

SISTEM PEMESANAN E-TIKET PENGUNJUNG TAMAN EDUKASI METRO BERBASIS WEB

Arfa Sabila Nisa IP¹, Arif Hidayat², Gunayanti Kemalasari Siregar Pahu³
Program Studi Sistem Informasi¹
Program Studi Ilmu Komputer^{2,3}

asnipdws@gmail.com¹), androidarifhidayat@gmail.com²), guna.yanti@yahoo.co.id³)

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang Sistem Pemesanan E-Tiket Pengunjung Taman Edukasi Metro Berbasis Web. Perancangan sistem yang diusulkan mampu untuk menginputkan data, mengedit, menghapus ataupun melakukan pencarian. Penelitian ini diusulkan sebagai bahan pertimbangan guna meningkatkan pelayanan pada pengunjung Taman Edukasi Metro dengan menggunakan bahasa pemrograman CSS dan HTML. Untuk mencapai tujuan penelitian tersebut, maka digunakan metode *System Development Life Cycle (SDLC)* metode ini memiliki beberapa tahapan penyusunan. Tahapan tersebut yaitu analisis (kebutuhan *Hardware, Software, Brainware*), desain, implementasi dan pengujian.

Kata Kunci: *Sistem, Web, System Development Live Cycle*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara kepada Marta Riandani selaku admin saat melakukan penelitian di Taman Edukasi Metro, penulis menemukan hal yang masih menjadi masalah mulai dari terjadinya ketidak sesuaian pencatatan buku besar karena sering terjadinya pembatalan pembokingan atau ganti hari yang sering kali tidak tercatat dan lupa di hapus. Sering juga admin kesulitan mencari data pembokingan karena berantakannya buku besar yang menyebabkan pencarian menjadi lama. pengunjung yang ingin melakukan pemesanan harus datang terlebih dahulu ke lokasi Taman Edukasi Metro untuk melakukan pemesanan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian di sana dengan judul “Sistem Pemesanan E-Tiket Pengunjung Taman Edukasi Metro Berbasis Web” penulis ingin meningkatkan kualitas pelayanan pada Taman Edukasi Metro agar memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan atau pembokingan jarak jauh.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk memudahkan melakukan promosi tempat wisata Taman Edukasi Metro dan membuat pemesanan E-tiket menjadi lebih mudah, baik untuk pengunjung yang ingin melakukan pemesanan atau pembokingan dari jauh hari dan jarak jauh maupun bagi admin dan karyawan agar memudahkan pendataan E-tiket pengunjung.

1.3 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka kegunaan penelitian dibawah ini diharapkan dapat berguna bagi penulis, Taman Edukasi Metro dan program studi. Berikut ini adalah kegunaannya:

a. Bagi Penulis

Memperluas wawasan serta mengembangkan ilmu yang sudah di peroleh selama perkuliahan dan mengembangkan menjadi *website* yang bisa bermanfaat.

b. Bagi pihak Taman Edukasi Metro

Membantu pihak Taman Edukasi Metro agar memudahkan pendataan pengunjung perhari dan pembokingan tiket. Mempermudah pengunjung jika ingin melakukan pembokingan dan pembelian tiket dari jarak jauh.

c. Bagi peneliti lain

Dapat digunakan sebagai bahan referensi yang dapat dijadikan pertimbangan penelitian dimasa mendatang.

2. Kajian Pustaka dan pengembangan hipotesis

2.1 Sistem

Sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lainnya, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem juga terdiri dari unsur-unsur yang merupakan bagian terpadu dari berbagai subsistem yang bersangkutan [1]. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur- prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu [2].

2.2 Website

Website adalah sejumlah halaman web yang memiliki topik saling terkait antara halaman yang satu dengan halaman lain, yang biasanya ditempatkan pada sebuah server web yang dapat diakses melalui jaringan internet ataupun jaringan wilayah lokal (LAN)[3].

2.3 Internet

Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protokol Suite*) sebagai protocol pertukaran paket (*Packet Switching Communication Protocol*) untuk melayani milyaran pengguna diseluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian kaidah ini dinamakan antar jaringan (*Internetworking*)[4].

3. Metode Penelitian

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian yang di lakukan penulis termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah [5].

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi (*Observation*)

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung dan tidak langsung. Kegiatan observasi yang di lakukan penulis adalah pengamatan secara langsung aktifitas yang ada pada tempat penelitian [6].

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah pertemuan yang di lakukan oleh dua orang untuk bertukaran informasi maupun suatu ide dengan cara tanya jawab, sehingga dapat dikerucutkan menjadi sebuah kesimpulan atau makna dalam topic tertentu [7].

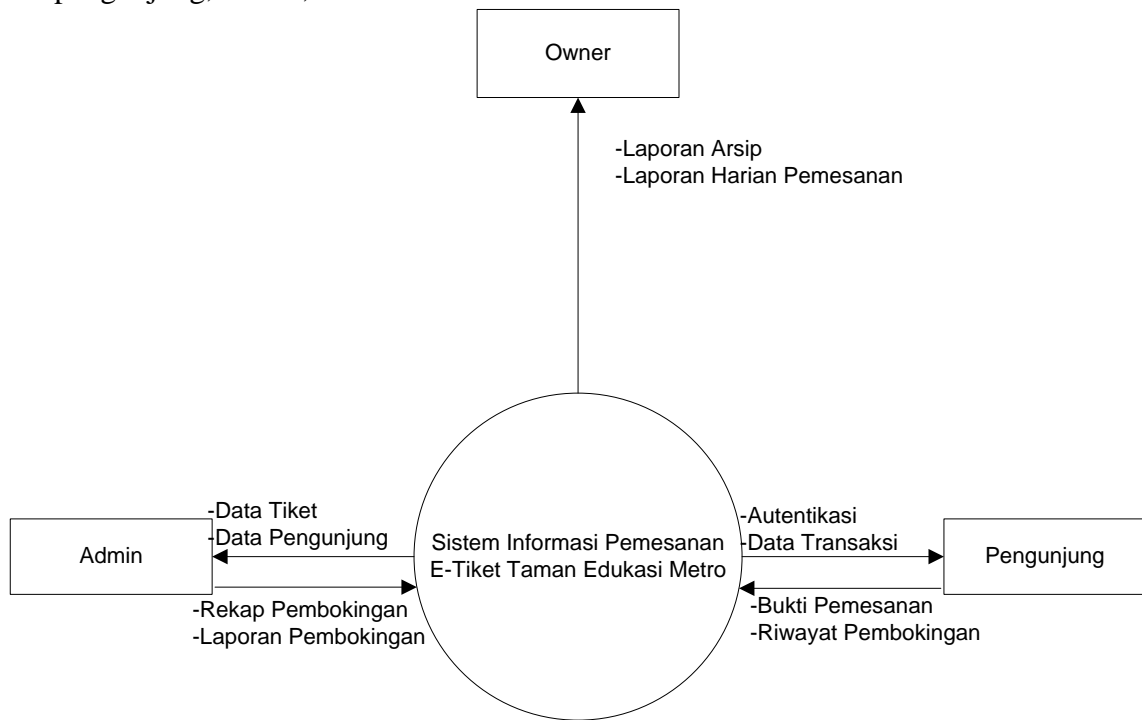
c. Dokumentasi (*Documentation*)

Dokumentasi adalah suatu cara yang di gunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian [8].

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Diagram Konteks

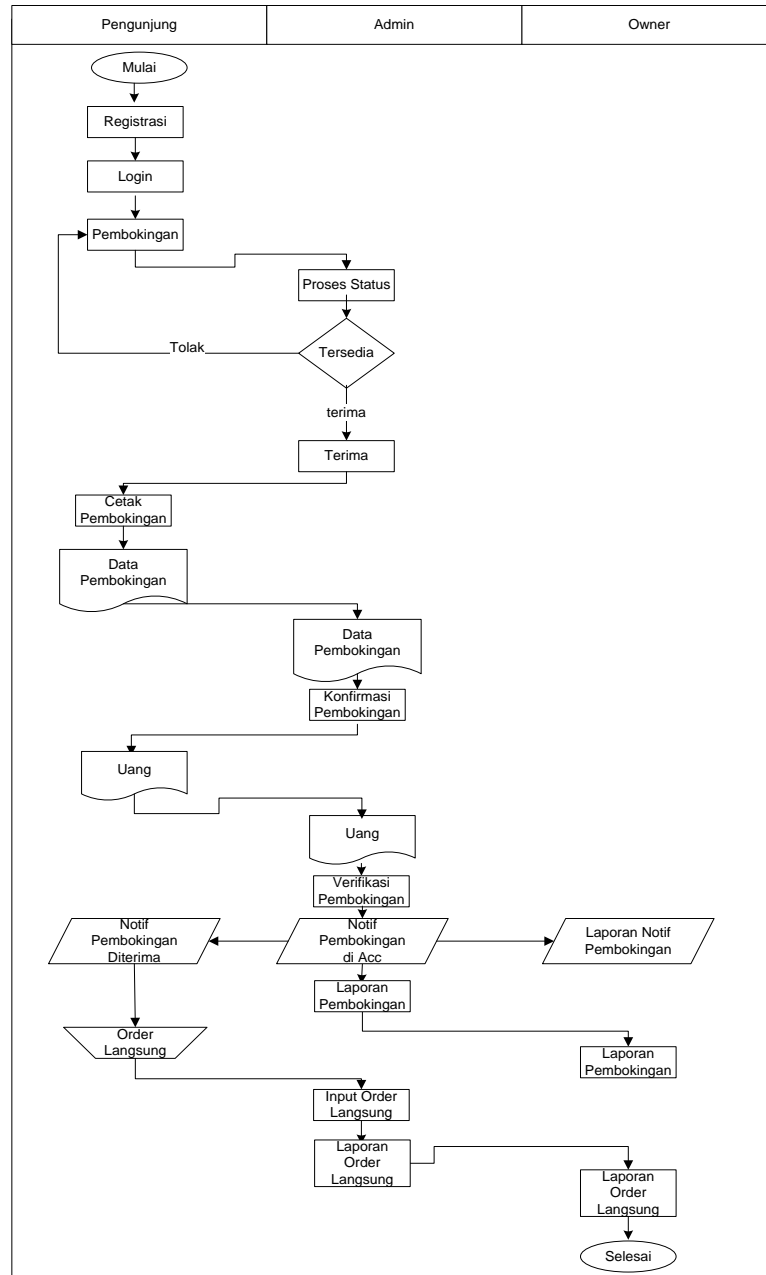
Berdasarkan gambar 1 Diagram Konteks terdiri dari 3 orang yang terlibat dalam sistem yaitu: pengunjung, admin, dan owner.



Gambar 1 Diagram Konteks

4.2 Flowchat

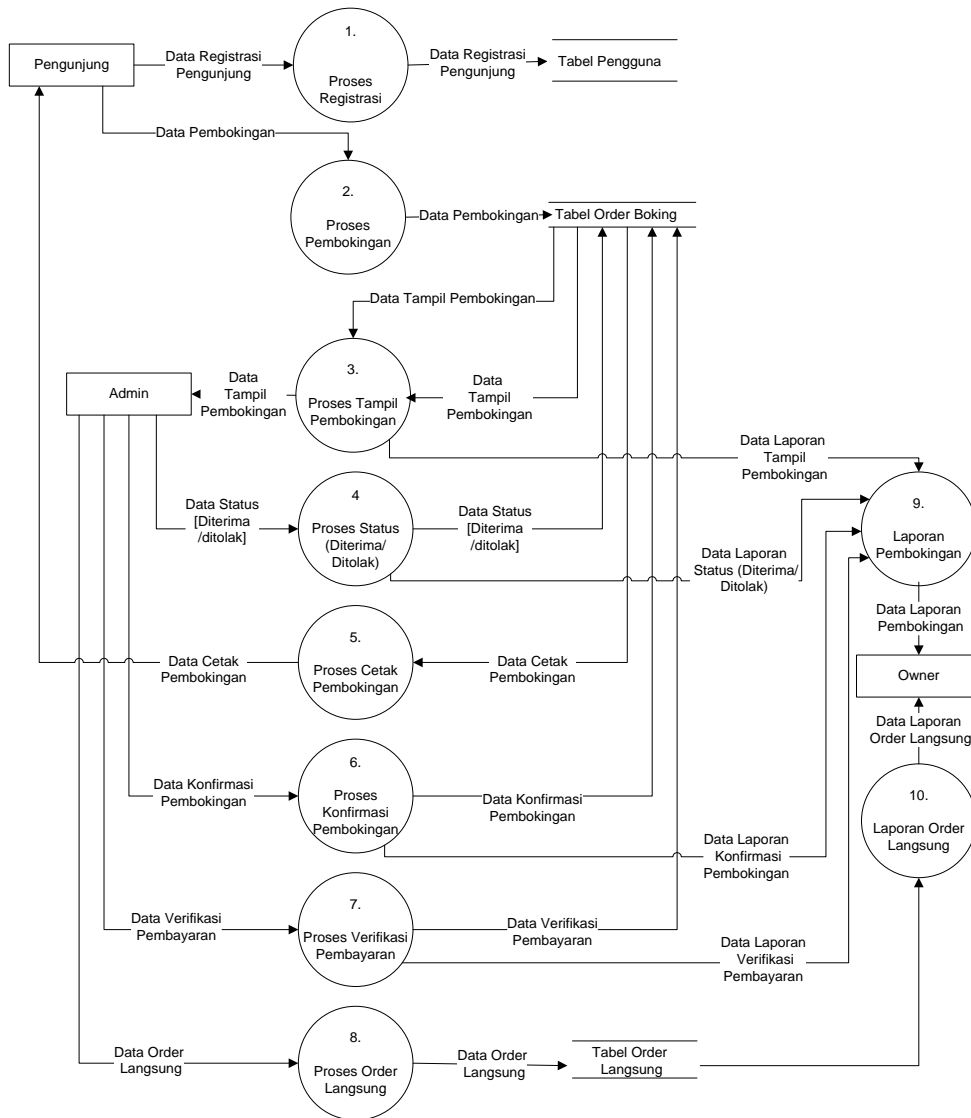
Berdasarkan flowchart pembokingan yang ada pada gambar 2 pelaksana sistem yang terlibat di dalamnya ada tiga orang yaitu Pengunjung, Admin, dan Owner.



Gambar 2 Flowchart Pembokinan Tempat

4.3 DFD (Data Flow Diagram)

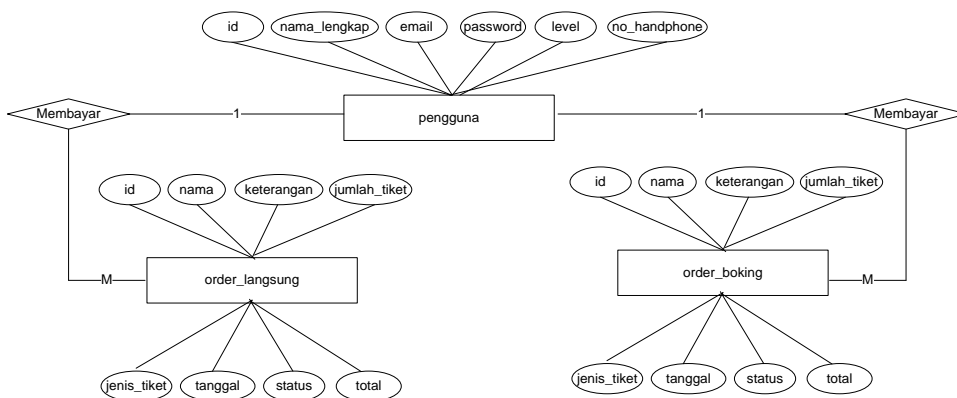
Berdasarkan gambar 3 Data Flow Diagram Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pengunjung Taman Edukasi Metro Berbasis Web yaitu terdiri dari 3 entitas (pengunjung, admin, owner), 3 proses Input (input data user/login, pembokinan dan langsung).



Gambar 3 Data Flow Diagram

4.4 ERD (Entity Relationship Diagram)

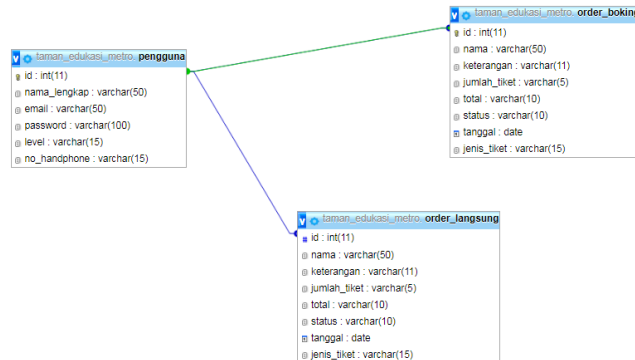
Berdasarkan gambar 4 Entity Relation Diagram Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pengunjung Taman Edukasi Metro Berbasis Web yaitu terdiri dari 3 entitas (pengguna, order langsung dan order boking).



Gambar 4 Entity Relation Diagram

4.5 Relasi

Berdasarkan gambar 5 relasi tabel memiliki, 3 relasi yaitu Tabel pengguna tabel order langsung dan tabel order boking.



Gambar 5 relasi tabel

4.6 Tampilan Program

Berikut adalah tampilan aplikasi yang sudah selesai dibangun.

a. Tampilan Home

Tampilan home adalah tampilan yang menampilkan halaman utama dari website Taman Edukasi Metro. Tampilan dapat dilihat dari gambar 6



Gambar 6 Tampilan Home

b. Tampilan Login

Tampilan login adalah tampilan untuk masuk ke sistem pembokingan. Tampilan dapat dilihat dari gambar 7

HOME

Login | Here
Taman Edukasi Metro

Email

tem@mail.com

Password

Password

Ingatkan Saya

Masuk

Belum Punya Akun? [Buat](#)

Gambar 7 Tampilan Login

c. Tampilan Laporan Boking

Tampilan laporan adalah tampilan yang menampilkan output dari hasil program. Tampilan dapat dilihat dari gambar 8

Fitre Helda
OWNER

Home

Laporan

Lihat

DAFTAR YANG TELAH MEMBOOKING

Laporan

Cari Pengunjung...

| URUTAN | NAMA PENGUNJUNG | TOTAL HARGA | TANGGAL BOOKING | STATUS | JENIS TIKET |
|--------|------------------|--------------------------|-----------------|-----------|-------------|
| 1 | Anas | (7 Tiket) Rp 425000,- | 2022-08-18 | DI TERIMA | UMUM-Dewasa |
| 2 | BARNAS | (7 Tiket) Rp 255000,- | 2022-08-18 | DI TERIMA | UMUM-Anak |
| 3 | Barnas Ripanggih | (1 Tiket) Rp 30000,- | 2022-08-18 | DI TOLAK | EDUKASI |

Copyright © Taman Edukasi Metro 2022
Created By: Arfa Sabila Nisa IP

Universitas Muhammadiyah Metro
D3 Sistem Informasi

Gambar 8 Tampilan Laporan

Berdasarkan laporan boking pada gambar 8 dapat di lihat adanya output nama pengunjung, tanggal pembokingan, jenis tiket dan jumlah tiket yang di pesan pada sistem.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Setelah melakukan riset penelitian pada Taman Edukasi Metro yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari sampai 18 Maret 2022, dengan menggunakan SDLC dan telah melakukan pengujian menggunakan *Black Box Testing* penulis menarik kesimpulan bahwa tujuan dari penelitian ini telah tercapai dimana telah dihasilkannya sebuah website Sistem Pemesanan E-Tiket Pengunjung Taman Edukasi Metro Berbasis Web. Pengunjung yang ingin melakukan pemesanan boking tidak lagi harus datang ke lokasi karena sudah bisa melakukan pemesanan secara online di sistem. Pencatatan pemesanan menjadi lebih mudah karena pengunjung yang melakukan pemesanan sudah langsung masuk ke sistem dan bisa langsung di cek di mana pun dan kapan pun oleh owner. Admin bisa mengontrol pemesanan yang akan di terima atau di tolak. Promosi sosmed Taman Edukasi Metro menjadi lebih mudah karena sosmate sudah langsung tertaut oleh website. Sehingga memberikan manfaat bagi Taman Edukasi Metro, manfaat penelitian bagi Taman adalah memudahkan pengunjung untuk memesan pembokingan secara online, mempermudah admin dalam bertransaksi dan memudahkan owner dalam memonitoring semua aktivitas antara pengunjung dan admin.

5.2 Saran

Sistem pemesanan tiket yang telah dibangun oleh penulis tentunya masih memiliki beberapa kelemahan. Maka penulis menyarankan untuk pengembangan penelitian yang akan datang untuk melengkapi beberapa kelemahan Sistem Pemesanan yang di kembangkan masih memiliki fitur yang sangat terbatas dan sederhana dan saat ini aplikasi masih berbasis web, dapat dikembangkan menjadi mobile yang dilengkapi dengan notifikasi pada smartphone android.

Referensi

- [1] Mulyadi (2017). Analisis Pengaruh Sistem Informasi Akutansi Penjualan Tunai Terhadap Pengendalian Internal. Malang: Eprints
- [2] Hariyanto Yunahar. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. Riau: Jurnal Intra Tech
- [3] Susilowati Yeni, (2019). Faktor-Faktor *E-Service Quality* Yang Mempengaruhi Kepuasan Nasabah Pengguna *Internet Banking* (Studi Kasus Bank Syariah Mandiri Kcp Marelان). Medan: *Repository*
- [4] Irwansyah, dkk. (2020). Pengantar Teknologi Informasi. Yogyakarta.
- [5] Moloeng. (2017). Metodologi Penelitian Kualitatif, Bandung: Rosda
- [6] Riyanto, Y. (2020). Metodologi Penelitian Pendidikan. Surabaya: SIC
- [7] Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta
- [8] Sugiyono (2018). Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta