

Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Tour & Travel Pekanbaru Berbasis Web Dengan Metode RAD

Agnes Patricia^a, Johan^b

^aInstitut Bisnis Dan Teknologi Pelita Indonesia, agnes.patricia@student.pelitaindonesia.ac.id

^bInstitut Bisnis Dan Teknologi Pelita Indonesia, johan@lecturer.pelitaindonesia.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 5 April 2023

Revisi Akhir: 29 April 2023

Diterbitkan Online: 30 April 2023

KATA KUNCI

Tour dan Travel, Bahasa Pemrograman, Aplikasi Berbasis Web

KORESPONDENSI

E-mail: agnes.patricia@student.pelitaindonesia.ac.id

ABSTRACT

Perkembangan teknologi informasi memiliki peran penting bagi kehidupan manusia dengan adanya teknologi informasi masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi dan melakukan kegiatan sehari-hari dengan bantuan teknologi yang sudah ada. Karena perkembangan teknologi semakin maju, hal ini membuat informasi terkomputerisasi lebih mudah untuk digunakan oleh semua orang. Munculnya jasa tour dan travel pada saat ini membuat masyarakat lebih mudah dalam mendapatkan jasa transportasi, sehingga masyarakat lebih mudah berpergian ke luar daerah. Pada saat ini, masyarakat mencari travel sangat kesusahan karena harus mencari lokasi biro agen, terutama bagi masyarakat awam yang baru mengunjungi kota Pekanbaru. Untuk mengatasi masalah tersebut dibutuhkan pengetahuan bahasa pemrograman berbasis web untuk membangun sebuah sistem aplikasi travel untuk mempermudah masyarakat memesan tiket travel dan membantu agen mendapatkan penumpang kapanpun dan dimanapun. Sistem Informasi Tour dan Travel Pekanbaru Berbasis Website Sebagai sarana komunikasi atau media penghubung antara agen dengan masyarakat, kapanpun dimanapun tanpa ada kendala waktu dan tempat. Mempermudah masyarakat dalam memesan travel dan membantu masyarakat untuk mengetahui informasi harga, wisata yang dikunjungi, dan layanan lain yang di sediakan biro tanpa dibatasi jarak, waktu dan ruang.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sangat berdampak besar pada semua aspek kehidupan manusia, tidak hanya dalam bidang pendidikan, ekonomi, dan pekerjaan tetapi juga dalam organisasi lain terutama di bidang jasa. Jasa adalah suatu kegiatan ataupun tindakan yang tidak berwujud, tidak bisa diraba, namun bisa diidentifikasi, direncanakan dan dilakukan untuk memenuhi suatu permintaan dan juga kepuasan pelanggan. Bisnis jasa di bidang transportasi sudah mulai berkembang dengan munculnya perusahaan baru di bidang travel kendaraan antar kota.

Tour & Travel merupakan suatu usaha berbentuk jasa untuk membantu seseorang atau suatu pihak dalam melakukan perjalanan ke luar kota. Jasa Travel adalah suatu permasalahan yang sering dijumpai, terutama bagi orang yang merantau dari luar daerah yang ingin melakukan perjalanan ke suatu daerah lain khususnya di kota Pekanbaru. Pada saat ini, masih banyak orang yang sangat kesusahan untuk mencari travel. Masyarakat awam saat berpergian ke suatu daerah terutama ke daerah yang baru dikunjungi pasti belum mengenal daerah di sekitarnya. Karena itu perlu juga dibuat saran rekomendasi tempat kuliner dan oleh-oleh khas dari kota yang ingin dikunjungi. Oleh karena itu, perlu dirancang sebuah aplikasi berbasis web untuk mempermudah masyarakat berpergian keluar kota serta lokasi tempat

rekomendasi kuliner dan oleh-oleh khas kota yang ingin dikunjungi, terutama bagi masyarakat awam yang merantau.

Rapid Application Development (RAD) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan *feedback* serta kecepatan, sepanjang siklus pengembangan dan pengujian berlangsung. Penelitian ini didukung dengan metode *Rapid Application Development (RAD)* yang memiliki kelebihan pada proses pembuatan sistemnya yang terbilang cepat tetapi juga memiliki hasil yang cukup baik [1].

Metode *Rapid Application Development (RAD)* sudah terbukti digunakan oleh beberapa penelitian dan sudah terbukti uji akurasi, yaitu pada Sistem Pelayanan Kesehatan Lansia Berbasis Web di Posyandu Lansia dimana sistem ini dapat mendaftar *online* dan mendapat kartu berobat yang berisi informasi tanggal, waktu, dan nomor antri sehingga dapat mengurangi waktu tunggu dan antrian di Posyandu [2], Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Metode RAD dimana sistem ini dapat digunakan untuk mempermudah perusahaan dalam melakukan promosi dan pengelolaan data pemesanan serta pembayaran, dan mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dan pembayaran [3], dan Implementasi Metode *Rapid Application Development (RAD)* dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan pada SMPN 22 Padang dimana sistem ini dapat digunakan untuk memudahkan petugas perpustakaan dalam melakukan proses tambah peminjaman maupun pengembalian

buku menjadi lebih efisien, cepat serta mengurangi biaya pengelolaan dari datanya [4]. Berdasarkan kelebihan, maka penelitian ini juga memakai Metode *Rapid Application Development (RAD)* dengan tujuan diharapkan mampu untuk membantu masyarakat dalam pemesanan travel secara *online*, tempat kuliner serta oleh-oleh khas kota tujuan saat berpergian ke luar kota.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Konsep Dasar Sistem

Secara sederhana suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain, dan terpadu.

1. Pengertian Sistem

Menurut (Mulyadi, 2016), sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat berhubungan satu dengan lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu [5].

Menurut (Fathansyah, 2012 : 11) Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu [6].

Dari beberapa pernyataan diatas, pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari unsur atau komponen yang saling berhubungan erat untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Sutarman dalam bukunya pengantar teknologi informasi menyebutkan: "Satuan komponen yang saling berhubungan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi). Sistem informasi memproses *input* dan menghasilkan *output* yang dikirim kepada pengguna atau sistem yang lainnya". [7]

sistem informasi adalah sejumlah komponen (manusia, komputer, dan teknologi informasi, dan prosedur kerja), ada sesuatu proses (data menjadi suatu informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan.[8]

Dari beberapa pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah suatu komponen yang saling berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

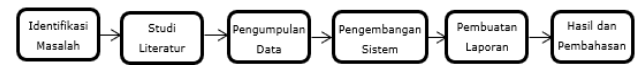
2. Rapid Application Development

Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan software yang diciptakan untuk menekan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain serta mengimplementasikan sistem informasi sehingga dihasilkan siklus pengembangan yang sangat pendek (-+ 60 sampai 90 hari). Metode ini menekankan pada proses pembuatan aplikasi berdasarkan pembuatan *prototype*, iterasi, dan *feedback* yang berulang-ulang.

3. METODOLOGI

1. Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian merupakan suatu bentuk kerangka kerja yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Adapun kerangka penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 1. Kerangka Penelitian

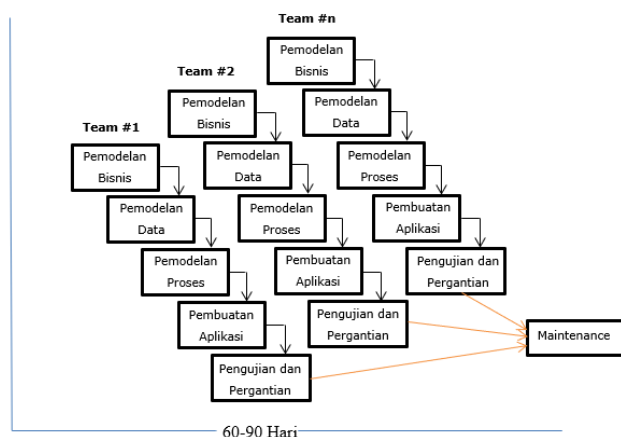
Dari gambar 3.1 kerangka penelitian, dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. **Identifikasi Masalah**
Pada tahapan pertama yaitu identifikasi masalah merupakan proses tahapan yang paling penting dan bertujuan untuk menguraikan serta menganalisa masalah yang nantinya akan menentukan kualitas dari penelitian.
2. **Studi Literatur**
Pada tahapan kedua yaitu studi literatur adalah memahami serta mempelajari teori yang masih relevan dan berhubungan terakut masalah yang akan nantinya diselesaikan. Teori yang relevan untuk memecahkan masalah tersebut kebanyakan berada di internet dan berbagai sumber lain seperti buku, jurnal atau *internet*. Studi literatur dilakukan untuk mendapatkan pemahaman untuk pemecahan masalah yang nantinya akan diselesaikan.
3. **Pengumpulan Data**
Pada tahapan ketiga yaitu mengumpulkan data adalah tahapan mendapatkan data yang nantinya data tersebut akan diperlukan dalam melakukan penelitian. Metode yang digunakan dapat berupa pengamatan secara langsung kepada sistem atau melalui beberapa metode observasi lainnya.
4. **Pengembangan Sistem**
Pada tahapan keempat adalah pengembangan perangkat lunak berbasis metode, metode yang digunakan adalah *Rapid Application Development*. Metode tersebut memiliki beberapa fase yaitu melakukan perencanaan kebutuhan, mendesain sistem, melakukan konstruksi serta implementasi.
5. **Pembuatan Laporan**
Pada tahapan kelima yaitu membuat laporan berbasis *research* yang berdasarkan dari penelitian yang telah dilakukan secara sistematis. Laporan berisi hasil *statistic* analisis pencarian travel tujuan terbanyak yang telah dikumpulkan.
6. **Hasil dan Pembahasan**
Tahapan terakhir peneliti mendapatkan hasil dan pembahasan dari kegiatan yang sudah dianalisis pada tahap sebelumnya. Tahapan ini merupakan tahapan terakhir yang berada kerangka kerja penelitian.

2. Metode Penelitian

1. Metode Rapid Application Development (RAD)

RAD merupakan model pengembangan *system* adaptasi dari model *waterfall* yang bersifat incremental atau berkembang sedikit demi sedikit namun teratur dalam jangka waktu pengerjaan cukup pendek [9]. Di sisi lain seorang pengembang perangkat lunak harus menspesifikasikan sebuah kebutuhan secara detail dari segi teknis dimana pelanggan sering kurang mengerti mengenai hal teknis ini. Model RAD (*Rapid Application Development*) dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak. Ilustrasi Model RAD ditunjukkan oleh Gambar 3.2.



Gambar 2. Ilustrasi Model RAD

Berikut detail tahap RAD, yaitu :

1. **Pemodelan Bisnis**
Merupakan tahap memodelkan fungsi bisnis untuk mengetahui apa saja informasi yang terjadi dalam sebuah proses dalam hal ini adalah proses bisnis, siapa yang membuat, bagaimana alur proses dan apa saja yang harus dibuat. Pada tahapan pemodelan bisnis ini dilakukannya wawancara untuk menggali informasi mengenai travel yang berada di kota Pekanbaru.
2. **Pemodelan Data**
Informasi yang sebagian dari fase pemodelan data disaring ke dalam serangkaian objek data yang dibutuhkan untuk menopang bisnis travel tersebut.
3. **Pemodelan Proses**
Pembangunan sistem travel ini dibutuhkan tahapan pemodelan proses yang merupakan tahapan implementasi sebuah fungsi bisnis yang telah didefinisikan sesuai dengan data. Pada tahapan ini juga merupakan tahapan perancangan suatu sistem dengan mekanisme yang efektif serta mudah dimengerti.
4. **Pembuatan Aplikasi**
Tahapan berikutnya dalam pembangunan sistem ini merupakan tahapan pembuatan aplikasi yang juga mengimplementasikan program sesuai dengan pemodelan proses dan data. Pada tahapan ini diimplementasikan pemodelan data dan pemodelan proses dalam bentuk bahasa pemrograman yang menghasilkan sistem berbasis web. Pada sistem ini

menggunakan bahasa pemrograman *php* serta *Mysql* sebagai penyimpanan database.

5. Pengujian dan Pergantian

Tahapan berikutnya merupakan pengujian terhadap komponen yang sudah dibuat. Setelah sistem tersebut dilakukan pengujian dapat melanjutkan pengembangan komponen selanjutnya. Pada tahapan ini, dilakukannya pengujian pada sistem yang dibangun, pada tahapan ini dapat melakukan penambahan atau pengurangan apabila terdapat revisi pada sistem yang telah dibangun.

6. Maintenance

Maintenance adalah suatu kegiatan untuk memelihara dan menjaga fasilitas yang ada serta memperbaiki, melakukan penyesuaian, atau penggantian yang diperlukan untuk mendapatkan suatu kondisi operasi produksi agar sesuai dengan perencanaan yang ada. Beberapa tim yang mengerjakan untuk mencari hasil yang terbaik akan dipublikasikan di *maintenance*.

3. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. **Wawancara**
Penulis melakukan wawancara terhadap beberapa masyarakat sekitar terutama mahasiswa perantauan yang kesulitan mencari travel untuk berpergian ke luar kota.
2. **Studi Pustaka**
Selain melakukan kegiatan wawancara dan pengamatan penulis juga melakukan studi kepustakaan melalui referensi-referensi yang ada di perpustakaan, *internet* atau di tempat lain.

4. Teknik Pengujian

Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya. Salah satu jenis pengujian *Blackbox Testing* adalah dengan menggunakan teknik *Equivalence Partitioning* (EP) yang penulis gunakan untuk menguji masukan serta membagi masukan kedalam kelompok-kelompok berdasarkan fungsinya. Sehingga didapatkan sebuah *test case* yang akurat.

4. ANALISA DAN HASIL

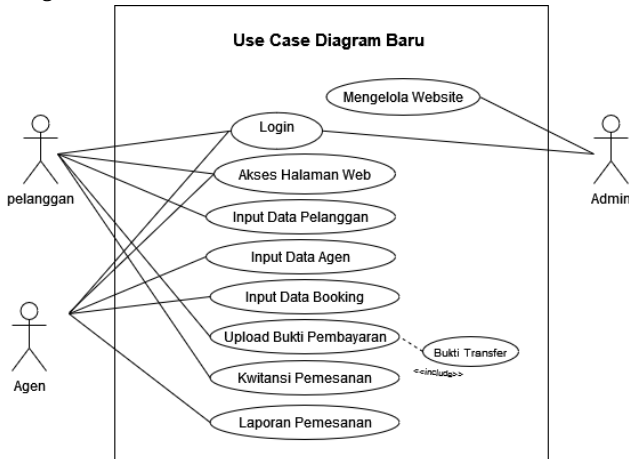
1. Analisis Perancangan Sistem Informasi

Analisis Sistem adalah penguraian suatu sistem informasi yang sudah utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan tujuan dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi berbagai macam permasalahan maupun hambatan yang terjadi pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan perbaikan atau pengembangan. Penelitian ini diawali dengan melakukan analisa terhadap sistem pada lingkungan terdekat sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Rapid Application Development*, maka untuk melakukan pembuatan sistem diperlukannya mendapatkan informasi agen Travel di sekitar Pekanbaru dengan bertujuan memahami dasar dari sistem yang

akan dibuat dan mengetahui ruang lingkup, fungsi dan kemampuan kinerja yang ingin dihasilkan sistem.

Adapun di dalam sistem juga terdapat rekomendasi kuliner dan oleh-oleh khas yang ada di beberapa kota tujuan travel. Di dalam penelitian ini juga melakukan analisa di beberapa daerah serta mencari informasi tempat kuliner dan oleh-oleh khas daerah tersebut dengan bertujuan mendapatkan informasi lokasi serta usaha yang dipasarkan.

Adapun perancangan yang dipakai yaitu perancangan sistem lama dan perancangan sistem baru. Perancangan sistem lama seperti Use Case Diagram Lama dan Object Diagram, sedangkan perancangan sistem baru yang dipakai yaitu Use Case Diagram Baru, Activity Diagram, Class Diagram dan Sequence Diagram.



Gambar 3. Usecase Diagram Baru

Pada gambar 4.1 use case diagram baru Tour & Travel ini adalah dimana fungsi admin dapat mengakses seluruh web, Pelanggan dapat mengakses menu login, halaman, input data pelanggan dan melakukan transaksi, sedangkan agen dapat mengakses menu login, halaman, input data agen, dan input data pemesanan.

2. Analisis Keperluan Sistem

1. Analisis Perangkat Keras (Hardware)

Perangkat keras minimum yang digunakan untuk membangun Sistem Informasi Tour & Travel ini adalah :

- Prosesor berkecepatan 1.8 Ghz
- RAM 4 GB
- Keyboard & Mouse
- Monitor 14

2. Analisis Perangkat Lunak (Software)

Untuk mendukung dalam penyimpanan informasi, dibutuhkan suatu fasilitas yang memadai, yaitu berupa perangkat lunak (software) yang dirancang untuk memudahkan dalam menjalankan sistem nantinya. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Microsoft Windows 11
- Microsoft Visual Studio Code 1.74.3
- XAMPP v3.2.4

3. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap penerapan sistem yang sudah didesain atau dirancang, sehingga sistem yang telah dibuat dapat dioperasikan dan digunakan oleh user. Berikut adalah penjabaran tampilan aplikasi Travel berbasis web yang dibuat:

1. Form Tampilan Home

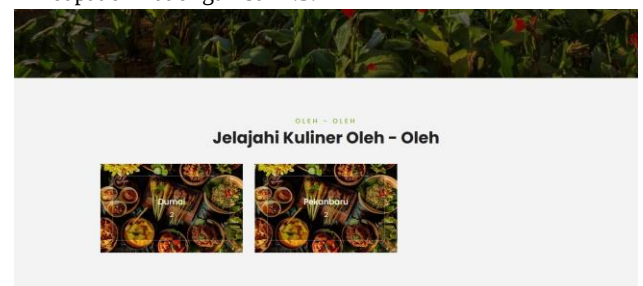
Form home merupakan tampilan halaman pertama web travel yang akan dibuat yaitu berisi informasi login akun, daerah kuliner, dan travel sesuai agen dan tujuan keberangkatannya. Gambar tampilan home dapat dilihat di gambar 4.2.



Gambar 4. Form Tampilan Home

2. Form Tampilan Kuliner Berdasarkan Daerah

Form kuliner berdasarkan daerah merupakan tampilan halaman kuliner yang dikelompokkan berdasarkan lokasi daerah kota toko oleh-oleh khas. Gambar tampilan kuliner dapat dilihat di gambar 4.3.



Gambar 5. Form Tampilan Kuliner Berdasarkan Daerah

3. Form Tampilan Travel

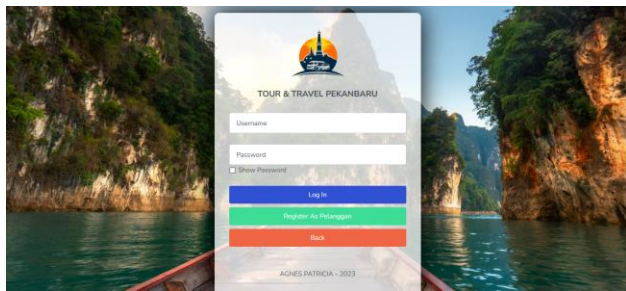
Form tampilan travel merupakan tampilan yang berisi informasi travel yang ingin digunakan seperti tujuan perjalanan, jam keberangkatan, nama agen, serta harga pemesanan. Gambar tampilan travel dapat dilihat di gambar 4.4.



Gambar 6. Form Tampilan Travel

4. Form Tampilan Login

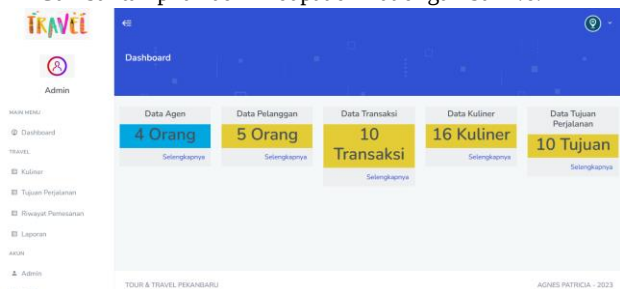
Form tampilan login merupakan tampilan yang berisi menu login user. Di tampilan login, jika pelanggan belum memiliki akun maka mereka bisa mendaftarkan akun untuk bisa mengakses aplikasi lebih lengkap. Gambar tampilan login dapat dilihat di gambar 4.5.



Gambar 7. Form Tampilan Login

5. Form Tampilan Admin

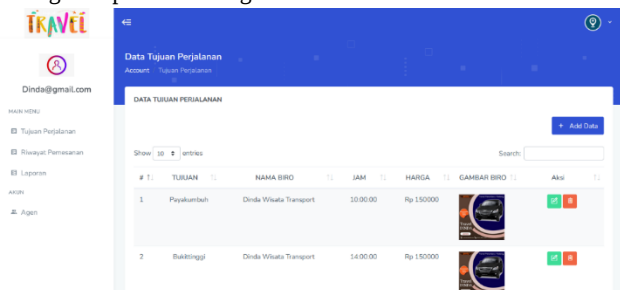
Form tampilan admin merupakan tampilan yang berisi menu yang bisa diakses oleh admin. Di akun admin bisa mengakses semua menu yang berisi menu *dashboard*, kuliner, Pemesanan, transaksi, laporan, admin, agen dan pelanggan. Gambar tampilan admin dapat dilihat di gambar 4.6.



Gambar 8. Form Tampilan Admin

6. Form Tampilan Agen

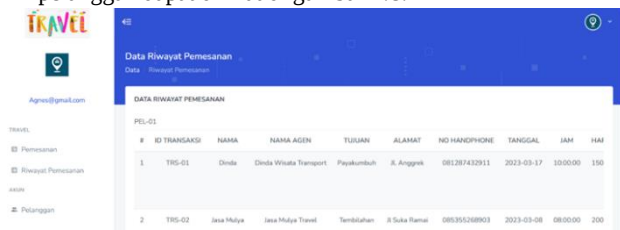
Form tampilan agen merupakan tampilan yang berisi informasi data agen seperti tujuan perjalanan, riwayat pemesanan, laporan dan data agen. Gambar tampilan login agen dapat dilihat di gambar 4.7.



Gambar 9. Form Tampilan Agen

7. Form Tampilan Pelanggan

Form tampilan data pelanggan merupakan tampilan yang berisi informasi data pelanggan seperti pemesanan, riwayat pemesanan dan data pelanggan. Gambar tampilan login pelanggan dapat dilihat di gambar 4.8.



Gambar 10. Form Tampilan Pelanggan

8. Tampilan Kwitansi Pembayaran Pelanggan
- Kwitansi pembayaran pelanggan berisi informasi tujuan, nama pelanggan, nama agen, tanggal pemesanan, jumlah orang, harga dan total bayar. Gambar tampilan kwitansi pembayaran pelanggan dapat dilihat di gambar 4.9.

Pekanbaru Tour & Travel
KWITANSI PEMBAYARAN
Data Transaksi

Tanggal Ditetak: 26-03-2023

Tujuan	Pelanggan	Agan	Tanggal	Jumlah Orang	Harga	Total Bayar
Dumai	Agnes	CV Mutara	2023-03-27	2	140000	280000

Gambar 11. Kwitansi Pembayaran Pelanggan

9. Tampilan Laporan Agen

Laporan agen berisi informasi transaksi selama sebulan dari agen tersebut. Informasi yang dibuat yaitu tujuan, nama pelanggan, nama agen, tanggal, jumlah orang, harga dan total bayar. Gambar tampilan laporan agen dapat dilihat di gambar 4.10.

Pekanbaru Tour & Travel
LAPORAN BULANAN
Data Transaksi

Tanggal Ditetak: 08-03-2023

Tujuan	Pelanggan	Agan	Tanggal	Jumlah Orang	Harga	Total Bayar
Payakumbuh	Agnes	Dinda Wisata Transport	2023-03-17	3	150000	450000
Payakumbuh	Rani	Dinda Wisata Transport	2023-03-11	4	150000	600000
Total						1050000

Gambar 12. Laporan Agen

10. Tampilan Laporan Admin

Laporan agen berisi informasi transaksi selama sebulan dari seluruh agen. Informasi yang dibuat yaitu tujuan, nama pelanggan, nama agen, tanggal, jumlah orang, harga dan total bayar. Gambar tampilan laporan admin dapat dilihat di gambar 4.11.

Pekanbaru Tour & Travel
LAPORAN BULANAN
Data Transaksi

Tanggal Ditetak: 08-03-2023

Tujuan	Pelanggan	Agan	Tanggal	Jumlah Orang	Harga	Total Bayar
Payakumbuh	Agnes	Dinda Wisata Transport	2023-03-17	3	150000	450000
Tembilahan	Agnes	Jasa Mulya Travel	2023-03-08	4	200000	800000
Tembilahan	Cia	Jasa Mulya Travel	2023-03-14	1	200000	200000
Rantau Prapat	Cia	CV KJS	2023-03-10	3	250000	750000
Panghalan Kencana	Rani	Jasa Mulya Travel	2023-03-04	2	110000	220000
Payakumbuh	Rani	Dinda Wisata Transport	2023-03-11	4	150000	600000
Rantau Prapat	Kenny	CV KJS	2023-03-18	2	250000	500000
Kandi	Kenny	TPOC Travel	2023-03-06	4	110000	440000
Dumai	Lily	TPOC Travel	2023-03-24	6	140000	840000
Kiaraan	Lily	CV KJS	2023-03-05	1	300000	300000
Total						5100000

Gambar 13. Laporan Admin

5. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan pada hasil penelitian dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan analisis perancangan sistem informasi, perancangan antarmuka, analisis keperluan sistem, implementasi sistem, dan pengujian sistem pada aplikasi Tour & Travel Pekanbaru maka kesimpulan yang bisa di dapat adalah :

1. Dengan membangun aplikasi Tour & Travel berbasis *web* dapat mempermudah masyarakat untuk mencari travel di pekanbaru serta mempermudah untuk mencari kuliner khas yang berada di sekitar kota tujuan.
2. Aplikasi Tour & Travel ini juga dapat membantu para jasa biro perjalanan untuk mencari penumpang, sehingga dapat memperlancar usaha mereka.
3. Dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi aplikasi Tour & Travel ini dapat diakses setiap saat untuk mendapatkan informasi travel serta kuliner khas dimanapun pengguna aplikasi ini berada karena memanfaatkan teknologi *internet* dan *smartphone*.

2. Saran

Aplikasi Tour & Travel Pekanbaru Berbasis *Web* ini masih belum sempurna maka dari itu perlunya ada pengembangan sesuai dengan kemajuan teknologi yang akan datang. Adapun saran yang disampaikan oleh penulis agar dilakukan penyempurnaan di antaranya sebagai berikut :

1. Aplikasi ini masih berbasis *web*, harapan kedepannya aplikasi Tour & Travel Pekanbaru dapat dikembangkan kedalam bentuk *Android* dan *IOS* yang dapat di akses dari *playstore* maupun *App Store*.
2. Diharapkan untuk pengembangan aplikasi selanjutnya dapat menambah fitur *back-up* data yang terjadi sesuatu seperti di *hack* oleh orang lain atau sesuatu tidak terduga masih mempunyai *back-up* data.
3. Diharapkan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Tour & Travel dapat dikembangkan lagi oleh peneliti selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Hariyanto *et al.*, "Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan," *Jupiter*, vol. 13, no. 1, pp. 110–117, 2021.
- [2] I. C. T. Hilyah Magdalena, Hadi Santoso, "Sistem Pelayanan Kesehatan Lansia Berbasis Web di Posyandu Lansia," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 21, no. 1, pp. 18–26, 2022.
- [3] K. Rizal, Y. Alkhalifi, F. W. Fibriany, and Z. Rachmawaty, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Menggunakan Metode RAD," *Tek. Komput. AMIK BSI*, vol. 8, no. 1, 2022, doi: 10.31294/jtk.v4i2.
- [4] M. Fanesyah, S. Rahmawati, and A. Harkamsyah, "IMPLEMENTASI METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN PADA SMPN 22 PADANG," *JUISIK*, vol. 2, no. 2, 2022.
- [5] V. Afifah and D. Setyantoro, "Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga dalam Proses Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web," *J. IKRA-ITH Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 108–117, 2021.
- [6] D. Widiyanto, "Perancangan Sistem Informasi

Manajemen Inventori Berbasis Web (Studi Kasus: SMK YPT Purworejo)," *J. Ekon. Dan Tek. Inform.*, vol. 10, no. 1, pp. 24–31, 2022.

- [7] M. Siddik and S. Samsir, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pos (Point of Sale) Untuk Kasir Menggunakan Konsep Bahasa Pemrograman Orientasi Objek," *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.)*, vol. 4, no. 1, pp. 43–48, 2020.
- [8] M. R. Saputra and S. Ramadhani, "Sistem informasi bantuan dana hibah operasional rumah ibadah kabupaten bengkalis," *J. Teknol. dan Inf. Bisnis*, vol. 3, no. 1, p. 148, 2021.
- [9] G. B. A. L.-A. BSI, "Metode Rapid Application Development (RAD) Pada Perancangan Website Inventory PT. Sarana Abadi Makmur Bersama (SAMB) Jakarta," *Evolusi J. Sains Dan Manaj.*, vol. 6, no. 2, 2018.