalam tabel tunai. Dengan memilih kode pesan serta jenis pesan yang sesuai maka akan tampil jumlah pembayaran yang harus dibayar secara otomatis. Kemudian data pembayaran tunai yang telah dipilih disimpan dengan menekan tombol simpan, dan untuk melihat laporan pembayaran tunai dengan menekan tombol cetak.

TANGGAL	KODEBAYAR	KODECUST	KODEPESAN	JENISPESAN	VENDOR
18/07/2012	00001	004	00041	VOUCHER	Aston

Gambar 18 Transaksi Pembayaran Tunai

Sumber : Pribadi

#### 4.10. Form Pembayaran Kredit

Form ini berfungsi untuk memasukkan data pembayaran kredit dan dimasukkan ke dalam tabel kredit. Dengan memilih kode pesan serta jenis pesan yang sesuai maka akan tampil jumlah pembayaran yang harus dibayar secara otomatis. Lalu tinggal dimasukkan jumlah pembayaran pertama serta sisa pembayaran, dan juga tanggal jatuh tempo. Untuk melihat laporannya tinggal menekan tombol cetak.

TANGGAL	KODEBAYAR	KODECUST	JENISPESAN	VENDOR	DETAIL	TOTALBAYAR	PEM
09/07/2012	00001	003	VOUCHER	Novotel	double	2600000	
12/07/2012	00002	002	TIKET	Garuda	tiket1	500000	

Gambar 19 Transaksi Pembayaran Kredit

Sumber : Pribadi

#### 4.11. Form Pelunasan

Form ini berfungsi untuk memasukkan data pembayaran kredit yang akan dilunasi. Dengan memilih kode bayar dan data secara langsung akan ditampilkan data kredit yang belum terbayar. Dengan form pelunasan ini dapat memperlihatkan laporan pelunasan kredit yang telah dibayar dengan menekan tombol cetak.

TANGGAL	KODELUNAS	KODEBAYAR	KODECUST	JENISPESAN	VENDOR	DETAIL
09/07/2012	00001	00001	003	VOUCHER	Novotel	double

Gambar 20 Transaksi Pelunasan

Sumber : Pribadi

#### 4.12. Form Pembayaran

Form pembayaran ini digunakan untuk mencatat pembayaran yang telah dilakukan ke vendor.

KODELG	TANGGAL	VENDOR	DETAIL	AMOUNT	PAYMENT	AKUN
00001	27/07/2012	Garuda		500000	500000	BCA

Gambar 21 Transaksi Pembayaran ke Vendor

Sumber : Pribadi

### 5. KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1. Kesimpulan

Sistem informasi pemesanan pada agen perjalanan ini berhasil dibuat. Sistem ini dapat mengolah data yang masuk, menyimpan data transaksi yang terjadi, dapat mengecek data yang telah tersimpan dalam database, serta mencetak bukti transaksi dan laporan yang telah dilakukan.

#### 5.2. Saran

1. Perancangan dan pembuatan sistem informasi pada agen perjalanan ini dapat dikembangkan menjadi berbasis web.
2. Sistem informasi ini juga dapat dikembangkan dengan ditambahkan fitur – fitur aplikasi akuntansi, agar lebih lengkap dalam proses pengolahan data keuangan.

### 6. DAFTAR PUSTAKA

- [ 1 ] Away, Gunaidi Abdia. 2011. *The Shortcut of Delphi 2010-Firbebird*. INFORMATIKA Bandung. Bandung.
- [ 2 ] Fathansyah. 1999. *Basis Data*. INFORMATIKA Bandung. Bandung.
- [ 3 ] HM, Jogiyanto. 1990. *Analisis & Disain Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur*. ANDI OFFSET. Yogyakarta.
- [ 4 ] Nugroho,Adi. 2004. *Konsep Sistem Basis Data*. INFORMATIKA Bandung. Bandung.
- [ 5 ] Pranata, Anthony. 2000. *Pemrograman Borland Delphi (Edisi 3)*. ANDI. Yogyakarta.
- [ 6 ] Wong, Hendry. 2010. *Diktat Pemrograman Database*. Universitas Kristen Maranatha. Bandung.
- [ 7 ] Zulkarnaini. 2010. *Bongkar Rahasia Sukses Bisnis Tour dan Travel*. PT Elex Media Komputindo. Jakarta.
- [ 8 ] [www.aplikasitravel.com](http://www.aplikasitravel.com). 24 Maret 2012
- [ 9 ] <http://wildan-hilmi27.blogspot.com/2012/03/mengenal-borland-delphi-7.html>. 15 Juni 2012