

**RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING TRAVEL  
BERBASIS ANDROID PADA BABEL TRAVELLERS**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat  
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Rizky Fadillah

1711500033

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG**

**2020**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

NIM : 1711500033  
Nama : Rizky Fadillah  
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI TRAVEL BOOKING  
BERBASIS ANDROID PADA BABEL TRAVELLERS

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 16 Juli 2020



**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

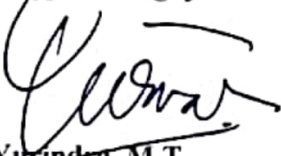
**RANCANG BANGUN APLIKASI BOOKING TRAVEL BERBASIS  
ANDROID PADA BABEL TRAVELLERS**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**RIZKY FADILLAH  
1711500033**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada Tanggal 17 Juli 2020

**Anggota Penguji**

  
**Yurindra, M.T.  
NIDN. 0429057402**

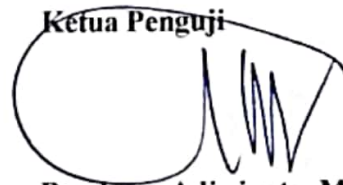
**Dosen Pembimbing**

  
**Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN. 0228108501**

**Kaprodi Teknik Informatika**

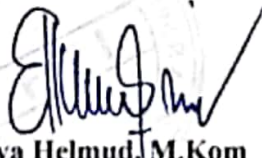
  
**Chandra Kirana, M.Kom  
NIDN. 0228108501**

**Ketua Penguji**

  
**Bambang Adiwino, M.Kom.  
NIDN. 0216107102**

Skrripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 17 Juli 2020

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFROMASI  
INSTITUT SAINS DAN BISNIN ATMA LUHUR**

  
**Ellya Helmud, M.Kom  
NIDN. 0201027901**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada program Studi Teknik Informatika ISB Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan didunia.
2. Ayah dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi dan mendidik, mendukung penulis sepenuh hati.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua ISB Atma Luhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.
7. Keluarga Besar Ngerameng Club dan Bondurrant Family.
8. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama kawan-kawan Angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurakan hidayah serta taufikNya, Aamiin.

Pangkalpinang, Juli 2020

Penulis

## ABSTRACT

*The main purpose of a travel agent is to get as many customers as possible and keep from losing customers who have used the services of these agents. This requires a strategy to maintain customer loyalty to the travel agent. One strategy to maintain good relations with customers is to fulfill adequate information needs, one of the most current and adequate sources of information is the internet, therefore travel agents must be able to use the internet as a source of information in the form of application mobile.*

*Keywords: Android, Booking Travel, Sales Package, Babel Travellers.*

## ABSTRAK

Tujuan utama sebuah agen travel adalah untuk mendapatkan pelanggan sebanyak banyaknya dan menjaga agar tidak kehilangan pelanggan yang pernah menggunakan jasa agen tersebut. Hal ini memerlukan suatu strategi untuk menjaga kesetiaan pelanggan terhadap agen travel tersebut. Salah satu strategi untuk menjaga hubungan baik dengan pelanggan adalah memenuhi kebutuhan informasi yang memadai, salah satu sumber informasi yang memadai dan terkini adalah internet, maka dari itu agen travel harus dapat menggunakan internet sebagai sumber informasi dengan berupa aplikasi mobile .

Kata Kunci : *Android*, Pemesanan perjalanan, Penjualan paket, Babel Travellers.

## DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR SIMBOL.....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika.....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Prototype.....	6
2.1.1 Model Prototype.....	6
2.1.2 Pengembangan Prototype.....	7
2.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Prototype.....	7
2.2 Definisi Metode.....	8
2.3 Tool (UML).....	9
2.4 Teori Pendukung.....	10
2.4.1 Aplikasi.....	10

2.4.2 Pemesanan.....	10
2.4.3 Layanan.....	11
2.4.4 Android.....	11
2.4.4.1 Sejarah Android.....	12
2.4.4.2 Definisi Android.....	12
2.4.5 Web Server.....	13
2.4.6 Java.....	13
2.4.7 MySQL.....	13
2.4.8 PHP.....	13
2.4.9 XAMPP.....	14
2.4.10 Pengujian Black Box.....	14
2.5 Penelitian Terdahulu.....	14

### **BAB III METODOLGI PENELITIAN**

3.1 Model Pengembangan Sistem.....	16
3.1.1 Pengumpulan Data.....	16
3.1.2 Membangun Prototyping.....	16
3.1.3 Evaluasi Prototyping.....	16
3.1.4 Pengkodean.....	16
3.1.5 Pengujian Sistem.....	17
3.1.6 Evaluasi Sistem.....	17
3.1.7 Penggunaan Sistem.....	17
3.2 Metode Pengembangan Sistem.....	17
3.3 Tools Pengembangan Sistem.....	17

### **BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN**

4.1 Tinjauan Organisasi.....	19
4.1.1 Gambaran Umum.....	19
4.1.2 Visi Dan Misi.....	20



4.1.3 Struktur Organisasi.....	20
4.1.4 Tugas Dan Wewenang.....	21
4.2 Analisa Sistem.....	22
4.2.1 Analisa Masalah.....	22
4.2.2 Proses Sistem Berjalan.....	23
4.2.3 Activity Diagram Sistem Berjalan.....	24
4.2.4 Analisis Sistem Usulan.....	24
4.2.5 Proses Sistem Sistem Usulan.....	25
4.2.6 Usecase Konsumen Sistem Usulan.....	25
4.2.7 Deskripsi Usecase Konsumen Sistem Usulan.....	26
4.2.8 Activity Diagram Sistem Usulan.....	32
4.3 Desain.....	38
4.3.1 Class Diagram.....	38
4.3.2 Tabel.....	39
4.3.3 Sequence Diagram.....	44
4.3.4 Perancangan Antarmuka.....	56
4.3.5 Antarmuka Aplikasi.....	56
4.4 Implementasi.....	63
4.4.1 Implementasi Aplikasi.....	63
4.5 Testing.....	70
4.5.1 Testing Aplikasi.....	70
4.6 Kelebihan dan Kekurangan.....	71
 <b>BAB V PENUTUP</b>	
5.1 Kesimpulan.....	72
5.2 Saran.....	72

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>73</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Prototype.....	6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi. ....	20
Gambar 4.2 Activity Diagram Sistem Berjalan. ....	24
Gambar 4.3 Usecase Konsumen Sistem Usulan. ....	25
Gambar 4.4 Usecase Admin Sistem Usulan. ....	26
Gambar 4.5 Activity Diagram Register .....	32
Gambar 4.6 Activity Diagram Login. ....	33
Gambar 4.7 Activity Diagram Main Menu.....	34
Gambar 4.8 Activity Diagram Paket.....	35
Gambar 4.9 Activity Diagram Pesan. ....	36
Gambar 4.10 Activity Diagram Pembayaran.....	37
Gambar 4.11 Class Diagram. ....	38
Gambar 4.12 Sequence Diagram Login.....	44
Gambar 4.13 Sequence Diagram Register. ....	45
Gambar 4.14 Sequence Diagram Main Menu.....	46
Gambar 4.15 Sequence Diagram Paket. ....	47
Gambar 4.16 Sequence Diagram Pesan.....	48
Gambar 4.17 Sequence Diagram Pembayaran.....	49
Gambar 4.18 Sequence Diagram Login Admin.....	50
Gambar 4.19 Sequence Diagram Entry Paket.....	51
Gambar 4.20 Sequence Diagram Entry Fasilitas. ....	52
Gambar 4.21 Sequence Diagram Entry Tujuan. ....	53
Gambar 4.22 Sequence Diagram Entry Destinasi.....	54
Gambar 4.23 Sequence Diagram Cetak Laporan.....	55
Gambar 4.24 Antarmuka Form Splash. ....	56
Gambar 4.25 Antarmuka Form Login.....	67
Gambar 4.26 Antarmuka Form Register.....	58
Gambar 4.27 Antarmuka Form Main Menu. ....	59

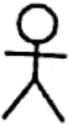

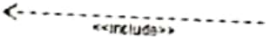

Gambar 4.28 Antarmuka Form Paket.....	60
Gambar 4.29 Antarmuka Form Pesan.....	61
Gambar 4.30 Antarmuka Form Pembayaran.....	62
Gambar 4.31 Implementasi Form Splash.....	63
Gambar 4.32 Implementasi Form Login.....	64
Gambar 4.33 Implementasi Form Register.....	65
Gambar 4.34 Implementasi Form Main Menu.....	66
Gambar 4.35 Implementasi Form Paket.....	67
Gambar 4.36 Implementasi Form Pesan.....	68
Gambar 4.37 Implementasi Form Pembayaran.....	69

## DAFTAR TABEL


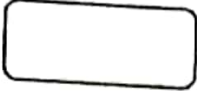

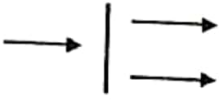


	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 4.1 Deskripsi Usecase Register.....	26
Tabel 4.2 Deskripsi Usecase Login.....	27
Tabel 4.3 Deskripsi Usecase Main Menu.....	28
Tabel 4.4 Deskripsi Usecase Paket.....	28
Tabel 4.5 Deskripsi Usecase Pesan.....	29
Tabel 4.6 Deskripsi Usecase Pembayaran.....	30
Tabel 4.7 Deskripsi Usecase Keluar.....	30
Tabel.4.8 Tabel Admin.....	39
Tabel 4.9 Tabel Destinasi.....	39
Tabel 4.10 Tabel Fasilitas.....	40
Tabel 4.11 Tabel Kategori.....	40
Tabel 4.13 Tabel Paket.....	41
Tabel 4.13 Tabel Pelanggan.....	41
Tabel 4.14 Tabel Pembayaran.....	42
Tabel 4.15 Tabel Pesanan.....	42
Tabel 4.16 Tabel Hasil Pengujian.....	70

## DAFTAR SIMBOL



### 1. Simbol *Use Case* Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Generalization</i>	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
3		<i>Include</i>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsional atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini.
4		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal frase nama <i>use case</i> .


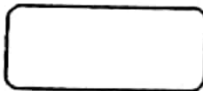

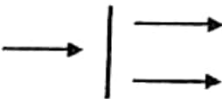
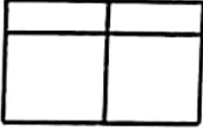

## 2. Simbol Activity Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.



## 3. Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari form.




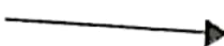
### 2. Simbol *Activity Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Initial</i>	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2		<i>Activity</i>	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3		<i>Decision</i>	Asosiasi percabangan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
4		<i>Join</i>	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas lebih dari satu.
5		<i>Partition</i>	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
6		<i>Final</i>	Status akhir yang dilakukan sistem.

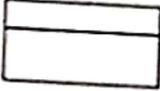

### 3. Simbol *Sequence Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Aktor	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
2		<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambar dari form.



3		<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan table
4		<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
5		<i>A Focus of Control and A Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
6		<i>A Message</i>	Menggambarkan Pengirim Pesan

#### 4. Simbol *Class Diagram*

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Class</i>	Himpunan dari object yang berbagi atribut dan operasi yang sama.
2		<i>Association</i>	Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara <i>class</i> .