

PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TIKET WISATA PADA DESA WISATA LANTAN BERBASIS WEB

Irwan Hadi¹, Hairul Fahmi², Maemun Saleh³

Program Studi Teknik Informatika, STNIK Lombok, Praya, Lombok Tengah

¹irwanhadi7522@gmail.com, ²iroel.ami@gmail.com, ³saleh16samb@gmail.com

Abstrak-Indonesia merupakan salah satu negara dengan potensi pariwisata yang sangat banyak terlebih melalui bermacam program untuk mengembangkannya sesuai dengan ciri khas dari setiap daerah, Desa wisata Lantan merupakan salah satu Desa wisata yang memiliki beragam wisata alam disekitarnya, dalam melakukan pengolahan data tiket yang terjual pihak pengelola dari setiap objek wisata melakukan pendataan dengan cara manual, hal ini membuat proses dalam merekap laporan data tiket yang terjual dibutuhkan waktu yang sangat lama dan hasilnya kurang akurat, Dalam menyelesaikan permasalahan yang ada di Desa wisata Lantan maka penulis melakukan perancangan aplikasi pengelolaan tiket wisata pada desa lantan berbasis web yang berfokus pada pendataan tiket yang terjual yang kemudian tersimpan dalam database bisa di rekap sebagai laporan dengan lebih cepat, Hasil dari perancangan ini adalah terciptanya aplikasi yang memudahkan pokdarwis dalam melakukan rekap dari setiap objek wisata.

Kata kunci : Tiket wisata, database, desa wisata, pokdarwis web

Abstract-Indonesia is a country considerable tourism potential, especially through various development programs according to the characteristics of each region, Lantan Tourism Village is one of the tourist villages that has a variety of natural attractions around it, in processing ticket data sold by the manager from each tourist attraction collects data manually, this makes the process of recapitulating the ticket data reports sold takes a long time and inappropriate results, to solve the problems that exist in the Lantan tourist village, the author designs a tourist ticket management application in Lantan Village web-based that focuses on collecting data on tickets sold which are then stored in a database that can be recapitulated as a report more quickly. The result of the design that will be made is the creation of an application that makes it easier for pokdarwis to recap of each tourist attraction.

Keywords: tourist ticket, database, tourist village, web pokdarwis

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai Negara dengan potensi yang sangat melimpah, melalui pengembangan program disetiap daerah yang memiliki sumberdaya dibidang pariwisata guna meningkatkan penghasilan daerah dari bidang pariwisata yang merupakan sektor yang sangat berpengaruh penting untuk ekonomi indonesia.[1]

Kegiatan pengembangan pariwisata juga memerlukan fasilitas pendukung untuk membuat pelayanan dan juga pengelolaan wisata berjalan lebih baik, terlebih pada era 4.0 penggunaan teknologi menjadi sangat penting guna mendukung kinerja pengelola dalam melakukan pengelolaan pendataan keuangan pada suatu objek wisata.[2]

Desa wisata Lantan adalah salah satu Desa wisata yang berada pada kawasan kecamatan batukliang utara, kabupaten Lombok tengah,. Guna meningkatkan pembangunan pada daerah dan memakmurkan masyarakat sekitar, maka diperlukan pendekatan pengembangan pariwisata yang melibatkan peran aktif masyarakat melalui

pengembangan Desa wisata, maka terbentuklah kelompok sadar wisata (POKDARWIS) di Desa Lantan yang bekerja sama dengan masyarakat khususnya para pemuda yang berada di sekitar objek wisata di Desa wisata Lantan.

Pengelolaan tiket pada Desa wisata Lantan yang masih menggunakan cara manual membuat pengelola maupun pokdarwis kesulitan dalam melakukan pendataan penjualan tiket masuk pada masing-masing objek wisata di daerah tersebut yang dikelola oleh kelompok yang berbeda dan bekerja sama dengan pokdarwis di Desa Lantan.

Dengan data yang kurang lengkap jumlahnya maka terjadi perselisihan antara pengelola dengan pokdarwis terkait data penjualan tiket, menurut pokdarwis hal ini sangat merugikan jika terus terjadi, sedangkan bagi pengelola pendataan seperti ini sangat melelahkan dan memakan waktu yang cukup lama, sehingga dengan kemampuan yang terbatas mengakibatkan data tidak bisa ter input secara keseluruhan.

Dari masalah tersebut pengelola maupun pokdarwis membutuhkan sesuatu untuk mempermudah proses

peng inputan data dan pengelolaan data tiket yang terjual. Sehingga penulis mengharapkan dengan “PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TIKET WISATA PADA DESA WISATA LANTAN BERBASIS WEB” sebagai solusi yang dapat digunakan.

1.1 Tinjauan Pustaka

Abdul Muiz (2020) dalam penelitiannya yang bertemakan “Penggunaan Sistem Informasi pada Samawis Waterpak untuk penjualan tiket” menjelaskan bahwa penggunaan system informasi untuk penjualan tiket sangat bermanfaat untuk perusahaan karna dapat mengurangi kesalahan data dan memudahkan untuk mengelolanya.[3]

Desi mega ayu ningsih (2019) dalam penelitiannya yang bertemakan “Peningkatan pendapatan daerah dari sector wisata” Menjelaskan bahwa dengan penggunaan Teknologi Informasi dapat menunjang pendapatan daerah karna proses retrebusinya lebih cepat dan hambatan data dapat berkurang ,sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan teknologi sangat cocok diterapkan pada daerah wisata.[4]

Siswo Puspito (2020) dalam penelitiannya yang bertemakan “ Sistem Informasi partnersip untuk kendaraan pariwisata” Menjelaskan bahwa penggunaan teknologi informasi khususnya dalam penggunaannya untuk pengolahan data sangat membantu perusahaan karna data yang ditampilkan dapat diakses dengan mudah dan tertata rapi sehingga memudahkan pihak keuangan untuk merekapnya.[5]

Wayan (2018) dalam penelitiannya yang bertemakan “Peningkatan Kelompok Sadar Wisata (POKDARWIS) untuk memanfaatkan teknologi dibidang keuangan” Menjelaskan bahwa pokdarwis perlu memahami teknologi informasi untuk mengelola keuangan supaya dapn mengolah data dengan lebih mudah dan rapi.[6]

1.2 Teori

a. Pengertian Sistem

Merupakan bagian-bagian yang berintraksi untuk mencapai sebuah tujuan.[7]

b. Pengertian Informasi

Merupakan kumpulan data yang terkumpul dan mempunyai makna yang dapat berguna.[7]

c. Pengertian Database

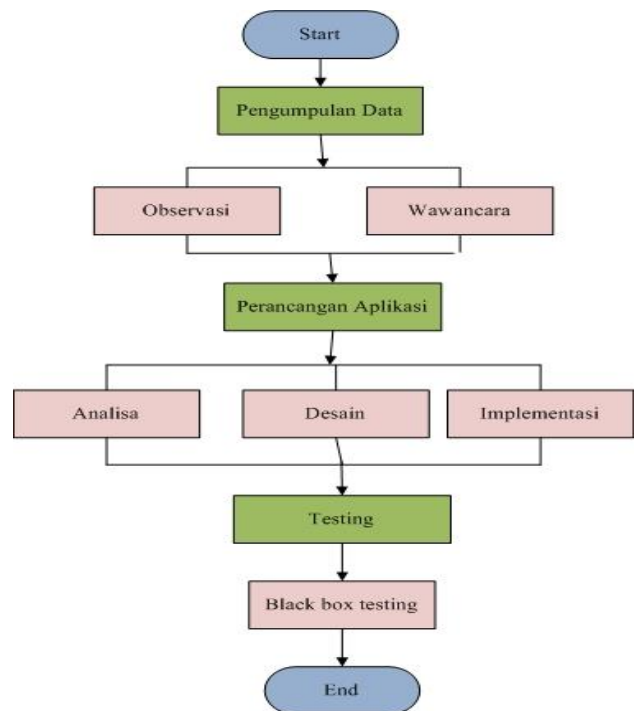
Tempat berkumpulnya data yang saling terhubung tanpa sebuah pengulangan.[8]

d. Pengertian Web Server

Adalah layanan perangkat lunak dengan fungsi menerima perintah dari HTTP dan HTTPS pada browser.[8]

2. Metodologi Penelitian

2.1 Tahapan Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

2.2 Metode Pengumpulan Data

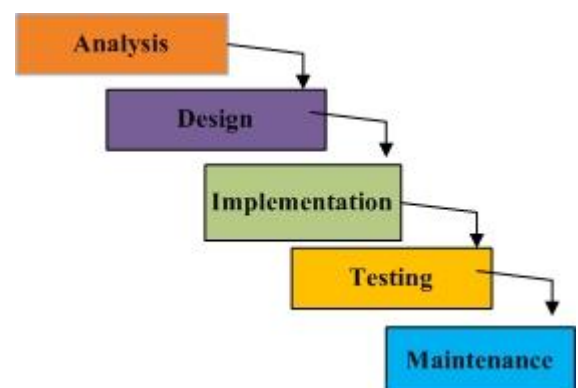
a. Observasi

Peneliti langsung mengunjungi desa wisata lantan untuk mendapatkan informasi tentang keadaan yang ada dilapangan.

b. Wawancara

Peneliti melakukan diskusi dan mengajukan beberapa pertanyaan tentang kondisi pada desa wisata lantan dengan pihak-pihak terkait seperti pengelola beberapa objek wisata dan pokdarwis.

2.3 Metode Perancangan



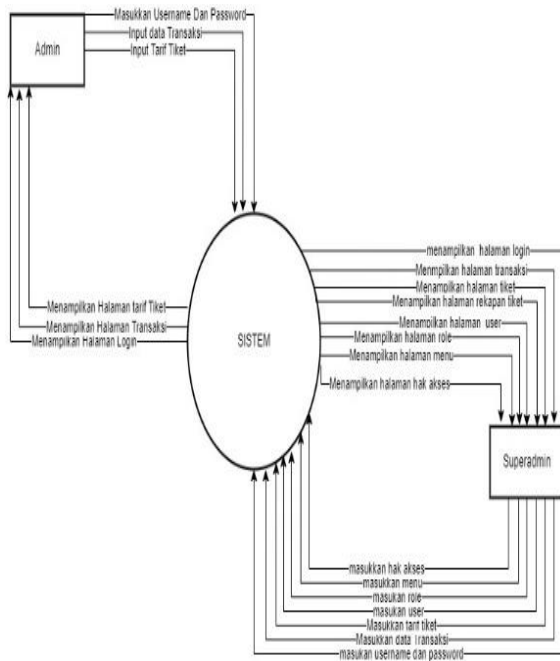
Gambar 2. Metode Waterfall

2.4 Analisa

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode analisa pieces untuk melakukan analisa kebutuhan hardware dan software dari sistem.

2.5 Desain

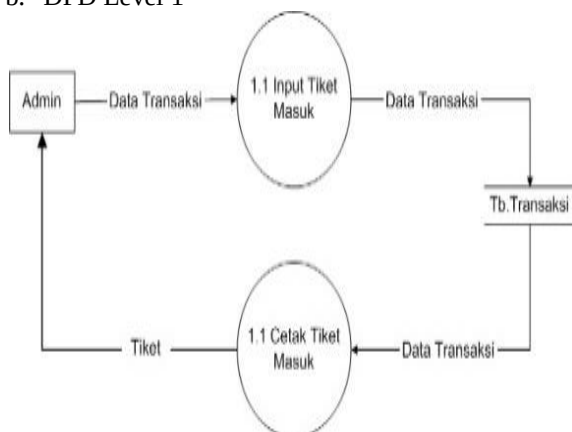
a. Diagram Konteks



Gambar 3. Diagram Konteks

Diagram konteks menggambarkan sebuah alur dari data didalam system.

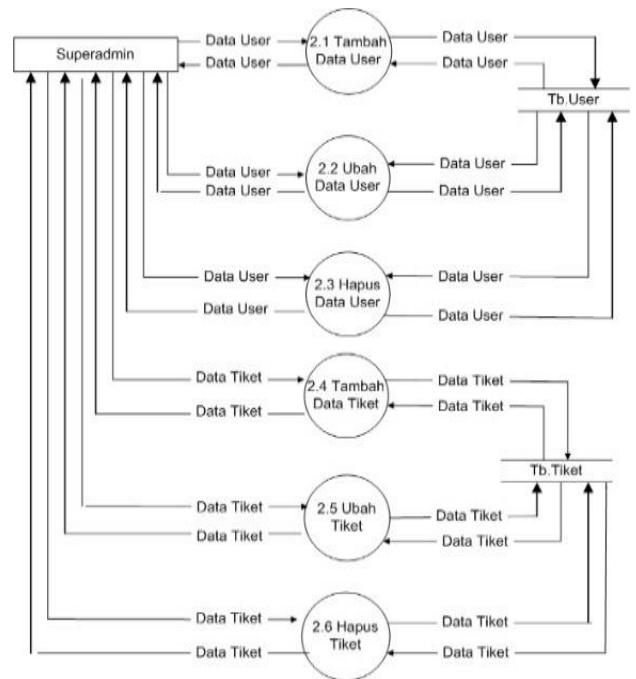
b. DFD Level 1



Gambar 4. DFD Level 1

DFD Level 1 merupakan pemetaan alur dari data system untuk mewakili bagian yang lebih kecil dari diagram level 0.

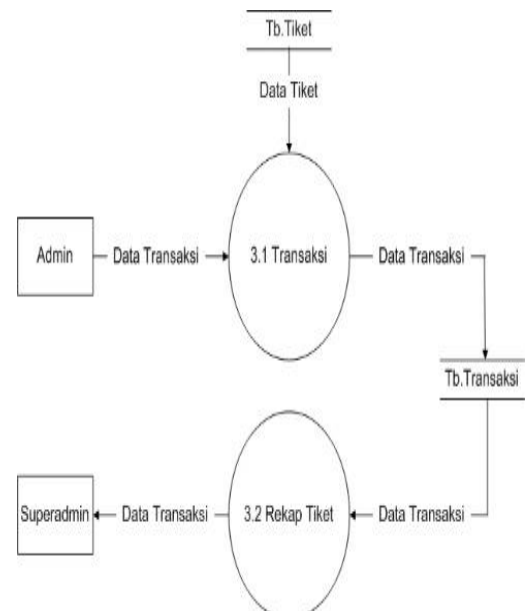
c. DFD Level 2



Gambar 5. DFD Level 2

DFD Level 2 merupakan gambaran alur data system yang mewakili bagian yang lebih kecil dari diagram level 0.

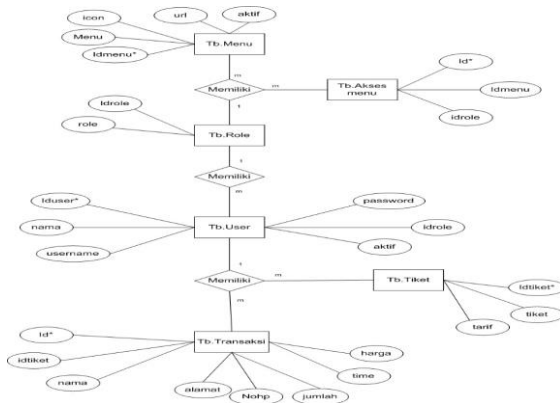
d. DFD Level 3



Gambar 6. DFD Level 3

DFD Level 3 merupakan gambaran alur data system yang mewakili bagian yang lebih kecil dari diagram level 0.

e. Entity Relationship Diagram (ERD)



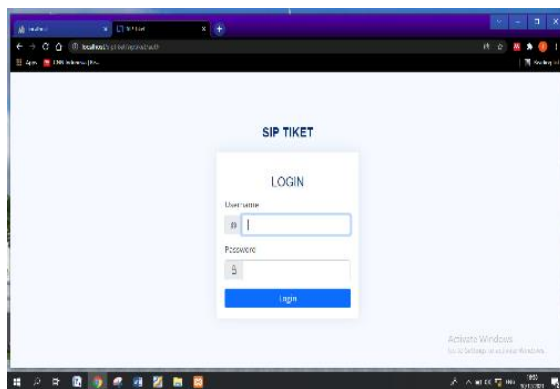
Gambar 7. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD menunjukan sebuah hak akses yang menghubungkan tabe dari sistem.

3. Hasil dan Pembahasan

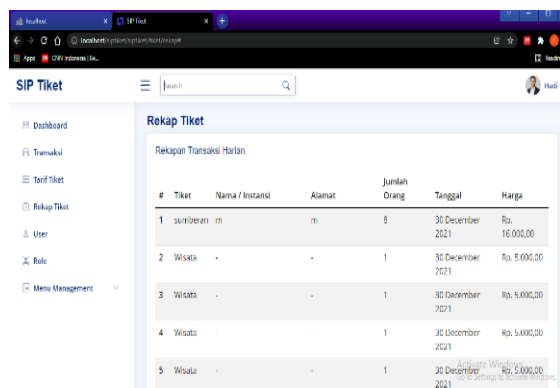
3.1 Tahap Implemetasi

a. Implementasi Tampilan Pada Login



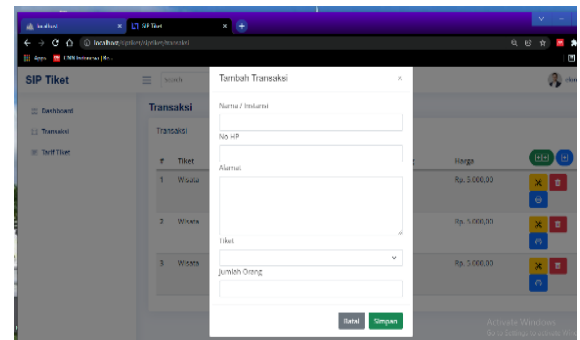
Gambar 8. Halaman Login

b. Implementasi Halaman Untuk Admin



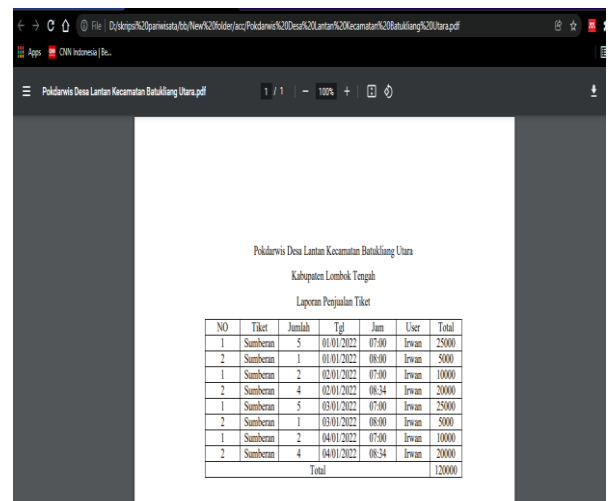
Gambar 9. Halaman Admin

c. Implementasi Transaksi



Gambar 10. Halaman Transaksi

d. Implementasi Cetak Laporan



Gambar 11. Cetak Laporan

3.2 Tahap Testing

Peneliti menggunakan metode blacbox sebagai metode pengujian yang digunakan.

a. Pengujian Pada Halaman Login

Tabel 1. Pengujian Pada Halaman Login

N o	Des krip si	Prosed ur Pengu jian	Input	Output	Keter anga n
1	Log in ke syst em	Akses userna me, passw ord	Username , Password Benar	Tampil Halaman Utama Superadmin	Berh asil

		Akses username, password	Benar Username, Salah Password	Tidak dapat masuk	Berhasil
		Akses username, password	Salah Username, Benar Password	Tidak dapat masuk dan komentar warna merah	Berhasil
		Akses username, password	Salah Username, Salah Password	Tidak dapat masuk dan komentar warna merah	Berhasil

b. Pengujian Halaman Transaksi

Tabel 2. Pengujian Halaman Transaksi

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Input	Output	Keterangan
1	Tambah transaksi	Menambah transaksi baru	Klik tambah transaksi	Menampilkan form pengisian data transaksi	Berhasil
		Menyimpan transaksi yang telah diisi pada form	Data transaksi	Data tersimpan	Berhasil

c. Pengujian Halaman Tiket

Tabel 3. Pengujian Halaman Tiket

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Input	Output	Keterangan
1	Cetak tiket	Mencetak data transaksi sebagai tiket	Klik cetak tiket	Tiket tercetak	Berhasil
2	Tambah	Menambah	Klik tambah tiket	Menampilkan form pengisian data tiket	Berhasil

	tiket	tiket baru			
		Menyimpan data tiket yang ditambahkan	Mengisi nama dan harga tiket lalu ok	Tiket ditambahkan ke daftar tiket	Berhasil
3	Ubah tiket	Mengubah tiket yang ada	Klik ubah tiket	Menampilkan form pengisian data tiket	Berhasil
		Menyimpan data tiket yang ditambahkan	Mengisi nama dan harga tiket lalu ok	Tiket diubah	Berhasil
4	Hapus tiket	Menghapus data tiket yang sudah ada	Klik hapus tiket	Tiket terhapus dari daftar	Berhasil

d. Pengujian Halaman Rekap Tiket

Tabel 4. Pengujian Halaman Rekap Tiket

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Input	Output	Keterangan
1	Rekap tiket	Menampilkan data transaksi terdahulu	Klik menu rekap tiket	Menampilkan data transaksi penjualan tiket terdahulu	Berhasil
2	Pencarian data transaksi pada rekap tiket	Mencari data tiket yang terjual menurut nama tiket/waktu	Masukan kata kunci di pencarian	Menampilkan data sesuai kata kunci	Berhasil
3	Cetak Laporan	Mencetak laporan kedalam bentuk pdf	Klik cetak laporan	Tercetak kedalam bentuk pdf	

e. Pengujian Menu Halaman

Tabel 5. Pengujian Menu Halaman

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Input	Output	Keterangan
1	Pilih menu halaman	Pilih menu halaman yang dituju	Klik menu halaman yang dituju	Akan menampilkan halaman yang dituju	Berhasil

f. Pengujian Halaman User

Tabel 6. Pengujian Halaman User

No	Deskripsi	Prosedur Pengujian	Input	Output	Keterangan
1	Menambah user	Menambah user baru	Klik tambah user	Form isian data untuk user ditampilkan	Berhasil
		Menyimpan data user yang ditambahkan	Mengisi data user dan ok	User ditambahkan	Berhasil
2	Mengubah user	Mengubah data user yang sudah ada	Klik ubah user	Form isian data untuk user ditampilkan	Berhasil
		Menyimpan data user terbaru	Mengisi data user dan ok	User dirubah	Berhasil
3	Menghapus user	Menghapus user yang sudah ada	Klik hapus user	User terhapus	Berhasil

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dari hasil pengujian diatas yang telah dilakukan peneliti, dapat diperoleh kesimpulan bahwa aplikasi pengelolaan tiket berbasis web dapat berfungsi untuk mengelola data tiket terjual yang diinputkan oleh pengelola pada menu transaksi yang kemudian dapat dicetak oleh pokdarwis sebagai laporan pada menu rekapan tiket.

4.2 Saran

Berdasarkan Pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis, penulis menyarankan supaya penelitian selanjutnya mengembangkan Aplikasi Pengelolaan Tiket Sebagai Berikut:

1. Menyarankan pembuatan system pengelolaan tiket dengan aplikasi berbasis android.
2. Menyarankan system pengelolaan tiket menambahkan barcode scanner sebagai alat memverifikasi tiket.
3. Menyarankan sistem pengelolaan tiket ini dilengkapi dengan menambahkan fitur pemesanan tiket online.
4. Menyarankan supaya didalam aplikasi pengelolaan tiket bisa menambahkan fitur pembagian hasil dari penjualan tiket.

Daftar Pustaka :

- [1] Harsoyo, "Analisis Potensi Penerimaan Pajak dan Retribusi Daerah dari Sektor Pariwisata kota Semarang," vol. 4, no. 2, pp. 731–741, 2021, [Online]. Available: <https://stiealwashliyahsibolga.ac.id/jurnal/index.php/jesya/article/view/380/203>.
- [2] S. Idrus, "PERSPEKTIF SUMBER DAYA MANUSIA PARIWISATA DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 screen to screen, dengan dalih mudah dan efisien. Pengembangan genetika," no. November, pp. 587–594, 2018, [Online]. Available: <http://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/sintesa/article/view/530/462>.
- [3] M. Abdul, S. Kom, K. Purwantini, S. Kom, and M. Kom, "SISTEM INFORMASI PENJUALAN TIKET BERBASIS MULTIUSER PADA SEMAWIS WATER PARK DI SEMARANG," 2014.
- [4] D. Mega, "Calyptra: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya Vol.8 No.1 (2019)," vol. 8, no. 1, pp. 255–271, 2019, [Online]. Available: <https://journal.ubaya.ac.id/index.php/jimus/article/view/3657/2777>.
- [5] S. Puspito and P. Mauliana, "SISTEM INFORMASI PARTNERSHIP PROGRAM

- KENDARAAN PARIWISATA BERBASIS WEB
DI PT. TITIAN INSAN SEMESTA,” vol. 1, no. 1,
pp. 41–46, 2020, [Online]. Available:
<http://eprosiding.ars.ac.id/index.php/psi/article/view/165/10>.
- [6] L. Y. Said, A. H. Jatmika, and I. W. A. Arimbawa,
“Sistem Pendaftaran Hotspot Online Berbasis Web
Menggunakan Mikrotik API, PHP, MySql Pada
SMK Plus Nurul Hakim Kediri,” *J. Teknol.*
Informasi, Komputer, dan Apl. (JTika), vol. 1, no.
2, pp. 141–148, 2019, doi: 10.29303/jtika.v1i2.28.
- [7] M. Prabowo, *METODOLOGI PENGEMBANGAN
SISTEM INFORMASI*. salatiga, 2020.
- [8] L. Kuswayatno, *MAHIR DAN TERAMPIL
BERKOMPUTER*. PT Grafindo Media Pratama,
2006.