

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN E-TIKET PADA WISATA DI LAMPUNG BERBASIS WEB MOBIL

Sukmawati¹, Didi Susianto²

¹Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

²Dosen Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
wasukma9@gmail.com¹, di2.susianto@dcc.ac.id²

ABSTRAK

Provinsi Lampung merupakan daerah yang terdapat banyak daerah wisata, tetapi informasi wisata saat ini belum dapat dikembangkan secara maksimal karena promosi tidak maksimal dan lokasi keberadaan wisata tersebut kurang diketahui masyarakat dalam mencari letak wisata. Keterbatasan informasi mengenai wisata tersebut dapat menghambat masyarakat dalam mendapatkan informasi yang diperlukan dengan cepat. Dari permasalahan di atas maka penulis merancang sebuah sistem pemesanan e-tiket pariwisata di Lampung berbasis web mobile dan basis data dengan menggunakan database MySQL. Alat pengembangan sistem yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)* menggunakan *use case diagram*, *diagram activity*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Metode pengembangan sistem yang digunakan *extreme programming*, yang memiliki keunggulan pengembangan sistem yang lebih cepat dan proses pengembangan lebih responsive terhadap kebutuhan pelanggan. Data untuk penelitian ini dikumpulkan melalui teknik *observasi* atau pengamatan, wawancara dan studi pustaka. Data yang digunakan adalah berasal dari populasi dan sampel yang terdiri dari pemilik, karyawan dan pengunjung. Hasil dari penelitian maka diperoleh program sistem pemesanan e-tiket wisata di Lampung berbasis web mobile. Dengan sistem ini pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan tiket dari wisata secara mudah selain itu proses pembuatan laporan data pengunjung dapat dilakukan dengan cepat dan akurat tanpa harus membuat secara manual. Hal ini dapat meningkatkan kinerja dalam hal pelayanan pengunjung, sehingga dapat meningkatkan keuntungan dalam segi waktu maupun efisiensi bagi wisata tersebut.

Kata kunci: wisata lampung, extreme programming, web mobile.

1. Pendahuluan

Lampung merupakan daerah yang mempunyai banyak objek wisata baik, wisata air, museum atau taman wisata lainnya. Pada saat ini wisata di Lampung, untuk mendapatkan tiket harus datang langsung ke lokasi sehingga kesulitan dan keterlambatan dalam proses pelayanan pemesanan tiket. Untuk dapat membantu perusahaan dalam mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut maka perlu adanya aplikasi yang dapat membantu dalam pemesanan dan pembuatan laporan hasil usaha maka perlu inovasi untuk mempermudah cara mendapatkan tiket yang dengan e-tiket (tiket elektronik).

E-tiket banyak digunakan di acara-acara besar karena akses dan untuk mendapatkannya mudah karena pengunjung atau pembeli tidak datang langsung ke lokasi pembelian tiket cukup hanya memesan lewat media internet dan membayar sesuai kesepakatan harga e-tiket tersebut dan menghasilkan produk yang efektif dan efisien.

Dengan demikian e-tiket cocok untuk dunia pariwisata demi memudahkan wisatawan mendapatkan tiket masuk yaitu menggunakan media internet yang berbasis web mobile dimana bisa diakses melalui mobile maupun smartphone yang biasa

digunakan. Dalam perkembangannya web merupakan suatu tampilan yang biasa yang dapat dijalankan diberbagai perangkat yang bersifat online.

Dengan dibuatnya aplikasi diharapkan bisa mengatasi masalah dengan baik dan lebih mudah dalam memberikan informasi dan sekarang sudah berkembang menjadi web mobile yaitu bersifat responsive atau tampilan disesuaikan dengan media digital yang digunakan. Maka penulis akan membuat sistem informasi tersebut berbasis web dengan tujuan yang penulis kembangkan dapat mempermudah wisatawan dalam memperoleh tiket.

2. Kajian Teori

2.1 Perancangan

Perancangan adalah usulan pokok yang mengubah sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih baik, melalui tiga proses: mengidentifikasi masalah mengidentifikasi metode untuk pemecahan masalah dan pelaksanaan pemecahan masalah [1].

2.2 Sistem

Sistem adalah kumpulan dari sub system atau bagian apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu [2].

2.3 Website

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film [3].

2.4 PHP (*Hypertext Preprocessing*)

PHP adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk *scripting*, sistem kerja dari program ini adalah sebagai *interpreter* bukan sebagai *compiler*. *PHP* bisa berinteraksi dengan hampir semua teknologi *web* yang sudah ada. *Developer* bisa menulis sebuah program *PHP* yang mengeksekusi suatu program CGI di *server web* lain. *Fleksibilitas* ini amat bermanfaat bagi pemilik situs-situs web yang besar dan sibuk, karena pemilik masih bisa menggunakan aplikasi-aplikasi yang sudah terlanjur dibuat di masa lalu dengan *CGI*, *ISAP* atau dengan *script* seperti *Perl* atau *Python* selama proses migrasi ke aplikasi baru yang dibuat dengan *PHP* [3].

2.5 Database MySQL

Basis data adalah kumpulan data (elementer) yang secara logis berkaitan dalam mempresentasikan fenomena secara terstruktur dalam domain tertentu untuk mendukung aplikasi pada sistem tertentu [3].

Berdasarkan definisi di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa basis data adalah kumpulan file/table yang saling berhubungan satu sama lain yang disimpan pada media penyimpanan elektronik.

2.6 E-Tiket

E-Ticket adalah singkatan dari electronic ticket, atau tiket elektronik dalam bahasa Indonesia. Jadi e-Ticket adalah tiket yang wujudnya berbentuk elektronik. Jika beberapa tahun silam tiket masih berwujud buku dan dapat dilihat bentuk fisiknya, namun yang menjadi tren saat ini adalah tiket yang berwujud elektronik. E-Ticket berisi data rincian perjalanan anda. Yang tercantum di dalam e-Ticket biasanya adalah nama penumpang, rute perjalanan, waktu penerbangan, nomor penerbangan, kelas tiket, dan harga tiket [5].

2.2. Penelitian Terdahulu

Hasil penelitian terdahulu dalam penelitian ini digunakan sebagai dasar untuk memperoleh gambaran dalam menyusun kerangka berfikir penelitian;

1. Winda Sari (2013), dalam penelitiannya menyajikan penelitian mengenai Sistem Informasi Penjualan Tiket Dan Paket Tour Berbasis Web Ada CV.Four Brother Palembang, dimana perancangan sistem dengan menggunakan Use Case Diagram. Hasil dari penelitian tersebut adalah Rancangan Sistem Dan Hasil Laporan Penjualan Tiket.
2. Deni Rahayu (2015), dalam penelitiannya menyajikan penelitian mengenai Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket Di Tempat Wisata De'ranch Lembang. Hasil dari penelitian tersebut adalah Rancangan Sistem Dan Hasil Laporan Pemesanan Tiket Wisata De'ranch Lembang.
3. Firtsyani Imannisa Rahma (2014), dalam penelitiannya menyajikan penelitian mengenai Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Paket Wisata Di Wisata Tirta Walulus Di Dusun Ponggalan, Giwangan, Umbulharjo, Yogyakarta, dimana perancangan sistem dengan menggunakan Use Case Diagram. Hasil dari penelitian tersebut adalah Rancangan Sistem Dan Hasil Laporan Pemesanan Tiket Tirta Wolulus.

3. Metode Penelitian

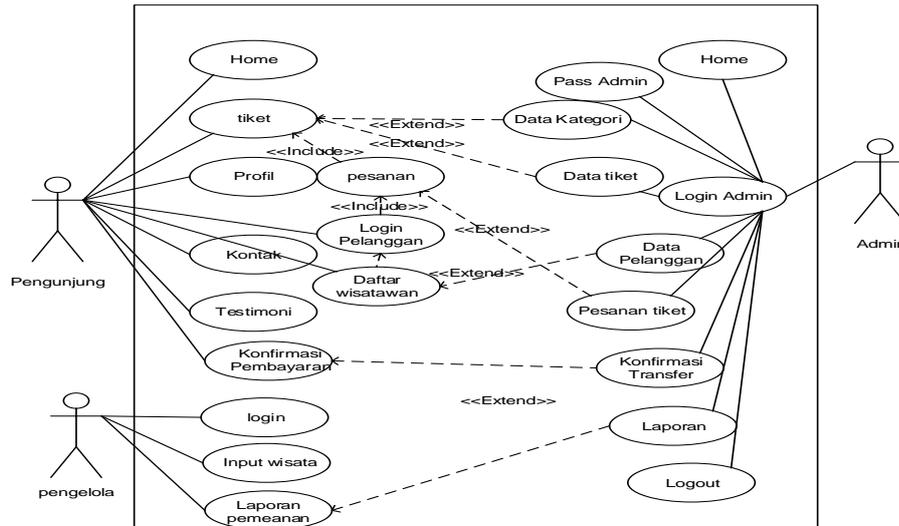
3.1 Pengembangan Sistem

Extreme Programming merupakan suatu pendekatan pengembangan *software* yang digunakan untuk meningkatkan dan menyederhanakan suatu proyek agar menjadi lebih fleksibel. Metodologi ini mengedepankan proses pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan *customer*. Nilai-nilai dasar yang menjadi roh dari XP pada setiap tahapan proses pengembangan perangkat lunak [4].

3.2 Rancangan Sistem

3.2.1. Usecase

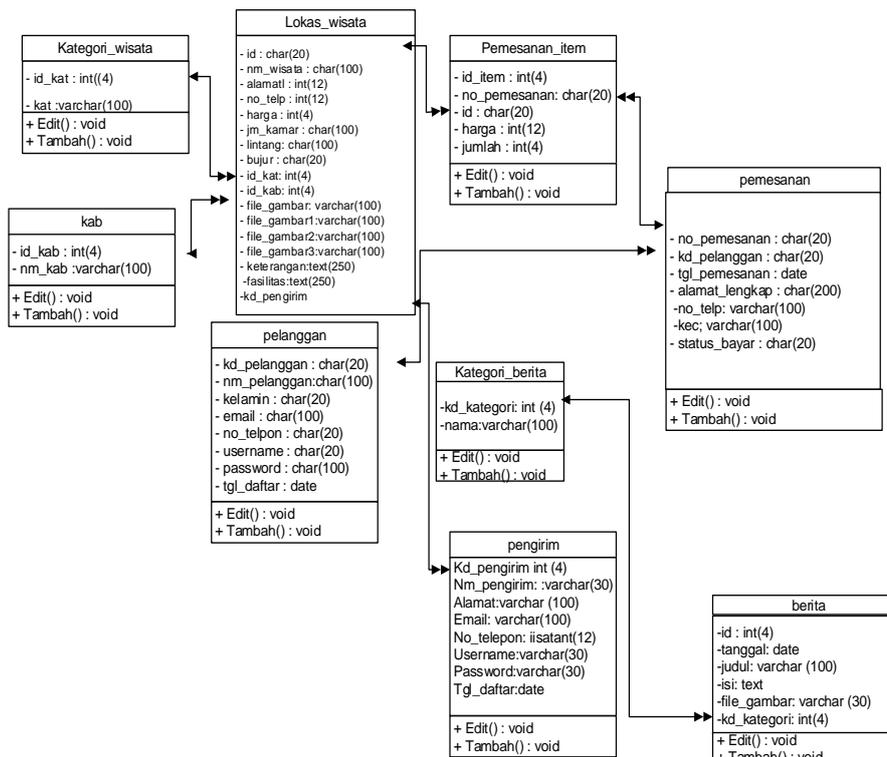
Usecase dibuat pada sistem terdiri dari 3 komponen yaitu pengunjung, admin dan pengelola wisata dimana halaman pengunjung hanya bisa melihat halaman web pengunjung, admin melihat halaman pada admin serta pengelola melihat halaman pengelola.



Gambar 1. Usecase

3.2.2. Class diagram

Class diagram menjelaskan tentang rancangan hubungan antar tabel yang saling berhubungan dalam database. Yang terdiri dai tabel lokasi_wisata, kategori_wisata, kabupaten (kab), pelanggan, pemesanan_item, pemesanan, berita, kategori berita dan pengirim.

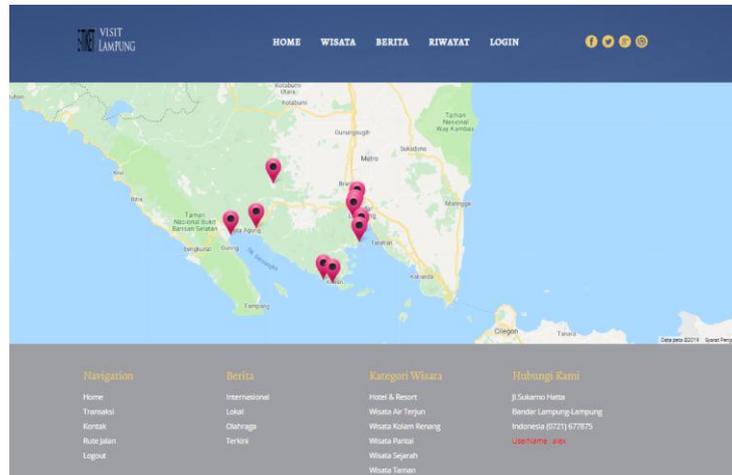


Gambar 2. Class Diagram

4. Hasil Program

4.1 Halaman Utama (Home) User

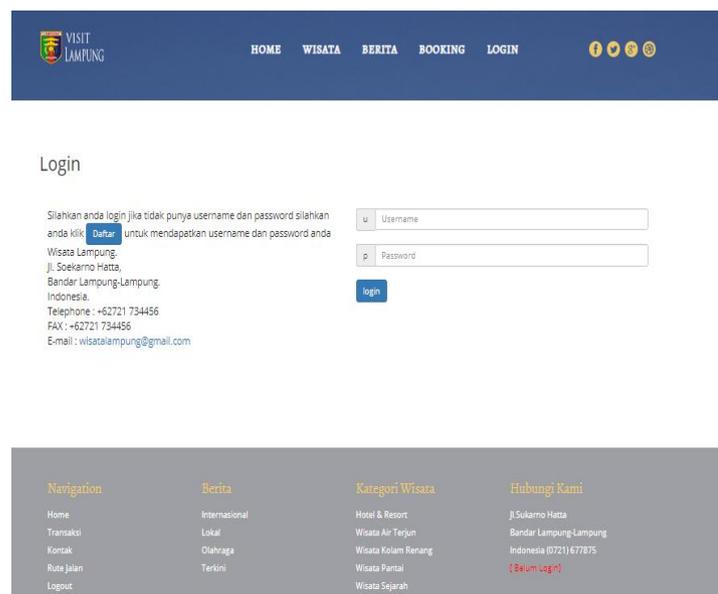
Pada halaman utama user, pengunjung dapat melihat menu-menu spesial di web Pengunjung yang ingin melihat tampilan awal web .



Gambar 3. Halaman Utama (Home)

4.2 Halaman Input Login Wisata

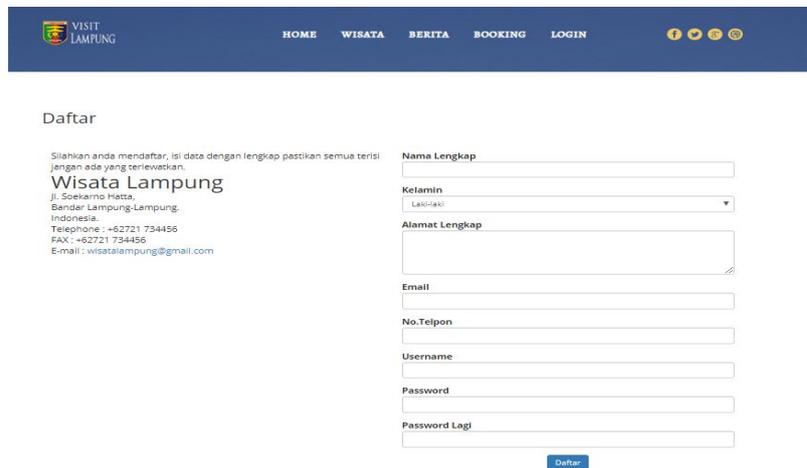
Halaman ini digunakan untuk login wisata yang sudah terdaftar. Namun demikian pengunjung yang belum terdaftar dapat membuat akun di website pada halaman ini dengan mengklik daftar. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Halaman Input Login Wisata

4.3. Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

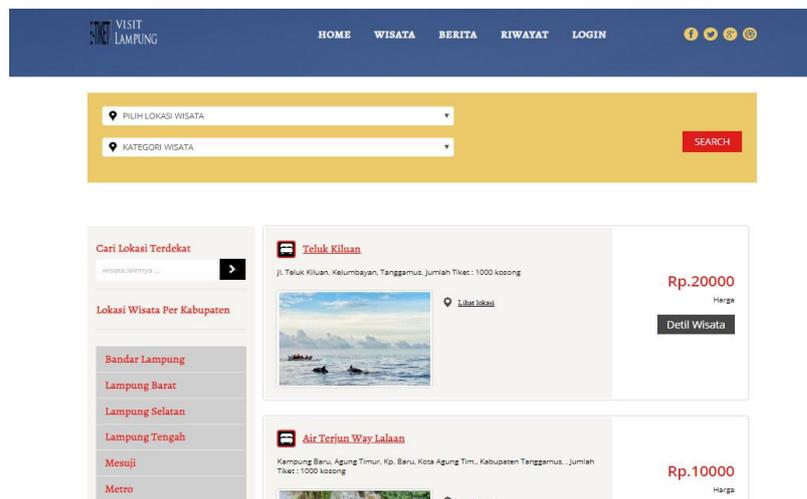
Halaman ini muncul setelah pengunjung melakukan klik Daftar. Pada halaman ini pengunjung mengisi data nama, jenis kelamin, email, no telepon, username dan password. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 5. Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

4.4 Halaman Wisata

Pada halaman ini wisata harus memilih lokasi kabupaten, kategori wisata, harga. Pada halaman ini juga Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 6. Halaman Wisata

4.5 Halaman Riwayat Pemesanan

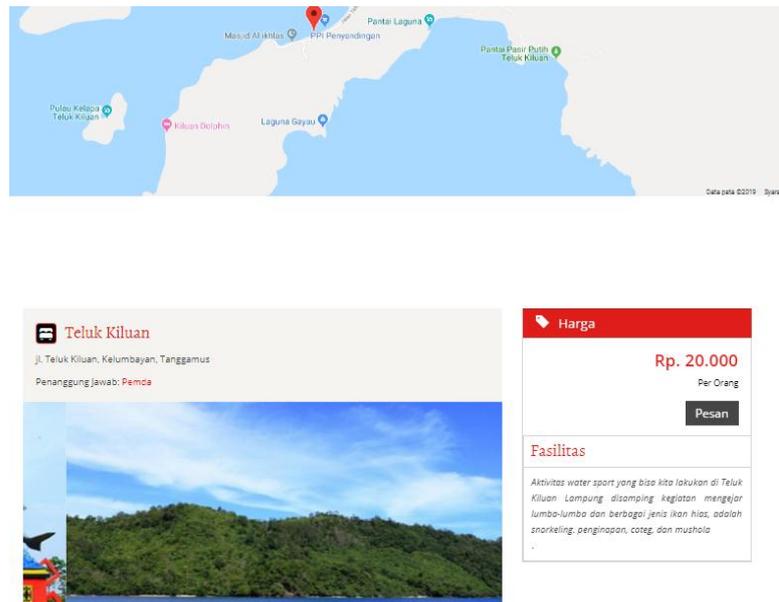
Halaman ini digunakan wisatawan untuk melihat riwayat pemesanan. Hasil pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.

No.	No.Pesanan	Nama	Tanggal	Total	Status	Tools
1	TS20190704161106	Mastur	04-07-2019	Rp. 20.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>
2	TS20190704161862	Mastur	04-07-2019	Rp. 20.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>
3	TS20190711073639	Mastur	11-07-2019	Rp. 20.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>
4	TS20190722105803	Mastur	22-07-2019	Rp. 10.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>
5	TS20190808111710	Mastur	08-08-2019	Rp. 20.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>
6	TS20190808111920	Mastur	08-08-2019	Rp. 20.000	Pesanan	Cetak <input type="button" value="Kirim"/>

Gambar 7. Halaman Riwayat Pemesanan

4.6. Halaman Detil Wisata

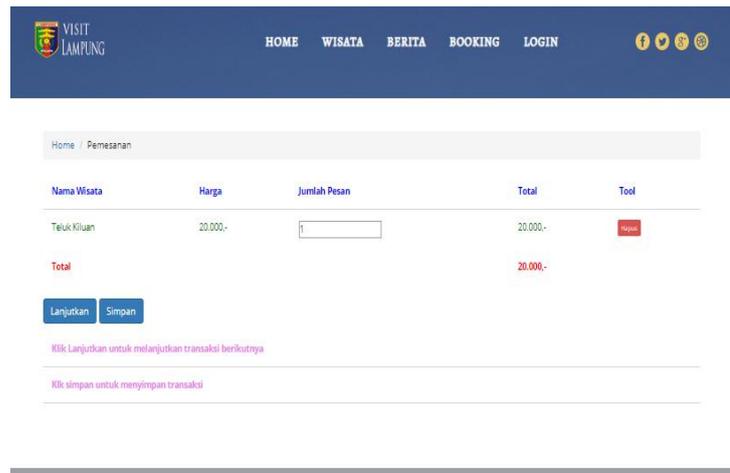
Halaman ini berisi detil wisata yang di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Halaman Detil Wisata

4.7. Halaman Pemesanan

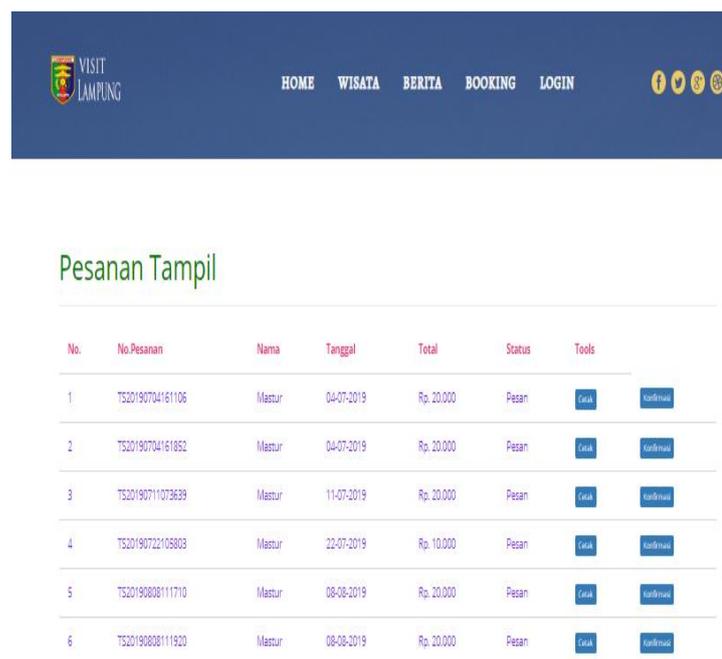
Halaman ini berisi transaksi pemesanan tiket masuk pada di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Halaman Pemesanan

4.8. Halaman Riwayat

Halaman ini berisi riwayat transaksi di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Halaman Riwayat

4.9. Halaman Bukti Pemesanan

Halaman ini berisi bukti pemesanan wisatawan di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

No. Pemesanan	Tgl. Pemesanan
TS20190704161106	04-07-2019

No.KTP/Identitas : P20190704024308
 Nama : Mastur
 Kelamin : Laki-laki
 Alamat : jl.Kapten Abdul Haq No.22 Rajabasa, Kec. Rajabasa, B.Lampung
 No. Telepon : 085276543212
 Email : mastur@gmail.com

Status Bayar : Pesan

No	Nama Wisata	Harga/Per orang(Rp)	Jumlah	Total (Rp)
1	Teluk Kiluan	20.000	1	20.000;
Total(Rp) :				20.000
GRAND TOTAL (Rp) :				20.000
Nominal pembayarannya adalah Rp.				20.000

Terima kasih atas kunjungan anda CS :+628406950469404, www.wisatatanggamus.com
 Catatan : Pesanan akan diproses jika anda sudah mentransfer uang
 -----Silahkan anda transfer ke rekening :
 -----Mandiri : 0315325233 atas nama Febriana
 -----BNI : 0469899335 atas nama Febriana

Gambar 11. Halaman Bukti Pemesanan

4.10. Halaman Tiket Masuk

Halaman ini berisi tampilan tiket masuk. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

No. Pemesanan	Tgl. Pemesanan
TS20190704161106	04-07-2019



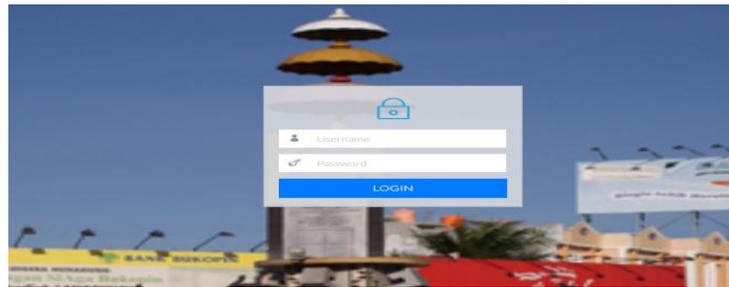
Nama : Mastur
 Kelamin : Laki-laki
 Alamat : jl.Kapten Abdul Haq No.22 Rajabasa, Kec. Rajabasa, B.Lampung
 No. Telepon : 085276543212
 Email : mastur@gmail.com
 Tanggal Kunjungan : 00-00-0000
 Nama Wisata : Teluk Kiluan

Terima kasih atas kunjungan anda di www.wisatatanggamus.com
 Catatan : Tiket Hanya berlaku untuk tanggal kunjungan yang tertera

Gambar 12. Halaman tampilan tiket masuk

4.11. Halaman Login Administrator

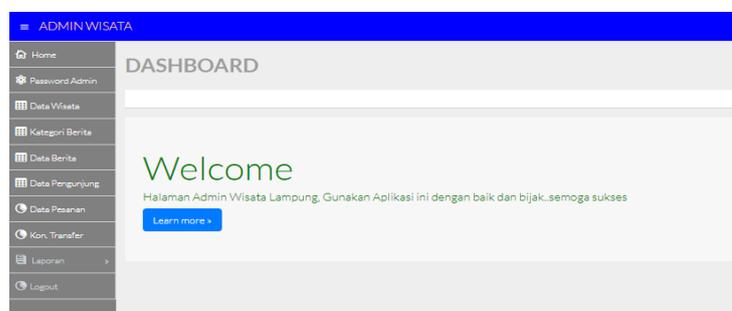
Halaman ini berisi login admin saat ingin mengelola admin web. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 13. Halaman Login Administrator

4.12. Halaman Utama Administrator

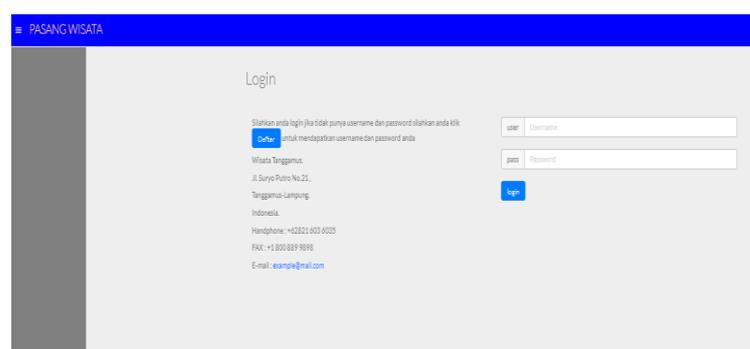
Halaman ini berisi halaman utama admin digunakan untuk mengelola baik *input*, *edit* dan *delete* data. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 14. Halaman Utama Administrator

4.13. Halaman Login Admin Pengelola

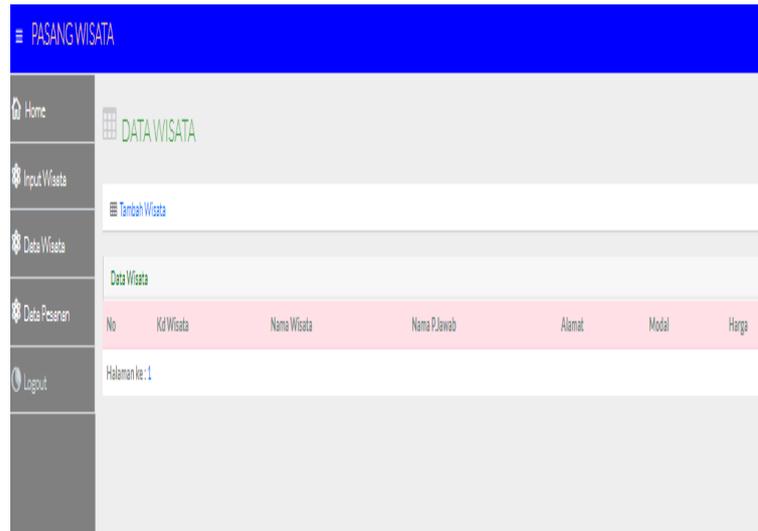
Pada halaman ini menampilkan login admin wisata . Hasil dari pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Keluaran Login Admin Wisata

4.14. Halaman Data Wisata

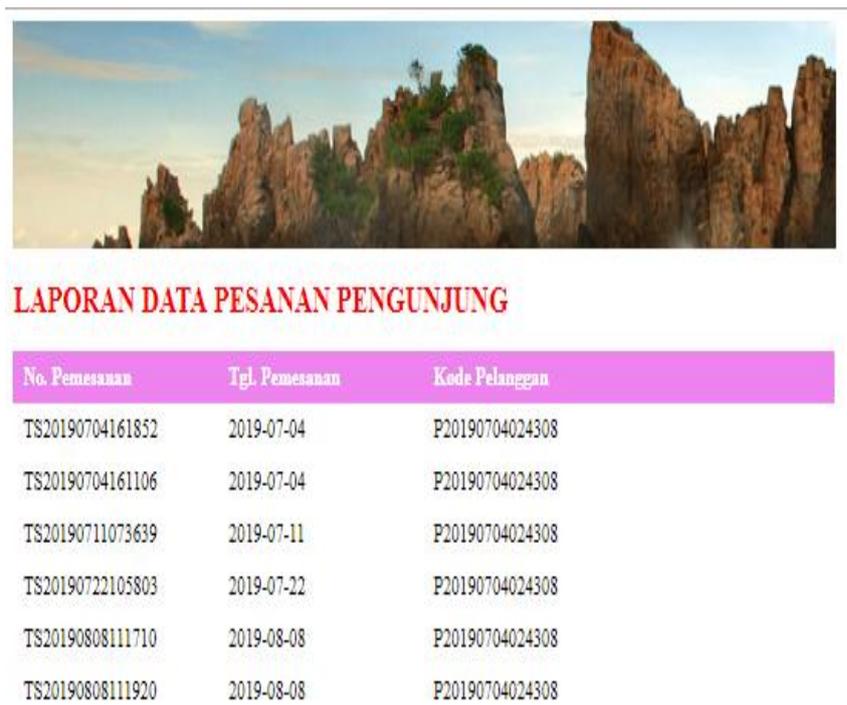
Pada halaman ini menampilkan data wisata . Hasil dari pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 16. Keluaran Data Wisata

4.15. Halaman Pemesanan Pengunjung

Pada halaman ini menampilkan data pemesanan wisata . Hasil dari pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 17. Keluaran Layanan Pengunjung

5. Kesimpulan dan Kelemahan

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi wisata yang ada di Lampung berbasis web, penulis menarik beberapa kesimpulan.

1. Memudahkan pelanggan untuk mendapatkan mengetahui informasi wisata secara online, memberikan informasi yang cepat mengenai info lokasi, dan informasi yang tersedia pada wisata yang ada di Lampung yang bermanfaat bagi wisatawan.
2. Dengan menggunakan metodologi pengembangan XP, penulis dapat mengatasi permasalahan yang terjadi selama pengembangan.
3. Dengan menggunakan UML mengakomodasi perubahan kebutuhan perangkat lunak dapat teratasi dan kesalahan yang terjadi seperti error atau bug dapat ditemukan dan diperbaiki selama tahapan pengembangan.

5.2. Keterbatasan

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan oleh penulis mengenai sistem informasi wisata yang ada di Lampung berbasis web, penulis menarik beberapa kelemahan yang terdapat pada program sebagai berikut;

1. Terdapat kelemahan pada user jika user memasukkan sembarang karakter baik pada login dan daftar masih bisa terproses.
2. Kelemahan pada admin jika admin memasukkan sembarang karakter baik pada login maupun input berita masih bisa diproses oleh sistem inilah kelemahan yang bisa dimanfaatkan oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
3. Kelemahan pada pengelola yaitu pengelola memasukkan sembarang karakter baik pada login maupun input berita masih bisa diproses oleh sistem.

Referensi

- [1] Mohamad Subhan(2012), *Analisa Perancangan Sistem*, Penerbit Lentera Ilmu Cendekia. Surabaya.
- [2] Azhar Susanto(2013), *Sistem Informasi*, Penerbit Lingga Jaya, Bandung
- [3] Yeni Kustiyahningsih, Devie Rosa Anamisa (2011), *Pemrograman Basis Data Berbasis Web Menggunakan PHP & MYSQL*, Penerbit Graha Ilmu. Yogyakarta
- [4] Mustakini, Jogiyanto Hartono (2012), *Metode Penelitian Sistem Informasi*, Penerbit Andi. Yogyakarta.
- [5] Deni Rahayu (2015), *Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket Di Tempat Wisata De'ranch Lembang*, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [6] Winda Sari (2013), *Sistem Informasi Penjualan Tiket dan Tour berbasis Web ada cv. Four Brother Palembang*, STMIK GI MDP.
- [7] Firtsyani Imannisa Rahma (2015), *Pengembangan Sistem informasi Pemesanan di Wisata Tirta Wolulas*, Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- [8] Rosa A.S. M. Shalahudin (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak.Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Penerbit Informatika, Bandung.
- [9] Sutarman (2012), *Pengantar Teknologi Informasi*, Penerbit Bumi Aksara, Jakarta.