

SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TIKET DAN FASILITAS OBJEK WISATA DI PANTAI MUTUN

Suhemy¹, Reni Astika²

¹ Mahasiswa Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia

² Dosen Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Dian Cipta Cendikia
Suhemy19@gmail.com¹, reniastika92@gmail.com²

ABSTRAK

Pantai Mutun yang setiap tahun nya selalu ramai pengunjung dari berbagai daerah provinsi lampung dan dari luar kota lampung,pantai mutun yang sudah berdiri cukup lama ini menjadi tempat wisata favorit bagi warga lampung,oleh karena itu di perlukan kemudahan akses dalam mencari informasi dan memesan tiket pantai secara mudah,Metode yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data penelitian adalah dengan melakukan observasi langsung dan mewawancarai beberapa pengunjung dan petugas yang ada di sana,Penulis berharap dapat menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat melakukan pemesanan tiket dan penggunaan fasilitas yang di lakukan secara online,sehingga memudahkan pengunjung dalam berwisata.

Kata kunci: Website,Pemesanan Online,Pantai Mutun.

ABSTRACT

Mutun Beach which every year is always crowded with visitors from various regions of Lampung province annd from outside the city of Lampung,mutun beach which has been around for a long time has become a favorite tourist spot for resident oof Lampung.therefore,it is needed easy access to find information and book beach tickets easily,The method used by author in collecting research data is by direct observastion and interviewing several vivitors and officers who were there,The author hopes to produce an information system that can make ticket reservation and use facilities that are done online, ,making it easier for visitors to travel.

Keywords : Website, Booking, Mutun Beach

1. Pendahuluan

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringanjaringan halaman. Dengan faktor tersebut maka website sangat cocok digunakan untuk menyampaikan informasi karena penyebaran informasi melalui website sangat cepat lengkap dan mencakup area yang luas(dunia), serta perkembangan teknologi yang pesat membawa pengaruh diberbagai kehidupan salah satunya di dunia informasi. Objek wisata merupakan tempat dimana kita dapat menemukan kesinambungan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan hidup. Dengan

berwisata kita dapat menghilangkan sedikit kejenuhan setelah melakukan berbagai aktivitas yang berat. Tempat-tempat wisata merupakan tempat yang paling ramai dikunjungi masyarakat, sehingga tempat wisata merupakan solusi yang baik untuk meningkatkan jumlah pendapatan masyarakat.

Kabupaten Pesawaran Lampung mempunyai potensi wisata kekayaan alam yang menjadi obyek pariwisata seperti obyek pemandian air panas, banding resort, pulau tangkil, dan pantai mutun. Potensi tersebut memiliki daya tarik tersendiri untuk diminati para wisatawan baik dalam maupun wisatawan luar negeri. Salah satu objek wisata yang terdapat di daerah pesawaran adalah Pantai Mutun yang setiap tahun nya selalu ramai pengunjung dari berbagai daerah provinsi lampung dan dari luar kota lampung, pantai mutun yang sudah berdiri cukup lama ini menjadi tempat wisata favorit bagi warga lampung, pantai ini menawarkan keindahan pantai nya yang mempesona dan berbagai wahana yang terdapat di pantai ini, terdapat pula fasilitas dan penginapan untuk para wisatawan yang ingin menginap beberapa hari dan merasakan indah nya pagi di pantai mutun, lalu terdapat juga pulau-pulau indah yang bisa dihuni yang berada dekat dengan pantai mutun, salah satu pulau yang paling di minati di sana adalah Pulau Tangkil, para pengunjung hanya perlu menyewa perahu untuk sampai ke sana dan menikmati fasilitas yang ada di sana, inilah yang membuat pantai mutun menjadi pilihan utama dalam daftar liburan warga lampung dan luar kota, karna keindahan pantai nya yang jernih, wahana yang seru, fasilitas yang memadai dan pulau-pulau indah yang ada di sana.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan Sistem Informasi Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata di Pantai Mutun Berbasis Web. Sedangkan manfaat dari penelitian ini adalah untuk memudahkan bagi pengunjung pantai mutun dalam memesan tiket dan melihat informasi serta memudahkan dalam mengelola keuangan saat berkunjung ke pantai mutun.

2. Kajian Pustaka

2.1 Teori-teori Yang Digunakan

1. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisa, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas input (data, intruksi) dan output (laporan, kalkulasi). Dari pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah gabungan dari orang, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengumpulkan (mendapatkan kembali), memproses, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan dan pengontrolan keputusan dalam suatu organisasi [8].

2. World Wide Web

Atau dikenal dengan web merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hyper text, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang di sediakan dalam dokumen web yang diambil dalam browser web [8].

3. Konsep Sistem Informasi.

Sistem informasi yang dapat didefinisikan secara teknis sebagai seperangkat komponen yang saling terkait yang mengumpulkan (atau mengambil), memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian dalam suatu organisasi [8].

4. Konsep Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan penghubung utama antara kelompok sistem informasi dan seluruh organisasi. tugas analisis sistem untuk menerjemahkan masalah bisnis dan persyaratan menjadi kebutuhan informasi dan sistem [8].

5. Konsep Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah Detail bagaimana sistem akan memenuhi kebutuhan informasi sebagaimana ditentukan oleh analisis sistem [8].

6. Konsep Promosi

Promosi penjualan adalah unsur utama dalam kampanye pemasaran yang merupakan kumpulan alat-alat insentif yang sebagaimana besar berjangka pendek dirancang untuk merangsang pembelian produk atau jasa tertentu dengan lebih cepat dan lebih besar oleh konsumen atau pedagang [10].

7. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah alat yang ampuh yang dapat sangat meningkatkan kualitas analisis sistem dan desain, dan dengan demikian membantu menciptakan sistem informasi yang lebih berkualitas [7].

8. Use Case Diagram

Use case model merupakan interaksi dan hubungan use case per individu [7].

9. Activity Diagram

Activity diagram biasanya dibuat untuk satu *use case* dan mungkin dapat menunjukkan skenario yang berbeda [7].

10. Class Diagram

Class Diagram menunjukkan fitur statis dari sistem dan tidak mewakili pengolahan tertentu serta *class diagram* juga menunjukkan sifat saling berhubungan antar kelas [7].

11. Database

Database adalah kumpulan data yang terorganisir untuk melayani banyak aplikasi secara efisien dengan memusatkan data dan mengendalikan data yang berlebihan [8].

12. Konsep Web Desain

Web services merupakan komponen perangkat lunak yang didasarkan pada kerangka Web standar berorientasi objek dan teknologi untuk menggunakan Web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi dari pengguna yang berbeda dan platform komputasi yang berbeda [9].

13. *Prototype*.

Prototyping sistem informasi adalah teknik berharga untuk cepat mengumpulkan informasi spesifik tentang sistem informasi pengguna [7].

14. **Potensi Pariwisata Pada Provinsi Lampung**

Pariwisata adalah perjalanan dari suatu tempat ketempat lain, bersifat sementara dilakukan oleh perorangan atau kelompok, sebagai usaha untuk mencari keseimbangan atau keserasian dan kebahagiaan dengan lingkungan dalam dimensi sosial budaya alam dan ilmu [6].

2.2 Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya dilakukan dengan judul yang serupa dalam jurnal:

1. **Riska wahyuni dan Abrar Hadi**, Sistem Informasi Penjualan Tiket Travel Pada CV. Ratu Pasaman Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman Hypertext Preprocessor (PHP). Dari hasil penelitian didapatkan: Pengolahan data penjualan tiket dengan mengimplementasikan aplikasi yang dirancang dengan menggunakan bahasa pemograman PHP dan database MySQL dapat mempermudah CV. Ratu Pasaman dalam memberikan data pemesanan tiket kepada pelanggan sehingga pelanggan tidak perlu datang langsung ke CV. Ratu Pasaman.
2. **Dwipa Handayani, Hendarman, Wiwiet Yuliana Putri**, Sistem Informasi Reservasi Tiket Bioskop Berbasis Android. Hasil penelitiannya adalah Peningkatan pelayanan terhadap sistem yang dikembangkan akan memberikan suatu akurasi dalam pengolahan data, kehandalan terhadap konsistensi dalam pengolahan input dan outputnya serta kehandalan dalam menangani pengecualian, sistem yang mudah dan enak dipakai, dan mampu mengkoordinasi aktifitas untuk mencapai tujuan dan sasaran.
3. **Aji Pujohardiyanto, Syahbanier Rofiah**, Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat dengan Codeigniter dan Bootstrap. Dalam proses bisnis menjelaskan prosedur tentang sistem berjalan pemesanan tiket pesawat pada perusahaan jasa pesawat terbang. Dihasilkan sebuah sistem informasi pemesanan tiket yang merupakan bentuk dari perbaikan sistem informasi yang selama ini di lakukan secara konvensional dalam pemesanan tiket pesawat. Setelah perancangan dan pembuatan pemesanan tiket berbasis website memudahkan, mengurangi biaya perjalanan dan dapat memilih tempat duduk pengguna dalam pemesanan tiket pesawat. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan metode pembayaran dilakukan secara real time dan bekerja sama dengan perbankan yang telah dipercaya sehingga dapat menghasilkan sistem informasi pemesanan tiket pesawat yang lebih baik
4. **Oky Septian**, Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Museum Online Di Dki Jakarta Berbasis Web. Sistem informasi pemesanan tiket museum online ini dapat membantu pengguna dalam melakukan pemesanan tiket musem. Dalam pemesanan tiket, tiket dapat di booking dan pembayaran pun dapat dilakukan melalui transfer. User juga terbantu dalam mendapatkan informasi seputar museum seperti event dan koleksi yang ada dalam Museum.
5. **Sri Lestari, Ihsan Lubis, Marina Elsera**, Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Ferry Berbasis Android. Pemesanan tiket kapal berbasis Android digunakan untuk melakukan pemesanan tiket oleh pelanggan. User memasukan data dari aplikasi android, kemudian disimpan di Mysql.

6. Sukmawati, Didi Susianto. Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. Hasil dari penelitian 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.

3 Metode Penelitian

Metode Pengembangan system yang digunakan adalah extreme programming. *Extreme Programming* merupakan salah satu dari sekian banyaknya metodologi dalam rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan bagian dari metodologi pengembangan perangkat lunak. Secara umum *Extreme Programming* (XP) dapat dijabarkan sebagai sebuah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang mencoba meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah proyek pengembangan perangkat lunak dengan mengkombinasikan berbagai ide simpel/sederhana tanpa mengurangi kualitas software yang akan dibangun.

Adapun tahap-tahap metode *Extreme Programming* (XP) antara lain:

1. *Planning*

Pada tahap ini yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dari system yang akan dibangun, seperti kebutuhan input, output yang akan dihasilkan, serta pihak yang akan menggunakan sistem.

2. *Design*

Pada tahap ini kemudian dilakukan prancangan dari yang telah dibuat di bagian planning, merancang kebutuhan input, merancang desain output, desain database.

3. *Coding*

Pada tahap ini dilakukan proses pengkodean menggunakan bahasa yang telah dilakukan, yaitu menggunakan bahasa php dan mysql sebagai databasenya.

4. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan testing yaitu menguji apakah system sudah berjalan dengan benar atau masih ada yang perlu diperbaiki.

3.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan kegiatan studi lapangan dan studi pustaka.

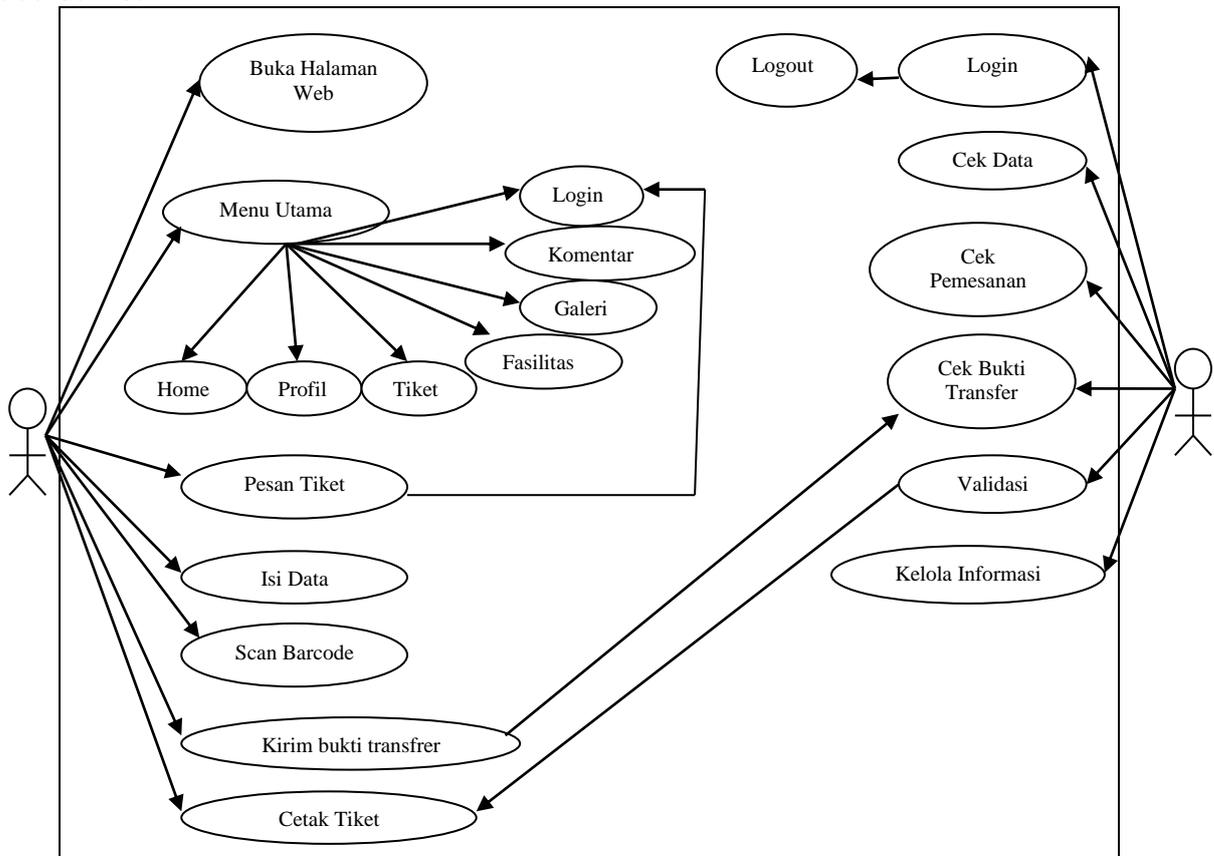
- a. Observasi, yakni mengunjungi tempat penelitian dan melihat dan meneliti secara langsung di Pantai Mutun.
- b. Wawancara, yakni mengumpulkan data melalui tanya jawab dengan para petugas pantai mutun dan pengunjung yang ada di Pantai Mutun.
- c. Studi Pustaka, yakni mengumpulkan data dan informasi melalui berbagai referensi yang berkaitan dengan penelitian ini.

3.2 Rancangan Sistem

1. *Use Case Diagram*

Admin dapat melihat, mengedit, menghapus serta menambah data, sedangkan user hanya dapat melihat dan menginput data. *Use Case Diagram* dari Sistem Informasi

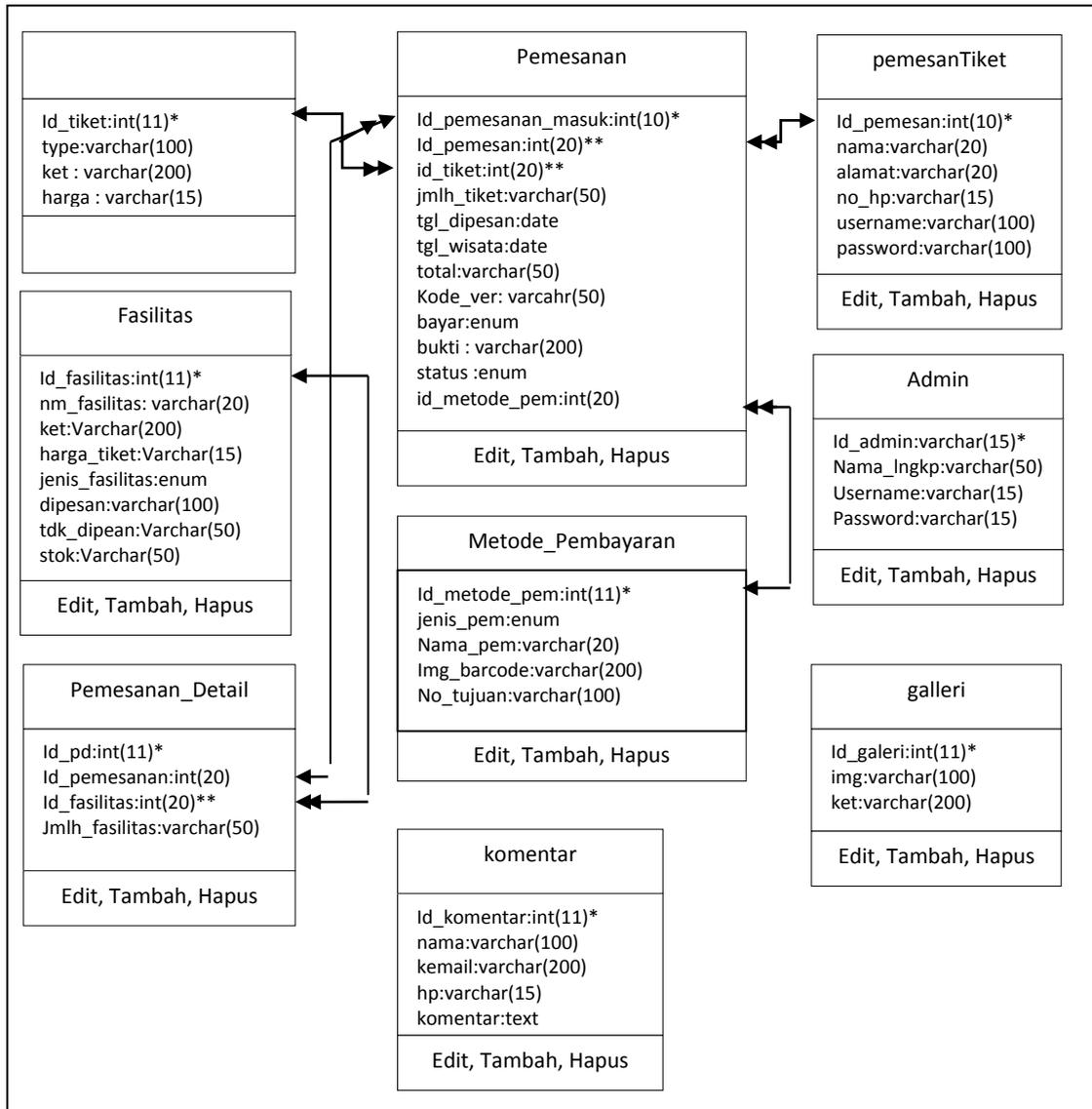
Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata di Pantai Mutun berbasis Web dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Use Case Diagram

2. Class Diagram

Class Diagram digambarkan dengan sebuah kotak dibagi menjadi tiga bagian. Bagian paling atas diisikan nama class, bagian tengah diisikan variable yang dimiliki class, dan bagian bawah diisikan method-method dari class. *Class Diagram* dari Sistem Informasi Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun berbasis Web dapat dilihat pada Gambar 2.

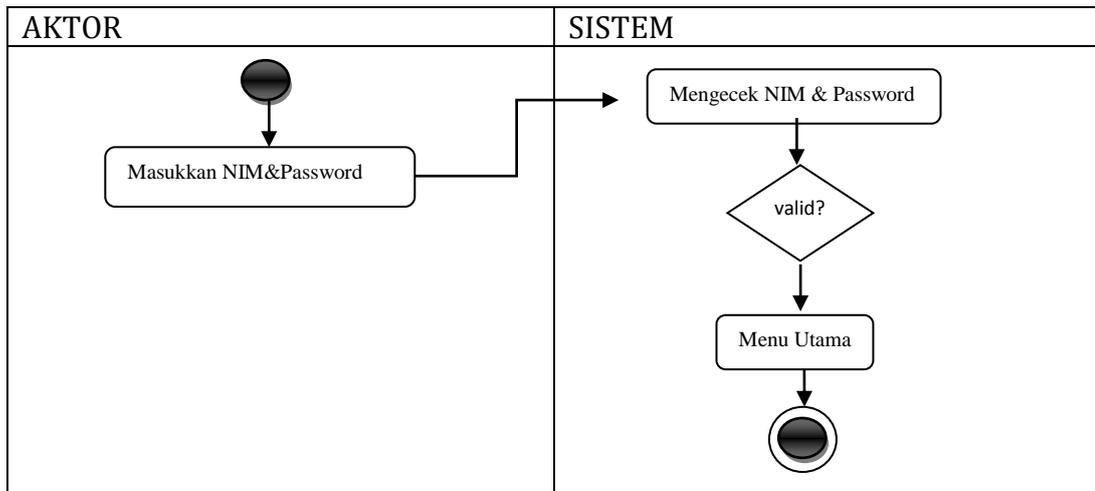


Gambar 2. Class Diagram

3. Activity Diagram

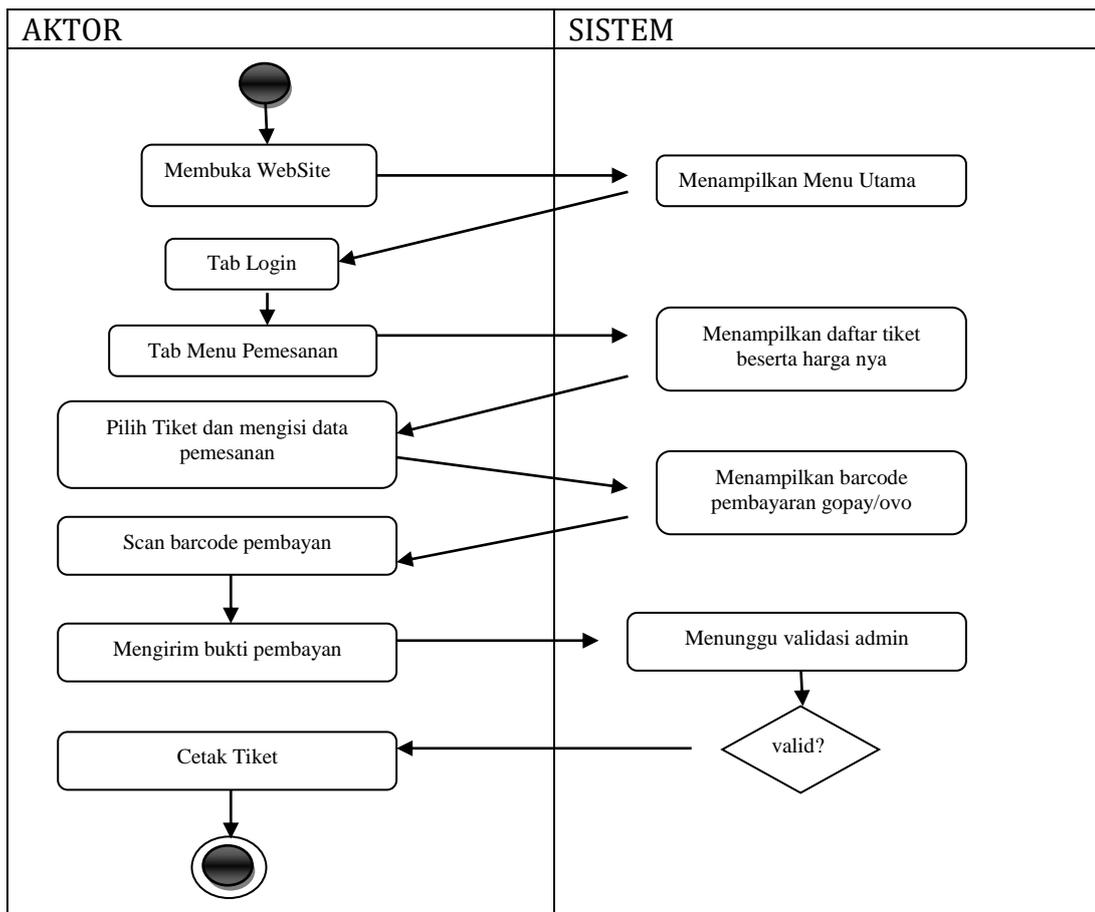
Menggambaran rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti use case atau interaksi.

Activity Diagram Login Admin



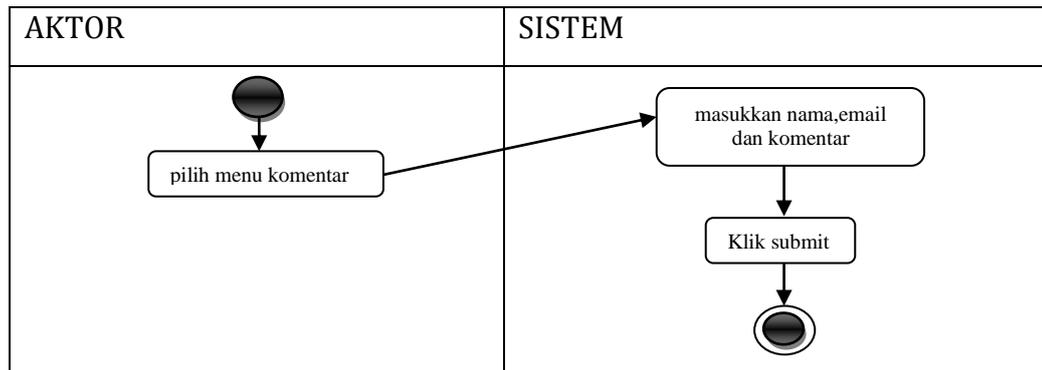
Gambar 3. Activity Diagram Login Admin

Activity Diagram Pemesanan



Gambar 4. Activity Diagram Pemesanan

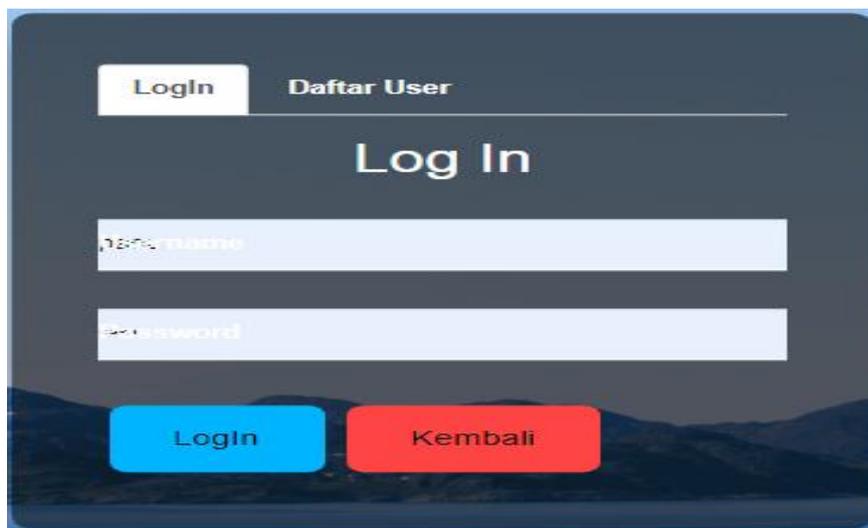
Activity Diagram Komentar



Gambar 5. Activity Diagram Komentar

4 Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Tampilan Login



Gambar 6. Tampilan Menu Login

Login sangat di perlukan dalam sebuah system informasi, karena merupakan salah satu keamanan dalam sistem agar tidak terjadi hal-hal yang tidak di inginkan. Login pada Sistem Informasi Pengelolaan Tiket Dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun berbasis Web ini digunakan untuk admin dan pengguna untuk memasuki aplikasi, admin untuk mengelola website dan pengguna untuk melakukan Pemesanan.

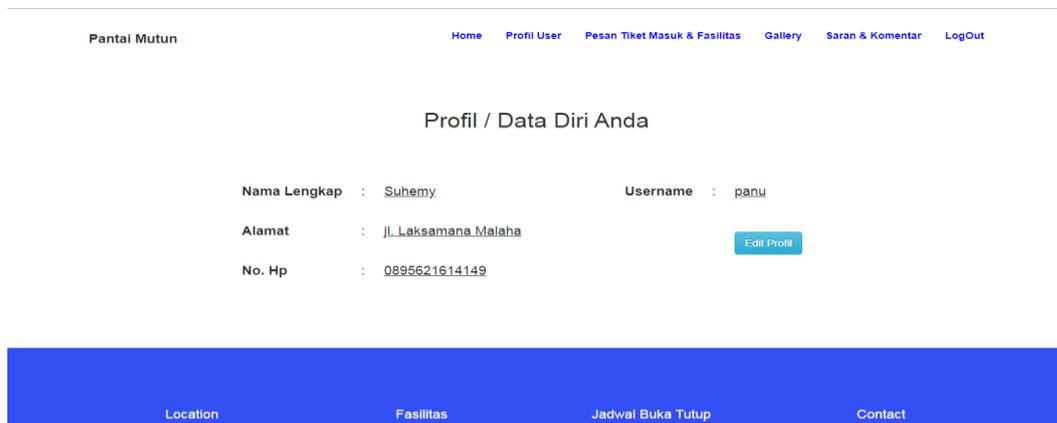
2. Hasil Tampilan Menu Utama



Gambar 7. Tampilan Menu Utama

Halaman Menu Utama adalah halaman utama dari Sistem Informasi Pengelolaan Tiket Dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun, pada halaman ini terdapat menu Home, Profil, Pesan Tiket, Pesan Fasilitas, Galeri Komentar dan Login. untuk melakukan Pemesanan maka pengguna harus login terlebih dahulu..

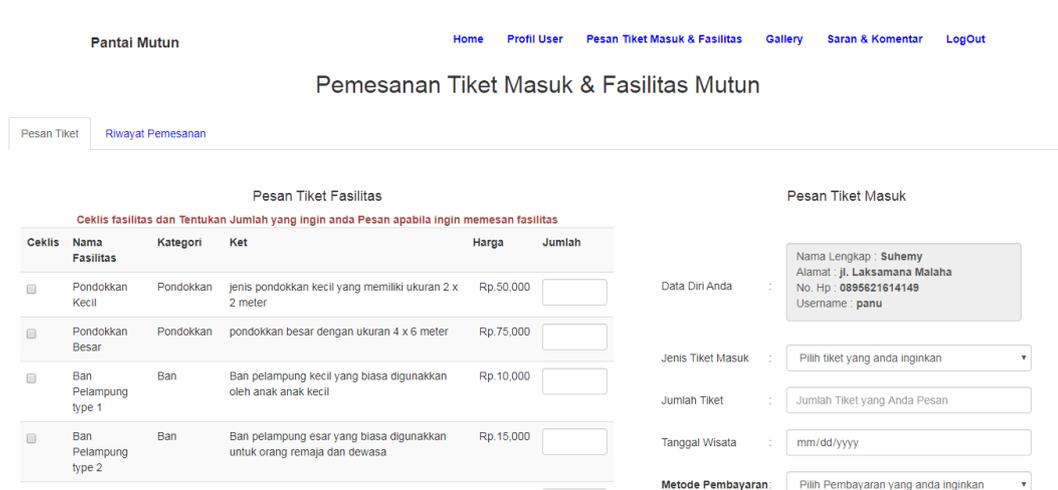
3. Hasil Tampilan profil



Gambar 8. Hasil Tampilan Profil

Menu Profil Berguna Untuk Mengubah profil pengguna tersebut.

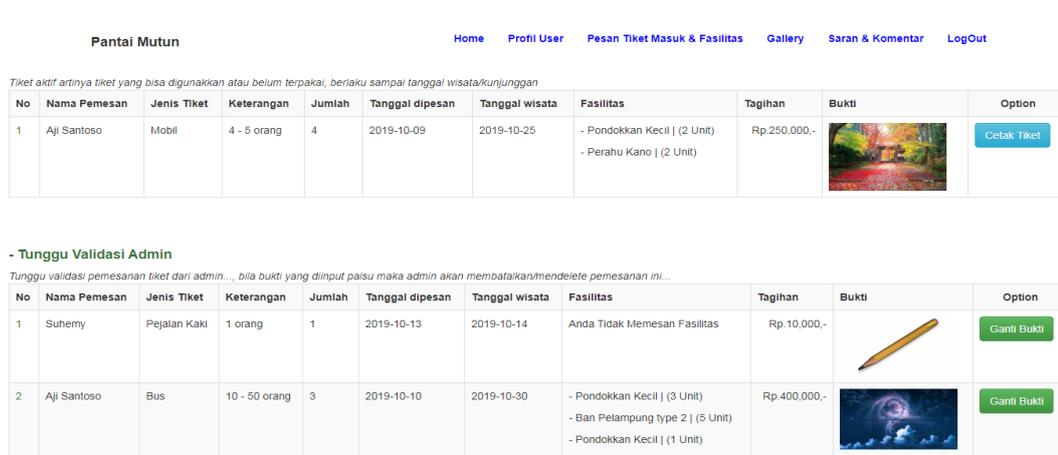
4. Hasil Tampilan Menu Pesan Tiket



Gambar 9. Hasil Tampilan Menu Pesan Tiket

Menu Pesan Tiket adalah menu yang terdapat pada halaman utama yang berguna untuk memesan tiket dan melihat riwayat pemesanan dan mencetak struk tiket masuk apabila sudah di validasi.

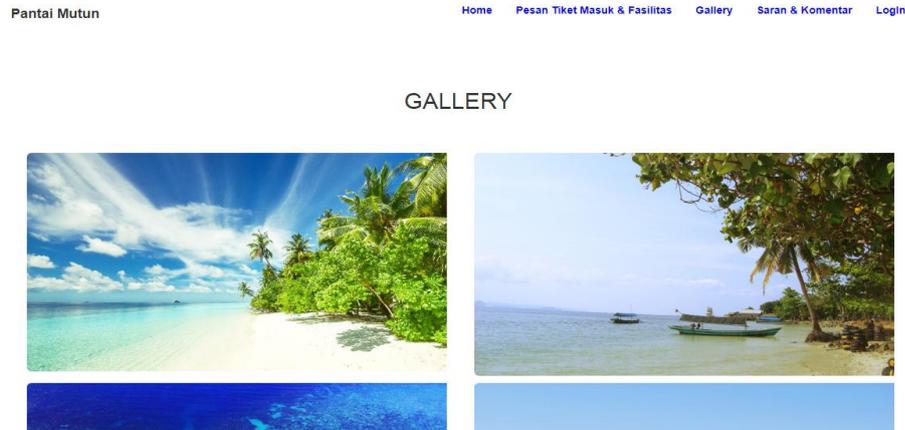
5. Hasil Tampilan Riwayat Pemesanan



Gambar 10. Hasil Tampilan Riwayat Pemesanan

Menu Pesan Fasilitas adalah menu yang terdapat pada halaman utama yang berguna untuk memesan fasilitas dan melihat riwayat pemesanan dan mencetak struk tiket fasilitas apabila sudah di validasi.

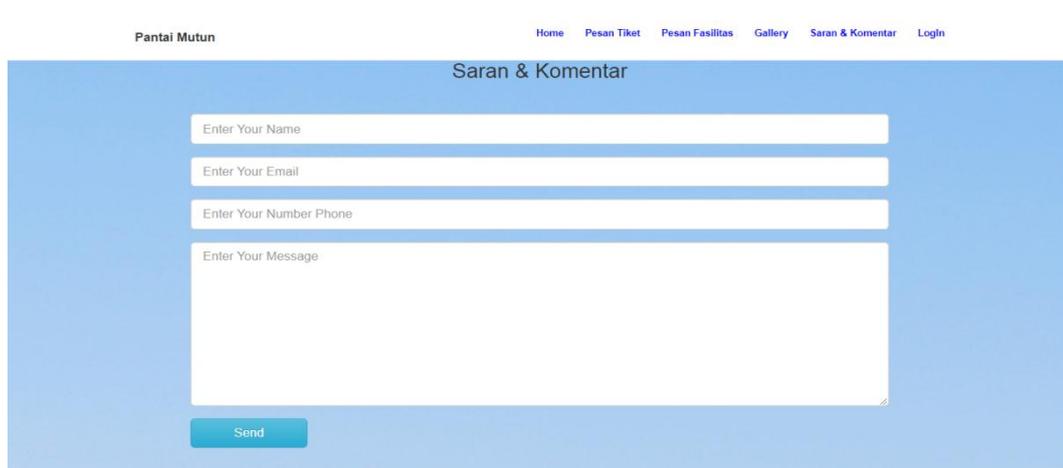
6. Hasil Tampilan Menu Galeri



Gambar 11. Hasil Tampilan Menu Galeri

Menu Galeri adalah menu yang terdapat pada menu utama, yang berguna memberikan informasi pada para pengguna yaitu dengan memperlihatkan beberapa gambar yang di ambil dari pantai mutun.

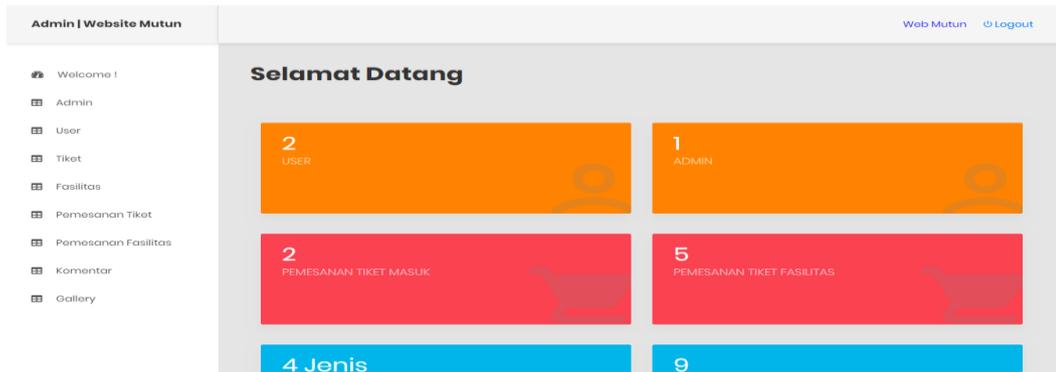
7. Hasil Tampilan Menu Komentar



Gambar 12. Hasil Tampilan Menu Komentar

Menu Komentar adalah menu yang berguna untuk pengguna memberikan komentar dan sarannya tentang website kepada pengelola web, agar dapat dikembangkan menjadi lebih baik.

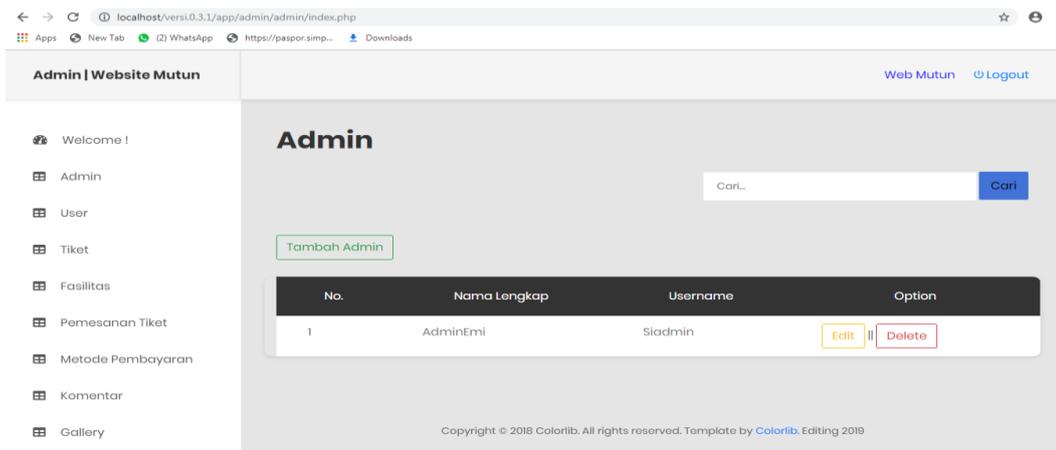
8. Hasil Tampilan Menu Home Admin



Gambar 13. Tampilan Menu Home Admin

Menu Home Admin merupakan menu utama bagi admin untuk mengelola website Pemesanan Pantai Mutun. Di dalam menu ini admin terdapat menu Admin, User, Tiket, Fasilitas, Pemesanan Tiket, Pemesanan Fasilitas, Galeri dan komentar.

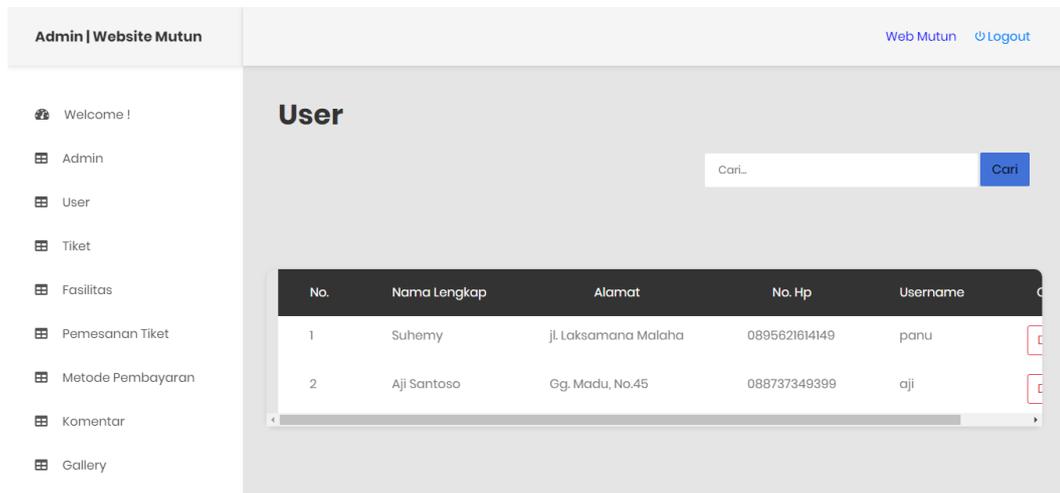
10. Hasil Tampilan Menu Admin



Gambar 14. Hasil Tampilan Menu Admin

Menu Admin pada Home Admin berguna untuk menyimpan daftar admin yang mengelola website pemesanan, di menu admin dapat di tambahkan admin yang baru.

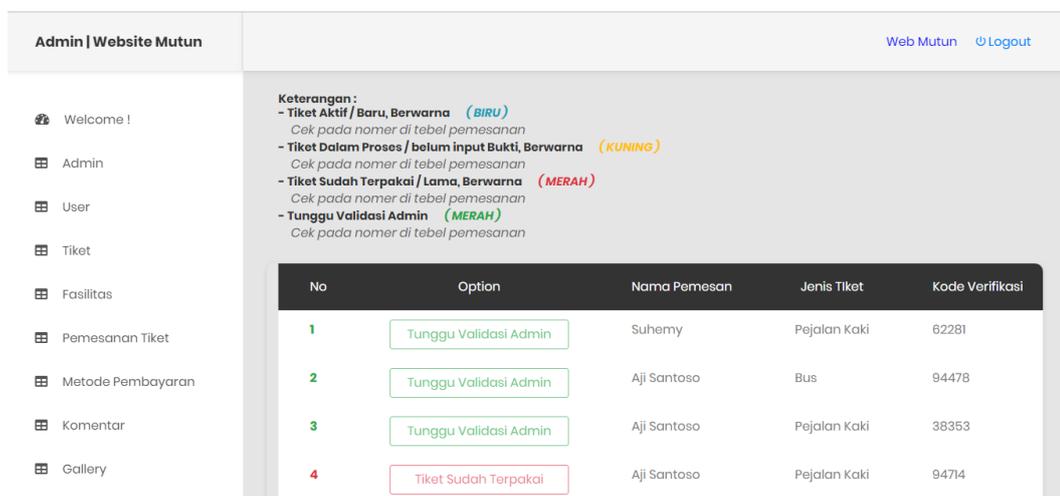
11. Hasil Tampilan Menu Data User



Gambar 15. Hasil Tampilan Menu User

Menu User pada menu utama admin berguna menyimpan nama-nama member yang sudah mendaftar dan dapat melakukan pemesanan.

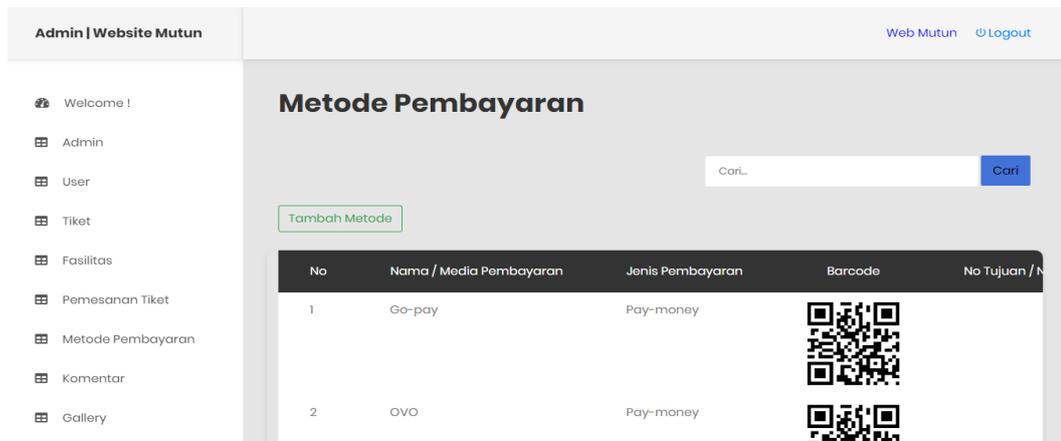
12. Hasil Tampilan Menu Data Pemesanan Tiket



Gambar 16. Hasil Tampilan Menu Data Pemesanan Tiket

Menu Pemesan Tiket pada Menu Utama Admin di gunakan untuk menyimpan data-data pemesanan yang sudah masuk dan siap di proses, pada menu ini admin dapat memvalidasi bukti transfer yang sudah pengguna kirim.

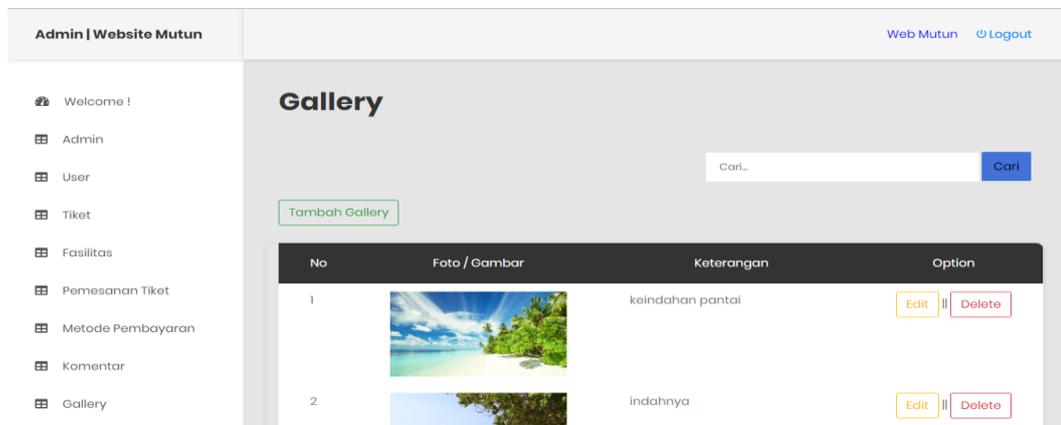
13. Hasil Tampilan Menu Data Metode Pembayaran



Gambar 17. Hasil Tampilan Menu Data Metode Pembayaran

Menu Pemesan Fasilitas pada Menu Utama Admin di gunakan untuk menyimpan data-data pemesanan yang sudah masuk dan siap di proses, pada menu ini admin dapat memvalidasi bukti transfer yang sudah pengguna kirim.

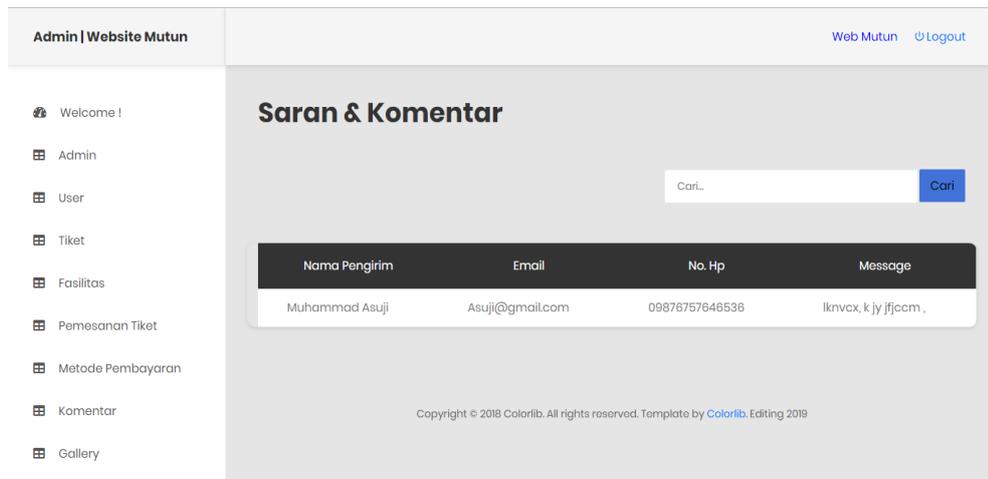
12. Hasil Tampilan Menu Data Galeri Admin



Gambar 18. Hasil Tampilan Menu Data Galeri

Menu Galeri Admin berguna untuk mengatur informasi galeri yang akan di update oleh admin.

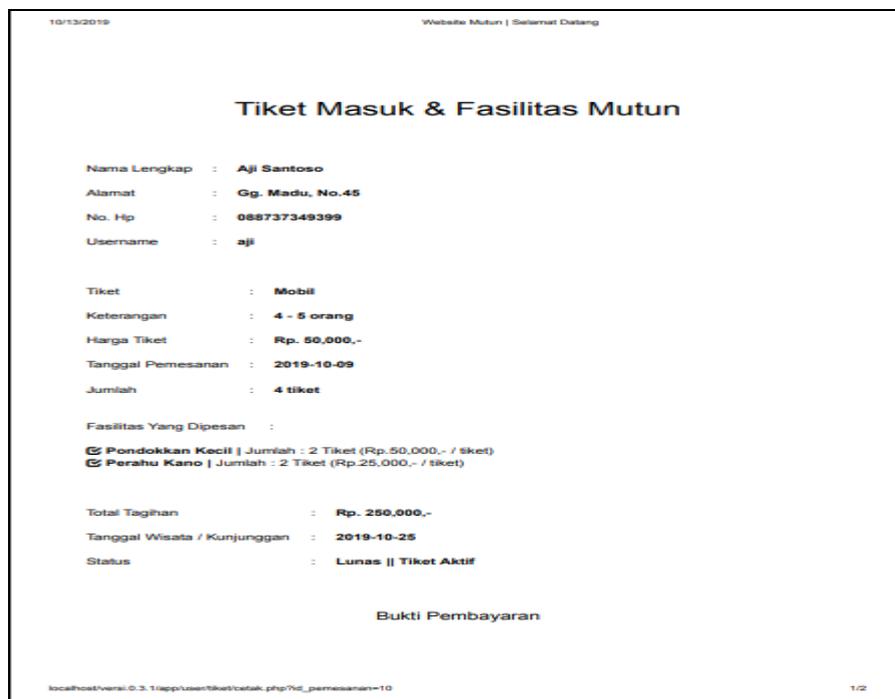
13. Hasil Tampilan Menu Data Komentar



Gambar 19. Tampilan Menu Data Komentar

Menu Komentar admin berguna agar admin dapat membaca komentar dan saran yang masuk dari para pengguna yang akan membuat admin mengetahui kekurangan dan kelebihan dari Website nya.

14. Hasil Tampilan Output Tiket



Gambar 20. Tampilan Output Tiket

Hasil Output dari pemesanan adalah berupa tiket yang akan di cetak setelah mendapat validasi dari admin yang sudah menerima bukti transfer dan mengeceknya.

5. Kesimpulan dan Keterbatasan

1. Kesimpulan

Setelah dirancangnya Sistem Informasi Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata di Pantai Mutun ini dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- a. Sistem Informasi Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun ini dapat memudahkan para pengunjung pantai mutun dalam memesan.
- b. Sistem Informasi Pengelolaan Tiket dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun dapat mengefisienkan pemesanan tiket masuk dan juga penggunaan fasilitas yang ada di Pantai Mutun.

2. Keterbatasan

Sistem Informasi Pengelolaan Tiket Dan Fasilitas Objek Wisata Pantai Mutun terdapat beberapa keterbatasan yaitu :

- a. Untuk memesan pengguna perlu terkoneksi ke internet sehingga yang tidak ada koneksi maka tidak bisa memesan.
- b. Website ini belum berbasis Android.
- c. Masih di perlukan pengembangan program agar menjadi lebih sempurna dan dapat di gunakan pada masyarakat dan pihak pantai mutun.

Referensi

- [1] Wahyuni, R., & Hadi, A. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Travel Pada Cv. Ratu Pasaman Dengan Menggunakan Bahasa Pemograman Hypertext Preprocessor (PHP). *Jurnal Sains dan Teknologi Informatika*, 1(1), 19-27.
- [2] Handayani, D., & Putri, W. Y. (2019). Sistem Informasi Reservasi Tiket Bioskop Berbasis Android. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 86-90.
- [3] Pujohardiyanto, A., & Rofiah, S. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat dengan Codeigniter dan Bootstrap. *Bina Insani ICT Journal*, 6(1), 103-112.
- [4] Septian, O. (2019). ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET MUSEUM ONLINE DI DKI JAKARTA BERBASIS WEB. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 10(1), 1-5.
- [5] Lestari, S., Lubis, I., & Elsera, M. (2019, January). Pengembangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Ferry Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Era Industri (SNEI) 4.0* (Vol. 1, No. 1, pp. 142-150).
- [6] Janita Dewi, Ike. 2011. Implementasi dan Implikasi Kelembagaan Pemasaran Pariwisata yang Bertanggung Jawab (Responsible Tourism Marketing). Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata Republik Indonesia.
- [7] Kendall, E. Kenneth; & Kendall, E. Julie. 2011. *Systems Analysis and Design*. Eighth Edition. United States of America : Pearson Education Inc.
- [8] Laudon, Kenneth C; & Laudon, Jane P. 2012. *Management Information Systems (Managing The Digital Firm)*. Twelfth Edition. United States of America : Pearson Education Inc
- [9] O'Brien, James A; & M. Marakas, George. 2010. *Introduction To Information Systems. Fifteenth Edition*. New York : McGraw-Hill

- [10] Kotler, Phillip; & Keller, Kevin Lane. 2012. *Marketing Management. 14th Edition*, United States of America : Pearson Education Inc.
- [11] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. *Jurnal ONESISMIK*, 2(2), 60-71.