

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Rancang Bangun

Rancang bangun adalah suatu proses perencanaan, pembuatan, dan pengembangan sebuah sistem, alat, atau aplikasi yang dilakukan secara terstruktur untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna (Pressman, 2005). Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi ataupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tertentu, atau menganalisis untuk menciptakan suatu sistem atau memperbaiki sistem yang sudah ada (Maulani & Nursolihah, 2022). Dalam bidang teknologi informasi, rancang bangun biasanya mencakup tahap analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, hingga pengujian sistem.

Selain itu, rancang bangun juga dapat diartikan sebagai kegiatan menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk desain yang kemudian diwujudkan menjadi sebuah sistem yang dapat digunakan secara nyata. Dalam hal ini, sistem didefinisikan sebagai kumpulan komponen yang saling terhubung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu, di mana struktur sistem mencakup elemen-elemen dasar pembentuknya, sedangkan proses menjelaskan cara kerja elemen-elemen tersebut dalam mencapai tujuan (Fauzi & Arfan, 2026). Proses ini bertujuan untuk menciptakan solusi yang efektif, efisien, dan mampu menyelesaikan permasalahan sesuai tujuan yang telah ditentukan.

2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem di mana manusia dan mesin menggunakan sumber daya seperti informasi dan teknologi untuk bekerja dan menghasilkan suatu produk yang spesifik (Rainer & Prince, 2021; 65). Sistem Informasi adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi (O'brien & Marakas, 2009: 14). Selain itu, hasil penelitian milik (Nafisah & Handayani Ujianti, 2025) sistem informasi merupakan sekumpulan elemen atau komponen yang saling berhubungan dan bekerja sama secara terorganisir untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Sejalan dengan penelitian (Swastika et al., 2022) yang menyatakan sebagai komponen yang saling terhubung untuk mencapai tujuan, biasanya terdiri dari subsistem pendukung yang saling berinteraksi membentuk satu kesatuan utuh. Dalam bidang teknologi informasi, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan pengguna yang saling terintegrasi untuk mengolah data menjadi informasi yang berguna melalui tahapan input, proses, dan output secara terstruktur.

Dengan demikian, sistem juga merupakan jaringan kerja dari berbagai prosedur yang saling berkaitan, sehingga proses kerja dapat berjalan secara lebih efektif, efisien, dan terarah dalam menyelesaikan permasalahan sesuai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap prosedur dalam

sistem dirancang untuk saling mendukung satu sama lain, sehingga tidak terjadi tumpang tindih dalam pelaksanaannya.

3. Wisata dan Paket Wisata

Wisata pada hakikatnya adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang menuju suatu tempat tertentu di luar lingkungan tempat tinggal asalnya (Ramadhona et al., 2024). Kegiatan ini umumnya dilakukan dalam jangka waktu sementara dengan tujuan utama untuk bersantai, mencari hiburan, melepaskan penat dari rutinitas sehari-hari, maupun sekadar mendapatkan pengalaman dan wawasan baru (Faustyna et al., 2021). Dalam cakupan yang lebih luas, pariwisata tidak hanya terbatas pada aktivitas perjalanannya saja, melainkan juga melibatkan berbagai elemen pendukung penting seperti penyediaan transportasi, akomodasi, serta atraksi destinasi yang menjadi daya tarik utama bagi para pengunjung (Liu et al., 2025).

Untuk memudahkan masyarakat dalam melaksanakan kegiatan tersebut, agen perjalanan biasanya mengemas berbagai elemen pendukung wisata tadi ke dalam sebuah kesatuan layanan yang dikenal sebagai paket wisata (Gunadharma et al., 2026). Paket wisata dirancang sebagai solusi praktis yang menggabungkan beberapa fasilitas sekaligus seperti armada kendaraan, penginapan, jadwal aktivitas, hingga tiket masuk destinasi—dalam satu penawaran harga yang terpadu (Ardiansyah et al., 2025). Melalui penyediaan paket terencana ini, calon wisatawan tidak perlu lagi repot mengatur setiap rincian perjalanan secara terpisah, sehingga mereka dapat

menikmati pengalaman liburan yang jauh lebih terorganisir, efisien, dan nyaman.

4. Website

Website adalah kumpulan halaman web yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait. Web terdiri dari *page* atau halaman, dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage*. *Homepage* berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah *homepage* (*child page*) berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam web (Agung, 2000: 30). Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dapat diakses seseorang melalui web browser ketika tersambung dengan jaringan internet (Prakisya & Budianto, 2025). Sehingga *website* atau situs web merupakan sekumpulan halaman digital yang saling terhubung dan terpusat pada sebuah domain di dalam jaringan internet. Selain itu, halaman-halaman website memuat berbagai informasi berupa teks, gambar, hingga media interaktif yang dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja melalui aplikasi peramban (*browser*), dengan syarat adanya koneksi internet dan alamat URL (*Uniform Resource Locator*) sebagai penunjuk lokasi halaman yang dituju.

Seiring pesatnya kemajuan teknologi, fungsi dasar website telah bertransformasi menjadi sebuah platform yang dinamis dan interaktif. Aplikasi web tidak lagi terbatas sebagai pemberi informasi satu arah yang statis, melainkan sudah mampu menyajikan konten secara dinamis melalui koneksi terhadap *database* (Kadir, 2003:77). Hal ini dimungkinkan karena

website modern dibangun menggunakan pemrograman berbasis *server-side*, sehingga dapat menyediakan berbagai fitur interaktif seperti pengelolaan akun pengguna, formulir, hingga transaksi daring (Nurul Laily, 2022). Dengan fondasi inilah sebuah website mampu menjalankan fitur-fitur kompleks secara mandiri, mulai dari penyimpanan data pengguna dan pengelolaan katalog layanan, hingga pemrosesan algoritma sistem rekomendasi secara *real-time* guna menghadirkan pengalaman berselancar yang lebih personal bagi setiap penggunanya.

5. PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP adalah singkatan dari PHP: *Hypertext Preprocessor*. PHP digunakan sebagai bahasa scripting sisi server dalam pengembangan web dan tertanam dalam dokumen HTML. PHP memungkinkan web dinamis, membuat pemeliharaan situs web lebih mudah dan lebih efisien (Nugroho, 2011). Ditulis dalam C, PHP unggul dibandingkan bahasa scripting serupa karena berfokus pada pembuatan skrip sisi server yang mampu melakukan semua fungsi CGI mulai dari mengumpulkan data formulir, menghasilkan konten dinamis, hingga mengirim dan menerima cookie bahkan melampaui CGI karena tidak terbatas pada keluaran HTML saja. PHP juga dapat memproses gambar, file PDF, dan film Flash. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya (Restiana, 2024).

PHP berperan sebagai penghubung utama dalam sistem informasi agen perjalanan, mulai dari memproses interaksi pengguna, menjalankan logika algoritma rekomendasi, hingga mengelola komunikasi dengan basis data paket wisata (Nova, 2024). Dengan demikian, PHP merupakan

komponen inti yang memungkinkan antarmuka pengguna berinteraksi secara dinamis dengan sistem penyimpanan data secara lancar dan efisien (Solichin, 2016).

6. Framework

Framework atau kerangka kerja merupakan sebuah struktur fundamental yang berisi kumpulan pustaka program, aturan dasar, dan fungsi-fungsi bawaan yang disediakan untuk membantu pengembang dalam membangun aplikasi (Johnson & Foote, 2001: 22). Melalui kerangka kerja, pengembang tidak perlu lagi menulis barisan kode dari nol untuk fungsi-fungsi umum yang sering dipakai, seperti pengaturan manajemen sesi pengguna atau koneksi ke basis data. Konsep ini pada akhirnya membuat proses penulisan kode program menjadi jauh lebih terstruktur, rapi, dan cepat selesai (Gamma, 1995: 315).

Penerapan kerangka kerja dalam perancangan website rekomendasi ini tentu memberikan banyak keuntungan strategis, terutama dalam hal menjaga stabilitas dan keamanan sistem (Kapil & Agrawal, 2026). Pendekatan arsitektur yang disediakan oleh kerangka kerja memaksa penulisan logika program menjadi lebih tertata sehingga sangat mudah dilacak dan diperbaiki apabila terjadi *error* di kemudian hari. Selain itu, lapisan keamanan yang sudah tertanam di dalamnya sangat membantu melindungi data sensitif pelanggan dari berbagai potensi ancaman kejahatan siber (Yudhanto & Prasetyo, 2018: 90).

7. Laravel

Laravel adalah framework PHP yang populer berkat sintaksnya yang bersih dan mudah dipahami, serta mengadopsi arsitektur MVC yang memisahkan data, logika sistem, dan tampilan antarmuka. Pemisahan ini menjadikan Laravel andal untuk membangun aplikasi web kompleks karena setiap komponen dapat dikembangkan secara independent (Stauffer, 2019: 67). Selain arsitektur MVC, Laravel juga dilengkapi dengan Artisan Command Line Interface yang mempercepat tugas-tugas rutin seperti pembuatan migrasi basis data, pembuatan model, dan pengujian aplikasi, sehingga pengembang tidak perlu menuliskan perintah repetitif secara manual. Dukungan ekosistem yang luas serta dokumentasi resmi yang lengkap turut memudahkan pengembang, baik pemula maupun berpengalaman, untuk memahami dan mengoptimalkan fitur-fitur Laravel dalam proyek yang mereka kerjakan (E. I. Fried Sinlae et al., 2024). Kombinasi kemudahan penggunaan, struktur kode yang rapi, serta ekosistem yang aktif inilah yang menjadikan Laravel sebagai salah satu framework PHP paling banyak diadopsi dalam pengembangan aplikasi web modern saat ini.

Penggunaan Laravel pada sistem rekomendasi paket wisata dinilai tepat karena mempercepat pengembangan melalui fitur unggulannya seperti dynamic routing dan Eloquent ORM. Kedua fitur ini memperlancar pemanggilan data paket wisata sekaligus pencocokan algoritma rekomendasi, sehingga menghasilkan website travel yang fungsional, cepat, dan responsif bagi pelanggan (Christi et al., 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemilihan Laravel sebagai framework pengembangan sistem rekomendasi paket

wisata bukan hanya soal kepopuleran, melainkan didasari oleh keunggulan teknis yang relevan dengan kebutuhan sistem: arsitektur MVC yang terstruktur, kemudahan pengelolaan data melalui Eloquent ORM, serta ekosistem yang matang untuk mendukung pengembangan cepat. Kombinasi kelebihan ini memungkinkan tim pengembang untuk lebih berfokus pada penyempurnaan algoritma rekomendasi dan pengalaman pengguna, dibandingkan harus menghabiskan waktu pada persoalan teknis dasar (Anggraeni & Susetyo, 2025). Dengan demikian, laravel menjadi pilihan yang strategis untuk menghasilkan sistem informasi agen perjalanan yang tidak hanya fungsional, tetapi juga scalable dan mudah dipelihara di masa mendatang.

8. Basis Data

Basis data adalah kumpulan informasi yang tersimpan secara sistematis di dalam komputer sehingga dapat dikelola, diakses, dan diperbarui dengan mudah (Foster & Godbole, 2022: 20). Layaknya lemari arsip digital, basis data mengorganisir berbagai jenis data dalam tabel-tabel terstruktur, sekaligus menggantikan pencatatan manual yang lambat dan rentan terhadap kerusakan informasi. Secara teknis, sistem manajemen basis data modern dirancang untuk menjaga keutuhan data, mencegah duplikasi, mengamankan informasi sensitif, serta mampu melayani permintaan pencarian yang kompleks dari banyak pengguna secara bersamaan tanpa penurunan performa (I. M. Fried Sinlae et al., 2024).

Perancangan website travel Majapraya Rent, basis data berperan sebagai pusat kendali seluruh informasi operasional mulai dari detail paket wisata, daftar harga, ketersediaan armada, hingga profil pelanggan dan riwayat pemesanan. Struktur data yang valid dan terorganisir ini menjadi fondasi utama algoritma rekomendasi, karena sistem hanya dapat menghasilkan saran wisata yang akurat apabila seluruh sumber datanya saling berelasi dengan baik.

9. MYSQL

MySQL merupakan sistem manajemen basis data relasional (*Relational Database Management System/RDBMS*) berbasis sumber terbuka yang paling banyak digunakan oleh para pengembang di seluruh dunia (Rochkind, 2013: 23). Sistem ini beroperasi menggunakan instruksi SQL (*Structured Query Language*) sebagai bahasa standar untuk mengelola, menambah, membaca, hingga menghapus data. Daya tarik utama MySQL terletak pada kemampuannya menangani lalu lintas data bervolume besar dengan performa yang tetap cepat, stabil, dan aman dari sisi pengelolaan akses pengguna (Riska, 2025).

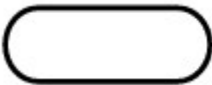
Pemilihan MySQL sebagai sistem pengelola basis data pada website rekomendasi ini didasarkan pada kompatibilitasnya yang tinggi dengan framework Laravel dan bahasa pemrograman PHP. Kecocokan ini bukan sekadar teknis, melainkan juga fungsional—MySQL terbukti efisien dalam memetakan struktur data yang saling berhubungan, seperti mengaitkan identitas pelanggan dengan paket wisata yang relevan dengan minat mereka

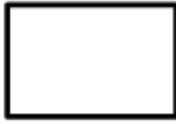
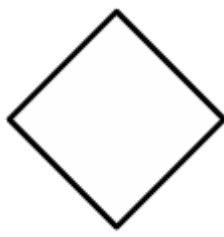
(Nurdin et al., 2025). Kolaborasi teknologi ini memungkinkan proses pencarian dan pencocokan data berjalan ringan, sehingga halaman website tetap responsif meskipun diakses oleh banyak pengguna secara bersamaan.

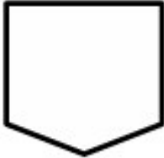
10. Flowchart

Flowchart atau diagram alir adalah representasi visual yang menggunakan simbol-simbol geometris standar untuk menggambarkan urutan langkah dan tahapan pengambilan keputusan dalam suatu program (Rahayudi, 2011). Tujuan utama dari pemodelan ini adalah menyederhanakan alur logika sistem yang rumit agar lebih mudah dipahami dan dievaluasi oleh pengembang sebelum penulisan kode program dimulai (Suryan, 2013). Pada perancangan sistem rekomendasi paket wisata ini, flowchart difungsikan sebagai cetak biru untuk memetakan secara jelas alur interaksi pengguna, proses perhitungan mesin algoritma dalam mencocokkan data preferensi, hingga tahap akhir saat aplikasi menampilkan hasil rekomendasi wisata di layar.

Table 2.1 Simbol - Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Fungsi
	Aliran Data / <i>Flowline</i>	Simbol berbentuk anak panah yang digunakan untuk menunjukkan arah perpindahan data atau informasi dari satu tahapan ke tahapan berikutnya dalam alur proses.
	Terminal / <i>Terminator</i>	Simbol berbentuk oval atau persegi panjang bersudut membulat yang berfungsi sebagai penanda titik awal maupun titik akhir dari suatu alur proses.

Simbol	Nama	Fungsi
	Proses / <i>Process</i>	atau program. Simbol berbentuk persegi panjang yang digunakan untuk merepresentasikan suatu tindakan atau serangkaian instruksi yang dijalankan dalam proses atau program.
	Keputusan / <i>Decision</i>	Simbol berbentuk belah ketupat yang digunakan untuk menandai percabangan dalam alur proses berdasarkan suatu kondisi tertentu. Setiap panah yang keluar dari simbol ini mewakili kemungkinan hasil dari keputusan yang diambil.
	Konektor	Simbol berbentuk lingkaran kecil yang berfungsi sebagai penghubung antara bagian-bagian alur proses yang secara fisik terpisah namun memiliki keterkaitan secara logis dalam satu rangkaian proses.
	<i>Input/Output</i>	Simbol berbentuk jajaran genjang yang digunakan untuk merepresentasikan proses pemasukan data ke dalam sistem (<i>input</i>) maupun keluaran hasil yang dihasilkan dari proses (<i>output</i>).
	<i>Predefined Process</i>	Simbol berbentuk persegi panjang dengan garis vertikal di kedua sisinya, digunakan untuk mengacu pada suatu sub-proses atau rangkaian langkah yang telah didefinisikan dan dirancang sebelumnya secara terpisah.

Simbol	Nama	Fungsi
	Dokumen	Simbol berbentuk persegi panjang dengan bagian bawah bergelombang yang digunakan untuk merepresentasikan dokumen atau berkas informasi yang terlibat dan diproses dalam suatu alur kerja.
	Penggabungan (<i>Merge</i>) dan Pemisahan (<i>Split</i>)	Simbol yang digunakan untuk merepresentasikan proses penggabungan beberapa aliran proses menjadi satu (<i>merge</i>) atau pemecahan satu aliran menjadi beberapa jalur proses yang berbeda (<i>split</i>).
	<i>Off-page Connector</i>	Simbol berbentuk segi lima menyerupai rumah yang berisi huruf atau angka pengenal, digunakan untuk menghubungkan langkah-langkah atau bagian-bagian dari <i>flowchart</i> yang berlanjut ke halaman lain yang berbeda.

Sumber: Khairunisa et al. (2023)

11. UML (*Unified Modeling Language*)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan visual yang menjadi standar utama dalam dunia rekayasa perangkat lunak. Pemodelan ini menggunakan kumpulan diagram grafis untuk merancang, mendokumentasikan, dan menspesifikasikan arsitektur sebuah sistem secara menyeluruh (Booch, 2005). Pendekatan visual ini sangat membantu para pengembang dalam menerjemahkan kebutuhan bisnis yang masih

abstrak menjadi gambaran teknis yang jauh lebih konkret (Binangkit et al., 2023).

Proses pengembangan aplikasi, UML berfungsi sebagai cetak biru komunikasi yang menjembatani ide perancang sistem dengan pihak pemangku kepentingan. Melalui notasi yang sudah terstandarisasi, alur kerja dan interaksi antar komponen di dalam sistem dapat dirancang dengan sangat jelas sebelum penulisan kode benar-benar dimulai. Langkah ini sangat efektif untuk mencegah kesalahan logika dan meminimalisir perombakan program di tengah jalan (Binangkit et al., 2023).

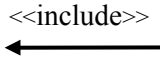
Pada perancangan *website* rekomendasi untuk Travel Majapraya Rent, UML digunakan untuk memetakan seluruh interaksi pengguna dan alur kerja aplikasi secara terstruktur. Pemodelan ini akan menggambarkan secara visual bagaimana pelanggan berinteraksi saat mencari paket wisata, batasan hak akses admin pengelola, hingga tahapan proses mesin algoritma berjalan. Dengan perancangan visual yang presisi ini, *website* yang dibangun dipastikan dapat beroperasi sesuai dengan target operasional perusahaan.

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah pemodelan visual yang menggambarkan gambaran umum interaksi antara aktor (pengguna) dengan sistem (Jacobson & Booch, 2021). Diagram ini tidak menjelaskan bagaimana sistem memproses data secara teknis, melainkan hanya berfokus pada daftar fitur apa saja yang bisa diakses dan dilakukan oleh masing-

masing aktor, seperti hak akses pelanggan maupun admin di dalam *website* travel.

Table 2.2 Simbol *Use Case* Diagram

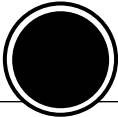
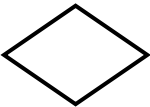
Simbol	Elemen	Keterangan
	Aktor	Merepresentasikan peran yang dimainkan oleh seseorang, sistem eksternal, atau perangkat tertentu ketika berinteraksi dan berkomunikasi dengan <i>use case</i> yang ada dalam sistem.
	<i>Use Case</i>	Menggambarkan abstraksi dari suatu fungsi atau layanan yang disediakan oleh sistem sebagai hasil dari interaksi yang terjadi antara sistem dengan aktor.
	<i>Association</i>	Merepresentasikan hubungan atau jalur komunikasi yang terbentuk antara aktor dengan <i>use case</i> , menunjukkan bahwa aktor tersebut terlibat dalam pelaksanaan <i>use case</i> yang bersangkutan.
	<i>Generalisasi</i>	Menggambarkan hubungan pewarisan antara aktor atau <i>use case</i> , di mana elemen yang lebih khusus (anak) mewarisi karakteristik dan kemampuan dari elemen yang lebih umum (induk).
	<i>Include</i>	Menandakan bahwa suatu <i>use case</i> secara wajib menyertakan dan menjalankan fungsionalitas dari <i>use case</i> lain sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari prosesnya.
	<i>Extend</i>	Menandakan bahwa suatu <i>use case</i> dapat memperluas atau menambahkan fungsionalitas tambahan pada <i>use case</i> lain, namun hanya akan dijalankan apabila kondisi atau syarat tertentu terpenuhi.

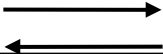
Sumber: Gunawan et al. (2023)

b. *Activity Diagram*

Activity Diagram merupakan pemodelan yang menggambarkan alur kerja atau aktivitas operasional dari sebuah sistem secara berurutan (Shalahuddin & Rosa, 2013). Diagram ini memetakan langkah-langkah spesifik dari sebuah proses, mulai dari titik awal aktivitas, percabangan keputusan yang mungkin terjadi, hingga bagaimana sebuah aktivitas pengguna di dalam *website* tersebut berakhir (Yaowita & Budi, 2024).

Table 2.3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Elemen	Keterangan
	<i>Activity</i>	Menggambarkan sebuah aktivitas atau pekerjaan yang dilakukan dalam alur proses, memperlihatkan bagaimana setiap elemen antarmuka saling berinteraksi dan berkoordinasi satu dengan yang lainnya.
	<i>Action</i>	Menrepresentasikan kondisi atau keadaan sistem pada saat tertentu yang mencerminkan pelaksanaan sebuah aksi atau tindakan spesifik yang tidak dapat dibagi lebih lanjut.
	<i>Initial Node</i>	Berfungsi sebagai penanda titik permulaan dari suatu diagram aktivitas, menunjukkan dari mana alur proses mulai dijalankan.
	<i>Activity Final Noda</i>	Berfungsi sebagai penanda titik berakhirnya seluruh alur dalam diagram aktivitas, menandakan bahwa keseluruhan proses telah selesai dijalankan.
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk merepresentasikan suatu titik percabangan dalam alur proses, di mana terdapat dua atau lebih kemungkinan jalur yang akan ditempuh bergantung pada kondisi atau kriteria tertentu yang

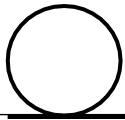
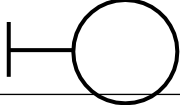
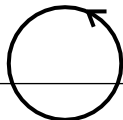
Simbol	Elemen	Keterangan
	<i>Line Connector</i>	dievaluasi. Berupa garis penghubung yang digunakan untuk mengaitkan satu simbol dengan simbol lainnya, menunjukkan arah aliran atau urutan dari suatu aktivitas ke aktivitas berikutnya.

Sumber: Gunawan et al. (2023:65)

c. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram berfungsi untuk memvisualisasikan interaksi antar objek atau komponen di dalam sistem berdasarkan urutan waktu (Wijaya & Suwitno, 2025). Pemodelan ini secara rinci memperlihatkan bagaimana pesan dan data saling dikirim atau divalidasi antar komponen, misalnya saat pengguna menekan tombol untuk meminta rekomendasi paket wisata.

Table 2.4 Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Elemen	Keterangan
	Aktor	Merepresentasikan pengguna atau pihak eksternal yang memulai dan terlibat langsung dalam interaksi dengan sistem yang sedang dimodelkan.
	<i>Entity Class</i>	Merepresentasikan objek atau entitas dalam sistem yang menyimpan data dan memiliki keterlibatan dalam hubungan atau relasi yang terbentuk selama jalannya suatu skenario interaksi.
	<i>Boundary Class</i>	Merepresentasikan antarmuka yang berfungsi sebagai perantara dalam mengelola komunikasi dan pertukaran informasi antara aktor eksternal dengan lingkungan internal sistem.
	<i>Control Class</i>	Merepresentasikan objek pengendali yang berfungsi

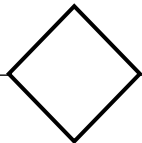
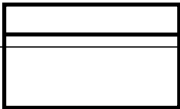
Simbol	Elemen	Keterangan
		sebagai jembatan koordinasi antara kelas <i>boundary</i> yang berinteraksi dengan pengguna dan kelas <i>entity</i> yang mengelola data dalam sistem.
	<i>A Focus of Control & A Life Line</i>	<i>Lifeline</i> merepresentasikan keberadaan suatu objek sepanjang dimensi waktu dalam diagram, sedangkan <i>focus of control</i> menggambarkan periode aktif di mana objek tersebut sedang menjalankan atau mengendalikan suatu proses hingga selesai.
	<i>A Message</i>	Merepresentasikan komunikasi atau instruksi yang dikirimkan dari satu objek kepada objek lainnya dalam rangkaian interaksi, digambarkan melalui garis panah yang menunjukkan arah pengiriman pesan tersebut.

Sumber: Gunawan et al., (2023)

d. *Class Diagram*

Class Diagram adalah struktur visual yang menggambarkan susunan kelas-kelas penyusun sistem beserta hubungan relasi antar datanya (Sukamto & Shalahudin, 2014). Diagram ini sangat penting bagi pengembang karena menjadi fondasi utama dalam merancang arsitektur basis data (*database*) yang menampung seluruh informasi operasional Travel Majapraya Rent.

Tabel 2.5 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Elemen	Keterangan
	Garis lurus (<i>Generalization</i>)	Merepresentasikan hubungan pewarisan antara kelas turunan (<i>subclass</i>) dan kelas induk (<i>superclass</i>), di mana kelas turunan mengadopsi dan mewarisi perilaku serta struktur data yang dimiliki oleh kelas induknya.
	<i>Nary Association</i>	Merepresentasikan hubungan asosiasi yang melibatkan lebih dari dua kelas sekaligus dalam satu relasi, digunakan ketika sebuah asosiasi tidak dapat cukup digambarkan hanya dengan menghubungkan dua objek saja.
	<i>Class</i>	Merepresentasikan cetak biru atau <i>template</i> dari sekumpulan objek dalam sistem yang memiliki kesamaan dalam hal <i>atribut</i> (sifat) dan operasi (perilaku) yang dimilikinya.
	<i>Collaboration</i>	Menggambarkan kerja sama antar objek atau kelas melalui serangkaian aksi yang terkoordinasi dalam sistem, dengan tujuan menghasilkan suatu keluaran atau hasil yang dapat diukur dan diverifikasi.
	<i>Realization</i>	Merepresentasikan hubungan antara sebuah antarmuka (<i>interface</i>) dengan kelas yang mengimplementasikannya, menunjukkan bahwa kelas tersebut benar-benar mewujudkan dan menjalankan operasi-operasi yang telah ditetapkan oleh antarmuka.
	<i>Dependency</i>	Menggambarkan hubungan ketergantungan antar elemen, di mana perubahan yang terjadi pada elemen <i>independen</i> (yang tidak

Simbol	Elemen	Keterangan
		bergantung) berpotensi memberikan dampak atau pengaruh terhadap elemen lain yang bersifat dependen (bergantung) padanya.
	<i>Association</i>	Merepresentasikan hubungan struktural yang menghubungkan satu kelas dengan kelas lainnya, menandakan bahwa objek dari kelas yang satu memiliki keterkaitan atau dapat berkomunikasi dengan objek dari kelas yang lain.

Sumber: Gunawan et al. (2023:57-58)

12. Biro Perjalanan (*Travel Agency*)

Biro perjalanan wisata (*travel agency*) merupakan badan usaha yang menyelenggarakan kegiatan usaha perjalanan wisata ke dalam maupun ke luar negeri. Menurut Ismayanti (2010), jasa biro perjalanan wisata merupakan kegiatan usaha yang bersifat komersial yang mengatur, menyediakan, dan menyelenggarakan pelayanan bagi seseorang atau sekelompok orang untuk melakukan perjalanan dengan tujuan utama berwisata. Definisi ini diperkuat secara hukum melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 1990 tentang Kepariwisata, yang menyatakan bahwa biro perjalanan wisata adalah layanan usaha yang menyediakan pelayanan, perencanaan, dan penyelenggaraan wisata.

Lebih lanjut, Keputusan Menteri Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi Nomor KM.10/PW.102/MPPT-93 memberikan batasan yang lebih spesifik dengan membedakan dua istilah yang sering dianggap sama: biro perjalanan

wisata didefinisikan sebagai usaha yang merencanakan perjalanan wisata dan/atau jasa pelayanan penyelenggaraan wisata, sementara agen perjalanan wisata didefinisikan sebagai usaha jasa perantara untuk menjual atau mengurus jasa perjalanan wisata. Perbedaan ini penting untuk dipahami karena biro perjalanan memiliki cakupan izin usaha yang lebih luas — meliputi perencanaan, penjualan, hingga operator pelayanan wisata sesuai kontrak layanan — sedangkan agen perjalanan hanya bertindak sebagai retailer dari berbagai produk layanan wisata berdasarkan keagenan yang ditunjuk.

Sejalan dengan definisi tersebut, penelitian Januri et al., (2024) menyimpulkan bahwa biro perjalanan wisata merupakan perusahaan yang secara khusus mengatur suatu perjalanan mulai dari persiapan keberangkatan sampai perlengkapan selama perjalanan, baik untuk perseorangan maupun kelompok yang berniat mengadakannya dengan tujuan tertentu. Dalam konteks penelitian ini, Travel Majapraya Rent merupakan salah satu biro perjalanan wisata yang bergerak dalam penyediaan dan penjualan paket wisata kepada pelanggan, sehingga teori mengenai biro perjalanan wisata di atas menjadi landasan dalam memahami karakteristik bisnis dan kebutuhan sistem yang akan dirancang.

13. Paket Wisata

Produk utama yang ditawarkan oleh sebuah biro perjalanan wisata adalah paket wisata. Paket wisata adalah suatu perjalanan wisata yang direncanakan dan diselenggarakan oleh suatu travel agent atau biro

perjalanan atas risiko dan tanggung jawab sendiri, yang mana lama waktu wisata, tempat-tempat yang akan dikunjungi, akomodasi, transportasi, serta makanan dan minuman telah ditentukan oleh biro perjalanan dan telah ditentukan jumlahnya (Encep et al., 2026).

Sejalan dengan hal tersebut, Pradana et al., n.d.(2025) menyatakan bahwa paket wisata adalah produk atau layanan yang melibatkan perjalanan jauh yang diorganisir sebelumnya, biasanya termasuk transportasi, akomodasi, dan makanan. Paket wisata inilah yang menjadi objek utama pemilihan pada sistem yang dirancang dalam penelitian ini, di mana pelanggan Travel Majapraya Rent dapat melakukan pemilihan paket wisata secara mandiri melalui platform berbasis website

14. Pemilihan Paket Wisata

Pemilihan paket wisata pada dasarnya merupakan sebuah proses pengambilan keputusan, di mana pengguna perlu membandingkan beberapa alternatif paket wisata berdasarkan sejumlah kriteria tertentu sebelum menentukan pilihan yang sesuai dengan kebutuhannya. Menurut Asriningtias et al., (2024), sebelum menuju ke tempat tujuan, wisatawan terlebih dahulu mencari informasi tentang wisata yang tersedia, kemudian membandingkannya dan memilih tempat wisata yang sesuai dengan kriteria yang dimiliki, seperti biaya, jarak, fasilitas, dan waktu. Proses perbandingan semacam inilah yang mendasari perlunya sebuah sistem yang dapat membantu pengguna melakukan pemilihan secara lebih terstruktur, alih-alih harus menyeleksi satu per satu paket wisata secara manual.

Kriteria yang umum digunakan dalam proses pemilihan objek maupun paket wisata antara lain meliputi biaya, fasilitas, aksesibilitas, kebersihan, keindahan alam, keamanan, aktivitas wisata, kenyamanan, serta waktu operasional (Ulfah, 2024). Semakin banyak kriteria yang perlu dipertimbangkan, semakin kompleks pula proses pengambilan keputusan yang harus dilakukan oleh pengguna, sehingga dibutuhkan sebuah pendekatan sistematis untuk membantu proses tersebut, misalnya melalui metode *Simple Additive Weighting* (SAW) atau *Weighted Product* (WP) yang memberikan pembobotan pada setiap kriteria untuk menghasilkan alternatif terbaik ((Pramudya & Susilawati, 2025). Pada konteks penelitian ini, kompleksitas proses pemilihan paket wisata juga dialami oleh pelanggan Travel Majapraya Rent, di mana bertambahnya jumlah paket wisata yang ditawarkan berpotensi menyulitkan pelanggan dalam menentukan pilihan yang paling sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

15. *Payment Gateway*

Payment gateway adalah sebuah cara dalam melakukan proses transaksi pembayaran elektronik, yang memberikan kecepatan transaksi sehingga memudahkan pemilik bisnis maupun pelanggan dalam bertransaksi (Siahaan & Sianturi, 2024). Lebih lanjut, *payment gateway* berfungsi sebagai jembatan transaksi yang aman antara pelanggan dan penyedia layanan di era digital, dengan mengamankan proses pertukaran data pembayaran melalui protokol enkripsi tertentu, sehingga risiko

penyalahgunaan data maupun kecurangan dalam transaksi dapat diminimalisir (Mantik, 2024).

Penerapan *payment gateway* pada website pemesanan maupun pemilihan paket wisata bukanlah hal baru dalam penelitian sejenis. Saputro (2020) misalnya, menerapkan *payment gateway* sebagai sistem verifikasi pembayaran pada website pemesanan paket wisata Jeep Tour Toyota Land Cruiser Merapi, di mana penerapan tersebut terbukti mampu menggantikan proses verifikasi pembayaran manual yang sebelumnya rawan kesalahan pencatatan dan memakan waktu lama.

Dalam penelitian "Rancang Bangun Sistem Pemilihan Paket Wisata Berbasis Website pada Travel Majapraya Rent" ini, *payment gateway* berperan sebagai komponen penunjang yang menjembatani proses akhir dari alur pemilihan paket wisata, yakni tahap transaksi pembayaran. Setelah pelanggan berhasil memilih paket wisata yang sesuai dengan preferensinya melalui sistem, *payment gateway* memungkinkan pelanggan untuk langsung melakukan pembayaran secara online tanpa harus datang langsung ke kantor Travel Majapraya Rent atau melakukan konfirmasi transfer manual kepada admin. Dengan demikian, integrasi *payment gateway* ke dalam sistem ini tidak hanya melengkapi alur pemilihan paket wisata menjadi satu kesatuan proses yang utuh mulai dari pencarian, pemilihan, hingga pembayaran, tetapi juga meningkatkan efisiensi operasional Travel Majapraya Rent dalam mengelola transaksi pelanggan secara lebih tertib,

aman, dan dapat dipertanggungjawabkan melalui bukti transaksi yang tercatat secara otomatis di dalam sistem.

16. QR Code (*Quick Response Code*)

QR Code (*Quick Response Code*) adalah gambar dua dimensi yang digunakan untuk merepresentasikan data, terutama teks, dan merupakan perkembangan dari barcode konvensional yang sebelumnya hanya satu dimensi menjadi dua dimensi, sehingga mampu menyimpan data dalam jumlah yang jauh lebih besar (Revicko, 2024). Penerapan e-tiket berbasis QR Code memberikan sejumlah manfaat, seperti mempermudah proses verifikasi tanpa memerlukan tiket fisik, memungkinkan penggunaanya melakukan proses check-in secara mandiri melalui perangkat seluler, serta berfungsi sebagai lapisan keamanan tambahan karena informasi keberangkatan dan data pelanggan dapat dikodekan langsung ke dalam QR Code tersebut (Dwi et al., 2025)

Pada penelitian ini, QR Code diterapkan sebagai etiket digital yang berfungsi memvalidasi bukti pemesanan paket wisata pelanggan. Setelah pelanggan berhasil memilih paket wisata dan menyelesaikan pembayaran melalui payment gateway, sistem akan menghasilkan QR Code unik sebagai bukti transaksi yang dapat ditunjukkan pelanggan kepada pihak Travel Majapraya Rent pada saat keberangkatan, sehingga proses verifikasi menjadi lebih cepat, akurat, dan tidak memerlukan pencetakan tiket fisik.

17. *Black Box Testing*

Black box testing merupakan salah satu teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada spesifikasi fungsional, di mana pengujian dilakukan pada antarmuka perangkat lunak tanpa memperhatikan struktur kontrol internal sistem (Pressman, 2005). Pengujian ini memperlakukan perangkat lunak sebagai "kotak hitam", sehingga penguji hanya berfokus pada input dan output yang dihasilkan tanpa perlu mengetahui bagaimana sistem memprosesnya secara internal (Myers et al., 2004). Metode ini memiliki kelebihan dalam mengenali masalah pada tingkat pengguna tanpa memerlukan pengetahuan mendalam tentang implementasi kode program, sehingga cocok digunakan untuk mengevaluasi apakah sistem yang dibangun telah berfungsi sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi yang telah ditetapkan (Jibril, 2024).

Pada penelitian "Rancang Bangun Sistem Pemilihan Paket Wisata Berbasis Website pada Travel Majapraya Rent" ini, black box testing digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem, mulai dari fitur pencarian dan pemilihan paket wisata, proses pembayaran melalui payment gateway, hingga fitur verifikasi menggunakan QR Code, guna memastikan seluruh fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan sebelum sistem diimplementasikan secara luas kepada pelanggan.

18. *System Usability Scale*

System Usability Scale (SUS) adalah skala sederhana yang terdiri dari sepuluh item pernyataan yang memberikan gambaran umum dari

penilaian subjektif pengguna terhadap tingkat kebergunaan (*usability*) suatu sistem (Usman & Gustalika, 2022). Setiap pernyataan memiliki lima pilihan respons mulai dari "sangat setuju" hingga "sangat tidak setuju", dengan skor akhir berkisar antara 1 hingga 100, di mana skor 68 dianggap sebagai skor rata-rata acuan (Brooke, 1996). Metode SUS bersifat *quick and dirty* karena tidak memerlukan banyak sampel sebagai sumber data, sehingga tergolong metode yang efektif, murah, dan paling umum digunakan untuk mengevaluasi usability suatu produk atau sistem (Hanjaya et al., 2015).

Pada penelitian ini, SUS digunakan untuk mengukur tingkat kebergunaan sistem dari sudut pandang pengguna setelah proses pengujian black box testing dilakukan, guna memastikan bahwa sistem tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mudah dan nyaman digunakan oleh pelanggan Travel Majapraya Rent dalam melakukan pemilihan paket wisata.

B. Kajian Empiris

Penelitian ini membahas rancang bangun sistem Pemilihan paket wisata berbasis website pada Travel Majapraya Rent menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Dalam pembangunan sistem ini, diperlukan referensi dari penelitian-penelitian terdahulu yang relevan guna memperkuat metode yang digunakan. Kajian empiris yang sesuai sangat dibutuhkan untuk memberikan landasan teori serta mendukung proses pengembangan fitur Pemilihan Paket, integrasi sistem pembayaran, hingga efektivitas penggunaan

platform berbasis website dalam meningkatkan kualitas pelayanan di industri travel.

1. Pada penelitian yang dilakukan oleh Putra & Alit (2025), yang berjudul Sistem Rekomendasi Destinasi Wisata di Kabupaten Mojokerto dengan Metode Hybrid Filtering Berbasis Website, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan platform digital yang mampu memberikan saran destinasi wisata secara personal kepada pengguna menggunakan teknologi Laravel dan React JS. Sistem ini mengimplementasikan metode *hybrid filtering* yang menggabungkan *Content-Based Filtering* dan *Collaborative Filtering* untuk meningkatkan akurasi rekomendasi. Hasilnya, sistem mampu menyajikan rekomendasi wisata yang relevan dengan perolehan nilai *precision* tertinggi mencapai 1.00, serta mendapatkan respon positif dari pengguna terkait ketepatan informasi yang disajikan. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada pengembangan sistem rekomendasi pariwisata berbasis website dengan memanfaatkan *framework* Laravel sebagai fondasi pengembangan *backend*. Namun, terdapat perbedaan pada fokus dan metodologi, di mana penelitian Putra & Alit berfokus pada rekomendasi destinasi wilayah menggunakan *hybrid filtering*, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada sistem rekomendasi paket wisata pada Travel Majapraya Rent dengan menerapkan metode pengembangan perangkat lunak secara cepat melalui pendekatan RAD (*Rapid Application Development*) serta evaluasi menggunakan *Black Box Testing* dan *System Usability Scale* (SUS).

2. Pada penelitian yang dilakukan oleh Nofrianti & Gunawan (2026), yang berjudul *Systematic Literature Review: Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web*, penelitian ini bertujuan untuk memetakan tren dan perkembangan teknologi dalam digitalisasi layanan pariwisata melalui tinjauan pustaka sistematis. Menggunakan metode *Systematic Literature Review* (SLR) yang mencakup tahapan *planning*, *conducting*, dan *reporting*, penelitian tersebut menganalisis 10 artikel ilmiah terkait dalam lima tahun terakhir. Hasil kajian menunjukkan adanya pergeseran signifikan dari sistem informasi sederhana menuju platform yang lebih interaktif dan terintegrasi, di mana metode *Waterfall* masih menjadi pendekatan yang paling dominan digunakan dalam pengembangan sistem informasi pariwisata. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada topik utama yang membahas pengembangan sistem informasi pariwisata berbasis *website* sebagai solusi transformasi digital di sektor pariwisata. Adapun perbedaan mendasar terletak pada jenis penelitiannya, di mana penelitian Nofrianti & Gunawan merupakan kajian literatur sistematis yang menganalisis tren pengembangan secara luas, sedangkan penelitian ini merupakan implementasi pengembangan sistem secara langsung dengan studi kasus spesifik pada Travel Majapraya Rent yang dirancang untuk memberikan solusi konkret bagi kebutuhan operasional instansi tersebut.
3. Pada penelitian yang dilakukan oleh Maulani & Nursolihah (2022), yang berjudul *Rancang Bangun Sistem Informasi Inventori Furniture Menggunakan Metode Mark Up Pricing pada Toko XYZ*, penelitian ini

bertujuan untuk mengotomasi pengelolaan data barang dan laporan transaksi pada Toko XYZ melalui sistem informasi berbasis web. Perancangan sistem ini dilakukan menggunakan pemodelan UML dan diimplementasikan dengan *framework* berbasis PHP untuk menangani manajemen stok serta penghitungan harga jual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu melakukan rekapitulasi data penjualan, pembelian, dan stok barang secara otomatis, terorganisir, serta meminimalisir kesalahan dalam pelaporan data inventori. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada metode rancang bangun sistem informasi berbasis *website* yang memanfaatkan pemodelan UML serta penggunaan metode *Black Box Testing* untuk memastikan seluruh fungsionalitas sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi yang diharapkan. Adapun perbedaan utamanya terletak pada ranah bisnis dan fitur unggulan, di mana penelitian Maulani & Nursolihah berfokus pada manajemen inventori furnitur dengan metode *mark up pricing*, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada sistem rekomendasi paket wisata pada Travel Majapraya Rent yang dilengkapi dengan fitur pemesanan serta integrasi pembayaran digital melalui Midtrans dan QRIS.

4. Pada penelitian yang dilakukan oleh Sutanto, Lidwan, Ridwan, Lahat, & Al Atas (2022), yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Berbasis Web (Studi Kasus pada Jams Tour), penelitian ini membahas biro jasa tour yang masih memproses pemesanan paket wisata melalui telepon atau kunjungan langsung, memperkenalkan paket wisata

lewat brosur kertas dan spanduk, sehingga proses transaksi tradisional tersebut menimbulkan kesalahan penjadwalan paket tour serta kesulitan penelusuran data pelanggan. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan, pemodelan berbasis UML, pemrograman berbasis web dengan PHP dan basis data MySQL, serta pengujian menggunakan metode Black Box dan Alpha Testing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu mencegah kesalahan transaksi data pesanan, mempermudah pemantauan informasi pelanggan, serta mendukung pencarian data dan promosi paket wisata baru secara lebih efektif dan efisien. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada topik utama pengembangan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis website sebagai solusi atas proses bisnis konvensional pada biro perjalanan. Adapun perbedaannya terletak pada metode pengembangan yang digunakan, di mana penelitian Sutanto dkk. tidak menerapkan metode RAD maupun fitur rekomendasi personal, sedangkan penelitian ini menerapkan metode Rapid Application Development (RAD) yang dilengkapi dengan fitur rekomendasi paket wisata serta integrasi pembayaran digital melalui Midtrans dan QRIS.

5. Pada penelitian yang dilakukan oleh Lubis, Santoso, Yunandar, Wahid, & Schaduw (2024), yang berjudul *Desain Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata dengan Metode Framework Application of System Thinking (FAST)*, penelitian ini membahas pemanfaatan teknologi informasi di sektor pariwisata serta industri tour dan travel, mengingat kegiatan pemasaran dan

penyebaran informasi paket wisata saat ini masih banyak mengandalkan media manual seperti pamflet dan iklan cetak, sehingga jangkauan pasar menjadi terbatas dan proses pencarian informasi oleh calon wisatawan menjadi kurang efisien. Pengembangan sistem pada penelitian tersebut menggunakan metode Framework Application of System Thinking (FAST) yang mencakup tahapan definisi lingkup, analisis masalah dan persyaratan, hingga desain logis dan fisik sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang mampu memperluas jangkauan promosi paket wisata serta mempermudah calon wisatawan mengakses informasi paket secara daring. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada fokus pengembangan sistem informasi pemesanan paket wisata berbasis website guna meningkatkan efektivitas pemasaran dan pelayanan. Perbedaannya terletak pada metode pengembangan sistem, di mana penelitian Lubis dkk. menerapkan metode FAST, sedangkan penelitian ini menerapkan metode Rapid Application Development (RAD) yang dilengkapi dengan pengujian Black Box Testing dan evaluasi usability menggunakan System Usability Scale (SUS), serta fitur pembayaran digital terintegrasi

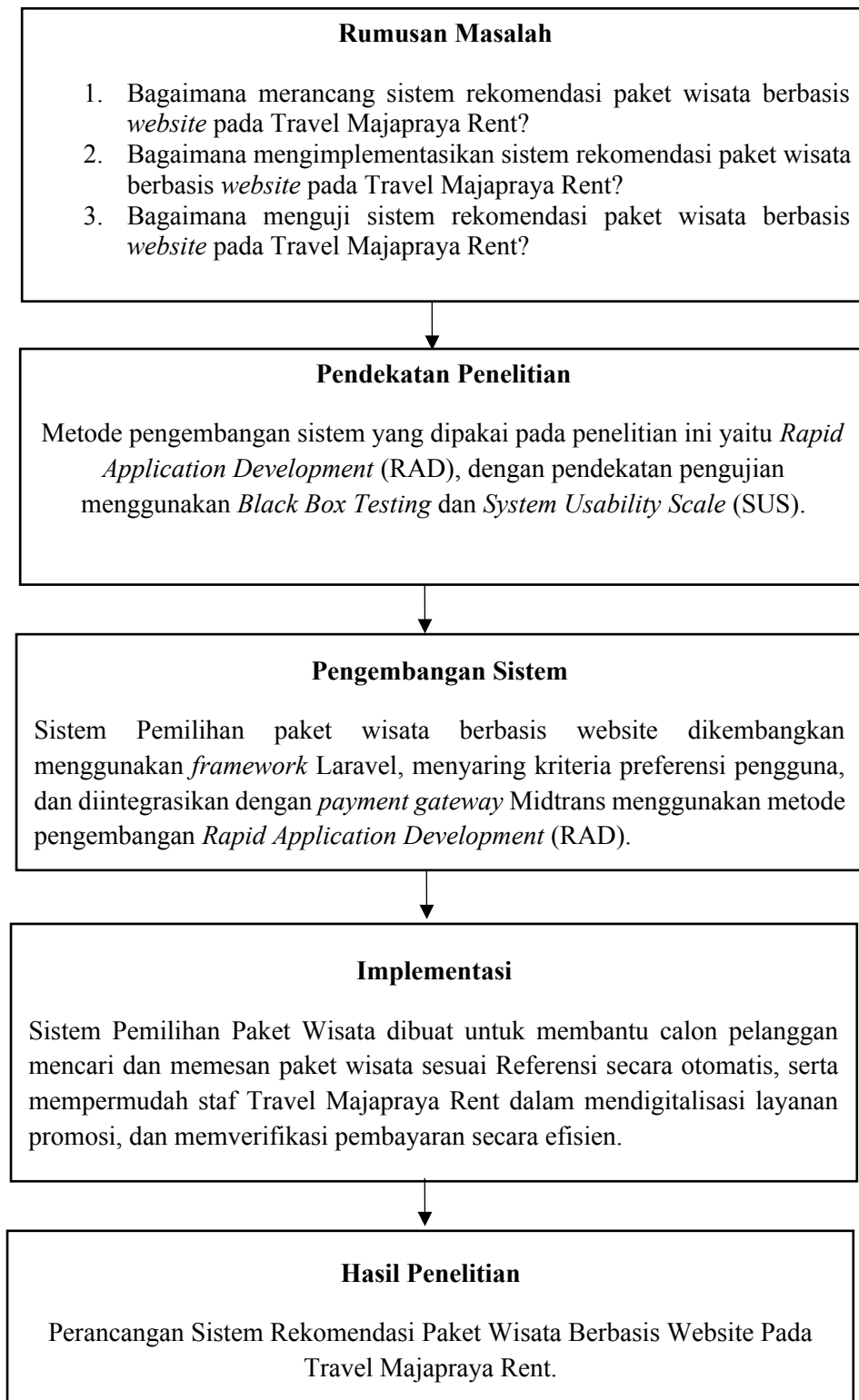
Kelima penelitian yang dilakukan oleh Putra & Alit, Nofrianti & Gunawan, Maulani & Nursolihah, Sutanto dkk., serta Lubis dkk. telah memberikan kontribusi penting dalam pemahaman mengenai pengembangan sistem informasi pariwisata dan sistem informasi berbasis website. Namun, kelima penelitian tersebut belum mengintegrasikan fitur

layanan transaksi digital yang menyeluruh serta rekomendasi paket yang terintegrasi langsung dengan sistem pembayaran otomatis untuk kebutuhan agen travel spesifik. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan sistem rekomendasi paket wisata pada Travel Majapraya Rent yang tidak hanya memberikan saran paket secara presisi, tetapi juga mengintegrasikan fitur pemesanan dan pembayaran real-time melalui gateway Midtrans dan QRIS untuk menciptakan solusi layanan pelanggan yang lebih utuh dan efisien.

C. Kerangka Berpikir

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah proses pelayanan, pemilihan, dan pemesanan paket wisata pada Travel Majapraya Rent yang masih dilakukan secara konvensional melalui media WhatsApp dan telepon. Metode manual ini menyebabkan pelanggan kesulitan dalam mendapatkan saran paket yang sesuai dengan kriteria mereka secara cepat, serta memicu potensi kesalahan dalam pendataan transaksi dan keterlambatan konfirmasi pembayaran. Belum adanya platform terintegrasi yang mampu memberikan Pemilihan paket wisata secara otomatis dan menyediakan sarana pembayaran mandiri menjadikan proses bisnis kurang efisien di era digital. Oleh karena itu, dikembangkan Sistem Rekomendasi Paket Wisata Berbasis Website menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan integrasi *payment gateway* Midtrans yang mampu menyajikan saran paket secara presisi, objektif, dan efisien guna mendukung peningkatan kualitas layanan serta kemudahan transaksi pada Travel Majapraya Rent. Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah proses pelayanan, pemilihan, dan pemesanan paket

wisata pada Travel Majapraya Rent yang masih dilakukan secara konvensional melalui media WhatsApp dan telepon. Metode manual ini menyebabkan pelanggan kesulitan dalam mendapatkan saran paket yang sesuai dengan kriteria mereka secara cepat, serta memicu potensi kesalahan dalam pendataan transaksi dan keterlambatan konfirmasi pembayaran. Belum adanya platform terintegrasi yang mampu memberikan rekomendasi paket wisata secara otomatis dan menyediakan sarana pembayaran mandiri menjadikan proses bisnis kurang efisien di era digital. Oleh karena itu, dikembangkan Sistem Pemilihan Paket Wisata Berbasis Website menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dan integrasi *payment gateway* Midtrans yang mampu menyajikan saran paket secara presisi, objektif, dan efisien guna mendukung peningkatan kualitas layanan serta kemudahan transaksi pada Travel Majapraya Rent.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir