

SISTEM INFORMASI PERJALANAN WISATA PADA PT. 88 TOUR & TRAVEL BERBASIS WEB

Buyung Solihin Hasugian
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Dharmawangsa
Email:buyung@dharmawangsa.ac.id

RINGKASAN - Web adalah ruang informasi di dalam internet yang menggunakan teknologi hypertexts, dimana si pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam penjelajah web browser). Informasi web didistribusikan melalui pendekatan hypertexts, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen lain. Halaman-halaman sebuah situs web(website) diakses dari sebuah URL. Kajian ini bertujuan untuk membangun suatu website-commerce pada PT. 88 Tour & Travel. Perancangan e-commerce ini dikembangkan dengan menggunakan perangkat lunak Macromedia Dreamweaver 8 sebagai text editor, Apeche, PHP, dan MySQL. Website ini berfungsi untuk memberikan informasi tentang PT. 88 Travel khususnya pada bidang perjalanan wisata (tour) keluar negeri. Tujuan website ini adalah untuk mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai wisata (tour) pada Travel 88 secara online dan update. tanpa harus mendatangi langsung ke PT. 88 Tour & Travel.

Kata kunci : *web, tour & travel, e-commerce*

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu mata rantai yang memegang peranan penting untuk kelancaran pariwisata di Indonesia, PT. 88 TOUR & TRAVEL, sebuah Biro Perjalanan Wisata yang berkedudukan di Jl. Jamin Ginting No. 596B Padang Bulan Medan, 2015S.

PT. 88 Tour & Travel pada saat ini telah diberi untuk memiliki jatah seat (kursi) setiap harinya untuk beberapa perusahaan penerbangan. Dengan adanya jatah seat (kursi) yang dimiliki oleh PT. 88 Tour & Travel setiap harinya maka proses penjualan tiket pada perusahaan berjalan dengan baik.

Di samping itu PT. 88 Tour & Travel juga menyediakan Paket Wisata (Tour) ke luar negeri. Bagi masyarakat yang ingin ikut langsung memesan tiket. Proses pemesanan tiket dilakukan oleh pelanggan melalui telepon, kemudian bagian ticketing (penjualan tiket) akan meminta data-data pelanggan secara jelas dan lengkap kemudian pembayaran dilakukan pada saat penerimaan tiket. Bila

pelanggan tidak mengambil tiket pesanan, maka pelanggan harus tetap membayar harga total dari harga tiket yang telah dipesan tanpa alasan apapun. Perusahaan akan mengalami kerugian bila pelanggan tersebut tidak membayar. Oleh sebab itu proses pendataan pelanggan haruslah jelas dan lengkap sehingga perlu didukung oleh sistem informasi.

Banyaknya sistem pelayanan yang berkembang di atas teknologi internet semakin memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat, demikian juga dengan sistem layanan *e-commerce (electronic commerce)* ini. Perkembangan sistem layanan ini telah semakin marak dengan bemunculannya perusahaan yang menawarkan jasa dan Informasi di dalam website. Perusahaan-perusahaan ini saling berlomba menawarkan jasa dan informasi di internet, karena peluang pasar yang memang menjanjikan, dengan memiliki sebuah biro perjalanan yang telah online di internet. Biro ini pada dasarnya adalah sebuah *website (homepage)* yang berisi katalog perjalanan (*tour*) yang hendak ditawarkan, dimana pengunjung biro ini dapat mengetahui informasi perjalanan wisata yang dikehendaki. Disini konsumen dapat mengetahui informasi tentang tour dan yang ingin ikut tour dapat memilih paket tour yang sesuai dengan keinginan dan juga dapat disesuaikan dengan dana yang dimiliki.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis sangat tertarik untuk membahas tentang Sistem Informasi Perjalanan Wisata Pada PT. 88 Tour & Travel Berbasis Web. Yang mana sistem ini akan membahas tentang informasi dan paket tour yang disediakan. Studi ini bertujuan untuk memperkenalkan kepada konsumen tentang paket-paket perjalanan yang ditawarkan oleh PT. 88 Tour & Travel, menemukan suatu cara dalam pemecahan masalah agar informasi yang didapat lebih mengglobal dan mudah diterima masyarakat secara luas, dan untuk merancang sebuah sistem dalam mengolah data tentang informasi tour pada PT. 88 Tour & Travel sekaligus memberi kemudahan bagi customer untuk mendapatkan informasi tentang perjalanan wisata ke luar negeri.

KAJIAN TEORI

Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan yang akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan untuk mengendalikan informasi. Untuk membuat suatu sistem, pada dasarnya dilakukan beberapa tahap, yaitu:

- a) Perencanaan. Perencanaan adalah kegiatan yang dilakukan untuk menentukan unsur apa saja yang dibutuhkan untuk membuat sistem;
- b) Analisa. Analisa adalah kegiatan yang dilakukan setelah perencanaan. Pada kegiatan ini dilakukan menganalisa atau meninjau rencana-rencana yang sudah disusun;
- c) Perancangan. Perencanaan adalah kelanjutan dari kegiatan analisa terhadap rencana-rencana yang sudah disusun sebelumnya;

- d) Seleksi. Seleksi merupakan tahap yang dilakukan bila rancangan telah selesai. Dalam tahap ini, kegiatan yang dikerjakan yaitu menyeleksi rancangan sistem memilih mana yang dianggap berdaya bagi tujuan yang diinginkan;
- e) Implementasi. Implementasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menguji data, menerapkan sistem yang diperoleh dari kegiatan seleksi;
- f) Pemeliharaan. Tahap ini merupakan tahap terakhir dari pembuatan sistem yang dimaksud. Pada tahap ini dilakukan adalah penjagaan terhadap sistem yang dibentuk termasuk prasarana pendukung sistem, sehingga sistem tersebut dapat berjalan dan dapat dipelihara keberadaannya.

Dalam beberapa permasalahan sistem informasi selalu dititikberatkan kepada bagaimana dalam menghasilkan sebuah informasi dan saran apa yang harus dilengkapi sebagai pendukung yang handal. Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

Dengan demikian sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengolah data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai. Sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinir sumber daya untuk mengubah masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*) guna mencapai sasaran perusahaan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kerangka mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan. Dengan kata lain, sistem informasi merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi yang terdiri dari beberapa kegiatan, yaitu: analisis, perancangan (*design*), implementasi (*implementation*), dan pemeliharaan (*follow up*).

Data

Data berasal dari bahasa Latin yaitu "datum" yang berarti fakta, kenyataan, kejadian atau peristiwa (Jogiyanto Hartono, 1999). Jadi data adalah kenyataan dari suatu kejadian atau peristiwa. Data organisasi merupakan hasil kegiatan organisasi bersangkutan. Data dapat juga didefinisikan yaitu kumpulan fakta-fakta yang berupa fisik dan nonfisik, kejadian-kejadian dan prosedur yang belum diolah oleh manusia atau peralatan yang digunakan oleh manusia.

Sistem

Sistem adalah sehimpunan unsur yang melakukan sesuatu kegiatan atau menyusun skema atau tata cara melakukan sesuatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai sesuatu atau beberapa tujuan dan hal ini dilakukan dengan cara

mengolah data atau energi, dan atau barang (benda) di dalam jangka waktu tertentu guna menghasilkan informasi dan atau energi dan atau barang (benda).

Elemen yang mewakili sistem secara umum adalah masukan (*input*), pengolahan (*processing*) dan keluaran (*output*). Suatu sistem juga mempunyai ciri-ciri yaitu:

1. Mempunyai ruang lingkup
2. Mempunyai elemen-elemen sistem
3. Mempunyai manajemen terpadu diantara elemen-elemen sistem
4. Mempunyai keterkaitan antar elemen-elemen sistem

Informasi

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diolah lebih lanjut yang dapat berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu serta dapat bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini dan saat mendatang (Jogiyanto Hartono, 1999). Sumber dari informasi adalah data, karena data yang diinput akan menghasilkan suatu informasi yang baik dan lengkap.

Syarat-syarat informasi yang baik dan lengkap adalah :

1. Ketersediaan (*availability*)
2. Mudah dipahami (*comppehensibility*)
3. Keandalan (*reliability*)
4. Relevan
5. Bermanfaat
6. Tepat waktu
7. Akurat
8. Konsisten

Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web* (WWW) di *Internet*. Sebuah *web page* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Halaman-halaman dari website akan bisa diakses melalui sebuah URL yang biasa disebut *Homepage*. URL ini mengatur halaman-halaman situs untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun *hyperlink-hyperlink* yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana informasi ini berjalan. Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa situs-

situs bisnis, situs-situs *e-mail* gratisan, yang membutuhkan subskripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.

Web server adalah komputer yang mengirimkan halaman-halaman *web* (Mico Pardosi, 2004). Setiap *web server* mempunyai alamat IP dan nama. Komputer dapat dijadikan sebagai *Web server* dengan diinstal *software server* dan menghubungkannya dengan *internet*. Terdapat banyak *software server*, baik yang gratis, seperti yang dibuat oleh NCSA dan Apache, maupun yang komersial, seperti yang dibuat oleh *Microsoft* dan *Netscape*.

E-Commerce

Perdagangan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sejak awal peradabannya. Sejalan dengan perkembangan manusia, cara dan sarana yang digunakan untuk berdagang senantiasa berubah. Bentuk perdagangan terbaru yang kian memudahkan peggunanya kini adalah *e-commerce*.

Umumnya orang berfikir *e-commerce* adalah *online shopping*-belanja di suatu tempat, membeli barang melalui *web*. Terus terang *Web Shopping*, *online shopping* sebetulnya hanya sebagian kecil sekali dari belantara *e-commerce*.

Web shopping yang termasuk di dalamnya transaksi *online stok*, *men-download software* langsung dari *web* sebetulnya menghubungkan bisnis ke konsumen ini hanya sekitar 20 dari total *e-commerce*, sedangkan sebagian besar sebetulnya lebih banyak berupa hubungan dagang bisnis ke bisnis yang memudahkan proses pembelian antar perusahaan-perusahaan. Banyak orang berharap supaya dimungkinkan terjadinya transaksi mikro yang memungkinkan orang membayar dalam bentuk recehan beberapa ribu atau ratus rupiah untuk mengakses *content* atau *game* di *Internet*.

E-commerce merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas *Internet* dimana terdapat *website* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan *marketing* dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Berbeda dengan transaksi perdagangan biasa, transaksi *E-commerce* memiliki beberapa karakteristik yang sangat khusus, yaitu:

1. Transaksi tanpa batas
2. Transaksi anonim
3. Transaksi digital dan non digital
4. Produk barang tak berwujud

Proses yang ada dalam *E-commerce* adalah sebagai berikut:

1. Presentasi elektronik (Pembuatan Website) untuk produk dan layanan,
2. Pemesanan secara langsung dan tersedianya tagihan,
3. Otomasi *account* pelanggan secara aman (baik nomor rekening maupun nomor Kartu Kredit),

4. Pembayaran yang dilakukan secara Langsung (*online*) dan penanganan transaksi.

Keuntungan yang diperoleh dengan menggunakan transaksi melalui *e-commerce* bagi suatu perusahaan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan pendapatan dengan menggunakan *online channel* yang biayanya lebih murah,
2. Mengurangi biaya-biaya yang berhubungan dengan kertas, seperti biaya possurat, pencetakan, *report*, dan sebagainya,
3. Mengurangi keterlambatan dengan menggunakan transfer elektronik/pembayaran tepat waktu dan dapat langsung dicek,
4. Mempercepat pelayanan ke pelanggan, dan pelayanan lebih responsif.

World Wide Web

Pada mulanya internet adalah sebuah proyek yang dimaksudkan untuk menghubungkan para ilmuwan dan peneliti di Amerika, namun saat ini telah tumbuh menjadi media komunikasi global yang dipakai oleh semua orang di seluruh dunia. Pertumbuhan ini membawa beberapa masalah penting yang mendasar, di antaranya kenyataan bahwa internet tidak diciptakan pada zaman *graphical user interface* (GUI) seperti sekarang ini.

Internet dimulai pada masa dimana orang masih menggunakan alat-alat akses yang *user-friendly*, yaitu terminal berbasis teks serta perintah-perintah *command line* yang panjang dan sukar untuk diingat sangat berbeda dengan komputer yang berkembang dewasa ini yang menggunakan klik tombol *mouse* pada layar grafik berwarna. Kemudian orang mulai berpikir untuk membuat sesuatu yang lebih baik. Popularitas internet mulai berkembang pesat setelah standar baru yaitu HTTP dan HTML diperkenalkan kepada masyarakat luas.

HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) membuat pengaksesan informasi melalui protokol TCP/IP menjadi lebih mudah dari sebelumnya. HTML (*Hypertext Markup Language*) memungkinkan penyajian informasi secara visual lebih indah dan menarik. Pemunculan HTTP dan HTML kemudian membuat orang mengenal istilah baru dalam internet yang sekarang menjadi sangat populer, bahkan dengan kepopulerannya itu sehingga sering dianggap identik dengan internet itu sendiri, yaitu *World Wide Web* (WWW).

Pada prinsipnya *World Wide Web* (selanjutnya disebut *web*) bekerja dengan cara menampilkan file-file HTML yang berasal dari *server web* pada program *client* khusus, yaitu *browser web*. Program *browser* pada *client* mengirimkan permintaan (*request*) kepada *server web*, yang kemudian akan dikirimkan oleh *server* dalam bentuk HTML. File HTML berisi instruksi-instruksi yang diperlukan untuk membentuk tampilan. Perintah-perintah HTML ini kemudian diterjemahkan oleh *browser web* sehingga isi informasinya dapat ditampilkan secara visual kepada pengguna di layar komputer.

Hyper Text Transfer Protocol (HTTP)

Web merupakan gebrakan baru sebagai system informasi yang menghubungkan data dari banyak sumber dan layanan yang beragam bentuknya. Penggunaan pun menjadi lebih mudah, tinggal klik mouse pada link-link yang ada untuk lompat ke dokumen-dokumen di internet. *Link-link* itu sendiri bisa mengacu kepada dokumen web, server FTP, email dan layanan lainnya.

Server dan *browser web* berkomunikasi satu sama lain dengan protokol yang permintaan dari *browser* untuk mengambil dokumen *web*. HTTP bisa dianggap sebagai sistem yang bermodel *client-server*. *Browser web* sebagai *clientnya*, mengirimkan permintaan kepada *server web* untuk mengirimkan permintaan kepada server web untuk mengirimkan dokumen-dokumen *web* yang dikehendaki pengguna. *Server web* lalu memenuhi permintaan ini dan mengirimkannya melalui jaringan kepada *browser*.

Semua dokumen *web* dikirim sebagai *file* teks biasa sewaktu mengirimkan sedikit informasi tentang dirinya, termasuk jenis-jenis file yang bisa dibaca olehnya. Informasi ini lalu digunakan oleh *server web* untuk menentukan apakah dokumen yang diminta bisa dikirimkan kepada *browser* atau tidak

HTTP bekerja di atas protokol TCP (*Transmission Control Protocol*) yang menjamin sampainya data di tujuan dalam urutan yang benar. Bila suatu kesalahan terjadi selama proses pengiriman, pihak pengirim akan mendapat pemberitahuan bahwa telah terjadi ketidakberesan. Karenanya *server* dan *client* tidak harus menyediakan mekanisme untuk memeriksa kesalahan transmisi data, yang berarti mempermudah pekerjaan pemrograman. Namun demikian, HTTP tidak memiliki apa disebut *session*, seperti halnya FTP, yang menjaga hubungan antara *server* dan *client* secara konsisten. Setiap halaman web yang dikirimkan akan melibatkan satu proses penyambungan antara *client* dan *server*, baru kemudian datanya ditransfer. Setelah data selesai ditransfer, koneksi antara *server* dan *client* akan diputus. Sifatnya membuat HTTP sering disebut dengan istilah protokol *hit and run*. Suatu halaman *web* sering kali berisi beberapa file gambar atau beberapa *file* lain. HTTP memaksa *server* untuk menjalin hubungan baru setiap kali hendak mengirim satu buah *file*, ini tidak menguntungkan dan efisien, mengingat proses hubung-putus-hubung semacam ini menyebabkan beban bagi jaringan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*) dan penelitian kepustakaan (*library reserach*), dimana penelitian ini didasarkan pada pendapat-pendapat para ahli dan hasil-hasil penelitian terdahulu.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan pada tahap desain sistem dalam dokumen yang disetujui dan menguji kemudian menginstall dan mulai menggunakan program yang dibuat.

Tujuan dari implementasi sistem ini sendiri adalah:

1. Menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui,
2. Menulis, menguji dan mendokumentasikan program-program dan prosedur-prosedur yang diperlukan oleh dokumen desain sistem yang diuji,
3. Memastikan bahwa user (pengguna) dapat mengoperasikan sistem baru yang dibuat,
4. Memastikan bahwa konversi sistem yang baru berjalan dengan benar, dan
5. Memperhitungkan bahwa sistem memenuhi permintaan pemakai.

Tahap-tahap Implementasi Sistem

Dalam membuat suatu sistem haruslah dijelaskan terlebih dahulu langkah atau tahap-tahap yang akan dirancang, sehingga dapat tercapai sistem yang diharapkan. Tahap yang dilakukan dalam pembuatan sistem ini ada beberapa langkah di antaranya:

1. *Persiapan*

Pada tahap ini dilakukan persiapan yaitu menganalisa masalah yang akan diproses.

2. *Analisa*

Pada tahap ini dilakukan penganalisaan antara data input dan output dari sistem yang akan dirancang.

3. *Penulisan*

Tahap berikutnya adalah penyusunan atau penulisan program ke dalam bahasa komputer dengan bahasa yang ditentukan.

4. *Compiling*

Bila menggunakan bahasa yang memerlukan compiling maka digunakan processor program/compiler untuk merubah bahasa simbol menjadi bahasa mesin.

5. *Pengujian Program*

Sebelum program diterapkan dan dinyatakan benar, maka program terlebih dahulu harus bebas dari kesalahan. Oleh karena itu program harus diuji kembali untuk mengetahui apakah program dapat menerima input dengan baik serta dapat memberikan atau menghasilkan output sesuai dengan yang diharapkan.

Sarana Pendukung Implementasi

Sistem yang akan diimplementasikan membutuhkan sarana pendukung untuk menjalankan sistem tersebut. Sarana pendukung Implementasi sistem antara lain:

a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat ini perlu diperhatikan karena akan mempengaruhi kecepatan akses website kita melalui internet, perangkat ini terdiri dari:

1. Pentium IV
2. Hardisk sebagai media penyimpan data dengan kapasitas 40 GB
3. RAM minimal 256 MB
4. VGA Standar
5. Modem 14400-28000

b. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan adalah :

1. System operasi windows XP/windows 7
2. Sebuah browser untuk menampilkan web seperti Internet explorer, Mozilla
3. Untuk sekedar bermain di localhost saja, cukup menginstall XAMPP, karena cukup mencakup sebuah server.

c. Pelaksana (*Brainware*)

Perangkat ini tidak mungkin diabaikan, karena system inilah yang akan menjalankan, mengatur system yang telah dirancang. Sudah tentu untuk memenuhi perangkat ini diperlukan orang-orang yang minimal telah mengenal dan mengerti komputer.

Kemudian dapat dijelaskan bahwa tampilan program yang telah dirancang adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Menu Utama

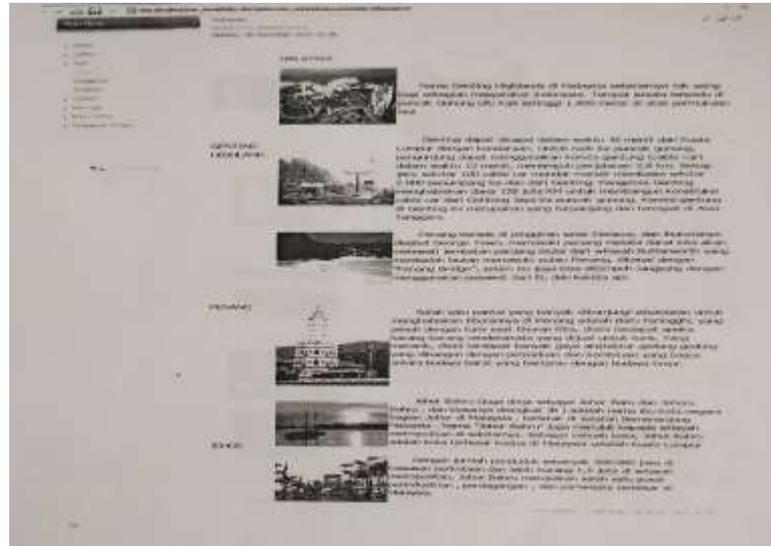
Tampilan *index.php* sebagai tampilan menu utama *web* yang mempunyai *link* ke *pages* lainnya, seperti yang ditampilkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Tampilan Menu Utama

2. Tampilan Menu Tour ke Malaysia

Tampilan menu malaysia.php berisikan penjelasan tempat-tempat wisata yang ada di Malaysia, guna membantu para wisatawan menuju tempat yang diinginkan.



3. Tampilan Menu Tour ke Singapore

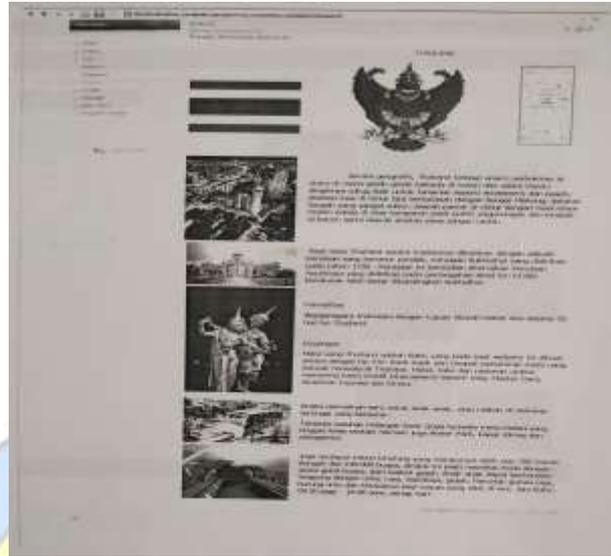
Tampilan menu singapore.php berisikan penjelasan tempat-tempat wisata yang terdapat di Singapore, yang berguna untuk memberikan informasi kepada para wisatawan.



Gambar 3. Menu Tour ke Singapura

4. Tampilan Menu Tour ke Thailand

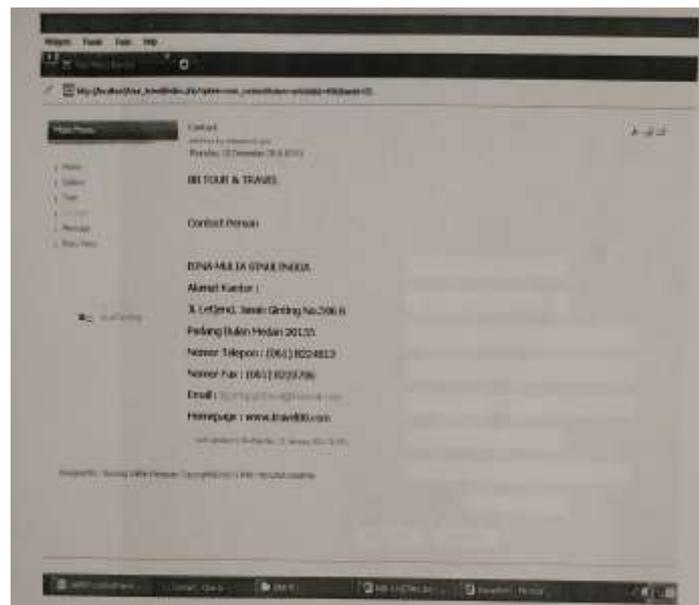
Tampilan menu thailand.php berisikan penjelasan tempat-tempat wisata yang terdapat di Thailand, yang berguna untuk memberikan informasi kepada para wisatawan.



Gambar 4. Menu Tour ke Thailand

5. Tampilan Menu Contact Us

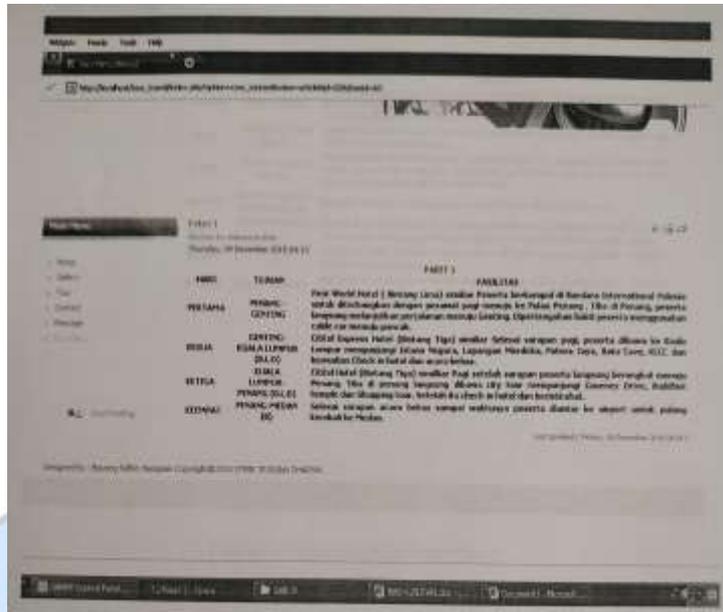
Tampilan menu contact us.php berisikan tentang form yang di isi oleh pengunjung *website* ini apabila mereka tertarik dan menginginkan informasi lebih lanjut tentang paket perjalanan wisata yang di tawarkan oleh PT. 88 Tour & Travel.



Gambar 5. Menu Contact

6. Tampilan Menu Paket

Tampilan menu paket.php berisikan tentang paket tour perjalanan wisata dan beberapa rute perjalanan yang ditawarkan oleh PT. 88 Tour & Travel kepada pengunjung *website* ini.



Gambar 6. Menu Paket Tour

SIMPULAN

Aplikasi sistem *e-commerce* tentang informasi tour ini dirancang dan direalisasikan dengan menggunakan sistem operasi windows, MySQL sebagai database manajemen sistem, PHP sebagai bahasa scripting yang menyatu dengan HTML (sintaks dan perintah yang diberikan sepenuhnya dijalankan di *web server*). Apache sebagai *web server*, dan macromedia dream weaver MX sebagai web editornya. Dari realisasi tersebut dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Penggunaan system layanan *e-commerce* interaktif untuk informasi tentang tour dan pembelian tiket tour ini memberikan kemudahan bagi konsumen dalam pemesanan paket tour melalui web. Karena user dapat melihat berbagai paket tour yang ditawarkan tanpa harus mengunjungi travel tersebut.
2. Penggunaan aplikasi XAMPP yang sifatnya open source, memudahkan para programmer dalam pembuatan sistem informasi perjalanan wisata (tour) ini karena dalam XAMPP meliputi berbagai aplikasi antara lain PHP, MySQL dan Apache sehingga kebutuhan akan software dapat terpenuhi.

DAFTAR PUSTAKA

- Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS-MADIUN. 2004. ***Seri Panduan Desain Web Dengan Php Dan MySQL***. Yogyakarta: Andi dengan Madcoms.
- Hartono, Jogiyanto. 1999. ***Pengenalan Komputer***. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, Abdul. 2002. ***Sistem Informasi Manajemen***. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Longkutoy, J, John. 1994. ***Pengenalan Komputer***. Jakarta: PT. Mutiara Sumber Widya.
- Nugroho, Bunafit. 2004. ***PHP dan MySQL dengan Editor Dreamweaver MX***. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Pardosi, Mico. 2004. ***Pengenalan Internet***. Surabaya: Indah Surabaya.
- Rafiza, H. 2006. ***Panduan dan referensi Kamus Fungsi PHP 5***. Jakarta: Elex Media.
- Sutarman. 2003. ***Seri Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL***. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Syafii, M. 2005. ***Panduan Membuat Aplikasi Database dengan PHP 5***. Yogyakarta: Andi.
- Tata, Sutabri. 2005. ***Sistem Informasi Manajemen***. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Th. Widiar. 1983. ***Pengantar Komputer***. Jakarta: PT. Mutiara Sumber Widya.
- Wahana Komputer. 2006. ***Apa dan Bagaimana E-commerce***. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Wahidin. 2005. ***7 Jam Belajar Dreamweaver MX 2004 untuk Orang Awam***. Palembang: Maxikom.

