

PERANCANGAN APLIKASI MOBILE BERBASIS ANDROID UNTUK PEMESANAN TIKET WISATA DI TAMAN EDELWEIS BALI

I Gusti Agung Julian Swisnandya, I Nyoman Tri Anindia Putra, Gede Gilang Chandra Wijaya

Teknik Informatika, Universitas Pendidikan Ganesha
Jl. Udayana No. 11, Singaraja, Bali, Indonesia 81116; (0362) 22570
agung.julian@student.undiksha.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital semakin mempermudah aktivitas manusia, termasuk dalam industri pariwisata. Namun, banyak destinasi wisata di Indonesia masih menggunakan sistem pemesanan tiket secara konvensional, termasuk Taman Edelweis Bali. Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *mobile* berbasis *Android* yang memudahkan wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket secara *online*, sehingga dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan pengunjung. Penelitian ini menggunakan metode *Prototype*, yang memungkinkan perancangan aplikasi dilakukan secara iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Proses pengembangan aplikasi mencakup analisis kebutuhan, desain antarmuka pengguna (*UI/UX*), implementasi fitur pemesanan tiket, serta integrasi dengan sistem pembayaran digital dan *QR Code* untuk validasi tiket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi yang dirancang dapat mempermudah wisatawan dalam memesan tiket secara *online* dengan tampilan antarmuka yang intuitif dan fitur yang responsif. Aplikasi ini memberikan solusi inovatif dalam sistem pemesanan tiket di objek wisata Taman Edelweis Bali. Dengan adanya fitur pemesanan *online* dan validasi tiket menggunakan *QR Code*, aplikasi ini dapat meningkatkan pengalaman wisatawan serta membantu pengelola dalam mengelola data kunjungan secara lebih efektif. Implementasi lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur personalisasi dan rekomendasi wisata berbasis kecerdasan buatan.

Kata kunci : Aplikasi Mobile, Pemesanan Tiket Online, Pariwisata, Taman Edelweis Bali, Prototype

1. PENDAHULUAN

Pariwisata merupakan salah satu sektor utama yang berkontribusi besar terhadap perekonomian Indonesia. Bali, sebagai destinasi unggulan, menawarkan berbagai objek wisata menarik, salah satunya adalah Taman Edelweis Bali yang terletak di Desa Besakih, Rendang, Kabupaten Karangasem, Bali. Tempat ini menjadi daya tarik bagi wisatawan karena keindahan ekosistem bunga Edelweis yang unik. Namun, sistem pemesanan tiket di Taman Edelweis Bali masih bersifat manual, di mana wisatawan harus membeli tiket langsung di lokasi. Berdasarkan data kunjungan, rata-rata jumlah pengunjung pada periode Agustus 2018 hingga Juli 2020 mencapai 86.510 wisatawan per tahun. Sejak awal 2021, terjadi penurunan signifikan dengan rata-rata hanya 50 hingga 100 wisatawan pada akhir pekan dan bahkan 10–15 orang per hari pada hari biasa. Beberapa kendala yang dihadapi dalam sistem pemesanan tiket konvensional meliputi antrian panjang, keterbatasan informasi tiket, serta kurangnya efisiensi dalam pengelolaan data wisatawan.

Dengan perkembangan teknologi digital, inovasi dalam sistem pemesanan tiket wisata menjadi suatu kebutuhan. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah perancangan aplikasi *mobile* berbasis *Android* untuk pemesanan tiket *online*. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan dalam melakukan reservasi tiket, mengurangi waktu antrian, serta meningkatkan efisiensi pengelolaan data pengunjung. Selain itu, integrasi dengan sistem pembayaran digital dan validasi tiket berbasis *QR*

Code dapat mempercepat proses transaksi dan meningkatkan kenyamanan pengunjung.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai perancangan aplikasi *mobile* berbasis *Android* untuk pemesanan tiket telah menjadi fokus utama dalam berbagai studi sebelumnya. Salah satu penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh (Saputra Askarinda, 2018) dalam jurnal berjudul “APLIKASI PEMBELIAN TIKET SEMERU BERBASIS ANDROID UNTUK MEMINIMALISIR ANTRIAN BERBASIS ANDROID”, yang membahas implementasi metode *Prototype* dalam merancang aplikasi pemesanan tiket wisata. Penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan iteratif dalam metode *Prototype* dapat meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyesuaikan desain berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna potensial. Selain itu, penelitian lain yang relevan dalam jurnal ini menyoroti pentingnya faktor kegunaan (*usability*) dalam pengembangan aplikasi *mobile*, terutama dalam konteks pemesanan tiket wisata. Studi ini menemukan bahwa elemen desain seperti navigasi yang intuitif, tata letak yang responsif, serta aksesibilitas fitur sangat berpengaruh terhadap tingkat adopsi dan kepuasan pengguna.

Beberapa penelitian sebelumnya juga meneliti tentang pengaruh pengalaman pengguna (*User Experience*) terhadap loyalitas pengguna dalam aplikasi pemesanan tiket. Faktor-faktor seperti desain visual, kemudahan penggunaan, dan efisiensi fitur menjadi faktor utama dalam mempertahankan

pengguna agar tetap menggunakan aplikasi untuk pemesanan tiket secara *online*. Secara keseluruhan, penelitian terdahulu memberikan dasar yang kuat bagi penelitian ini dalam merancang aplikasi *mobile* untuk pemesanan tiket wisata di Taman Edelweis Bali. Dengan mengacu pada metodologi dan hasil penelitian sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.2. Pariwisata Digital dan Sistem Pemesanan Online

Pariwisata digital telah berkembang pesat seiring dengan adopsi teknologi informasi dalam industri pariwisata. Teknologi digital memungkinkan pengelola destinasi wisata untuk meningkatkan efisiensi dalam manajemen wisatawan, termasuk dalam sistem pemesanan tiket. Pemesanan tiket *online* merupakan solusi yang semakin banyak digunakan oleh destinasi wisata guna mengatasi kendala antrian panjang dan meningkatkan pengalaman wisatawan. Dalam konteks ini, sistem berbasis *mobile* telah banyak diterapkan, termasuk dalam bidang pendidikan, guna meningkatkan interaksi dan efektivitas pembelajaran [1].

2.3. Aplikasi Mobile dalam Industri Pariwisata

Aplikasi *mobile* berbasis *Android* telah banyak digunakan dalam berbagai sektor, termasuk pariwisata. Aplikasi *mobile* dapat meningkatkan keterlibatan wisatawan melalui fitur yang interaktif, seperti pemesanan tiket, navigasi wisata, dan informasi destinasi. Studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi berbasis *mobile* dalam berbagai bidang, termasuk edukasi dan *monitoring*, telah memberikan manfaat signifikan dalam mempermudah transaksi serta meningkatkan kepuasan pengguna [2] [3].

Pengembangan aplikasi berbasis *mobile* juga diterapkan dalam dunia pendidikan dengan hasil yang positif terhadap pemahaman materi [4].

2.4. Metode Prototype dalam Pengembangan Aplikasi

Metode *Prototype* merupakan pendekatan yang umum digunakan dalam pengembangan perangkat lunak karena memungkinkan pengujian iteratif berdasarkan umpan balik pengguna. Metode ini terdiri dari beberapa tahap utama, yaitu identifikasi kebutuhan, pembuatan *prototype* awal, evaluasi pengguna, dan penyempurnaan sistem. Pendekatan ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *mobile* guna memastikan bahwa fitur yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna [5].

Penerapan metode ini telah terbukti meningkatkan efektivitas aplikasi edukasi dan *monitoring* berbasis teknologi [6].

2.5. Integrasi Sistem Pembayaran Digital dan QR Code

Sistem pembayaran digital semakin menjadi standar dalam transaksi *online*, termasuk dalam industri pariwisata. Metode pembayaran digital meningkatkan efisiensi transaksi dan mengurangi ketergantungan pada uang tunai. Selain itu, penggunaan *QR Code* dalam validasi tiket telah terbukti mempercepat proses masuk wisatawan serta meningkatkan keamanan data transaksi. Penerapan sistem berbasis *mobile* untuk pembayaran dan validasi juga telah diterapkan dalam pengembangan aplikasi edukasi berbasis *Android*, yang memungkinkan integrasi dengan berbagai fitur interaktif [7].

3. METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data melalui studi literatur dan wawancara. Studi literatur dilakukan dengan meninjau berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel terkait sistem pemesanan tiket *online*, aplikasi *mobile* dalam industri pariwisata, serta metode pengembangan perangkat lunak. Studi ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep yang digunakan dalam perancangan aplikasi [8].

Selain itu, wawancara dilakukan dengan pihak pengelola Taman Edelweis Bali serta beberapa wisatawan yang pernah berkunjung. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai kendala dalam sistem pemesanan tiket konvensional, kebutuhan utama pengguna dalam sistem digital, serta preferensi mereka terhadap fitur yang akan dikembangkan dalam aplikasi [9].

Data dari wawancara ini digunakan sebagai dasar dalam merancang fitur aplikasi agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna dan meningkatkan efisiensi sistem pemesanan tiket [8].

3.2. Tahapan Penelitian

Studi ini mengadopsi *Software Development Life Cycle* (SDLC) *Waterfall Model* sebagai kerangka metodologi dalam merancang sistem informasi berbasis seluler [10].

Model *Waterfall* dipilih karena pendekatannya yang terstruktur dan sistematis, memastikan bahwa setiap tahap diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya [10].

Tahapan dalam metodologi ini meliputi:

a. Analisis Persyaratan

Tahap ini bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan utama dalam pengembangan sistem, termasuk fitur utama yang harus dimiliki aplikasi, tantangan yang mungkin dihadapi, serta preferensi pengguna. Analisis dilakukan melalui studi literatur dan survei terhadap calon pengguna untuk menentukan kebutuhan sistem secara lebih akurat [11].

b. Desain Sistem

Pada tahap ini, rancangan arsitektur sistem dikembangkan, mencakup struktur basis data, serta alur proses aplikasi. Prinsip desain antarmuka pengguna (UI/UX) diterapkan untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan mudah digunakan dan intuitif bagi pengguna [8].

c. Implementasi

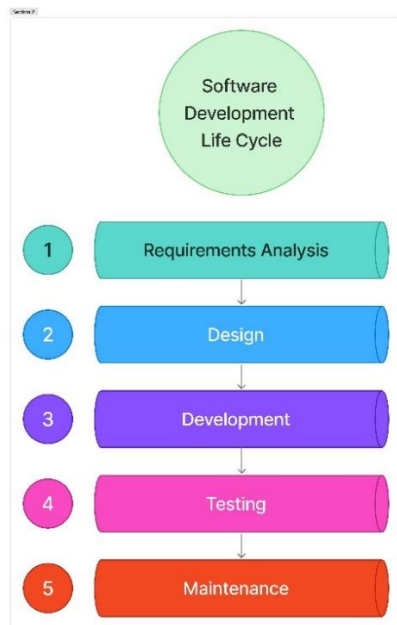
Setelah desain sistem selesai, proses implementasi dilakukan dengan mengembangkan *prototype* awal dari aplikasi. *Prototype* ini difokuskan pada aspek fungsionalitas dan antarmuka pengguna, sehingga dapat menjadi referensi dalam pengembangan lebih lanjut menggunakan teknologi yang sesuai [9].

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan kegunaan sistem. Metode yang digunakan meliputi pengujian fungsional untuk memastikan bahwa setiap fitur bekerja sesuai dengan spesifikasi serta pengujian kegunaan (*usability testing*) untuk mendapatkan umpan balik dari calon pengguna [10].

e. Penerapan dan Pemeliharaan

Meskipun studi ini lebih berfokus pada perancangan sistem, rekomendasi untuk implementasi di masa mendatang disiapkan. Rekomendasi ini mencakup peningkatan fitur, integrasi dengan sistem lain, serta perbaikan berdasarkan hasil pengujian guna meningkatkan kualitas dan efektivitas sistem yang dikembangkan [11].



Gambar 1. Berikut adalah lima tahapan dari metode *Waterfall*.

3.3. Use Case Diagram

Dalam sistem pemesanan tiket wisata berbasis *Android* untuk Taman Edelweis Bali, terdapat dua aktor utama: *User* (Wisatawan) dan *Admin* (Pengelola Taman Edelweis Bali). *User* dapat mendaftar, memesan tiket, melakukan pembayaran, mendapatkan

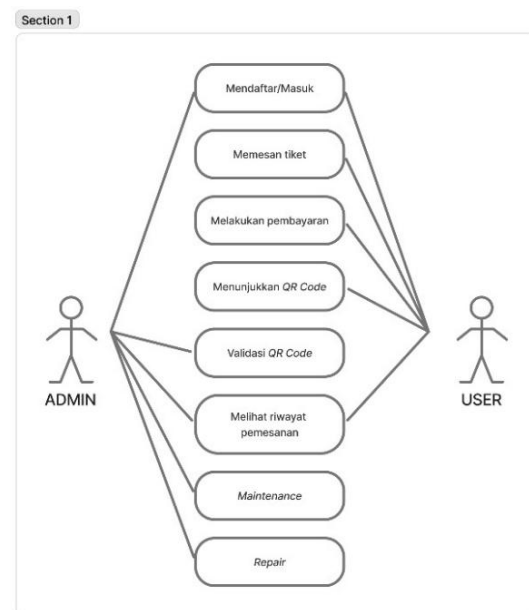
QR Code, serta menunjukkan *QR Code* untuk validasi tiket. Selain itu, wisatawan dapat melihat riwayat pemesanan guna memastikan status tiket mereka. Sementara itu, *Admin* bertanggung jawab atas manajemen pengguna, pengelolaan tiket, pembayaran, serta validasi *QR Code* yang ditunjukkan oleh wisatawan. Selain itu, *admin* memiliki akses untuk melihat laporan pemesanan serta melakukan maintenance dan perbaikan sistem guna memastikan kelancaran operasional.

Sistem *e-ticketing* berbasis *mobile* telah terbukti meningkatkan efisiensi transaksi dan validasi tiket, mengurangi antrean, serta memungkinkan pemantauan data secara *real-time* [12].

Implementasi aplikasi *mobile* juga mempermudah pengguna dalam mengakses layanan secara mandiri [13].

Penggunaan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistem serupa telah menghasilkan solusi manajemen transaksi digital yang lebih terstruktur dan efektif [14].

Selain itu, teknologi berbasis *Virtual Reality* (VR) telah diterapkan dalam berbagai aplikasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dalam sistem reservasi digital [15].



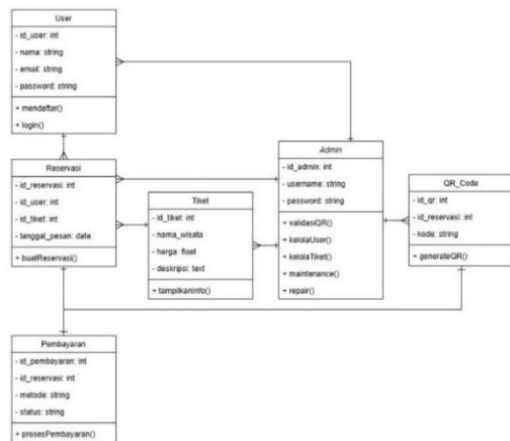
Gambar 2. *Use Case Diagram* ini menunjukkan peran *User* dan *Admin* dalam sistem pemesanan tiket wisata di Taman Edelweis Bali.

3.4. Class Diagram

Class diagram menggambarkan hubungan antar entitas dalam sistem pemesanan tiket wisata. *User* dapat melakukan Reservasi, yang terhubung dengan Tiket dan Pembayaran. Setiap pembayaran yang berhasil akan menghasilkan *QR Code* untuk validasi tiket. *Admin* memiliki peran dalam mengelola pengguna, tiket, serta melakukan validasi reservasi. Model ini dirancang untuk meningkatkan efisiensi

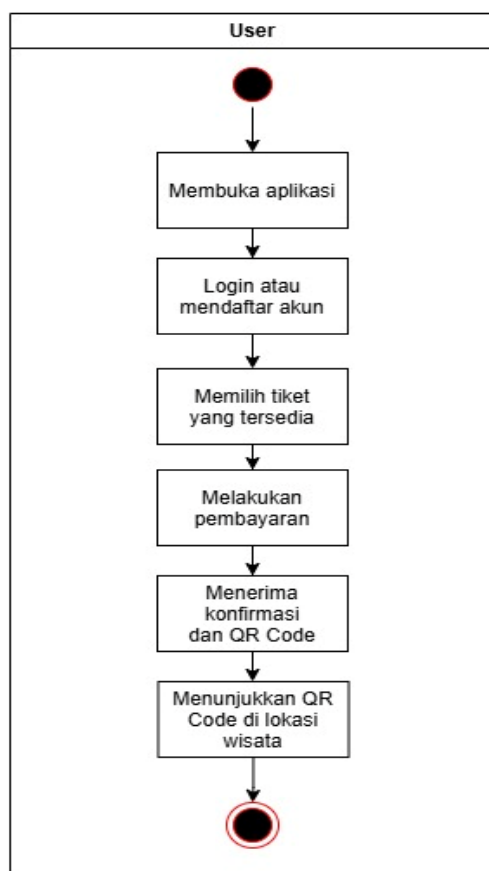
sistem dengan menerapkan pemesanan berbasis *mobile*, memungkinkan transaksi berjalan lebih cepat dan aman [16].

Selain itu, integrasi *QR Code* dalam sistem memastikan validasi tiket berjalan lebih efektif dan mengurangi risiko kesalahan dalam proses pemesanan [17].



Gambar 3. Berikut adalah *Class Diagram* yang menggambarkan hubungan antar objek dalam sistem pemesanan tiket wisata di Taman Edelweis Bali.

3.5. Activity Diagram User

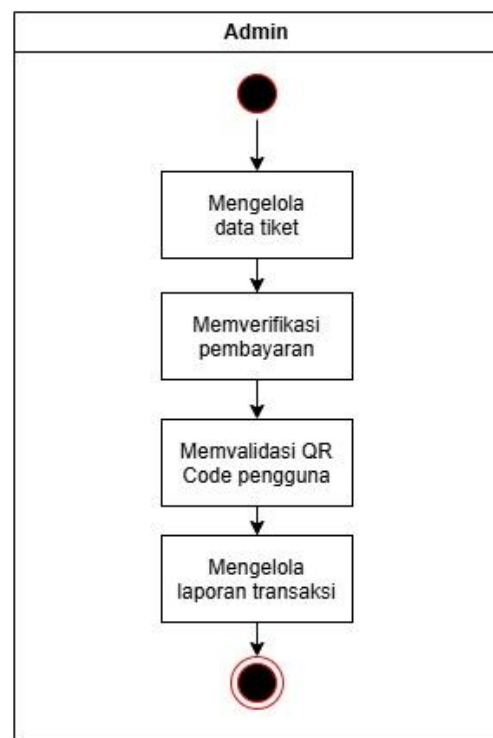


Gambar 4. Berikut adalah *User Activity Diagram* yang menunjukkan alur pemesanan tiket.

Activity diagram pada sisi *User* menggambarkan alur dari proses pemesanan tiket hingga validasi di lokasi wisata. Proses dimulai saat *User* membuka aplikasi, lalu melakukan *login* atau pendaftaran akun. Setelah berhasil masuk, *User* memilih destinasi wisata dan tiket yang tersedia, kemudian melakukan pembayaran melalui metode yang disediakan. Jika pembayaran sukses, sistem akan mengirimkan *QR Code* sebagai bukti pemesanan. Saat tiba di lokasi wisata, *User* menunjukkan *QR Code* kepada *Admin* untuk diverifikasi sebelum mendapatkan akses masuk.

3.6. Activity Diagram Admin

Pada sisi *Admin*, activity diagram menggambarkan tugas dalam mengelola sistem pemesanan tiket. *Admin* bertanggung jawab dalam mengelola data tiket, memverifikasi pembayaran yang dilakukan oleh pengguna, serta melakukan validasi *QR Code* di lokasi wisata. Ketika *User* menunjukkan *QR Code*, *Admin* memeriksa keasliannya. Jika valid, *User* diberikan akses masuk; jika tidak, akses akan ditolak. Diagram ini memastikan *Admin* dapat mengontrol transaksi dan validasi tiket dengan efisien.



Gambar 5. Berikut adalah *Admin Activity Diagram* yang menunjukkan alur kerja *admin*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Logo Aplikasi

Logo aplikasi Taman Edelweis Bali menampilkan simbol bunga edelweis yang dikelilingi oleh lingkaran, mencerminkan keindahan, kelangkaan, serta upaya konservasi flora khas pegunungan. Desainnya menggunakan warna hijau pastel dan hijau tua, yang memberikan kesan alami, segar, serta

mencerminkan keterkaitan dengan lingkungan. Logo aplikasi berikut tentunya sangat berguna saat akan menggunakan aplikasi.



Gambar 6. Berikut adalah logo dari aplikasi Pemesanan Tiket Taman Edelweis Bali.

4.2. Halaman Register

Register pada aplikasi Taman Edelweis Bali dirancang untuk memungkinkan pengguna membuat akun baru. Pengguna diminta untuk mengisi tiga kolom *input*, yaitu nama, email, dan *password*, yang ditandai dengan ikon yang sesuai untuk mempermudah identifikasi. Tombol **REGISTER** berwarna hijau kontras untuk menarik perhatian pengguna agar menyelesaikan proses pendaftaran. Selain itu, terdapat opsi *Login* bagi pengguna yang sudah memiliki akun, sehingga memudahkan navigasi tanpa harus kembali ke halaman utama.



Gambar 7. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Halaman Register.

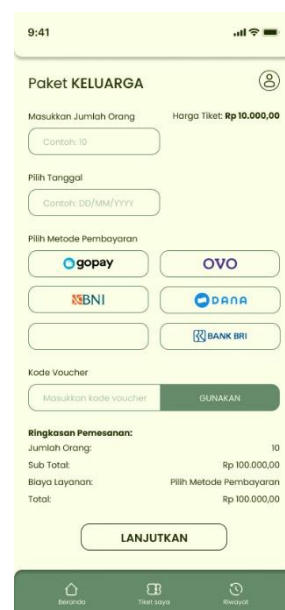
4.3. Halaman Beranda

Halaman Beranda pada aplikasi Taman Edelweis Bali menampilkan sambutan personal kepada pengguna, yang dalam contoh ini adalah Agung Julian. Tampilan utama berisi gambar taman sebagai daya tarik *visual* dan menu pemilihan paket kunjungan. Pengguna dapat memilih antara tiga kategori paket, yaitu Keluarga untuk pemesanan lebih dari satu orang, Individu untuk kunjungan sendiri, dan Pasangan untuk dua orang. Di bagian bawah, terdapat menu navigasi dengan tiga ikon utama, yakni Beranda, Tiket Saya, dan Riwayat, yang memudahkan pengguna dalam menjelajahi aplikasi.



Gambar 8. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Halaman Beranda.

4.4. Halaman Pemesanan Tiket



Gambar 9. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Halaman Pemesanan Tiket.

Halaman Pemesanan Tiket pada aplikasi Taman Edelweis Bali memungkinkan pengguna untuk memesan tiket sesuai dengan paket yang dipilih, dalam contoh ini adalah paket Keluarga. Pengguna dapat memasukkan jumlah orang, memilih tanggal kunjungan, serta memilih metode pembayaran yang tersedia, seperti GoPay, OVO, Dana, BNI, dan Bank BRI. Selain itu, terdapat kolom untuk memasukkan kode *voucher* jika pengguna memiliki diskon. Di bagian bawah, terdapat Ringkasan Pemesanan yang menampilkan jumlah tiket, subtotal harga, serta total pembayaran yang akan disesuaikan dengan metode pembayaran. Tombol LANJUTKAN disediakan untuk mengonfirmasi pemesanan dan melanjutkan ke proses pembayaran.

4.5. Halaman Tiket Saya

Halaman Tiket Saya pada aplikasi Taman Edelweis Bali menampilkan daftar tiket yang telah dipesan oleh pengguna. Setiap tiket mencantumkan informasi paket yang dipilih, tanggal kunjungan, jumlah orang, metode pembayaran, serta *Booking ID* sebagai identitas pemesanan. Pengguna juga dapat mengakses *QR Code* untuk keperluan *check-in* dengan mengklik tautan yang disediakan pada setiap tiket.

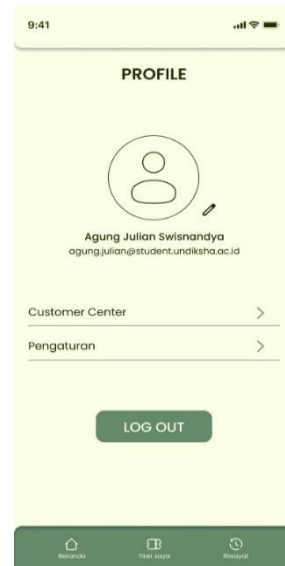


Gambar 10. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Halaman Tiket Saya.

4.6. Halaman Profile

Halaman *Profile* pada aplikasi Taman Edelweis Bali menampilkan informasi pengguna, termasuk

nama dan alamat email yang terdaftar. Pengguna dapat mengedit profil dengan menekan ikon pensil di sebelah nama. Selain itu, tersedia dua menu utama, yaitu *Customer Center* untuk bantuan pelanggan dan *Pengaturan* untuk mengelola preferensi akun. Di bagian bawah terdapat tombol *LOG OUT* yang memungkinkan pengguna keluar dari akun mereka.



Gambar 11. Berikut adalah tampilan antarmuka dari Halaman *Profile*.

4.7. Pengujian

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Blackbox*, yang berfokus pada pengujian fungsionalitas tanpa melihat struktur internal kode. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang dikembangkan berjalan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Dalam pengujian ini, beberapa skenario diuji berdasarkan *input* dan *output* yang diharapkan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat menangani berbagai skenario dengan benar, seperti validasi data pengguna, proses transaksi, dan navigasi antar halaman. Setiap fungsi diuji berdasarkan kesesuaian hasil yang diperoleh dengan hasil yang diharapkan. Berdasarkan hasil pengujian, sistem berhasil memenuhi spesifikasi fungsional dengan tingkat keberhasilan tinggi. Tidak ditemukan kesalahan mayor yang memengaruhi kinerja sistem, meskipun terdapat beberapa perbaikan kecil yang perlu disempurnakan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

Tabel 1. Berikut adalah tabel yang menyajikan hasil pengujian aplikasi menggunakan metode *Blackbox Testing*. Pengujian ini memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik.

No	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Register	Mengisi data yang diperlukan serta menekan tombol <i>REGISTER</i> apabila semua data sudah terisi untuk memulai aplikasi	Langsung diarahkan ke Halaman Beranda	Menampilkan Halaman Beranda	Berhasil

No	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Ekspektasi Hasil	Hasil Pengujian	Kesimpulan
2	Login	Mengisi data yang diperlukan serta menekan tombol <i>LOGIN</i> apabila semua data sudah terisi untuk masuk ke dalam aplikasi	Langsung diarahkan ke Halaman Beranda	Menampilkan Halaman Beranda	Berhasil
3	Beranda	Memilih beberapa paket yang tersedia	Langsung diarahkan ke Halaman Pemesanan Tiket	Menampilkan Halaman Pemesanan Tiket	Berhasil
4	Beranda	Menekan ikon Tiket Saya pada menu navigasi di bagian bawah aplikasi	Langsung diarahkan ke Halaman Tiket Saya	Menampilkan Halaman Tiket Saya	Berhasil
5	Beranda	Menekan ikon Riwayat pada menu navigasi di bagian bawah aplikasi	Langsung diarahkan ke Halaman Riwayat	Menampilkan Halaman Riwayat	Berhasil
6	Beranda	Menekan ikon Beranda pada menu navigasi di bagian bawah aplikasi	Langsung diarahkan ke Halaman Beranda	Menampilkan Halaman Beranda	Berhasil
7	Pemesanan Tiket	Menggunakan beberapa metode pembayaran dan melanjutkan dengan menekan tombol LANJUTKAN	Tiket beserta <i>QR Code</i> akan langsung masuk ke dalam Tiket Saya ketika pembayaran telah diverifikasi	Tiket dan <i>QR Code</i> tersedia pada Halaman Tiket Saya	Berhasil
8	Pemesanan Tiket	Memasukkan kode <i>voucher</i>	Biaya total berkurang sesuai dengan nominal <i>voucher</i> yang dimasukkan	Biaya total pemesanan berkurang	Berhasil
9	Profile	Menekan tombol <i>LOG OUT</i>	Langsung diarahkan ke Halaman Login	Menampilkan Halaman Login	Berhasil
10	Tiket Saya	Menekan tiket	Akan menampilkan informasi detail dari tiket yang dipesan beserta <i>QR Code</i>	Menampilkan informasi detail dari tiket yang dipesan dan <i>QR Code</i>	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa perancangan aplikasi *mobile* berbasis *Android* untuk pemesanan tiket wisata di Taman Edelweis Bali dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan wisatawan dalam melakukan reservasi tiket secara *online*. Aplikasi ini menghadirkan antarmuka yang intuitif, fitur pemesanan yang responsif, serta integrasi dengan sistem pembayaran digital dan *QR Code* untuk validasi tiket, yang secara keseluruhan memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan membantu pengelola dalam pengelolaan data kunjungan. Sebagai saran, pengembangan lebih lanjut dapat mencakup fitur personalisasi berbasis kecerdasan buatan untuk memberikan rekomendasi wisata yang lebih relevan, serta integrasi dengan sistem manajemen pengunjung yang lebih komprehensif guna meningkatkan efisiensi operasional destinasi wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Nyoman Tri Anindia Putra, K. Sepdyana Kartini, dan N. Nyoman Widiyaningsih, "IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MOBILE PADA MATERI HIDROKARBON," *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, vol. 4, no. 2, hlm. 43–52, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- [2] K. Sepdyana Kartini dan I. Nyoman Tri Anindia Putra, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA," *Jurnal Redoks : Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2020.
- [3] K. Sepdyana Kartini, N. Tri, A. Putra, dan F. Linggalo, "Rancang Bangun Media Interaktif Game Edukasi Pengenalan Unsur Kimia Pada Tabel Periodik Berbasis Android," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 8, no. 1, hlm. 41–50, Agu 2023.
- [4] N. Tri dkk., "Implementation Of Mobile-Based OOAD Interactive Learning Media Implementasi Media Pembelajaran Interaktif OOAD Berbasis Mobile," *Jurnal Informatika dan Teknologi Informasi*, vol. 19, no. 2, hlm. 271–282, 2022, doi: 10.31515/telematika.v19i2.7363.
- [5] N. Tri dkk., "Perancangan Sistem Monitoring Ketersediaan Air Otomatis Menggunakan Aplikasi Blynk Berbasis Internet of Things (IoT)," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI)*, vol. 6, hlm. 154–164, 2023.
- [6] K. Sepdyana Kartini, N. Tri, dan A. Putra, "Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Hidrokarbon,"

- Jurnal Edutech Undiksha*, vol. 10, no. 1, hlm. 117–125, 2022, doi: 10.23887/jeu.v10i1.41877.
- [7] J. Pendidikan, K. Undiksha, K. Sepdyana Kartini, N. Tri, dan A. Putra, “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATERI HIDROKARBON,” *Jurnal Pendidikan Kimia Undiksha*, vol. 5, hlm. 37–43, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPK>
- [8] N. O. Onkoba, P. Karimi, dan P. O. Nyangaresi, “Design and implementation of a secure mobile phone-based route navigator (mGuide), adapted for the visually challenged people,” *Journal of Electrical Systems and Information Technology*, vol. 10, no. 1, Mar 2023, doi: 10.1186/s43067-023-00087-0.
- [9] A. Senzi, M. Bindi, I. Cappellini, L. Zamidei, dan G. Consales, “COVID-19 and VILI: developing a mobile app for measurement of mechanical power at a glance,” 1 Desember 2021, *Springer Science and Business Media Deutschland GmbH*. doi: 10.1186/s40635-021-00372-0.
- [10] M. Windu, A. Kesiman, K. T. Dermawan, dan G. A. Pradnyana, “Development of Mobile Based Application for Balinese Lontar Image Transliteration,” 2021.
- [11] K. Agustini dkk., “The Effect of Augmented Reality Mobile Application on Visitor Impact Mediated by Rational Hedonism: Evidence from Subak Museum,” 2023. [Daring]. Tersedia pada: www.ijacsa.thesai.org
- [12] I. Bagus Prayoga Bhiantara, G. Indrawan, dan K. Yota Ernanda Aryanto, “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Dinas Pariwisata Karangasem),” Sep 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://www.thedynamicdomain.com/>
- [13] U. Utan Sufandi dan D. Trihapningsari, “PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE SITTA UNIVERSITAS TERBUKA BERBASIS ANDROID,” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, Jun 2022.
- [14] A. F. Sukmono Wahyudi dan D. Heksaputra, “PENGEMBANGAN APLIKASI PENILAIAN OUTCOME-BASED EDUCATION (OBE) BERBASIS WEBSITE DENGAN METODE WATERFALL,” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 4, Des 2023.
- [15] N. Oka, B. Permadi, I. Gede, M. Darmawiguna, dan P. Sindu, “PENGEMBANGAN APLIKASI 3D HOUSE TOUR BERBASIS VIRTUAL REALITY DENGAN APLIKASI SKETCHUP DAN UNITY BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PO. BELLO DESIGN),” *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, vol. 3, no. 1, Jun 2022.
- [16] M. Fauzi Akbar, E. Erista Sinambela, B. Imanuel Pasaribu, H. Nur Raihan, D. Hania Irfani, dan Y. S. Purwanto, “APLIKASI PEMESANAN PRODUK SEBAGAI UPAYA MEMBANTU MAHASISWA DAN MENINGKATKAN PELAYANAN UMKM KAMPUS,” 2025.
- [17] B. Surachmad, H. Yuana, dan ma Kholila, “PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI KARYAWAN BERDASARKAN QR CODE BERBASIS ANDROID PADA PT. MANDIRI UTAMA FINANCE,” 2021.
- [18] Fauzi, A. A. Arifiyanti, and A. S. Fitri, “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI INVENTARIS BARANG BERBASIS MOBILE DI KANTOR PERTANAHAN KOTA SINGKAWANG,” 2024.
- [19] C. N. Firgiawan, N. Aryasatya, D. F. Ramadan, and Y. S. Purwanto, “APLIKASI PEMETAAN KEGIATAN DAN TUGAS MAHASISWA BERBASIS ANDROID,” 2025.
- [20] C. Lukman Rohmat, P. Permata Gusti, J. Perjuangan No, and B. Karyamulya Kesambi Kota Cirebon Jawa Barat Indonesia, “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBUKUAN DOKUMEN PEMAKAMAN DESA KALIKOA BERBASIS ANDROID,” 2023
- [21] E. Debora, R. Angel, L. Manurung, and B. Angel, “PERANCANGAN APLIKASI POSYANDU BERBASIS MOBILE PADA PUSKESMAS PEMBANTU DESA PLIKEN,” 2023.
- [22] E. Arribe, D. Firmansyah, and F. Fhingkan Agustina, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PASIEN BERBASIS ANTROID PADA RUMAH SAKIT MATA SMEC PEKANBARU,” 2023.
- [23] Y. Purnomo, E. Putro, F. S. Lee, L. Kastanya, K. A. Onggo, and L. Noviana, “RANCANG BANGUN APLIKASI SELULER YANG BERPUSAT PADA PENGGUNA UNTUK RESEP DAN BELANJA BAHAN MAKANAN,” 2025
- [24] A. L. Kartika, M. Orisa, and D. Rudhistiar, “APLIKASI SISTEM PAKAR DETEKSI PENYAKIT UMUM BERBASIS ANDROID,” 2023.
- [25] S. Bugis, N. Vendyansyah, and R. Primaswara Prasetya, “APLIKASI PENCARIAN MASJID TERDEKAT DI KELURAHAN TUNGULWULUNG MENGGUNAKAN LBS (LOCATION BASED SERVICE) BERBASIS ANDROID,” 2023.
- [26] Saputra Askarinda, S. (2018). APLIKASI PEMBELIAN TIKET SEMERU BERBASIS ANDROID UNTUK MEMINIMALISIR ANTRIAN BERBASIS ANDROID. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 2, Issue 1)