



Design and Build a Promotional and Online Ticket Ordering System for Guamanik Tourism

¹Febriantika Dwi Meridatama, ²Sharyanto*, ^NBeranadus Gunawan Sudarsono

^{1,2,3}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Komputer, Universitas Bung Karno
Jl. Kimia No. 20. Menteng, Jakarta Pusat 10320, Indonesia

e-mail : febriantikadm@gmail.com, syahriyanto@uck.ac.id, gunawanbernadus@ubk.ac.id

Received: 09-10-2022

Revised: 26-10-2022

Accepted: 10-11-2022

Page : 78-84

Abstrak : Pantai Pecatu atau Pantai Guamanik disebut juga Guamanik Pecatu Park adalah pantai yang terletak di Desa Banyumanis tepatnya di sebelah selatan dari Benteng Portugis Jepara Jawa Tengah. Saat ini pelayanan dalam transaksi pembelian tiket masih dilakukan secara manual dan laporan transaksi juga belum tersimpan dengan baik karena tidak adanya sistem yang menunjang. Dari uraian permasalahan yang terjadi, maka dirancang dan dibangun sebuah Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Tiket Online di Wisata Guamanik Berbasis Web yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Untuk metode analisa dan perancangannya digunakan *Unified Modelling Language (UML)*. Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Tiket Online di Wisata Guamanik Berbasis Web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Metode yang digunakan dalam menyelesaikan tugas akhir ini adalah metode wawancara, metode observasi dan metode studi pustaka, perancangan dan pengujian. Yang bertujuan untuk memberikan pelayanan informasi kepada pelanggan yang membutuhkan informasi tersebut.

Kata kunci: Pemesanan, Tiket, Online, Sistem, UML, PHP, MYSQL

Abstract : *Pecatu Beach or Guamanik Beach, also known as Guamanik Pecatu Park, is a beach located in Banyumanis Village, to the south of the Portuguese Fort Jepara, Central Java. Currently services in ticket purchase transactions are still done manually and transaction reports have not been stored properly because of the absence of a supporting system. From the description of the problems that occur, it is designed and built an Online Ticket Promotion and Booking Information System at Guamanik Tourism Web-Based which is expected to solve the existing problems. For the method of analysis and design used Unified Modeling Language (UML). The Web-Based Information System for Promotion and Booking of Tickets at Guamanik Tourism uses the PHP and MySQL programming languages as the database. The method used in completing this final project is the interview method, observation method and literature study method, design and testing. Which aims to provide information services to customers who need this information.*



Keywords: Booking, Ticketing, Online, System, UML, PHP, MYSQL



Journal of Matematics and Technology (MATECH) This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

1 Pendahuluan (or Introduction)

Objek wisata merupakan tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan. Indonesia mempunyai objek wisata yang cukup beragam mulai dari wisata sejarah seperti candi atau museum, wisata religi seperti makam atau tempat beribadah, wisata pendidikan atau edukasi, serta wisata alam seperti pantai atau pegunungan. Selain faktor kekayaan alam dan kebudayaan, keramah tamahan masyarakat Jawa Tengah menjadi nilai tambah tersendiri. Pantai Pecatu atau Pantai Guamanik disebut juga Guamanik Pecatu Park adalah pantai yang terletak di Desa Banyumanis tepatnya di sebelah selatan dari Benteng Portugis Jepara Jawa Tengah. Letaknya sangat berdekatan bahkan pantainya menyatu hanya dipisahkan oleh sebuah sungai kecil. Di ujung selatan pantai terdapat bukit cukup tinggi yang ditumbuhi pepohonan liar. Pengunjung dapat melakukan aktivitas di pantai atau laut, trekking mengelilingi bukit, atau berjalan naik ke atas bukit untuk melihat pemandangan di sekitar kawasan wisata seperti Benteng Portugis dan Pulau Mandalika. Gua Manik Pecatu Park dirintis pada April 2010, dengan tujuan menyelamatkan dan pemanfaatan aset, pemberdayaan ekonomi masyarakat, menciptakan lapangan kerja. Pada awalnya tempat ini digunakan sebagai penunjang terapi bagi penderita kusta yang ada di Rumah Sakit Kusta Donorojo atau RSUD Jawa Tengah dr Rehatta. Sekarang penataan sudah dilakukan agar wisatawan dapat menikmati keindahan alam yang ada disekitar area wisata. Areanya yang cukup luas merupakan tanah milik Propinsi Jawa Tengah dan digunakan untuk menanam tebu dan sebagian merupakan perkebunan tanaman pace untuk jamu atau obat. Maka dari itu sarana dan prasarana terus dikembangkan untuk kenyamanan dan kelancaran objek wisata tersebut, untuk memudahkan petugas atau karyawan dan pengunjung. Perkembangan sistem informasi dan teknologi informasi dalam menciptakan perangkat teknologi yang dapat membantu menyelesaikan pekerjaan dengan sangat mudah sehingga instansi dan organisasi saat ini banyak menggunakan teknologi dalam menyelesaikan tugas-tugas pekerjaan. Salah satunya yaitu dalam melakukan pelayanan-pelayanan untuk memberikan informasi kepada pelanggan yang membutuhkan informasi tersebut. Akan tetapi pada kenyataan mengenai wisata tersebut ternyata dalam proses pemesanan tiket masih menggunakan sistem manual yaitu dengan memberikan tiket satu persatu kepada pengunjung yang datang sehingga yang terjadi adalah penumpukan antrian yang cukup panjang di area pos tiket. Kemudian informasi terkini terkait dengan pembangunan sarana dan prasarana terbilang kurang karena tidak adanya wadah yang menunjang untuk mengelola informasi terbaru dari wisata Gua Manik Pecatu Park.

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Saat ini sistem pemesanan pembelian tiket pada Stasiun Kereta Api Kecamatan 2x11 Kayutanam masih dilakukan dengan beberapa cara, yaitu pemesanan tiket melalui telepon, dan datang langsung ke loket stasiun. Pembelian tiket hanya berfokus pada stasiun dan tiket hanya bisa dibeli go show atau mulai 2 jam sebelum jadwal keberangkatan. Sistem pembelian tiket seperti ini dalam kondisi normal tidak mengalami kendala. Namun pada akhir pekan dan hari-hari libur, antrian pembelian tiket kereta api pada loket penjualan tiket mengalami kenaikan. Hal ini menimbulkan pemborosan waktu yang seharusnya dapat dimanfaatkan. Saat ini masyarakat lebih menyukai sesuatu yang praktis dan cepat untuk dapat menjalani aktifitasnya. Kehidupan masyarakat yang tidak lepas dari teknologi juga ikut mempengaruhi kebiasaan masyarakat yang telah terbiasa mendapatkan sesuatu hanya dengan menggunakan smartphone atau komputer. Sehingga permasalahan yang terjadi pada stasiun kereta api

ini dapat diatasi dengan memanfaatkan teknologi informasi yang cukup pesat perkembangannya yang mengubah pola pemesanan tiket yang masih konvensional menjadi terkomputerisasi. Pemesanan tiket pada bus, travel, pesawat terbang serta kapal telah dilakukan untuk memudahkan pengguna dalam mendapat pelayanan dan menggunakan moda transportasi publik.[1]

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.[2]

3 Metode Penelitian (or Research Method)

Metode Perancangan

Metode Perancangan ini menggunakan beberapa proses dalam perancangan sistem yaitu use case digram, activity diagram, class diagram dan user interface untuk dibuat aplikasi selanjutnya.

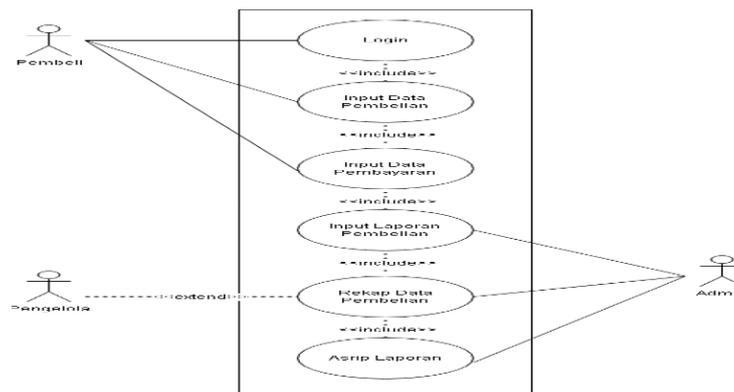
Metode Pengujian

Tahap Metode Pengujian sistem merupakan kegiatan yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem selesai dilaksanakan. Metode pengujian dilakukan dalam pengujian black box.

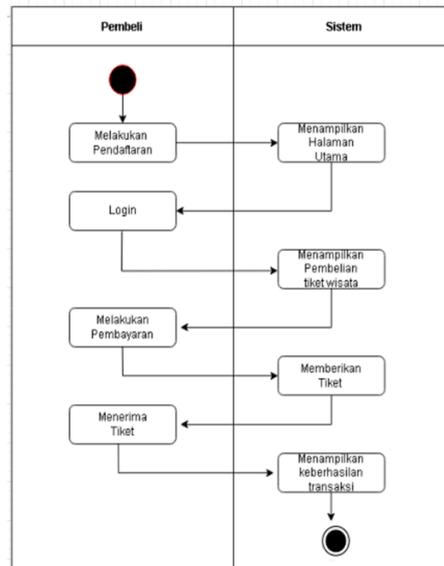
4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

Perancangan sistem merupakan tindak lanjut dari penyelesaian masalah berdasarkan analisa dan evaluasi sistem. Tujuan perancangan sistem ini adalah untuk memudahkan user (pengguna) untuk mengolah data yang dibutuhkan perusahaan. Setelah menganalisa Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Tiket Online Di Wisata Guamanik Berbasis Website serta mendapatkan informasi-informasi dan data-data yang dibutuhkan. Dalam merancang sistem usulan menggunakan *tools* yang membantu untuk menjelaskan, seperti menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan *Unified Modelling Language* (UML), spesifikasi file dan pengkodean. Proses diawali dengan pembeli melakukan pendaftaran pada website, pembeli *login* pada website dengan akun yang telah didaftarkan, pembeli mencari tiket sesuai dengan kategori usia, pembeli melakukan pembayaran sesuai dengan kode pembayaran yang diberikan oleh sistem, pembeli mendapatkan tiket digital yang akan ditukar ditempat wisata. Kemudian Kasir menerima data pembeli dan mengecek kelengkapan data yang diterima, setelahnya Kasir merekap data pembelian. Setelah itu, Kasir melakukan rekap data pembelian tiket, Kasir memberikan laporan rekap data pembelian tiket pada pengelola tempat wisata, pengelola menerima seluruh laporan yang diberikan oleh Kasir, pengelola menyetujui seluruh laporan rekap data pembelian tiket wisata, pengelola memberikan kembali seluruh laporan yang telah disetujui, Kasir menerima seluruh laporan dan mengarsipkan seluruh data laporan.

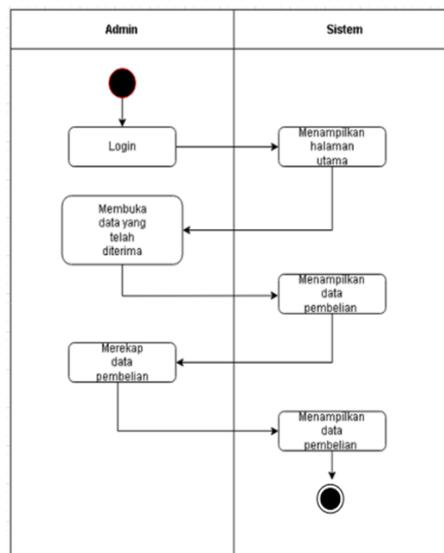
A. Pemodelan



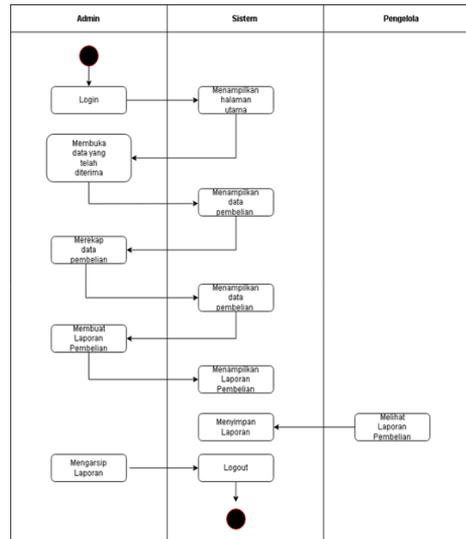
Gambar 1. Usecase Diagram



Gambar 2. Activity Diagram Data Pembelian

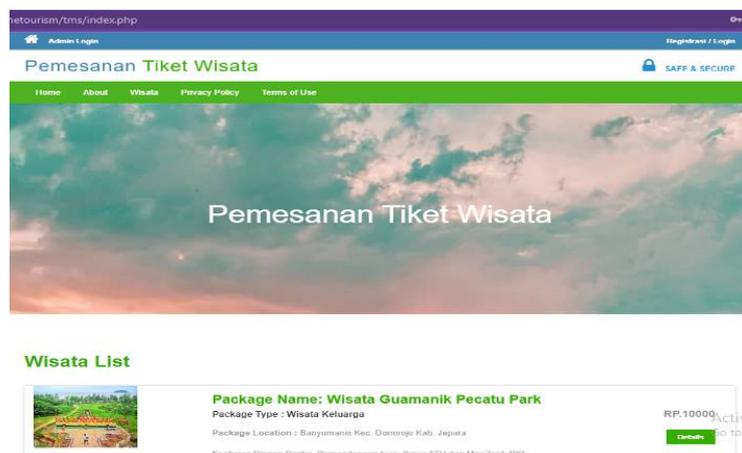


Gambar 3. Activity Diagram Kelola Data

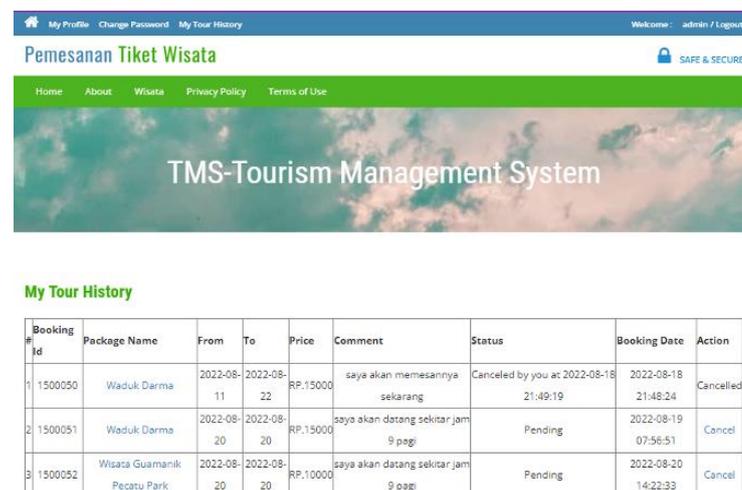


Gambar 4. Activity Diagram Laporan

B. Implementasi



Gambar 5. Tampilan Halaman Utama



Gambar 6. Tampilan Halaman Pembelian

Periode -

RegDate	BookingId	Packageld	Useremail	Status
2022-07-29 16:47:22	202226	1015000	alief@gmail.com	1
2022-07-20 17:19:24	202227	1020000	gifa99@gmail.com	0
2022-07-25 17:20:17	202228	1120000	indra11@gmail.com	1
2022-07-27 17:20:53	202229	1120000	indra11@gmail.com	1
2022-08-01 17:26:21	202230	1120000	zamal@gmail.com	1
2022-07-28 17:26:49	202231	1120000	zamal@gmail.com	2
2022-07-21 17:27:34	202232	1015000	zamal11@gmail.com	1
2022-08-03 11:50:18	1500047	1220000	gifa99@gmail.com	2
2022-08-03 11:58:22	1500048	1220000	gifa99@gmail.com	1
2022-08-04 13:37:11	1500049	1015000	alief@gmail.com	1
2022-08-18 21:48:24	1500050	1015000	admin	2
2022-08-19 07:56:51	1500051	1015000	admin	0
2022-08-20 14:22:33	1500052	1320003	admin	0

Gambar 7. Laporan Pembelian

5 Kesimpulan (or Conclusion)

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai sistem informasi promosi dan pemesanan tiket online di wisata guamanik berbasis web maka dapat diambil kesimpulan, Pembuatan aplikasi pemesanan tiket secara online berbasis web dan promosi diharapkan dapat membantu wisata guamanik dalam pelayanan proses transaksi pemesanan tiket beserta promosinya. Terjadi perbedaan dari usecase sistem berjalan sebelumnya, yaitu adanya perubahan proses pengolahan data yang dilakukan oleh kasir yang hanya bertugas pada proses pembelian dan laporan pembelian tiket. Sistem yang telah dibuat menghasilkan proses transaksi pembelian menjadi mudah untuk diakses dan dijangkau pelayanannya, kemudian memudahkan staff pada proses pembuatan laporan. Berdasarkan dari uraian di atas maka dapat diberikan saran dengan harapan saran yang diberikan dapat bermanfaat terutama bagi wisata guamanik dalam menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan Pelayanan transaksi pemesanan tiket manual yang menyebabkan antrian panjang dan promosi yang harus dilakukan untuk menarik pengunjung yang belum mengetahui wisata Guamanik. Adapun sarannya sebagai berikut, Diperlukan adanya promosi pada *social media* untuk memberikan informasi mengenai wisata guamanik dan cara untuk melakukan transaksi pembelian tiket, Dengan adanya sistem yang telah dibuat diperlukan adanya pemeliharaan terhadap sistem agar sistem tetap terjaga dengan baik.

Referensi (Reference)

- [1] Septiana, T. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Pada Stasiun Kereta Api Kecamatan 2x11 Kayu Tanam. *ELECTRICIAN–Jurnal Rekayasa dan Teknologi Elektro*, 15(2), 123-133.
- [2] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. *Jurnal ONESISMIK*, 2(2), 60-71.
- [3] Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. (2019, October). Sistem informasi penjualan tiket wisata berbasis web menggunakan metode waterfall. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 273-276).
- [4] Saputra, B., Amanda, R. N., & Patriani, N. (2018, July). Analisis Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Travel Okka Wisata Pontianak. In *Proceeding Seminar Nasional Sistem Informasi dan Teknologi Informasi* (Vol. 1, No. 1, pp. 590-594).
- [5] Purba, W., Ujunga, D., Sihalohea, T. W. L., & Damanik, J. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE PADA KMP. IHAN BATAK BERBASIS ANDROID. *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, 3(2), 65-75.
- [6] 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.
- [7] Rahardjo, J. D., Tullah, R., & Setiana, H. (2019). Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada PO Budiman. JURNAL SISFOTEK GLOBAL, 9(2).
- [8] Perwitasari, A. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pariwisata Jogja Tourism Berbasis Web (Doctoral dissertation, STMIK AKAKOM YOGYAKARTA).
- [9] Saepudin, S., Pudarwati, E., Warman, C., Sihabudin, S., & Giri, G. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman. Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer), 11(2), 162-171.
- [10] Alfarizi, W., & Rachman, R. (2021). APLIKASI PEMESANAN TIKET TRAVEL PARIWISATA BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (Studi Kasus: Kabupaten Sukabumi). eProsiding Teknik Informatika (PROTEKTIF), 2(1), 260-264.