

LAPORAN TUGAS AKHIR DIII

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN PAKET WISATA
MENGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER
STUDI KASUS STARTUP BACKPACKBUDDY**



POLITEKNIK NEGERI BALI

Oleh :

Sang Made Dwi Cahya Premana

1915323050

PROGRAM STUDI DIII MANAJEMEN INFORMATKA

JURUSAN TEKNIK ELEKTRO

POLITEKNIK NEGERI BALI

2022

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET
WISATA MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER STUDI
KASUS STARTUP BACKPACKBUDDY**

Oleh :

Sang Made Dwi Cahya Premana

1915323050

Tugas Akhir ini Diajukan untuk
Menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III
di

Program Studi DIII Manajemen Informatika
Jurusan Teknik Elektro - Politeknik Negeri Bali

Disetujui Oleh :

Pembimbing I :



Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., M. T.
NIP. 198707052015041002

Pembimbing II :



Dr. Putu Manik Prihatini, S.T., M.T.
NIP. 198003172002122001

Disahkan Oleh

Jurusan Teknik Elektro



Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T.
NIP. 196705021993031005

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
LAPORAN TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sang Made Dwi Cahya Premana

NIM : 1915323050

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

Jenis Karya : Tugas Akhir

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Bali Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul: PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER STUDI KASUS STARTUP BACKPACKBUDDY beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Bali berhak menyimpan, mengalihmedia atau mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Bukit Jimbaran, 22 September 2022

Yang menyatakan




(Sang Made Dwi Cahya Premana)

FORM PERNYATAAN PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sang Made Dwi Cahya Premana

NIM : 1915323050

Program Studi : Manajemen Informatika

Jurusan : Teknik Elektro

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Laporan Tugas Akhir berjudul PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER STUDI KASUS STARTUP BACKPACKBUDDY adalah betul-betul karya sendiri dan bukan menjiplak atau hasil karya orang lain. Hal-hal yang bukan karya saya, dalam Tugas Akhir tersebut diberi tanda citasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan Tugas Akhir dan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir tersebut.

Bukit Jimbaran, 22 September 2022

Yang menyatakan




(Sang Made Dwi Cahya Premana)

KATA PENGANTAR

Puji Syukur penulis panjatkan ke hadapan Tuhan yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Menggunakan Framework Flutter Studi Kasus Startup Backpackbuddy” tepat pada waktunya.

Penyusunan Tugas akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan kelulusan Program Pendidikan Diploma III pada Program Studi Manajemen Informatika Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis banyak memperoleh bimbingan dan masukan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak I Nyoman Abdi, S.E., M.eCom. selaku Direktur Politeknik Negeri Bali.
2. Bapak Ir. I Wayan Raka Ardana, M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Bali.
3. Bapak I Wayan Suasnawa, ST, M.T. selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Negeri Bali
4. Bapak Ida Bagus Putra Manuaba, S.Kom., M.T. selaku Pembimbing Utama yang bersedia memberi bimbingan selama proses penyusunan Tugas Akhir.
5. Ibu Dr. Putu Manik Prihatini, S.T., M.T. selaku Dosen Pembimbing Pendamping dalam penyusunan Tugas Akhir.
6. Niken Anggardhaning Pertiwi, selaku Founder di BackpackBuddy yang telah memberikan penulis kesempatan dalam melaksanakan kegiatan PKL di instansinya.
7. Keluarga dan sahabat yang telah memberikan doa, semangat serta dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu dan memberi masukan serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan.

Akhir kata semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bali khususnya, dan pembaca pada umumnya.

Jimbaran, Agustus 2022

Penulis

ABSTRAK

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Menggunakan Framework Flutter Studi Kasus Startup Backpackbuddy

Oleh

Sang Made Dwi Cahya Premana

Laporan Tugas Akhir ini memuat tahap - tahap dalam merancang dan membangun Sistem Pemesanan Paket Wisata pada Startup Backpack Buddy berbasis mobile menggunakan *Framework* Flutter. Sistem ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan user interface startup BackpackBuddy. Sistem ini dirancang melalui beberapa tahap perancangan yaitu *Flowmap*, perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD), perancangan *Unified Modelling Language* (UML) seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, dan *Sequence Diagram*. Selain itu juga melakukan perancangan Antarmuka. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman Dart dengan Framework Flutter dan basis data MySQL. Hasil dari sistem ini adalah aplikasi berbasis mobile yang digunakan untuk pemesanan paket wisata.

Kata Kunci: Perancangan Sistem, Sistem Pemesanan Paket Wisata, *Framework* Flutter

ABSTRACT

Designing a Tour Package Booking Information System Using the Flutter Framework, a BackpackBuddy Startup Case Study

By

Sang Made Dwi Cahya Premana

This Final Project Report contains the stages in designing and building The Travel Package Booking System on a mobile based on Startup Backpack Buddy and uses the Flutter *Framework*. This system is expected to be able to solve the problem of the BackpackBuddy startup user interface. This system is designed through several design stages, namely *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram* (ERD) design, *Unified Modeling Language* (UML) design such as *Use Case Diagrams*, *Activity Diagrams*,

Class Diagrams, and *Sequence Diagrams*. In addition, it also performs interface design. This system was developed using the Dart programming language with the Flutter Framework and MySQL database. The result will be a mobile-based application system that is used for booking tour packages.

Key Word: System Planning, Tour Package Booking System, Flutter *Framework*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR..... | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN | iii |
| FORM PERNYATAAN..... | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| ABSTRAK..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | I-1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | I-1 |
| 1.2 Masalah dan Batasan Masalah | I-2 |
| 1.2.1 Rumusan Masalah..... | I-2 |
| 1.2.2 Batasan Masalah | I-2 |
| 1.3 Tujuan..... | I-3 |
| 1.4 Manfaat..... | I-3 |
| 1.5 Sistematika Penulisan..... | I-3 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | II-1 |
| 2.1 Sistem Informasi Pemesanan..... | II-1 |
| 2.2 Paket Wisata | II-1 |
| 2.3 Perangkat Lunak Pengembangan Sistem..... | II-2 |
| 2.3.1 Flutter..... | II-2 |
| 2.3.2 XAMPP..... | II-2 |
| 2.3.3 Microsoft Visual Studio Code | II-3 |
| 2.4 Alat Bantu Perancangan Sistem | II-3 |
| 2.4.1 Entity Relationship Diagram (ERD)..... | II-3 |
| 2.4.2 Flowmap | II-6 |
| 2.4.4 Class Diagram..... | II-8 |
| 2.4.5 Use Case Diagram | II-9 |
| 2.4.5 Activity Diagram | II-10 |
| 2.4.6 Sequence Diagram | II-11 |
| 2.4.7 Siklus Pengembangan <i>Waterfall</i> | II-12 |

| | |
|---|--------|
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... | III-1 |
| 3.1 Metodologi Penelitian | III-1 |
| 3.1.1 Metode Pengembangan Sistem..... | III-1 |
| 3.1.2 Metode Pengumpulan Data atau Analisis Kebutuhan | III-2 |
| 3.2 Analisis Sistem..... | III-2 |
| 3.2.1 Analisis Sistem Berjalan..... | III-2 |
| 3.2.2 Analisis Sistem Baru..... | III-4 |
| 3.3 Analisis Data | III-8 |
| 3.3.1 ERD | III-8 |
| 3.3.2 Use Case Diagram | III-10 |
| 3.3.3 Activity Diagram | III-11 |
| 3.4 Desain dan Perancangan Sistem..... | III-18 |
| 3.4.1 Class Diagram..... | III-18 |
| 3.4.2 Struktur Tabel | III-19 |
| 3.4.3 Sequence Diagram | III-26 |
| 3.5 Rancangan UI..... | III-29 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN..... | IV-1 |
| 4.1 Spesifikasi Kebutuhan Sistem | IV-1 |
| 4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras..... | IV-1 |
| 4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak..... | IV-1 |
| 4.2 Pengujian Sistem | IV-1 |
| 4.2.1 Tampilan Sistem Mobile..... | IV-2 |
| 4.2.2 Alur Sistem Aplikasi..... | IV-6 |
| 4.2.3 Tabel Pengujian Aplikasi..... | IV-7 |
| BAB V PENUTUP..... | V-1 |
| 5.1 Kesimpulan..... | V-1 |
| 5.2 Saran..... | V-1 |
| DAFTAR PUSTAKA | |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|--------|
| Tabel 2.1. Simbol Flowmap [17]..... | II-7 |
| Tabel 2.1. Simbol Flowmap (Lanjutan) [17]..... | II-8 |
| Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram [17]..... | II-9 |
| Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram (Lanjutan) [17]..... | II-10 |
| Tabel 2.3. Simbol Activity Diagram [17]..... | II-11 |
| Tabel 3.1 Struktur Tabel Admin..... | III-19 |
| Tabel 3.2 Struktur Tabel Pembeli..... | III-20 |
| Tabel 3.2 Struktur Tabel Pembeli (Lanjutan)..... | III-21 |
| Tabel 3.3 Struktur Tabel Data Wisata..... | III-21 |
| Tabel 3.3 Struktur Tabel Data Wisata (Lanjutan)..... | III-22 |
| Tabel 3.4 Struktur Tabel Data Paket Wisata..... | III-22 |
| Tabel 3.4 Struktur Tabel Data Paket Wisata (Lanjutan)..... | III-23 |
| Tabel 3.5 Struktur Tabel Data Pesanan..... | III-23 |
| Tabel 3.6 Struktur Tabel Data Pesan..... | III-24 |
| Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Bayar..... | III-25 |
| Tabel 3.7 Struktur Tabel Data Bayar (Lanjutan)..... | III-26 |
| Tabel 4.1 Perangkat Keras..... | IV-1 |
| Tabel 4.2 Perangkat Lunak..... | IV-1 |
| Tabel 4.1. Hasil Pengujian..... | IV-7 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|--------|
| Gambar 2.1. Simbol Entitas [16] | II-4 |
| Gambar 2.2. Simbol Atribut [16]..... | II-4 |
| Gambar 2.3. Simbol Relasi [16] | II-5 |
| Gambar 2.4. Simbol Garis [16]..... | II-6 |
| Gambar 2.5. Komponen Class Diagram [19] | II-8 |
| Gambar 3.1. Flowmap Sistem Berjalan | III-3 |
| Gambar 3.2. Flowmap Sistem Baru Pengguna | III-5 |
| Gambar 3.3. Flowmap Sistem Baru Admin | III-7 |
| Gambar 3.4. ERD Conceptual Data Model Sistem | III-8 |
| Gambar 3.5. ERD Physical Data Model Sistem | III-9 |
| Gambar 3.6. Use Case Diagram Sistem..... | III-10 |
| Gambar 3.7. Activity Diagram Admin..... | III-12 |
| Gambar 3.8. Activity Diagram Pengguna..... | III-14 |
| Gambar 3.9. Activity Diagram Pemesanan Paket Wisata..... | III-16 |
| Gambar 3.10. Class Diagram Sistem | III-18 |
| Gambar 3.11. Perancangan Sequence Diagram Log in User pada Sistem..... | III-26 |
| Gambar 3.12. Perancangan Sequence Diagram Pemesanan Paket wisata pada Sistem | III-27 |
| Gambar 3.13. Perancangan Sequence Diagram Log in Admin pada Sistem..... | III-28 |
| Gambar 3.14. Perancangan Sequence Diagram Pengelolaan data pada Sistem..... | III-29 |
| Gambar 3.15. Perancangan UI Homepage Sistem..... | III-29 |
| Gambar 3.16. Perancangan UI Daftar Paket Wisata pada Sistem..... | III-30 |
| Gambar 3.17. Perancangan UI Detail Paket Wisata pada Sistem | III-30 |
| Gambar 3.18. Perancangan UI Daftar Wisata pada Sistem | III-31 |
| Gambar 3.19. Perancangan UI Detail Wisata pada Sistem..... | III-31 |
| Gambar 3.20. Perancangan UI Selamat Datang dan Profile pada Sistem..... | III-32 |
| Gambar 3.21. Perancangan UI Log in Pengguna pada Sistem..... | III-32 |
| Gambar 3.22. Perancangan UI Registrasi Pengguna pada Sistem | III-33 |
| Gambar 3.23. Perancangan UI Keranjang pada Sistem | III-33 |
| Gambar 3.24. Perancangan UI Form Pembayaran pada Sistem | III-34 |
| Gambar 3.25. Perancangan UI Form Log in Admin | III-34 |

| | |
|---|--------|
| Gambar 3.24. Perancangan UI Dashboard Admin | III-35 |
| Gambar 4.2.1 Tampilan Splashscreen Aplikasi | IV-2 |
| Gambar 4.2.2 Tampilan Homepage Aplikasi..... | IV-3 |
| Gambar 4.2.3 Tampilan List Keranjang Aplikasi dan Proses Check Out..... | IV-4 |
| Gambar 4.2.4 Tampilan Daftar Wisata Aplikasi | IV-4 |
| Gambar 4.2.5 Tampilan Log in & Registrasi Aplikasi | IV-5 |
| Gambar 4.2.6 Tampilan Profile Pengguna dan Penanggung Jawab | IV-6 |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Backpack Buddy adalah startup yang dikembangkan oleh PT. Aneka Wisata Digital yang menyediakan rute wisata harian untuk Backpacker secara gratis. Visi dan Misi dari Backpack Buddy yaitu, untuk menjadi pilihan wisatawan yang ingin jalan - jalan secara mandiri dan membuat itinerary gratis sebanyak-banyaknya, membantu traveler merencanakan perjalanannya, dan memberikan paket - paket tour yang antimainstream [1]. Startup ini memiliki sistem yang dikembangkan berbasis website, permasalahan dari sistem ini berada pada user interface yang tidak kompatibel dengan perangkat smartphone. Sehingga untuk menyelesaikan permasalahan ini dibutuhkan sebuah sistem yang mendukung penggunaan startup pada penggunaan perangkat mobile.

[2] Menerangkan dengan adanya sistem penjualan tiket wisata ini dapat membantu orang – orang dalam melakukan pembelian tiket wisata karena tidak perlu lagi pergi ke tempat wisata dahulu untuk membeli tiket. [3] Menerangkan dengan adanya sistem ini pemesanan barang dapat dilakukan secara Online, kapan saja, serta di mana saja, tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. [4] Menerangkan perkembangan teknologi yang pesat salah satunya internet dapat dimanfaatkan dalam bidang penjualan yaitu dengan sistem pemesanan tiket berbasis mobile android ini pengguna dapat menggunakan smartphone mereka untuk melakukan pemesanan sekaligus pembayarannya. Hal ini serupa dengan apa yang ingin dibahas pada laporan ini. Maka dari itu laporan ini akan mengambil referensi pada kasus – kasus di atas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya belum ditemukan sebuah sistem pemesanan paket wisata berbasis mobile yang dikembangkan menggunakan framework flutter, sehingga dalam penelitian ini dikembangkan sebuah sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis mobile menggunakan framework flutter yang diimplementasikan pada startup BackpackBuddy. **“PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PAKET WISATA MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER STUDI KASUS STARTUP BACKPACKBUDDY”**

dikembangkan untuk menyelesaikan permasalahan user interface yang dihadapi oleh startup BackpackBuddy. Penelitian ini berfokus pada perkembangan interface aplikasi mobile menggunakan framework flutter.

“Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Menggunakan Framework Flutter Studi Kasus Startup Backpackbuddy” diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan user interface startup BackpackBuddy yang merupakan permasalahan utama di dalam penelitian ini, sehingga aplikasi yang dikembangkan pada penelitian ini mampu menjadi solusi bagi startup BackpackBuddy.

1.2 Masalah dan Batasan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diambil rumusan masalah yang akan menjadi bahan pembahasan, yaitu bagaimana membangun sebuah sistem aplikasi yang dapat membantu para pengunjung BackpackBuddy dalam mendapatkan informasi dan melakukan pemesanan paket wisata serta memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik.

1.2.2 Batasan Masalah

Dari permasalahan utama yang dibahas dalam laporan ini, penulis membatasi masalah menjadi beberapa hal, diantaranya :

1. Data yang digunakan adalah pengambilan data wisata – wisata yang ada di Bali, serta data paket wisata yang terdapat di startup BackpackBuddy tahun 2022
2. Sistem informasi ini hanya dapat digunakan untuk proses pemesanan paket wisata saja. Untuk sub sistem terdapat menu log in, registrasi, daftar paket wisata, dan menu keranjang sebagai penyimpanan sementara paket wisata yang diinginkan
3. Pengguna dari sistem ini nantinya pelanggan BackpackBuddy
4. Target pengguna sistem ini adalah para wisatawan yang ingin berwisata ke Bali.
5. Dilihat dari pengujian sistem, sistem ini berfokus pada penjualan paket wisata di daerah Bali.
6. Pengujian sistem ini menggunakan metode Black Box.

7. Sistem hanya dapat melakukan pemesanan saja.
8. Untuk admin pengelolaan data dibuat terpisah. Pada laporan ini tidak membuat pengelolaan admin hanya berfokus pada user pengguna.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan proposal tugas akhir ini adalah untuk membangun sebuah Sistem Pemesanan Berbasis *mobile* menggunakan *Framework* Flutter. Selain itu, tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah mampu menyelesaikan permasalahan user interface startup BackpackBuddy yang merupakan permasalahan utama di dalam penelitian ini

1.4 Manfaat

Ada pun manfaat yang diharapkan penulis dari pembuatan proposal ini yaitu :

- Rancangan sistem ini dapat bermanfaat bagi pembaca jika memiliki pengerjaan sistem yang sejenis dengan judul proposal ini,
- Sebagai bahan tambahan referensi penelitian,
- Dan untuk pelanggan Startup BackpackBuddy yang lebih sering menggunakan *smartphone* mendapatkan pengalaman pengguna yang lebih baik dikarenakan adanya beberapa fitur website yang tidak mendukung pengguna *smartphone*.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan, manfaat serta sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini memuat tentang uraian dari kutipan buku-buku, teori-teori atau bahan Pustaka yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan sebagai dasar dan landasan dalam penyelesaian perancangan dan pembangunan sistem serta masalah yang dihadapi.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Bab ini memuat tentang analisis sistem yang sedang berjalan pada tempat penelitian. Disertai dengan perancangan *Flowmap*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, *Unified Modeling Language Diagram (UML)* seperti *Use Case Diagram*, *Class Diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*, rancangan basis data atau *database*, serta desain tampilan antarmuka sistem yang merupakan hasil akhir dari penelitian ini.

BAB IV: ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN

Bab ini memuat tentang pengujian sistem yang telah dibangun, disertai hasil pengujian dan pengoperasian sistem yang telah dilaksanakan.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memuat tentang uraian mengenai kesimpulan dan saran yang perlu disampaikan mengenai tugas akhir yang telah dikerjakan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan perancangan sistem aplikasi yang telah dibuat dapat disimpulkan bahwa startup BackpackBuddy merupakan startup yang berkecimpung dibidang Pariwisata yang menyediakan rute wisata harian untuk Backpacker secara Gratis dan berasal dari Bali. Dengan hasil dari Project yang dibuat dalam rancangan sistem informasi ini adalah aplikasi pemesanan paket wisata berbasis mobile yang dapat mengatasi permasalahan dari startup BackpackBuddy yaitu pada user interfacenya agar lebih kompatibel saat menggunakan smartphone. Berdasarkan rancangan yang dibuat sistem informasi berbasis mobile ini melibatkan 1 aktor yaitu pengguna yang nantinya saat ingin melakukan pemesanan, pengguna harus melakukan pengisian data diri terlebih dahulu untuk melakukan log in ke aplikasi. Untuk sistem pembayaran masih menggunakan cara manual dengan mengirimkan bukti transfer ke rekening admin. Bukti transfer pemesanan paket wisata ini berformat jpg atau PNG.

5.2 Saran

Pembuatan dari Project penulis ini masih jauh dari kata sempurna dan masih banyak hal – hal yang harus penulis perbaiki dan tingkatkan lagi. Maka dari itu, saran yang dapat penulis berikan dari perancangan sistem informasi ini adalah lebih baik mengumpulkan referensi – referensi yang lebih banyak agar ke depannya dapat digunakan sebagai perbandingan yang benar ataupun yang salah. Dan dalam sistem transaksinya ke depannya dapat ditingkatkan lagi agar tidak mempersulit pengguna seperti harus melakukan screen capture terhadap transaksi yang dilakukan baru menguploadnya ke sistem. Untuk validasi user nantinya diharapkan dapat dikembangkan sehingga dapat melakukan validasi melalui email langsung. Serta pada pengelolaan data nantinya dapat dilakukan langsung di aplikasi tidak melalui website.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. A. W. Digital, "BackpackBuddy," 2022. [Online]. Available: <https://backpackbuddy.id/about/>. [Diakses 22 April 2022].
- [2] M. W. A. Yahya Dwi Wijaya, *Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall*, vol. 9, p. 1, 2019.
- [3] A. Prihantoro, *Sistem Informasi Pemesanan Barang Berbasis Mobile Devices*, p. 1, 2011.
- [4] E. Yulianti, *Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Mobile Android*, vol. 7, p. 1, 2014.
- [5] A. D. Raharja, "Sistem Informasi: Pengertian, Tujuan, Fungsi, Komponen, dan 6 Contohnya," 2022. [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/sistem-informasi-adalah>. [Diakses 30 April 2022].
- [6] 123dok, "Pengertian Penjualan Pengertian Pemesanan," 2022. [Online]. Available: <https://text-id.123dok.com/document/wq2m3j56y-pengertian-penjualan-pengertian-pemesanan.html>. [Diakses 2 Mei 2022].
- [7] pintarilmu, "Pengertian Paket Wisata dan Jenis-jenis Paket Wisata," 2019. [Online]. Available: <https://www.pustakamadani.com/2019/09/pengertian-paket-wisata-dan-jenis-jenis.html>. [Diakses 30 April 2022].
- [8] A. Y. Abdullah, "Kenapa Flutter Layak Kamu Pelajari: 3 Alasan," 2020. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/kenapa-flutter/>. [Diakses 1 Mei 2022].
- [9] D. Space, "Memulai Pemrograman Dengan Dart," 2022. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/academies/191>. [Diakses 30 April 2022].

- [10] A. Sekarningrum, "XAMPP adalah: Pengertian, fungsi, 5 komponen, dan cara menggunakannya," 2021. [Online]. Available: <https://www.ekrut.com/media/xampp- adalah>. [Diakses 30 April 2022].
- [11] Y. K, "Apa Itu Apache? Kelebihan dan Kekurangannya," 2019. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/apache-adalah/>. [Diakses 16 Juli 2022].
- [12] M. ZAKARIA, "MariaDB : Pengertian, Fungsi, Kelebihan dan Kekurangan," 2022. [Online]. Available: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-mariadb/>. [Diakses 16 Juli 2022].
- [13] G. Tasari, "Mengenal Visual Studio Code," 2021. [Online]. Available: gamelab.id/news/468- mengena-visual-studio-code. [Diakses 1 Mei 2022].
- [14] R. Wibowo, "Perbedaan conceptual dengan logical," 2022. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2022/02/09/perbedaan-conceptual-dengan-logical/>. [Diakses 14 Juli 2022].
- [15] Fransisca, "Database Desain," 2018. [Online]. Available: <https://sis.binus.ac.id/2018/03/10/database-desain/>. [Diakses 14 Juli 2022].
- [16] A. Sulthon, "Pengertian Entity Relationship Diagram [ERD]: Simbol, Entitas, Atribut," 2022. [Online]. Available: <https://www.domainesia.com/berita/pengertian-erd-adalah/>. [Diakses 14 Juni 2022].
- [17] B. Inspirasi, "Pengertian Flowmap, Diagram Konteks, UML, Use Case, Class Diagram dan Activity Diagram | Berserta Sumber," 2019. [Online]. Available: <https://www.bintanginspirasi.com/2019/08/pengertian-flowmap-diagram-konteks-uml.html>. [Diakses 14 Juni 2022].
- [18] C. D. W. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan dan Pembelian pada CV Delta Computindo," Surabaya, 2016.

- [19] R. Setiawan, "Memahami Class Diagram Lebih Baik," 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>. [Diakses 14 Juni 2022].
- [20] R. Setiawan, "Apa Itu Sequence Diagram dan Contohnya," 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-sequence-diagram/>. [Diakses 14 Juni 2022].
- [21] M. R. Adani, "Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak dengan Metode Waterfall," 2020. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>. [Diakses 14 Juni 2022].