

# RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAN PENGELOLAAN TIKET MASUK WISATA

Tantri Wahyuni<sup>1)</sup>, Angga Erlangga Aditina<sup>2)</sup>

<sup>1</sup> Fakultas Teknik, Universitas Majalengka (Tantri Wahyuni)  
email: [Tantriwah@gmail.com](mailto:Tantriwah@gmail.com)

<sup>2</sup> Fakultas Teknik, Universitas Majalengka (Angga Erlangga Aditina)  
email : [anggaerlanggaaditina@gmail.com](mailto:anggaerlanggaaditina@gmail.com)

## ABSTRACT

*The development of technology now is grow so fast and is a very tool that is needed by companies or organizations to get faster information. This is information expected to help with processing and speed up the work in progress. Mercury Sayang Kaak Hill is a tourist place in the Tejamulya Village, Argapura district. This Hill is a tourist place has visitors who want to play, enjoy the atmosphere of the highlands with photo spots and coolness that is typical of this tour and want to enjoy the green natural atmosphere with the presence of trees, mountains and plantations. Researchers saw the problems that in the entrance ticket service, which at this time ticketing services was recorded manually. namely the doorman or the person who guards in terms of serving visitors to buy and make payments. The income management or stage reports on the stages of the mercury hill, unfortunately the have so far still used the system in the book and have not used a system specifically for management data. A computerized recording system is needed that can support activities and Presentation of information can be faster, precise and accurate.*

**Keywords:** *Informasi, bukit mercury sayang kaak, tiket, notes, management*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat dan menjadi sarana yang sangat di butuhkan oleh perusahaan ataupun organisasi untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat. Suatu informasi diharapkan dapat membantu suatu pekerjaan dan juga mempermudah serta mempercepat suatu pekerjaan dalam pengerjaan nya. Informasi yang didapatkan oleh organisasi atau perusahaan bertujuan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan atau organisasi yang dimiliki, agar bisa bersaing dengan perusahaan atau organisasi lain nya.

Pada saat ini Bukit Mercury Sayang Kaak adalah tempat wisata Alam yang ada di daerah Desa tejamulya kecamatan argapura majalengka. Tempat wisata ini berdiri pada tahun 2017. Tempat wisata ini memiliki pengunjung yang ingin bermain, menikmati suasana dataran tinggi

dengan spot foto yang kekinian dan kesejukan yang khas dari wisata sayang kaak ini dan serta ingin menikmati suasana alam hijau dengan terdapatnya pepohonan, pegunungan dan pekebunan di area sekitar.

Namun penulis melihat sebuah permasalahan terjadi pada pelayanan tiket masuk, yang pada saat ini masih menggunakan pelayanan tiket dengan cara pencatatan secara manual. Dengan pelayanan secara manual itu bagian penjaga outlet atau orang penjaga tiket membutuhkan waktu lama dalam hal melayani pengunjung untuk membeli tiket dan melakukan pembayaran.

Demikian juga pengelolaan tentang pendapatan atau laporan penghasilan perhari atau pun perbulan penghasilan di bukit mercury sayang kaak tersebut selama ini masih menggunakan penulisan pada buku

dan belum menggunakan sistem yang secara khusus untuk pengelolaan data pendapatan dan penghasilan. Oleh karena itu sering terjadi kehilangan/kerusakan pada data seperti kertas yang sobek atau tertumpahi dengan air

Dengan melihat Permasalahan yang terjadi diperlukan diperlukan sebuah sistem pencatatan yang terkomputerisasi yang dapat menunjang kegiatan, sehingga kegiatan – kegiatan yang dilakukan dan penyajian informasinya pun dapat lebih cepat, tepat dan akurat.

Dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah disebutkan penulis berkeinginan untuk mengangkat masalah tersebut dan memeberikan solusi dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PELAYANAN DAN PENGELOLAAN TIKET MASUK WISATA”.

## 2. MANFAAT PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan mampu memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut :

1. Mampu membantu pengelola wisata dalam melakukan proses pencatatan penjualan dan pengelolaan tiket masuk/keuangan pada wisata bukit mercury sayang kaak.
2. Mempermudah melakukan pencatatan tiket dan pelaporan kepada pemimpin.

## 3. METODE PENELITIAN

Pada metodologi penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu metodologi pengumpulan data dan metodologi Prototyping model.

### 3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data penulis menggunakan 2 (dua) Metode yaitu :

#### 1. Metode Lapangan ( *Field Research* )

Metode Lapangan ( *Field Research* )Metode ini dilakukan penulis secara langsung dengan mengumpulkan data yang berhubungan dengan pintu bendungan

otomatis. Data-data tersebut penulis kumpulkan dengan cara :

#### a. Wawancara (*Interview*)

Wawancara (*Interview*) yaitu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan dan Tanya jawab langsung kepada pengunjung maupun petugas yang sedang bertugas di Curug Muara Jaya.

#### b. Observasi

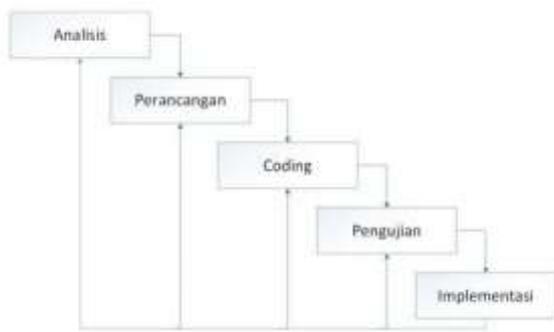
Observasi adalah metode pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat dan langsung di lapangan atau lokasi kerja praktek yaitu ditempatkan Curug Muara Jaya, Maja, Kab. Majalengka.

### 2. Metode Perpustakaan ( *Library research* )

Dalam metode ini penulis mengutip dari beberapa bacaan yang berkaitan dengan pelaksanaan kerja praktik tentang tiket masuk pada obyek wisata curug muara jaya. Yang dikutip dapat berupa teori ataupun beberapa pendapat dari beberapa buku bacaan dan buku diktat yang dipergunakan selama kuliah. Ini dimaksudkan untuk memberikan landasan teori yang kuat melalui buku - buku atau literatur yang tersedia di perpustakaan, baik berupa bahan - bahan kuliah dan buku yang berhubungan dengan penulisan kerja praktek ini.

### 3.2. Model Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *waterfall* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.1. *Waterfall Model* berikut:.



**GAMBAR 1.1. PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK**

1. Analisis

Tahapan awal dari pengerjaan suatu proyek. Tahap ini dilakukan analisa terhadap permasalahan dan menetapkan berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan sekalipun pengembangan perangkat lunak. Dimulai dari analisis masalah yang terjadi guna menentukan kebutuhan aplikasi, melakukan analisis pada proses pengkonversian secara manual dan mengubahnya ke dalam serangkaian algoritma, pemilihan model yang tepat untuk pemodelan aplikasi hingga pendefinisian tipe *class* dan tipe data.

2. Perancangan

Merupakan tahapan perancangan perangkat lunak dari gambaran perancangan alur data hingga perancangan antar muka. Perancangan diperlukan untuk tampilan perangkat lunak atau antarmuka sistem yang akan dibangun. Perancangan menetapkan arsitektur sistem secara menyeluruh. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi dari sistem beserta relasinya.

3. Coding

Pada tahap ini, desain dari perangkat lunak dibuat dalam program atau unit-unit dari program. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit memenuhi spesifikasi

yang dibutuhkan.

4. Pengujian

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi dan terintegrasi satu sama lain. Setelah pengujian, sistem diberikan pada pengguna.

5. Implementasi

Merupakan tahapan akhir dari metode *waterfall* dimana perangkat lunak siap dirilis ke publik dan terbebas dari kesalahan.

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**4.1. Implementasi Antarmuka**

Pada tahap ini akan di implementasikan tampilan antarmuka pada aplikasi yang telah dibuat adalah sebagai berikut :

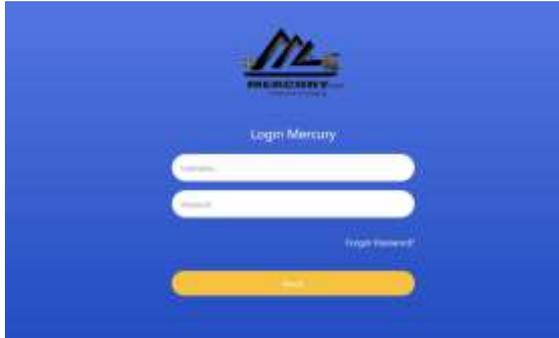
1. Halaman Home



**GAMBAR 4.1 HALAMAN HOME**

Halaman Home adalah halaman yang paling pertama saat dibukanya aplikasi ini, dan halaman tersebut untuk menavigasi *user* masuk sebagai admin atau penjaga.

2. Halaman Login



**GAMBAR 4.2 HALAMAN LOGIN**

Halaman login adalah halaman yang paling pertama saat dibukanya aplikasi ini, dan halaman tersebut untuk memvalidasi *user* masuk kehalaman dashboard atau menuju halaman selanjutnya.

3. Halaman Dashboard



**GAMBAR 4.3. HALAMAN DASHBOARD**

Halaman dashboard ini adalah dimana halaman pertama kali masuk setelah login admin berhasil. Halaman ini memiliki informasi total penjualan tiket, total pengunjung, total pemasukan, dan total pengeluaran. Halaman ini juga memiliki sidebar menu di sebelah kiri untuk menavigasi user akan mengakses ke halaman mana.

4. Halaman Input Pendapatan



**GAMBAR 4.4 HALAMAN INPUT PENDAPATAN**

Halaman input pendapatan adalah halaman untuk menambahkan data pendapatan.dengan tiga form inpuran dan satu button simpan

5. Halaman Input Pengeluaran



**GAMBAR 4.5 HALAMAN INPUT PENGELUARAN**

Halaman Input Pengeluaran adalah halaman untuk menginput data Pengeluaran wisata memiliki desain form yang sama seperti halaman input pendapatan.

6. Halaman Input Transaksi



#### GAMBAR 4.6 HALAMAN INPUT TRANSAKSI

Halaman Input Transaksi adalah halaman untuk Melakukan Proses Transaksi Pada Tiket Masuk. Memiliki form inputan dan button beserta checkbox tandatangan.

#### 7. Halaman Laporan Pendapatan



**GAMBAR 4.7 HALAMAN LAPORAN PENDAPATAN**

Halaman laporan Pendapatan adalah halaman untuk melihat keseluruhan data pendapatan berupa table yang ditampilkan oleh sistem dan bisa di cetak.

#### 8. Halaman Laporan Pengeluaran



**GAMBAR 4.8 HALAMAN LAPORAN PENGELUARAN**

Halaman laporan pengeluaran adalah halaman untuk melihat keseluruhan data pengeluaran berupa table yang ditampilkan oleh sistem dan bisa di cetak.

#### 9. Halaman Laporan Transaksi



**GAMBAR 4.9 HALAMAN LAPORAN TRANSAKSI**

Halaman laporan Transaksi adalah halaman untuk melihat keseluruhan data transaksi berupa table yang ditampilkan oleh sistem dan bisa di cetak

### 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pengujian aplikasi yang telah dilakukan, maka dapat diberikan kesimpulan yaitu perancangan dan pembuatan sistem informasi pelayanan dan pengelolaan tiket masuk wisata dapat memudahkan pengelola wisata dalam melakukan pelayanan dan pengolahan data maupun pelaporan kepada pimpinan karena mendapatkan keamanan data, mempercepat proses pencatatan/pelaporan dan keakuratan data laporan.

### 6. REFERENSI

1. Edi T., Edi W., Muhammad R., A. H. O. 2019 RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENJUALAN TIKET BERBASIS WEB DI PT. MOAZZAM BUANA WISATA.
2. Imam A., Haris I. 2016 RANCANG BANGUN SISTEM TIKET MASUK PADA OBJEK WISATA PANTAI MUTUN. Vol.2, No 2 ISSN 2460-8
3. Maskur. 2015 ROTOTYPE SISTEM INFORMASI LAYANAN TIKET TAMAN WISATA SENGKALING MALANG. ISBN: 978-979-796-238-6
4. Suhemy, Reni Astika. 2019 SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN TIKET DAN FASILITAS OBJEK WISATA DI