

Aplikasi Pemesanan Tiket Pariwisata Berbasis *Website* Pada Leuwi Pangaduan

Muhammad Fajri Ilmanda, Tony Sugiarto
Program Studi Ilmu Komputer
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Respati Indonesia
e-mail : fajrijihan@gmail.com, tony.sugarso@urindo.ac.id

ABSTRAK

Leuwi Pangaduan merupakan salah satu objek wisata alam terbaru yang berada di daerah Bojong Koneng, Babakan Madang, Kabupaten Bogor. Terletak di tengah hutan yang tentunya memiliki suasana asri yang meneduhkan. Sebuah air terjun yang memiliki aliran air yang rendah dengan suguhan pemandangan hutan tentu akan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan. Namun, pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang seiring berjalannya zaman, belum banyak dimanfaatkan oleh objek wisata tersebut. Leuwi Pangaduan ingin mengembangkan beberapa aspek, salah satunya adalah dengan penjualan tiket secara *online* untuk memudahkan sistem pemesanan tiket saat ini. Metodologi penelitian ini dimulai dari mengumpulkan data terlebih dahulu. Pada tahap pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan studi pustaka. Kemudian pada tahap pengembangan metode *Software Development Life Cycle (SDLC)* yaitu dengan model *Waterfall*. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu wisatawan untuk dapat melakukan pemesanan tiket kapanpun dan dimanapun sehingga efektif dan efisien.

Kata Kunci : tiket, *SDLC*, aplikasi, *website*.

ABSTRACT

Leuwi Pangduk is one of the newest natural tourist objects in the Bojong Koneng area, Babakan Madang, Bogor Regency. Being in the middle of a forest which of course has a beautiful and calming atmosphere. Waterfalls that have low water flow with views of the forest will certainly be a special attraction for tourists. However, the use of technology that has developed over time has not been widely used by these tourist objects. Leuwi Pangduk wants to develop several aspects, one of which is by selling tickets online to facilitate the current ticket booking system. The research methodology starts with data collection first. At this stage of data collection is done through interviews and literature studies. Then at the development stage using the Software Development Life Cycle (SDLC) method, namely the Waterfall model. With this application, it is hoped that it can help tourists to be able to order tickets anytime and anywhere so that it is effective and efficient.

Keywords: ticket, SDLC, application, website.

PENDAHULUAN

Kabupaten Bogor, Jawa Barat memiliki banyak pilihan objek wisata alam. Leuwi Pangaduan merupakan salah satu objek wisata alam yang tergolong masih baru dan belum banyak dikenal oleh masyarakat luas ini, berada di Jalan Kampung Muhara, Desa Bojong Koneng, Kecamatan Babakan Madang, Kabupaten Bogor. Terletak di tengah hutan yang asri nan teduh, tentunya memiliki suasana asri yang meneduhkan. Sebuah air terjun yang memiliki aliran air yang rendah dengan suguhan pemandangan hutan tentu akan menjadi daya tarik tersendiri bagi wisatawan.

Dalam pemanfaatan teknologi informasi diantaranya yaitu pemanfaatan internet dalam hal pengolahan informasi. Implementasi suatu media sistem informasi berbasis *website* mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu tersebut kepada masyarakat maupun hanya sebagai

mempermudah suatu pekerjaan. Adapun pemanfaatan dalam perkembangan teknologi dapat diterapkan pada bidang pariwisata. Bidang ini turut berperan dalam mendistribusikan informasi terkait objek-objek di dalamnya hingga proses transaksi pembelian tiket dalam wisata tersebut.

Dari hasil pengamatan dan pengalaman yang didapat dalam kehidupan sehari-hari, yaitu ketika ingin berlibur ke suatu tempat wisata. Pada umumnya wisatawan langsung mendatangi objek wisata tersebut dan membeli tiket pariwisata. Hal yang mendasari adalah jika musim liburan tiba maka banyak wisatawan yang antre untuk membeli tiket, sehingga dapat menimbulkan terjadinya antrean yang panjang dan dapat menghabiskan waktu hanya untuk pembelian tiket.

METODE PENELITIAN

a. Pendekatan Penelitian

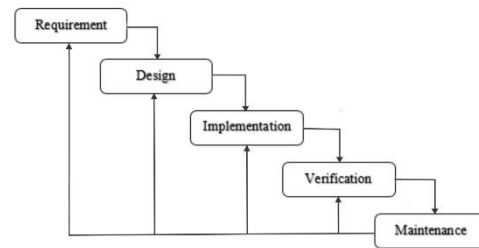
Menurut Rosa dan Shalahudin (2015:26) bahwa, *Software Development Life Cycle*

(SDLC) atau sering disebut sistem *development life cycle* adalah poses mengembangkan atau mengubah suatu sistem Perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem perangkat lunak sebelumnya.

Pembuatan aplikasi pemesanan tiket berbasis *website* pada penelitian ini menggunakan Model *Waterfall*. Menurut Rosa dan Shalahudin (2015:28) bahwa “Metode *Waterfall* adalah metode air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan pendukung (*support*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik.”

Metode *waterfall* adalah metode kerja yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis. Disebut *waterfall* karena proses mengalir satu arah “ke bawah” seperti air terjun.

Berikut gambaran Metode *Waterfall* (model air terjun):



Gambar 1 Ilustrasi Metode *Waterfall*

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yaitu *requirement*, *design*, *implementation* dan *verification*, serta *maintanance*.

Tahapan tahapan dari metode *Waterfall* adalah sebagai berikut:

a. *Requirement*

Pada tahap ini pengembang sistem diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami aplikasi tiket berbasis *website* yang diharapkan oleh pengguna. Pada tahapan *requirment* penelitian ini mengumpulkan data terlebih dahulu. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka serta menganalisis sistem yang sedang berjalan.

b. *Design*

Pada tahap ini spesifikasi kebutuhan dari tahap sebelumnya akan dipelajari dalam fase ini dan desain aplikasi pemesanan tiket berbasis *website* disiapkan. Desain aplikasi ini membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem atau gambaran secara keseluruhan.

c. *Implementation*

Pada tahap ini untuk membangun aplikasi pemesanan tiket berbasis *website*, penulis membangun aplikasi dengan menggunakan *HTML*, *CSS*, *Bootsrap 4*, serta bahasa pemrograman yang statis yaitu *PHP (Hypertext Pre-processor)* dan *MySQL* sebagai basis data aplikasi.

d. *Verification*

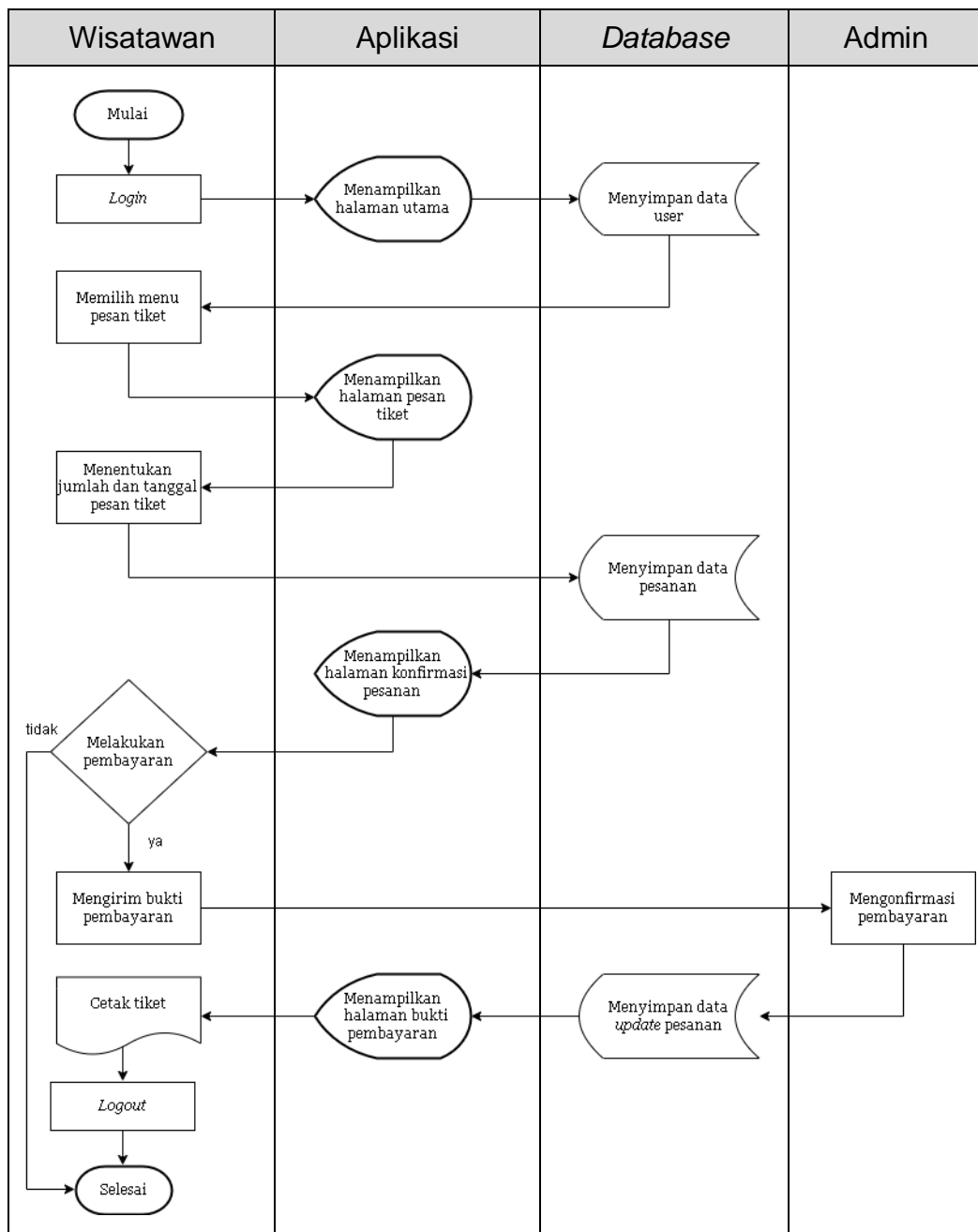
Pada tahap pengujian berfokus pada aplikasi, dari segi *logic* dan fungsional juga memastikan bahwa aplikasi pemesanan tiket berbasis *website* sudah berjalan dengan baik. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran untuk dihasilkan sesuai keinginan.

e. *Maintenance*.

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Aplikasi pemesanan tiket berbasis *website* yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

b. Pemodelan Sistem yang Diusulkan

Flow Of Document

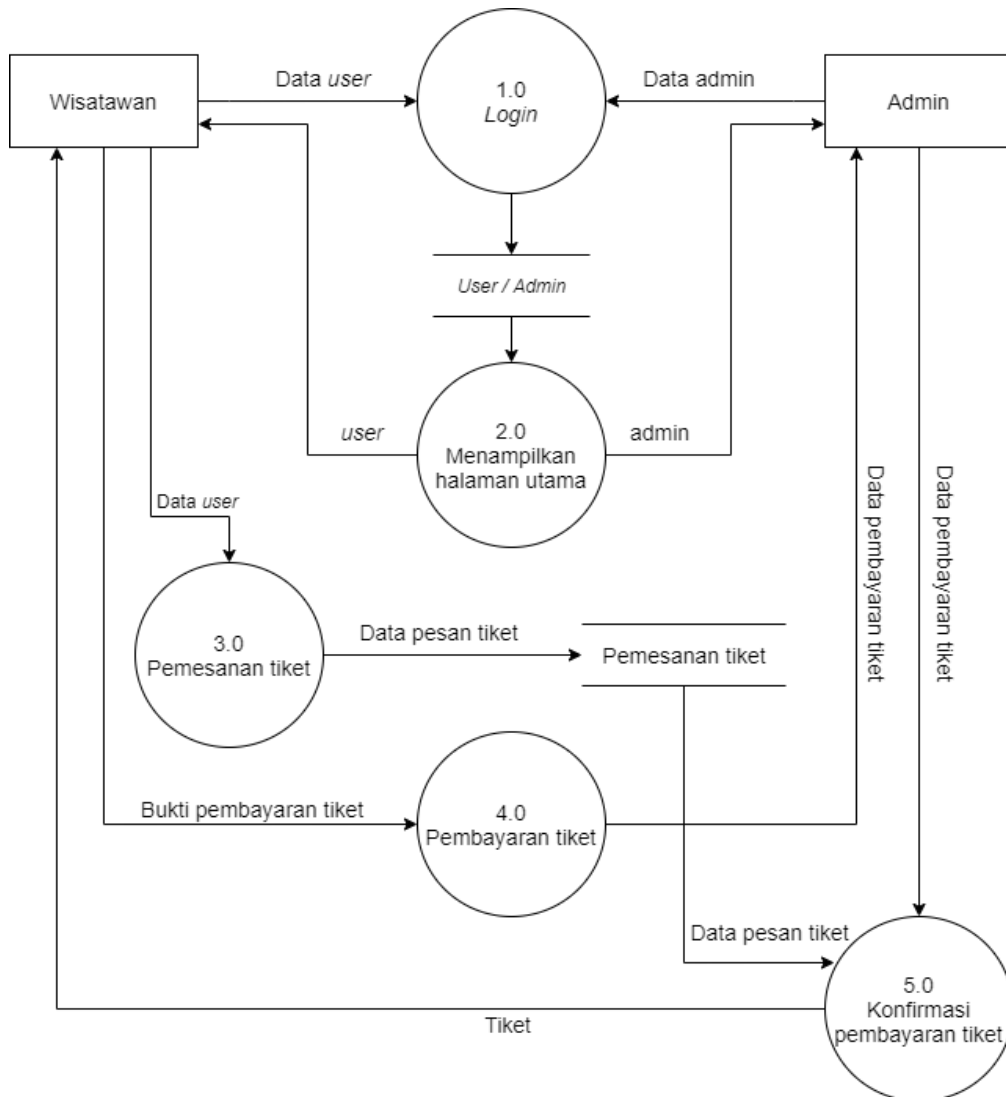


Gambar 2 FOD Pemesanan Tiket Online

c. Data Of Diagram



Gambar 3 Diagram Konteks Pemesanan Tiket Online

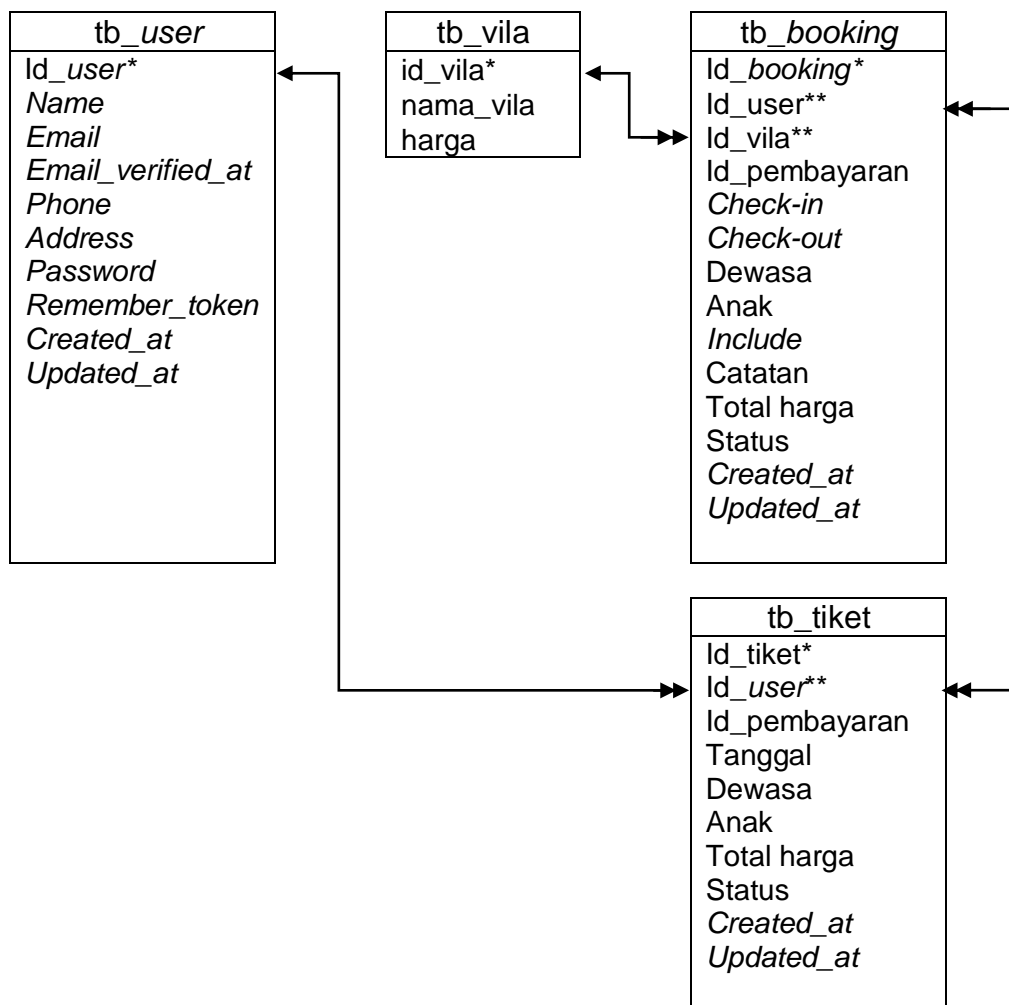


Gambar 4 Diagram Nol Pemesanan Tiket Online

d. Normalisasi file

Normalisasi Menurut Jogiyanto (2005:403). Ia mengatakan jika *normalisasi* adalah sebuah proses dalam

pengorganisasian *file*. *Normalisasi database* ditujukan untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang dalam data tersebut, berikut gambar hasil dari normalisasi file.



Keterangan :

* = Primary key

** = Foreign key

Gambar 5 Normalisasi file tahap 3

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Tampilan Aplikasi

Dalam sub-bab ini akan digambarkan tampilan *user interface* pada aplikasi pemesanan tiket setelah selesai dibuat. Rancangan *interface* yang telah selesai tidak jauh berbeda dengan rancangan *logic* yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya. Rancangan fisik masing-masing *interface* yang ada dalam aplikasi dijelaskan sebagai berikut:

b. Halaman Login

Pada halaman *login* masukkan *email* dan *password* dan jika akun validasi maka akan langsung masuk ke halaman *home*. Bisa dilihat pada gambar 6.



Gambar 0 Halaman Login

c. Halaman Home

Pada halaman *home*, terdapat beberapa pilihan menu yang bisa dipilih. Menu yang ada

di halaman *home* yaitu ada *menu price, event, galeri, booking, pesan tiket dan logout*. Bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7 Halaman Home

d. Halaman Pricelist

Pada halaman *pricelist*, terdapat harga tiket untuk di hari *weekday* dan *weekend*. Bisa dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Halaman Pricelist

e. Halaman Booking Vila

Pada halaman *booking vila*, terdapat pilih vila yang bisa dipilih jenis vila yang diinginkan, *check in* dan *check out* sesuai tanggal yang diinginkan, jumlah dewasa dan anak yang ingin menginap, *include* serta catatan tambahan

bila ingin menambah sesuatu. Bisa dilihat pada gambar 9.

Gambar 9 Halaman Booking Vila

f. Halaman Pesan Tiket

Pada halaman pesan tiket, bisa memilih berapa jumlah tiket dan waktu sesuai keinginan. Bisa dilihat pada gambar 10.

Gambar 10 Halaman Pesan Tiket

g. Halaman Bukti Pembayaran

Pada halaman bukti pembayaran terdapat nama pelanggan dan alamat, total wisatawan, deskripsi, jumlah total pembayaran. Bukti pembayaran ini dijadikan sebagai *e-ticket* untuk

berkunjung ke wisata Leuwi Pangaduan nantinya. Bisa dilihat contoh bukti pembayaran pada gambar 11.

Nama Pelanggan & Alamat		Total Pengunjung	
Nama	: user	Dewasa	: 2
Nomor Telepon	: 0871625325	Anak	: 1
Alamat	: jkt.ad	Jumlah	: 3 Orang
Deskripsi		Jumlah	
ID : BLP202112100001			
Nama Pengunjung : Dhuha			
Check In : 14/12/2021			
Check Out : 15/12/2021			
Include :			
Catatan :			
Total		Rp. 385.000	

Monday, 20-12-2021
Leuwi Pangaduan

Gambar 11 Halaman Bukti Pembayaran

SIMPULAN

Berdasarkan analisa dan perancangan aplikasi, implementasi dan pengujian aplikasi maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi pemesanan tiket pariwisata Leuwi Pangaduan ini memberikan kemudahan kepada wisatawan dalam pemesanan tiket yang efektif dan efisien. Selain itu, aplikasi juga dapat memperluas jangkauan daerah dalam penyampaian informasi pariwisata apabila dibandingkan dengan sistem yang ada sebelumnya yaitu secara konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. 2015. *peranan metode pengembangan sistem development life cycle (sdlc) terhadap kualitas sistem informasi*. Gramedia, Jakarta.
- Adani, Muhammad Robith. (22 Juni 2021). *Ketahui Apa itu Data Flow Diagram (DFD) Beserta Jenis dan Fungsinya*. <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-dfd/>.
- Al Ikhsan, S.H., Fatimah, F. and Fitriyani, N.U. 2019. *Rancang Bangun Sistem Pariwisata Kecamatan Nanggung Kabupaten Bogor Berbasis Web*. Krea-TIF, 7(1), pp.39-49.
- Andre, Pramana Putra, 2021. *Pembuatan Website Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Magenta, Surabaya*.
- Eman, C.A. 2017. *Pembangunan Backend Aplikasi Untuk Registrasi Pelanggan*. Yogyakarta.
- Firdaus, 2007. *php dan mysql dengan dreamweaver*. Maxikom, Palembang.
- Haykal, M. 2020. *Perancangan Dan Pembuatan Sistem Pariwisata Berbasis Website Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie. Aceh*.
- Kristianto, Andri. 2008. *Perancangan Sistem Informasi Pariwisata*. Yogyakarta.
- Mubarok, Ilham. 2018. *Cara membuat favicon untuk blog dan website*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-membuat-favicon/>.
- Rimdoni Amin. 2018. *Sistem Informasi Tempat Wisata Bebasis Website Taman Limo. Jakarta*.
- Sihombing, Alpian W., 2020. *Sistem Informasi Berbasis Web Kabupaten Dairi, Sumatera Utara. Dairi, Sumatera Utara*.