

SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET ONLINE WISATA GOA JEGLES

Dwi Retno Mayangsari, Rina Firliana, Arie Nugroho

Sistem Informasi, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Jl. K.H. Ahmad Dahlan No.76, Mojoroto, Kediri 64112

mayangsari9567@gmail.com

ABSTRAK

Goa Jegles merupakan salah satu objek wisata alam yang cukup terkenal dan sering dikunjungi wisatawan setiap harinya, karena menyimpan lorong – lorong cantik mempesona hasil karya alami jutaan tahun silam. Salah satu permasalahan yang sering ditemui di objek wisata adalah antrean panjang pada saat pembelian tiket. Pembelian tiket di Goa Jegles belum ada sistem yang dapat memberikan kemudahan kepada pembeli untuk melakukan pemesanan tiket secara cepat, karena penjualan tiket masih dilakukan secara manual, belum ada sistem yang memungkinkan pencatatan data transaksi dilakukan secara otomatis untuk meminimalisir terjadinya kesalahan karena pada pencatatan dan rekap data transaksi secara manual sering terjadi kesalahan. Hal itulah yang melatarbelakangi penulis dalam menyusun dan mengusulkan sebuah sistem yang dapat membantu melakukan pembelian tiket online. Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan portal web yang dapat memudahkan baik pengunjung maupun petugas dalam proses pembelian tiket. Metode pengembangan yang digunakan adalah model *Waterfall*. Sistem yang dihasilkan dilengkapi dengan fitur-fitur seperti registrasi pengguna, pemesanan tiket, dan pembayaran online. Hasil keseluruhan dari penelitian ini membangun sistem informasi tiket online yang dapat membantu dalam proses pemesanan tiket, mengurangi antrean, dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengunjung. Untuk hasil pengujian menggunakan *blackbox testing* menunjukkan bahwa semua fitur yang diujikan berjalan sesuai dengan fungsinya dan tidak ada yang error seperti login, input bukti pemesanan, input bukti pembayaran, dan yang lainnya.

Kata kunci : Sistem Informasi, Pemesanan Tiket, *Waterfall*, Website

1. PENDAHULUAN

Di Kabupaten Kediri, Jawa Timur tepatnya di Desa Keling Kecamatan Kepung ada salah satu objek wisata alam yaitu Goa Jegles. Goa Jegles merupakan salah satu objek wisata alam yang cukup terkenal dan sering dikunjungi wisatawan setiap harinya, karena menyimpan lorong – lorong cantik mempesona hasil karya alami jutaan tahun silam. Tak hanya unik dan memukau, Goa Jegles konon juga menyimpan sejarah panjang peradaban kuno nusantara pada era kerajaan di Pulau Jawa

Internet merupakan salah satu bentuk interaksi jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi yang lengkap, merupakan salah satu perkembangan teknologi informasi yang bersangkutan yang menyebabkan meningkatnya minat individu atau kelompok untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi tersebut [1].

Media sistem informasi berbasis situs web tentang suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu kepada publik atau hanya untuk memfasilitasi suatu pekerjaan. Di sektor pariwisata, bidang ini juga berperan dalam menyebarkan informasi terkait objek di dalamnya hingga proses pembelian tiket dalam wisata.

Berdasarkan pengamatan dan pengalaman dari kehidupan sehari-hari, misalnya ketika ingin pergi berlibur ke objek wisata, wisatawan umumnya langsung menuju ke objek wisata tersebut dan membeli tiket wisata. Hal mendasarnya adalah ketika musim liburan tiba, banyak wisatawan yang akan

mengantri untuk membeli tiket wisata, yang dapat menyebabkan antrian panjang dan dapat memakan waktu hanya untuk membeli tiket. Akan lebih mudah dengan e-ticketing. Ini adalah proses di mana pelanggan memesan dan membeli tiket secara online. Ini memangkas biaya, menghilangkan formulir kertas, dan memberi pengunjung lebih banyak fleksibilitas saat memesan dan membatalkan tiket [2].

Namun saat ini sangat disayangkan pembelian tiket wisata goa jegles masih dengan cara datang langsung ke tempat wisata, oleh sebab itu hal inilah yang melatarbelakangi penulis dalam menyusun dan mengusulkan sebuah sistem yang dapat membantu melakukan pembelian tiket online. Bertujuan untuk menambah pilihan akses bagi wisatawan. Sistem ini dirancang guna memudahkan baik pengunjung maupun petugas dalam proses pembelian tiket. Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Goa Jegles dengan mengambil judul “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Wisata Goa Jegles”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan proses terkait yang dirakit untuk melakukan tugas atau mencapai tujuan tertentu [3].

Sekelompok komponen yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama disebut sistem. Dalam konteks sistem informasi, sistem adalah kumpulan bagian-bagian yang saling terkait yang bekerja sama untuk menghasilkan output dalam proses transformasi

yang teratur dan menerima input untuk mencapai tujuan bersama [4].

Jadi dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekumpulan elemen yang saling berinteraksi dan bekerjasama sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.2. Data

Data adalah informasi tentang fakta atau peristiwa aktual yang diekspresikan dalam serangkaian simbol tertentu yang mewakili angka, tindakan, atau objek. Dalam pengolahan data, data akan menjadi material [5].

Ketika suatu objek diwakili di dunia nyata dengan angka, karakter, simbol, teks, gambar, atau kombinasi dari keduanya, itu disebut data. Data adalah informasi yang kurang signifikan atau tidak secara langsung memengaruhi penggunaannya; Oleh karena itu, harus diproses untuk menciptakan sesuatu yang lebih signifikan [6]

Jadi dapat disimpulkan bahwa data merupakan bentuk lain dari bagian – bagian dalam kejadian di kehidupan nyata yang direkam dalam bentuk angka, huruf, symbol, teks, gambar atau kombinasinya. Data perlu melewati proses pengolahan untuk dapat dirasakan manfaatnya oleh penggunaannya.

2.3. Website

Web adalah perangkat lunak yang memungkinkan dan memfasilitasi publikasi dan penelusuran dokumen hypertext di internet [7].

Salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat adalah *World Wide Web* (WWW), kadang-kadang dikenal sebagai Web. Halaman web adalah dokumen dalam format *Hypertext Markup Language* (HTML) yang hampir selalu dapat diakses melalui HTTP, protokol yang mentransmisikan data dari server web ke browser pengguna. Jaringan informasi yang luas dapat dibentuk oleh semua publikasi situs web ini [8].

2.4. Electronic Ticketing

Tiket elektronik, atau *e-ticketing*, adalah metode pencatatan proses penjualan aktivitas perjalanan tanpa menerbitkan tiket kertas yang mahal. Karena *e-ticketing* menghilangkan kebutuhan untuk mencetak tiket fisik, ini dapat membantu mengurangi biaya produksi. Pelanggan juga dapat memperoleh keuntungan dari *e-ticketing* dengan tidak perlu khawatir kehilangan tiket mereka karena dapat direproduksi. Selain itu, karena sistem *e-tiket* ini memiliki kode unik dan kode batang validasi, kecil kemungkinan tiket dapat dipalsukan oleh individu yang ceroboh [2].

Tiket adalah fitur yang dapat dimasukkan dalam sistem *e-ticketing*. Jenis tiket yang ditawarkan antara lain transportasi, pertunjukan, dan lain-lain. Tiket yang

dikeluarkan melalui sistem *E-Ticketing* biasanya digital dan dapat digunakan kapan saja [9].

2.5. Reservasi

Untuk menjamin bahwa layanan yang diinginkan dapat diakses dan dapat dipesan, seseorang menggunakan berbagai teknik pemesanan untuk melakukan reservasi, yaitu tindakan meminta atau memesan barang atau layanan tertentu beberapa waktu sebelumnya [10].

Fungsi utama dari sistem *E-Ticketing* adalah reservasi. Semua permintaan dan pemesanan secara otomatis dimasukkan ke dalam sistem komputer untuk mengurangi kemungkinan kesalahan pencatatan dan pemesanan yang berbahaya [11].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Waterfall

Model waterfall adalah model klasik yang mengikuti langkah – langkah sistematis dalam pembuatan software. Tahap – tahap dalam model waterfall:

a. Requirements Analysis

Selama tahap ini, semua persyaratan perangkat lunak harus dipenuhi, termasuk batas perangkat lunak dan kegunaan yang diharapkan. Survei dan wawancara biasanya merupakan cara terbaik untuk mendapatkan informasi ini. Data dievaluasi untuk memberikan dokumen persyaratan pengguna untuk tahap berikut.

b. System Design

Memberikan gagasan tentang apa yang harus dilakukan dan bagaimana seharusnya terlihat adalah tujuan dari tahap ini. Fase ini membantu dalam menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan serta perangkat keras dan persyaratan sistem [12].

c. Implementation

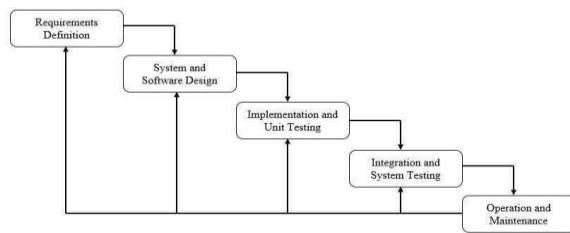
Pemrograman dilakukan pada tahap ini. Proses pengembangan perangkat lunak dibagi menjadi komponen yang dapat dikelola yang akan diintegrasikan pada fase selanjutnya. Selain itu, pada titik ini, peninjauan modul dilakukan untuk menentukan apakah modul tersebut telah melayani tujuan pendinginan atau belum.

d. Integration and Testing

Pada tahap ini, modul yang dikembangkan dan diuji terintegrasi. Hal ini dilakukan untuk menentukan apakah perangkat lunak masih bebas kesalahan dan sesuai dengan desainnya atau tidak.

e. Operation and maintenance

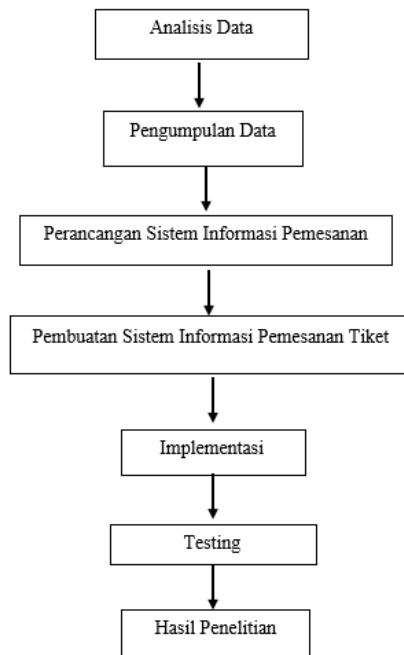
Tahap terbaru model *waterfall* adalah yang ini. Perangkat lunak yang sudah selesai digunakan dan diperbarui. Memperbaiki kesalahan yang terlewatkan pada tahap terakhir adalah bagian dari perawatan [10].



Gambar 1. Waterfall

3.2. Kerangka Berpikir

Kerangka Berpikir ini meliputi pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, studi Pustaka dan dilanjutkan dengan menganalisa serta merancang sistem yang akan dibuat menjadi web dan mengimplementasikan serta mencoba programnya. Setelah sistem selesai diimplementasikan, kami akan melakukan uji coba program. Pada tahap ini, kami akan melakukan pengujian untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik, memenuhi spesifikasi yang ditetapkan, dan dapat digunakan oleh pengguna dengan efektif.



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Dari bagan diatas dapat dijelaskan bahwa analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif, teknik pengumpulan data dengan cara melakukan wawancara dengan pengunjung dan petugas wisata yang bertujuan untuk mengetahui informasi secara detail, kemudian melakukan studi literatur. Metode yang digunakan untuk membuat sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis website pada goa jegles yaitu menggunakan metode Waterfall. Dan untuk tahap perancangan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Javascript, untuk menyimpan database menggunakan PHP MySQL.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Diagram Use case



Gambar 3. Diagram Use Case

Pada gambar 2 merupakan desain use case dari sistem pemesanan tiket online yang dikembangkan melibatkan dua aktor utama, yaitu pengunjung dan admin. Pengunjung memiliki peran utama dalam berinteraksi dengan sistem, dimulai dari proses registrasi untuk membuat akun jika mereka belum terdaftar. Setelah itu, pengunjung dapat melakukan login untuk mengakses fitur pemesanan tiket. Dalam fitur pemesanan tiket, pengunjung dapat memilih tiket yang diinginkan dan melanjutkan proses pembayaran. Setelah pembayaran dilakukan, pengunjung dapat mengunggah bukti pembayaran ke dalam sistem.

Di sisi lain, admin bertanggung jawab untuk memverifikasi bukti pembayaran yang diunggah oleh pengunjung. Setelah verifikasi selesai, status pembayaran diperbarui dan pengunjung dapat melihat

detail pembayaran di dalam sistem. Selain itu, baik pengunjung maupun admin dapat keluar dari sistem dengan menggunakan fitur logout setelah selesai menggunakan layanan. Proses ini mencakup seluruh alur utama dalam sistem, mulai dari registrasi hingga verifikasi pembayaran, yang dirancang untuk memudahkan pengelolaan dan transaksi tiket secara online.

4.2. Tampilan Input Login

Gambar 4. Tampilan Input Login

Pada gambar 4 merupakan tampilan halaman login yang digunakan untuk masuk ke sebuah akun. Saat login memasukkan alamat email dan kata sandi yang sudah kamu daftarkan sebelumnya. Setelah itu, klik tombol "Log In" untuk masuk. Opsi "Remember me" berfungsi untuk menyimpan informasi login agar tidak perlu mengetiknya lagi saat login berikutnya..

4.3. Tampilan Input Form Pemesanan Tiket

Gambar 5. Tampilan Input Form Pemesanan Tiket

Pada gambar 5 merupakan tampilan formulir pemesanan tiket yang dirancang untuk memudahkan dalam melakukan pemesanan. Pertama, memilih

tanggal kunjungan yang diinginkan, kemudian mengisi data diri pengunjung seperti nama, nomor telepon, dan alamat. Jika ingin memesan untuk beberapa orang, bisa menambahkan data pengunjung sebanyak yang dibutuhkan. Setelah itu, bisa memilih metode pembayaran yang tersedia di antara beberapa pilihan bank. Setelah semua data terisi dengan benar, bisa mengkonfirmasi pesanan dengan menekan tombol "Selesaikan Orderan".

4.4. Tampilan Input Bukti Pembayaran

Gambar 6. Tampilan Input Bukti Pembayaran

Pada gambar 6 merupakan tampilan input bukti pembayaran merupakan bagian dari formulir pemesanan dirancang khusus untuk mengunggah bukti pembayaran setelah melakukan transaksi. Bagian ini untuk memverifikasi bahwa pembayaran telah dilakukan dengan benar.

4.5. Tampilan Tagihan Tiket

Gambar 7. Tampilan Tagihan Tiket

Pada gambar 7 merupakan tampilan tagihan tiket ini berfungsi sebagai bukti transaksi resmi yang mencatat detail pembelian tiket, memberikan informasi pembayaran, serta identifikasi pelanggan untuk verifikasi. Dengan mencantumkan total biaya dan pelanggan memahami jumlah yang harus dibayar. Tagihan ini juga berfungsi sebagai dokumen dokumentasi yang mendukung transparansi, memastikan kedua belah pihak memahami transaksi dengan jelas.

4.6. Tampilan Detail Order Pengunjung

Gambar 8. Tampilan Detail Order Pengunjung

Pada gambar 8 merupakan tampilan detail order pengunjung ini berfungsi sebagai alat verifikasi transaksi dan bukti pemesanan, memudahkan penyedia layanan untuk memastikan pembayaran dan data pengunjung yang sesuai. Informasi mengenai waktu kunjungan dan jumlah pengunjung membantu mengelola jadwal dan kapasitas secara efisien, sementara data kontak memfasilitasi komunikasi jika ada perubahan atau klarifikasi. Selain itu, detail ini berperan sebagai dokumentasi resmi dan mendukung transparansi antara pelanggan dan penyedia layanan, memastikan akuntabilitas dalam proses pemesanan..

4.7. Tampilan Riwayat Order Pengunjung

Riwayat Order

NO	KODE	NAMA PENGUNJUNG	WAKTU KUNJUNGAN	TOTAL PENGUNJUNG	TOTAL TAGIHAN	BUKTI PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
1	105	Pengunjung	20 Oct 2024 (05:51:49)	21 Oct 2024	1	10.000	 verifying Detail Cancel Invoice

Gambar 9. Tampilan Riwayat Order Pengunjung

Pada gambar 9 merupakan tampilan riwayat Order Pengunjung ini berfungsi untuk menampilkan ringkasan histori pemesanan yang dilakukan oleh pengunjung, termasuk informasi kode pemesanan, waktu order, jadwal kunjungan, jumlah pengunjung, total tagihan, serta status pembayaran. Tersedia pula opsi untuk melihat detail lebih lanjut, membatalkan order, atau mengakses invoice, yang memberikan fleksibilitas bagi pengunjung untuk mengelola pesanan mereka. Status pembayaran yang diperlihatkan, seperti “verifying,” membantu dalam memantau proses verifikasi pembayaran, sehingga memastikan transparansi dan kemudahan pengelolaan bagi pelanggan dan penyedia layanan.

4.8. Tampilan Transaksi Belum Validasi

Transaksi

NO	KODE	NAMA PENGUNJUNG	WAKTU KUNJUNGAN	TOTAL PENGUNJUNG	TOTAL TAGIHAN	BUKTI PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
1	105	Pengunjung	21 Oct 2024	1	10.000		verifying Hapus Valid Invalid Detail

Gambar 10. Tampilan Transaksi Belum Validasi

Pada gambar 10 merupakan gambar bukti pembayaran yang diunggah pelanggan ditampilkan, dan status pembayaran menunjukkan “verifying,” yang berarti masih dalam proses verifikasi. Terdapat opsi untuk menandai transaksi sebagai valid atau invalid, atau menghapusnya, serta melihat detail lebih lanjut, sehingga memudahkan pihak pengelola dalam memeriksa dan memproses status transaksi secara efisien dan akurat.

4.9. Tampilan Transaksi Sudah Divalidasi

Transaksi

NO	KODE	NAMA PENGUNJUNG	WAKTU KUNJUNGAN	TOTAL PENGUNJUNG	TOTAL TAGIHAN	BUKTI PEMBAYARAN	STATUS PEMBAYARAN
1	105	Pengunjung	21 Oct 2024	1	10.000		paid Hapus Detail

Gambar 11. Tampilan Transaksi Sudah Divalidasi

Pada gambar 11 ini menampilkan detail transaksi yang sudah divalidasi dengan status pembayaran “paid,” menandakan bahwa pembayaran telah diterima. Tampilan ini membantu penyedia layanan untuk mengelola transaksi yang telah selesai, memastikan data pembayaran tercatat, dan memungkinkan tindakan selanjutnya jika diperlukan, seperti penghapusan atau pengecekan ulang.

4.10. Pengujian Sistem

Berikut ini merupakan hasil pengujian *blackbox* dari seri *user* admin dan pengunjung.

Tabel 1. Pengujian Sistem Role Admin

No.	Proses		Hasil	
			Sesuai	Tidak
1.	Modul yang diuji	Login aplikasi	Ya	
	Prosedur pengujian	- Akses Aplikasi melalui website -Input email dan Password	Ya	
	Input	Email: admin@gmail.com password :admin	Ya	
	Output	Sistem menampilkan <i>dashboard</i> aplikasi	Ya	
2.	Output (jika gagal)	System menampilkan dashboard admin	Ya	
	Hasil yang didapat	Menampilkan dashboard aplikasi	Ya	
3.	Modul yang diuji	Lihat Transaksi	Ya	
	Prosedur Pengujian	1.Login sebagai admin. 2.Pilih transaksi	Ya	
	Out put (jika berhasil)	Data transaksi tampil	Ya	
	Hasil yang didapat	Menampilkan data transaksi dari <i>database</i>	Ya	
4.	Modul yang di uji	Tambah bank	Ya	
	Prosedur pengujian	1.login sebagai admin 2.pilih menu bank 3.pilih menu tambah bank	Ya	
	input	- Nama bank:BRI -No rekening :4375	Ya	

No.	Proses		Hasil	
			Sesuai	Tidak
		- Nama owner : Aji satria - gambar : photo.jpg		
5.	Out put(jika berhasil)	Jika berhasil data akan masuk kedalam <i>database</i>	Ya	
	Out put(jika gagal)	Jika gagal akan ada notifikasi error seperti : - no rekening kurang dari 8 karakter - nama owner tidak di isi	Ya	
	Hasil yang didapat	<i>Dataset</i> berhasil disimpan ke databse	Ya	
6.	Modul yang diuji	Validasi transaksi	Ya	
	Prosedur pengujian	1. <i>login</i> sebagai admin 2.pilih menu transaksi 3.lihat detail transaksi 4.pilih valid jika valid	Ya	
	Out put(jika berhasil)	Data Berhasil di validasi	Ya	
	Out put (jika gagal)	Data tidak disimpan	Ya	
	Hasil yang didapat	Data Berhasil validasi di simpan di database	Ya	
	Modul yang di uji	Lihat pengunjung	Ya	
7.	Prosedur pengujian	1. <i>Login</i> sebagai admin. 2.Pilih menu pengunjung 3. Pilih New	Ya	
	Out put (jika berhasil)	Data ditampilkan	Ya	
	Hasil yang di dapat	Data dari database berhasil ditampilkan	Ya	
	Modul yang diuji	Lihat data user	Ya	
8.	Prosedur pengujian	1. <i>Login</i> sebagai admin. 2.Pilih data user	Ya	
	Out put(jika berhasil)	Data berhasil ditampilkan	Ya	
	Hasil yang di dapat	Data dari database berhasil ditampilkan	Ya	

Berdasarkan tabel 1 pengujian sistem oleh admin role menggunakan blackbox testing telah melakukan tugasnya sesuai dengan fungsinya, menghasilkan output dan input sesuai dengan apa yang dimasukkan

dan tidak terdapat modl yang tidak sesuai maka dapat disimpulkan bahwa pengujian ole role admin behasil.

Tabel 2. Pengujian Sistem Pengunjung

No.	Proses		Hasil	
			Sesuai	Tidak
1.	Modul yang di uji	<i>Login</i> aplikasi	Ya	
	Prosedur pengujian	- Akses Aplikasi melalui <i>website</i> -Input email dan Password	Ya	
	input	email: pelanggan@gmail.com password :pelanggan	Ya	
	Out put(jika berhasil)	Sistem menampilkan <i>dashboard</i> aplikasi	Ya	
	Out put (jika gagal)	Sistem error dan tidak bisa <i>login</i>	Ya	
	Hasil yang didapat	Menampilkan <i>dashboard</i> aplikasi	Ya	
2.	Modul yang diuji	Lihat Riwayat order	Ya	
	Prosedur Pengujian	1. <i>Login</i> sebagai pengunjung. 2.Pilih Riwayat order.	Ya	
	Out put (jika berhasil)	Data transaksi tampil	Ya	
	Hasil yang didapat	Menampilkan data transaksi dari <i>databse</i>	Ya	
3.	Modul yang di uji	Transakasi	Ya	
	Prosedur pengujian	1. <i>login</i> sebagai pengunjung 2.pilih menu order	Ya	
	input	- Waktu kunjungan: 2/11/2024 Nama: Andi No hp: 089757599 Address:jl Merdeka Metode pembayaran:BRI Upload bukti pembayaran:photo.jpg	Ya	
	Out put(jika berhasil)	Jika berhasil data akan masuk kedalam <i>database</i>	Ya	
	Out put(jika gagal)	Jika berhasil data akan masuk kedalam <i>database</i>	Ya	
	Hasil yang didapat	Jika gagal akan ada notifikasi error seperti : Ada field yang belum di isi	Ya	

Berdasarkan tabel 2 pengujian istem oleh pengunjung berjalan dengan baik dan dapat menghasilkan sesuai fungsinya. Dari mulai login, melihat riwayat, dan jugatransaksi berjalan dnegan lancer, maka dapat disimpulkan bahwa pengujian ini telah berhasil.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan adanya sistem ini, pengunjung dapat melakukan pemesanan tiket secara online, yang tidak hanya mengurangi antrean panjang di lokasi wisata, tetapi juga meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data transaksi. Hasil dari pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* pada role admin dan pengunjung telah berjalan sesuai fungsinya dan tidak terdapat kesalahan (*error*) yang artinya pengujian ini dapat dikatakan berhasil seperti fitur login, input pembayaran, input pemesanan, tagihan tiket, detail order pengunjung, riwayat order pengunjung, dan detail transaksi yang sudah divalidasi atau belum. Hasil dari keseluruhan penelitian ini telah merancang dan mengimplementasikan sistem informasi pemesanan tiket online yang sangat membantu petugas dan juga pengunjung agar tidak mengantre lama dan mempercepat proses transaksi. Penulis memiliki beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut yaitu, integrasi gateway pembayaran online (seperti Midtrans atau Xendit) serta menambahkan fitur seperti notifikasi untuk konfirmasi pemesanan, pengingat, atau informasi penting lain.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. D. Ria and A. Budiman, "Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 122–133, 2021.
- [2] A. Muda, S. Huda, and Y. Fernando, "E-Ticketing Penjualan Tiket Event Musik Di Wilayah Lampung Pada Karcismu Menggunakan Library Reactjs," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 96–103, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [3] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. October, 2020.
- [4] H. Manurung, A. J. Harahap, and S. Pasaribu, "Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pasien," *J. Ilm. Core It*, vol. 8, no. 2, p. 31, 2020.
- [5] D. Dwita Sari and F. Isnaini, "Sistem Informasi Pengolahan Data Kelembagaan Madrasah (Studi Kasus: Kementerian Agama Pesawaran)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, pp. 74–80, 2021.
- [6] H. Malius, Apriyanto, and A. Ali Hakam Dani, "Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri (Sdn) 109 Seriti," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 1, no. 3, pp. 156–168, 2021.
- [7] M. Ronaldo and D. Pasha, "Sistem Informasi Pengelolaan Data Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website," *Telefortech*, vol. 2, no. 1, pp. 17–20, 2021.
- [8] T. Andriyanto, I. Darmawan, M. N. Muzaki, and R. Indriati, "Sistem Pemesanan Barang Otomatis Menggunakan Economic Order Quantity Berbasis Open Source," pp. 30–35, 2024.
- [9] Andi Prayetno, Rachman Yulianto, and Rudi Hartono, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Alam Berbasis Website Di Taman Nasional Baluran Dengan Php & Mysql," *Jikom J. Inform. dan Komput.*, vol. 12, no. 1, pp. 1–9, 2022, doi: 10.55794/jikom.v12i1.59.
- [10] D. Hidayatullah and T. Ardiansah, "Fasilitas Lapangan Futsal Berbasis Web Dengan Metode Waterfall," *Jtsi*, vol. 3, no. 3, pp. 64–68, 2022.
- [11] A. F. Bahri, "SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI RESTORAN DAN PENYEWAAN RUANGAN BERBASIS MOBILE (Studi Kasus: Begadang Resto)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 4, pp. 28–33, 2022.
- [12] Asmat, R. Adnan Fauzan, R. Tyas Arinanto, and Saprudin, "Perancangan Sistem Informasi Profil Sekolah Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall," *Digit. Dent. Clin. Appl.*, vol. 1, no. 1, pp. 65–88, 2021.