

APLIKASI PEMESANAN TIKET WISATA PADA MUSEUM LAMBUNG MANGKURAT BERBASIS WEB

Rezky Putri Amalia¹⁾, Fauzi Yusa Rahman²⁾, Fathur Rahman³⁾

¹⁾ *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
email: rezkyputri611@gmail.com*

²⁾ *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
email: fauziyusarahman@gmail.com*

³⁾ *Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan MAB Banjarmasin
email: fathur243@gmail.com*

Abstrak

Museum Lambung Mangkurat merupakan lembaga milik pemerintah Indonesia dibawah pengawasan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Provinsi Kalimantan Selatan yang mempunyai tugas dalam mengumpulkan, meneliti, melestarikan, dan menginformasikan atau mempublikasikan benda-benda sejarah dan kebudayaan. Museum Lambung Mangkurat selalu berbenah dalam beberapa pelayanan terutama dalam pemesanan tiket wisata. Sistem pemesanan tiket wisata museum saat ini masih dilakukan dengan cara pengunjung harus datang langsung ke loket tiket kemudian pengunjung harus mengisi data diri di buku pengunjung dan melakukan pembayaran tiket sesuai yang ditentukan. Setelah itu pegawai akan memproses tiket lalu menyerahkan tiket tersebut kepada pengunjung. Pencatatan transaksi pembelian tiket dan data pengunjung masih menggunakan buku yang memakan banyak tempat penyimpanan berkas, mudah hilang, dan sulit mencari data yang diinginkan dalam waktu yang cepat. Pegawai masih kesulitan dalam pengelolaan data dan pembuatan laporan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat Aplikasi Pemesanan Tiket Wisata Museum Lambung Mangkurat Berbasis Web dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL, dengan adanya aplikasi ini pengunjung tidak perlu datang langsung ke loket tiket untuk melakukan pemesanan tiket wisata, pengunjung juga dapat menentukan hari berkerjanya. Pembayaran tiketnya menggunakan payment gateway midtrans, jika pengunjung telah melakukan pembayaran maka pengunjung akan mendapatkan tiket. Aplikasi ini juga sangat membantu pekerjaan pegawai dalam pembuatan laporan.

Kata Kunci: *Museum, Pemesanan Tiket, PHP, Website*

1. PENDAHULUAN

Setiap tahunnya Museum Lambung Mangkurat selalu berbenah dalam pelayanan untuk bisa lebih baik agar pengunjung tertarik berkunjung ke museum. Beberapa pelayanan yang dimiliki oleh Museum Lambung Mangkurat perlu adanya perbaikan terutama pada pelayanan dalam pemesanan tiket wisata.

Sistem pemesanan tiket wisata museum saat ini masih dilakukan dengan cara pengunjung harus datang langsung ke loket tiket Museum Lambung Mangkurat kemudian pengunjung harus mengisi data diri di buku pengunjung dan melakukan pembayaran tiket sesuai yang ditentukan. Setelah itu pegawai akan memproses tiket lalu menyerahkan tiket

tersebut kepada pengunjung. Tiket masih berupa kertas.

Pengunjung tidak bisa reservasi kunjungan terlebih dahulu untuk menentukan hari yang diinginkan sebelum datang berkunjung. Jika banyak orang yang berkunjung ke Museum Lambung Mangkurat, pengunjung harus mengantri ketika ingin memesan tiket wisata.

Pencatatan transaksi pembelian tiket dan data pengunjung masih menggunakan buku sehingga memakan banyak tempat penyimpanan berkas, mudah hilang, dan sulit mencari data yang diinginkan dalam waktu yang cepat. Pegawai masih kesulitan dalam pengelolaan data sehingga dalam pembuatan laporan transaksi pembelian tiket dan data

pengunjung dapat memakan waktu yang lama dan tidak efisien.

Menurut (Sukmawati & Didi, 2019), dengan adanya sistem pemesanan tiket wisata memudahkan pengunjung mendapatkan tiket wisata serta proses pembuatan laporan data pengunjung dapat dilakukan dengan cepat dan akurat tanpa harus membuat secara manual. Hal ini meningkatkan kinerja dalam hal pelayanan pengunjung sehingga dalam segi waktu bagi maupun efisien bagi wisata.

Berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka dibuatlah sebuah aplikasi pemesanan tiket wisata pada museum lambung mangkurat berbasis web.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian Aplikasi Pemesanan Tiket Wisata Pada Museum Lambung Mangkurat terdapat beberapa metode dalam memperoleh data. Metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data yaitu :

- a. Metode Pengamatan (Observasi)
Mengamati langsung kegiatan pelayanan kepada pengunjung yang ingin melakukan pemesanan tiket di loket tiket Museum Lambung Mangkurat.
- b. Metode Wawancara (Interview)
Mewawancarai langsung kepada pegawai yang melayani di loket tiket Museum Lambung Mangkurat untuk mengetahui bagaimana pemesanan tiket wisata dan pembuatan tiketnya.
- c. Studi Pustaka dan Studi Dokumentasi
Tahap ini dilakukan dengan cara mempelajari, memahami dan meneliti berbagai literatur-literatur dari jurnal ilmiah, situs-situs di internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

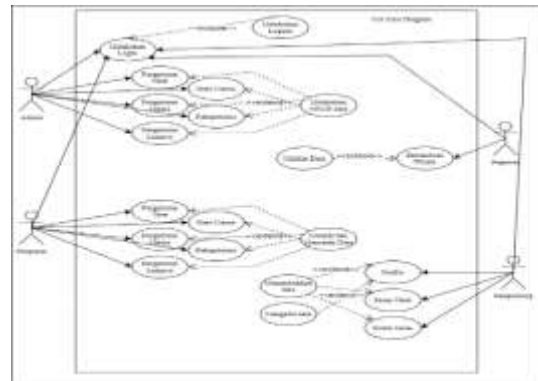
Metode pengembangan sistem aplikasi yang digunakan adalah model waterfall. Model waterfall merupakan model yang dikembangkan untuk pengembangan perangkat lunak, dimana kemajuan suatu proses

dipandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Dalam model waterfall setiap tahap harus berurutan, tidak dapat meloncat ke tahap berikutnya dan harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap kedua dan seterusnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Use Case Diagram

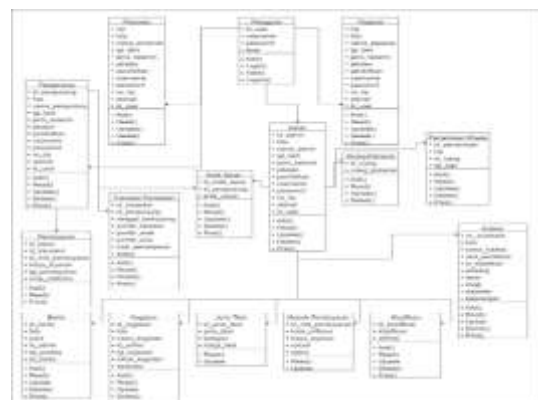
Use Case Diagram mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Use case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berikut ini gambaran class diagram yang terdapat dalam sistem aplikasi tersebut.



Gambar 2. Class Diagram

3.3. Basis Data

Penerapan basis data dalam aplikasi pemesanan tiket wisata pada museum lambung mangkurat berbasis web, berikut tabel-tabel yang terbentuk:

1. Tabel Pengguna
2. Tabel Admin
3. Tabel Pengunjung
4. Tabel Pegawai
5. Tabel Pimpinan
6. Tabel Klasifikasi
7. Tabel Koleksi
8. Tabel Berita
9. Tabel Kegiatan
10. Tabel Ruang Pameran
11. Tabel Pemanduan Wisata
12. Tabel Kritik Saran
13. Tabel Jenis Tiket
14. Tabel Metode Pembayaran
15. Tabel Transaksi Pembelian
16. Tabel Pembayaran

3.4. Hasil Tampilan

Hasil tampilan pada aplikasi pemesanan tiket wisata pada museum lambung mangkurat berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Utama



Gambar 3. Halaman Utama

2. Tampilan Halaman Daftar Akun



Gambar 4. Halaman Daftar Akun

3. Tampilan Halaman Pemesanan Tiket



Gambar 5. Halaman Pemesanan Tiket

4. Tampilan Halaman Pembayaran



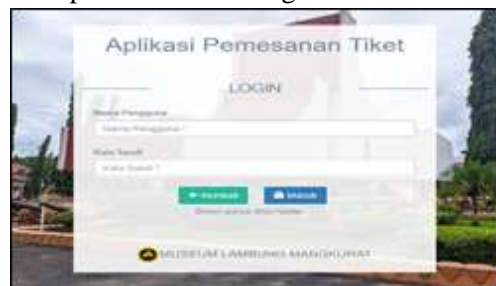
Gambar 6. Halaman Pembayaran

5. Tampilan Hasil Cetak Tiket



Gambar 7. Halaman Hasil Cetak Tiket

6. Tampilan Halaman Login



Gambar 8. Halaman Login

7. Tampilan Halaman Utama Admin



Gambar 9. Halaman Utama Admin

8. Tampilan Halaman Rekapitulasi Pengunjung



Gambar 10. Halaman Rekapitulasi Pengunjung

9. Tampilan Halaman Rekapitulasi Pendapatan



Gambar 11 . Halaman Rekapitulasi Pendapatan

3.5. Hasil Laporan

Hasil laporan aplikasi pemesanan tiket wisata pada museum lambung mangkurat berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Laporan Data Pegunjung



Gambar 12. Laporan Data Pengunjung

2. Laporan Data Pegawai



Gambar 13. Laporan Data Pegawai

3. Laporan Data Klasifikasi



Gambar 14. Laporan Data Klasifikasi

4. Laporan Data Koleksi



Gambar 15. Laporan Data Koleksi

5. Laporan Data Kegiatan



Gambar 16. Laporan Data Kegiatan

6. Laporan Data Berita



Gambar 17. Laporan Data Berita

7. Laporan Data Pemandu Wisata



Gambar 18. Laporan Data Pemandu Wisata

8. Laporan Data Kritik dan Saran



Gambar 19. Laporan Data Kritik dan Saran

9. Laporan Data Transaksi Pembelian Tiket



Gambar 20. Laporan Data Transaksi Pembelian Tiket

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dalam kegiatan proses pembuatan aplikasi pemesanan tiket wisata pada museum lambung mangkurat berbasis web, maksa dengan adanya aplikasi ini akan mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket wisata tanpa harus datang ke loket tiket museum lambung mangkurat dan bisa menentukan hari berkerjanya, mempermudah dalam pengelolaan data, mempercepat pencarian data dan meminimalisir kesalahan data, penyimpanan data pada basis data menjadi lebih aman dibandingkan ketika masih menyimpan

data dibuku atau kertas, dan mempermudah dalam pembuatan laporan.

5. DAFTAR PUSTAKA

Banindro, B. S., & Rochman, M. F. 2019. *Panduan Perancangan Web Interaktif: Studi Model Web Interaktif Sejarah Uang Kertas Oeang Rupiah Indonesia (ORI) Masa Revolusi 1945-1949*. Yogyakarta: Dwi Quantum.

Dyatmika, N. K., Putra, W. H., & D. P. 2021. Pengembangan Sistem Informasi Reservasi Pada Wisata Perkemahan dengan Memanfaatkan Payment Gateway System (Studi Kasus : Tepi Buyan Campfire Buleleng). *Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi*, 48.

Hermanto, R. I., & Malabay. 2021. Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Event Di Kota Jakarta Berbasis Website. *Jurnal IKRAITH-INFORMATIKA*, 46.

Ifanah, V. W., Putra, W. H., & D. P. 2021. Pengembangan Website E-commerce menggunakan Payment Gateway Midtrans (Studi Kasus : Butik Kebaya Iffah). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5296.

Malasari, L. N., Nugraha, W. H., & W. P. 2021. Pengembangan Sistem E-Ticketing pada Dander Water park Menggunakan Digital Payment. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3540.

Maniah, & D. H. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis dengan Contoh Kasus*. Yogyakarta: Deepublish.

Pane, S. F., Sari, W. K., & Wicaksono, Z. A. 2020. *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Prayogo, I. B., Rusmiadi, & Triyanto, S. H. 2015. *Panduan Tata Pameran Museum Lambung Mangkurat*. Banjarbaru: Museum Lambung Mangkurat.

Raharjo, J. S., R. T., & H. S. 2019. *Sistem Informasi Pemesanan dan Pembelian Tiket Bus*

Online Berbasis Web Pada P.O.Budiman.
Jurnal SISFOTEK Global.

S, R. A., & M. S. 2019. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.

Salamah, U. G. 2021. Tutorial Visual Studio Code. Bandung: Media Sains Indonesia.

Saputra, M. H., & Aprilian, L. V. 2020. Belajar Cepat Metode SAW. Bandung: Kreatif Industri Nusantara.

Siwi, K. D., A. T., & Sumiati. 2018. Aplikasi E-Ticketing Pariwisata di Kabupaten Serang Berbasis Web. Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi, 190.

Sukmawati, & D. S. 2019. Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. Jurnal Online Mahasiswa Sistem Informasi dan Akuntansi, 60.

Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. 2019. Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi 2019, 274.