

Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Wisata di Kecamatan Donorojo Menggunakan Metode *Payment Gateway*

Hadi Wiyono ¹, Muhammad Fachrie ^{2*}

^{1,2*} Program Studi Informatika, Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Teknologi Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia.

Email: hadiwiyono1945@gmail.com ¹, muhammad.fachrie@staff.uty.ac.id ^{2*}

Histori Artikel:

Dikirim 31 Oktober 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 18 November 2023; *Diterima* 1 Desember 2023; *Diterbitkan* 10 Januari 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Saat ini proses pemesanan tiket wisata masih dilakukan secara manual khususnya di kawasan Donorojo, yaitu dengan mengunjungi agen perjalanan atau menghubungi pihak terkait melalui telepon untuk memesan tiket. Proses ini cenderung memakan waktu lama, apalagi jika pengguna harus mengantre untuk melakukan pemesanan. Selain itu, informasi mengenai harga tiket dan jadwal yang tersedia tidak selalu mudah diakses oleh pengguna. Dampak dari permasalahan tersebut adalah terjadinya kebingungan dan kesalahan dalam pemesanan tiket, serta penumpukan antrean di loket yang menyebabkan kemacetan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kami mengembangkan aplikasi pemesanan tiket wisata di kecamatan Donorojo dengan mengimplementasikan metode payment gateway termasuk Flutter sebagai framework pengembangan aplikasi seluler dan Firebase sebagai sistem manajemen database yang memungkinkan pengguna melakukan pemesanan tiket secara online, mengetahui informasi destinasi wisata yang tersedia, serta harga dan jadwal tiket yang ditawarkan. Langkah solusi yang dilakukan adalah dengan mengumpulkan dan menganalisis data mengenai destinasi wisata populer, serta menerapkan fitur pembayaran online pada aplikasi. Hasil sementara yang kami peroleh adalah aplikasi yang mampu memberikan informasi mengenai destinasi wisata yang tersedia, serta memberikan kemudahan dalam proses pembayaran dan meningkatkan keamanan transaksi dengan penggunaan payment gateway ini. Pengguna dapat memilih tujuan yang diinginkan, memilih tanggal dan jumlah tiket yang dibutuhkan, serta melakukan pembayaran melalui aplikasi. Setelah pembayaran selesai, aplikasi akan mengeluarkan tiket elektronik yang dapat ditunjukkan setibanya di destinasi wisata.

Kata Kunci: Flutter; Firebase; Payment Gateway; Mobile; Sistem Pemesanan Tiket Perjalanan.

Abstract

Currently, the process of ordering tourist tickets is still done manually, especially in the Donorojo area, namely by visiting a travel agent or contacting the relevant party by telephone to order tickets. This process tends to take a long time, especially if users must queue to place an order. In addition, information regarding ticket prices and available schedules is not always easily accessible to users. The impact of this problem is confusion and errors in ordering tickets, as well as the buildup of queues at counters which causes congestion. To overcome this problem, we developed a tourist ticket booking application in Donorojo sub-district by implementing payment gateway methods including Flutter as a mobile application development framework and Firebase as a database management system that allows users to order tickets online, find out available tourist destination information and prices, and the schedule of tickets offered. The solution step taken is to collect and analyze data regarding popular tourist destinations, as well as implementing an online payment feature in the application. The interim results we have obtained are applications that are able to provide information about available tourist destinations, as well as provide convenience in the payment process and increase transaction security by using this payment gateway. Users can choose the desired destination, select the date and number of tickets needed, and make payment via the application. After payment is complete, the application will issue an electronic ticket which can be shown upon arrival at the tourist destination.

Keyword: Flutter; Firebase; Payment Gateway; Mobile; Travel Ticket Ordering System.

1. Pendahuluan

Indonesia dengan kekayaan alamnya yang sangat berlimpah, telah menjadi tuan rumah bagi beragam atraksi alam, budaya, dan sejarah yang menakjubkan. Dari pulau-pulau tropis yang indah hingga warisan budaya yang beragam, pariwisata telah menjadi penyumbang pendapatan ekonomi yang signifikan di negara ini[1]. Sebagai salah satu negara dengan sumber daya pariwisata yang sangat kaya, Indonesia memiliki potensi besar dalam mengembangkan sektor ini dan menjadikannya sebagai salah satu penopang utama ekonomi nasional. Untuk menjaga dan memperkuat pertumbuhan sektor pariwisata tersebut, dukungan teknologi *modern* menjadi suatu keharusan[2]. Terdapat beragam sistem yang telah dibuat dan dirancang untuk memberikan kontribusi positif dalam mengoptimalkan pelayanan wisata, meningkatkan efisiensi dalam manajemen dan operasional, dan memberikan pengalaman wisata yang lebih memuaskan, terutama pada destinasi wisata yang sudah terkenal[3].

Walaupun demikian, tidak semua destinasi wisata telah menerapkan sistem *modern* seperti yang disebutkan di atas, dan salah satunya adalah destinasi wisata di daerah Donorojo. Meskipun daerah ini cukup terkenal dengan daya tarik wisatanya, masih terdapat sejumlah kendala yang dihadapi oleh para wisatawan yang ingin menjelajahi keindahan Donorojo. Salah satu masalah utamanya adalah aksesibilitas informasi. Wisatawan sering menghadapi tantangan dalam menemukan informasi yang tepat dan mendetail mengenai objek wisata yang dapat ditemui di Kecamatan Donorojo[4]. Sebagian besar informasi tersebut belum tersedia secara digital, sehingga mengakibatkan ketidakpastian tentang rincian objek wisata, harga tiket, dan jadwal kunjungan. Selain itu, proses pemesanan tiket wisata seringkali rumit dan membingungkan, membuat wisatawan kesulitan untuk merencanakan kunjungan mereka dengan baik. Untuk mengatasi berbagai kendala ini, maka dikembangkan sebuah aplikasi pemesanan tiket wisata dengan mengintegrasikan metode *Payment Gateway* yang dapat memberikan solusi yang lebih mudah dan nyaman bagi para wisatawan yang berencana berkunjung ke Donorojo.

Dalam sektor pariwisata, *Payment Gateway* memberikan manfaat nyata. Wisatawan sekarang memiliki akses mudah ke informasi terperinci tentang tujuan wisata, harga tiket, dan layanan lainnya. Mereka juga dapat dengan aman dan cepat membayar tiket atau layanan tersebut melalui *platform online*, menghilangkan kebingungan dan kerumitan yang seringkali terjadi dalam pembayaran konvensional. Selain memberikan kemudahan kepada wisatawan, penggunaan *Payment Gateway* juga memberikan keuntungan signifikan bagi penyedia layanan pariwisata. Mereka dapat lebih efisien dalam mengelola pembayaran, mengurangi risiko penipuan, dan meningkatkan efisiensi operasional. *Payment Gateway* dengan demikian bukan hanya sebagai alat pembayaran semata, tetapi juga sebagai pilar utama dalam meningkatkan efektivitas bisnis dalam industri pariwisata.

Sejumlah jurnal sebelumnya telah mengkaji tentang perancangan aplikasi pemesanan tiket dan penggunaan *payment gateway* dalam konteks pariwisata. Contohnya adalah jurnal yang dibuat oleh Saepudin, dkk dengan judul Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan *Framework Zachman*[5]. Dalam penelitian ini, permasalahan yang diprioritaskan adalah pemesanan tiket untuk akses ke fasilitas wisata kolam renang dan kafe di Kecamatan Parakansalak, Kabupaten Sukabumi, yang saat ini masih dilakukan melalui satu loket tunggal. Berdasarkan tantangan ini, tujuan penelitian adalah mengembangkan sistem yang diharapkan akan mengatasi permasalahan tersebut, terutama dalam meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses pemesanan tiket wisata sehingga menjadi lebih cepat.

Selanjutnya jurnal yang dibuat oleh Susianto, dkk tentang perancangan sistem pembelian tiket online berbasis web dan mobile pada daerah wisata di Lampung[6]. Pada penelitian yang dilakukan, mereka mengangkat permasalahan tentang kurangnya informasi wisata yang ada dan susahnya pemesanan tiket wisata yang masih dilakukan dengan cara manual. Dengan mengacu pada masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari sistem yang dibuat diharapkan dapat mengatasi masalah dengan baik dan lebih mudah dalam memberikan informasi serta dapat mempermudah wisatawan dalam memperoleh tiket.

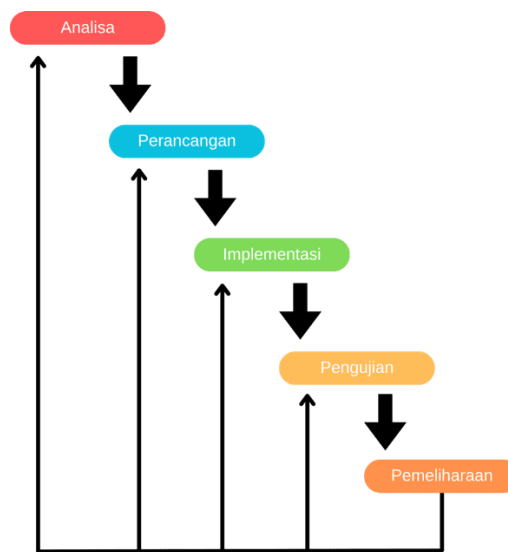
Analisis dari kedua jurnal yang telah disebutkan menunjukkan bahwa terdapat kekurangan kelanjutan dalam penelitian terkait pengembangan sistem pemesanan tiket dalam industri pariwisata secara menyeluruh. Penelitian ini seharusnya melibatkan penggabungan informasi wisata dan proses

pemesanan tiket untuk membuat pengalaman wisatawan menjadi lebih baik. Selain itu, perlu diperhatikan bahwa dalam jurnal-jurnal tersebut, tidak ada pembahasan yang menjelaskan penggunaan alat pembayaran online yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran langsung melalui aplikasi, yang merupakan aspek penting dalam menyempurnakan proses pemesanan tiket secara keseluruhan.

Oleh karena itu, penelitian ini memegang peran yang signifikan dalam pengembangan studi sebelumnya yang telah dijalankan, dengan memfokuskan pada studi kasus yang berbeda dan penambahan fitur payment gateway. Dengan sistem aplikasi pemesanan tiket wisata di Donorojo yang telah dibuat, diharapkan bahwa para wisatawan akan merasakan peningkatan pengalaman yang jauh lebih baik dan lebih praktis dalam perencanaan serta pembayaran tiket wisata mereka. Mereka akan dapat dengan mudah mengakses informasi pada semua destinasi wisata yang ditawarkan oleh pengelola wisata, sambil menikmati kemudahan dalam pembayaran tiket mereka.

2. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, metodologi yang digunakan mengikuti pendekatan berdasarkan prinsip metode waterfall. Metode *waterfall* adalah suatu kerangka kerja pengembangan perangkat lunak dengan berbagai tahapan-tahapan yang terdefinisi dengan jelas, dimulai dari analisis, perancangan, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan[7]. Dalam konteks penelitian ini, penerapan metode waterfall memberikan struktur dan urutan yang terdefinisi dengan baik untuk merancang dan mengembangkan aplikasi pemesanan tiket wisata di Donorojo. Metode ini memungkinkan perencanaan yang teliti, dokumentasi yang kuat, serta pengujian menyeluruh untuk memastikan kualitas dan fungsionalitas aplikasi[8].



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.1 Analisa

Tahap analisa adalah langkah awal dalam pengembangan aplikasi sistem menggunakan metode *waterfall*. Pada tahap ini, peneliti memulai dengan menganalisis permasalahan yang dihadapi oleh pengelola wisata, terutama di wilayah Donorojo. Tahap awal ini melibatkan analisis kebutuhan secara umum, meliputi:

1) Pengumpulan Informasi

Dalam proses ini, peneliti melakukan pengumpulan data yang esensial untuk analisis dan penelitian yang lebih lanjut. Pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan menghimpun informasi tentang destinasi wisata yang tersedia di daerah Donorojo.

2) Identifikasi Masalah

Dalam tahap ini, peneliti melakukan identifikasi terhadap permasalahan utama yang dihadapi oleh pengelola wisata kecamatan donorojo, seperti kesulitan dalam pengelolaan informasi wisata, proses pemesanan tiket yang rumit, atau kendala dalam sistem pembayaran tiket.

3) Analisis Sistem

Selanjutnya peneliti melakukan evaluasi mendalam terhadap sistem yang sedang berjalan, dalam hal ini, sistem pengelolaan wisata di daerah Donorojo. Tujuannya adalah untuk memahami bagaimana sistem tersebut beroperasi, mengidentifikasi potensi perbaikan, dan melihat sejauh mana sistem yang sudah ada dapat ditingkatkan. Dalam hal ini, peneliti akan mengevaluasi proses pengelolaan informasi wisata, proses pemesanan tiket, dan sistem pembayaran yang sedang berjalan, serta mengidentifikasi masalah atau kelemahan yang perlu diperbaiki.

4) Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan yang harus terpenuhi oleh sistem yang akan dikembangkan. Dengan memahami kebutuhan ini, peneliti dapat merancang fitur-fitur yang diperlukan dalam aplikasi tiket wisata. Hal ini mencakup berbagai aspek seperti pengelolaan informasi wisata, kemudahan dalam proses pemesanan tiket, serta metode pembayaran yang efisien dan aman.

5) Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan utama dari Perancangan sistem ini adalah menjadikan sistem yang di buat sebagai solusi dari permasalahan yang dihadapi.

2.2 Perancangan

Dalam tahap perancangan, peneliti merencanakan sistem sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah diproses sebelumnya. Perancangan mencakup berbagai aspek, seperti perancangan *User Case*, *Activity*, *Deployment*, *User Interface*, dan struktur database yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan sistem.

2.3 Implementasi

Tahap implementasi melibatkan pembuatan aplikasi dengan bahasa pemrograman *Dart* dan menggunakan *framework Flutter*. Proses pengembangan perangkat lunak ini juga memanfaatkan teks editor *Visual Studio Code*, serta *Firebase* sebagai database.

2.4 Pengujian

Pada tahap pengujian, aplikasi yang telah dibangun selama tahap implementasi sistem akan diuji dengan menggunakan metode *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah metode pengujian di mana pengujian dilakukan tanpa perlu mengetahui detail internal atau struktur aplikasi yang sedang diuji[9]. Fokus pengujian adalah pada fungsionalitas eksternal aplikasi dan bagaimana aplikasi berinteraksi dengan *input* dan *output* yang diberikan

2.5 Pemeliharaan

Tahap pemeliharaan merupakan fase akhir dalam pendekatan metode *waterfall*. Pada tahap ini, fokusnya adalah menjaga, memelihara, dan mengoptimalkan sistem yang telah dikembangkan. Selain itu, tahap pemeliharaan juga memungkinkan untuk melakukan perbaikan jika terdapat kesalahan atau bug yang mungkin muncul setelah sistem telah beroperasi

3. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah uraian rinci mengenai hasil dari penelitian perancangan aplikasi pemesanan tiket wisata di Kecamatan Donorojo dengan penggunaan metode *Payment Gateway*, berdasarkan pendekatan metode *Waterfall*:

3.1 Analisa

Tahap analisa adalah langkah awal dalam pengembangan aplikasi sistem menggunakan metode waterfall. Dalam tahap ini, peneliti memulai dengan menganalisis masalah yang dihadapi oleh pengelola wisata, terutama di wilayah Donorojo. Hal ini dilakukan melalui identifikasi masalah, analisis sistem yang sedang berjalan, identifikasi kebutuhan sistem, dan menetapkan tujuan dari pengembangan sistem.

1) Pengumpulan Informasi

Pada pengumpulan informasi, peneliti melakukan pengumpulan data yang diperlukan untuk analisis dan penelitian lebih lanjut. Pengumpulan data melibatkan identifikasi dan pengumpulan informasi mengenai destinasi wisata yang ada di wilayah Donorojo, termasuk harga tiket masuk, jenis destinasi wisata, serta informasi tambahan mengenai destinasi tersebut.

2) Identifikasi Masalah

Setelah proses pengumpulan data selesai, identifikasi masalah yang ditemukan melibatkan hal-hal berikut:

- a) Ditemukan kurangnya informasi terkait destinasi wisata serta harga tiket masuk yang belum tersedia secara menyeluruh.
- b) Terdapat ketidakefektifan dalam sistem pembayaran tiket wisata yang masih tergantung pada proses manual.
- c) Tidak ada sistem keuangan terintegrasi yang menghubungkan berbagai destinasi wisata sehingga sulit untuk mengelola keuangan dari setiap destinasi secara efisien.

3) Analisa Sistem Berjalan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, sistem pemesanan tiket wisata di daerah Donorojo masih tergantung pada proses manual. Dalam sistem ini, wisatawan diharuskan datang langsung ke lokasi wisata untuk membeli tiket, sehingga mereka hanya dapat memasuki tempat wisata setelah pembelian tiket dilakukan secara fisik. Selain itu, sistem yang ada saat ini tidak mendukung kemungkinan untuk melakukan pemesanan tiket secara pra-reservasi atau booking tiket sebelumnya.

4) Analisa Kebutuhan Sistem

Dalam tahap ini, diperlukan penentuan kebutuhan sistem yang akan digunakan dalam perancangan sistem, termasuk kebutuhan yang bersifat fungsional dan non-fungsional:

a) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional yang akan diimplementasikan dalam perancangan sistem mencakup:

- 1) Kemampuan sistem untuk proses Registrasi.
- 2) Kemampuan sistem untuk proses Login.
- 3) Kemampuan sistem untuk melakukan pemesanan tiket, termasuk pemilihan jadwal wisata dan jumlah tiket.

b) Kebutuhan non-fungsional

Berikut adalah aspek-aspek non-fungsional yang menjadi pertimbangan dalam perancangan aplikasi, termasuk di dalamnya:

- 1) Analisa kebutuhan perangkat lunak yaitu *Visual Studio Code*, *Flutter Framework*, *Firebase*, *Android Studio*, *Laravel*, *Midtrans*, Sistem Operasi *Macbook Air*.
- 2) Analisa kebutuhan perangkat keras yang digunakan yaitu Processor M1 dengan RAM 8GB dan Penyimpanan 256GB.

c) Tujuan pengembangan sistem

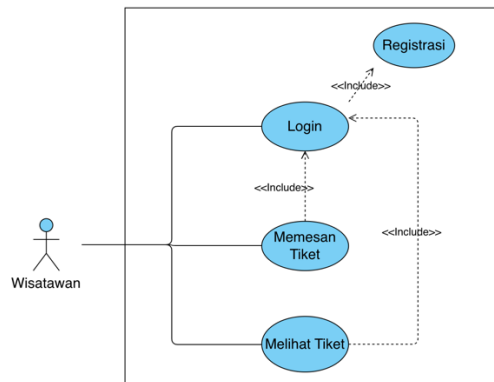
Dengan merujuk pada masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, tujuan dari sistem ini adalah untuk menciptakan sebuah aplikasi pemesanan tiket wisata di kecamatan Donorojo yang memanfaatkan metode *payment gateway*.

3.2 Perancangan

Dalam tahap ini, UML (*Unified Modeling Language*) digunakan sebagai alat bantu dalam proses perancangan sistem pemesanan tiket wisata dengan maksud untuk menggambarkan secara visual apa yang telah dihasilkan dari tahap sebelumnya[10]. Perancangan ini mencakup penggunaan *Usecase Diagram* dan *Activity Diagram* yang akan menggambarkan struktur dan alur kerja sistem dengan jelas yang akan dijelaskan pada berikut:

a) *Use case diagram*

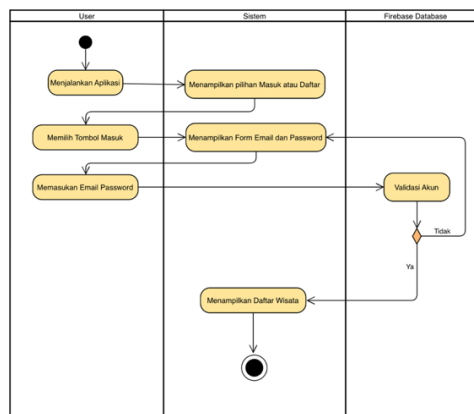
Use case adalah representasi dari interaksi antara pihak yang terlibat (aktor) dengan sistem[11]. Terdapat dua aktor yang ada dalam perancangan aplikasi ini yaitu Wisatawan dan Pengelola Wisata, dimana masing-masing actor memiliki hak akses sendiri. Wisatawan dapat melakukan registrasi, login, melakukan pemesanan tiket serta melihat tiket yang dipesan, sedangkan pihak pengelola wisata bisa melakukan login sebagai pengelola serta bisa mengelola data wisata seperti menambah mengedit serta menghapus Berikut adalah *use case* pada sistem pemesanan tiket wisata yang dibuat.



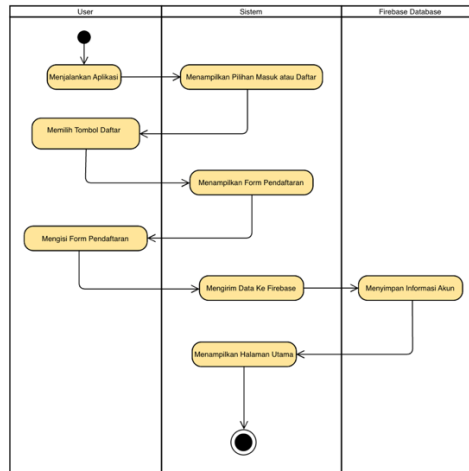
Gambar 2. Use Case Diagram

b) *Activity Diagram*

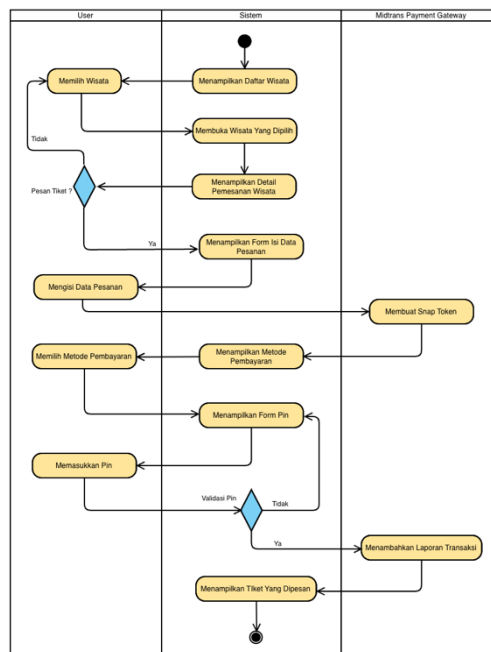
Activity Diagram digunakan untuk mengilustrasikan aliran kerja yang ada dalam aplikasi yang sedang direncanakan[12]. Dalam sistem ini, terdapat empat diagram aktivitas, yaitu diagram aktivitas untuk proses login (Gambar 3), registrasi (Gambar 4), pemesanan tiket (Gambar 5).



Gambar 3. Activity Diagram Login



Gambar 4. Activity Diagram Registrasi



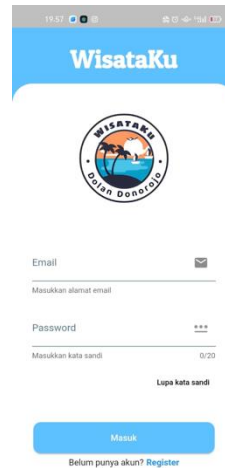
Gambar 5. Activity Diagram Pemesanan Tiket

3.3 Implementasi

Pada tahap implementasi ini kemudian menghasilkan aplikasi dengan antarmuka pengguna yang akan dijelaskan sebagai berikut:

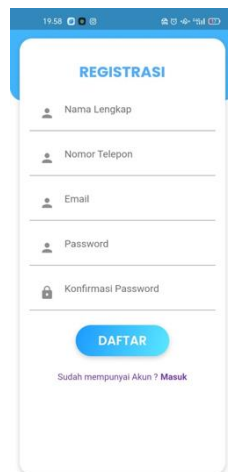


Gambar 6. *Splash Screen*



Gambar 7. *Halaman Login*

Pada tampilan awal aplikasi, terdapat *Splash Screen* yang muncul saat pertama kali dijalankan. Selanjutnya, pada tampilan halaman *Login*, pengguna diminta untuk mengisi email dan kata sandi. Selain itu, terdapat dua tombol, yaitu "Masuk" untuk login ke aplikasi dan "Daftar" untuk pendaftaran akun baru bagi yang belum memiliki akun.



Gambar 8. *Halaman Registrasi*

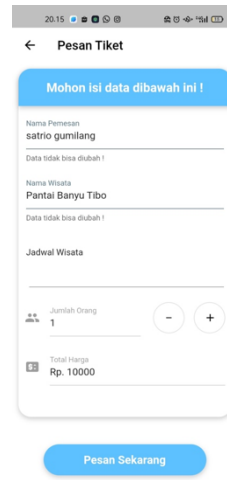


Gambar 9. *Halaman Utama*

Apabila seorang wisatawan belum memiliki akun, mereka dapat melakukan registrasi terlebih dahulu melalui halaman registrasi. Di laman ini, terdapat sebuah form yang perlu diisi oleh pengguna, mencakup data-data seperti nama pengguna, nomor telepon, alamat email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Setelah proses registrasi selesai, mereka dapat masuk ke akun mereka dan memilih objek wisata yang ingin mereka pesan tiketnya.

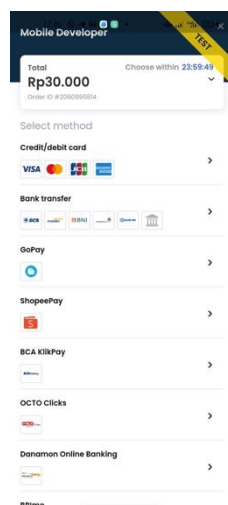


Gambar 10. Halaman Detail Wisata



Gambar 11. Halaman Pemesanan Tiket

Saat wisatawan memilih salah satu destinasi wisata, akan muncul rincian wisata dengan berbagai informasi, termasuk gambar wisata, harga, deskripsi, lokasi, dan tombol pemesanan tiket. Selanjutnya, wisatawan diwajibkan mengisi beberapa formulir yang mencakup tanggal kunjungan dan jumlah orang. Informasi ini diperlukan untuk proses transaksi dan pembelian tiket masuk.

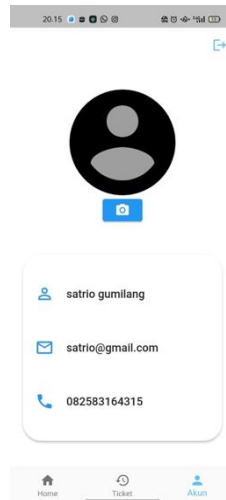


Gambar 12. Halaman Transaksi



Gambar 13. Halaman Tiket

Metode yang telah disediakan. Tidak hanya itu, dalam menu ini juga menampilkan informasi mengenai total biaya pesanan, informasi akun pembeli tiket, dan batas waktu pembayaran. Setelah menyelesaikan transaksi, wisatawan dapat mendapatkan tiket wisatanya pada menu riwayat pemesanan.



Gambar 14. Halaman Pengaturan Akun

Wisatawan juga memiliki opsi untuk mengakses informasi akun pribadi mereka, termasuk kemampuan untuk mengganti foto profil, serta melakukan proses logout dari dalam aplikasi.

3.4 Pengujian

Pendekatan pengujian yang diterapkan untuk mengevaluasi aplikasi sistem pemesanan tiket wisata di Kecamatan Donorojo adalah metode black box testing. Dengan metode ini, dilakukan deteksi terhadap berbagai jenis masalah, termasuk kesalahan fungsi, ketidaksesuaian antarmuka, masalah dalam struktur data, kegagalan fungsi, masalah deklarasi, dan kesalahan dalam terminasi[13]. Adapun hasil pengujian yang dilakukan pada sistem pemesanan tiket wisata dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Pengujian *Blackbox*

No	Pengujian	Langkah-Langkah	Hasil yang diharapkan	Hasil
1	Menjalankan aplikasi pada smartphone	1. Membuka aplikasi	Sistem menampilkan <i>Splash Screen</i> dan masuk ke tampilan awal aplikasi, kemudian masuk ke menu Login.	Sesuai
2	Melakukan Register dengan mengosongkan semua field.	1. Enter Nama: - 2. Enter Nomor Telepon: - 3. Enter Email: - 4. Enter Password: - 5. Enter Konfirmasi password: - 6. Daftar	Sistem menolak permintaan registrasi dan menampilkan pemberitahuan "Form ini dibutuhkan".	Sesuai
3	Melakukan Register dengan memasukkan semua field yang benar	1. Enter Nama: Hadi 2. Enter Nomor Telepon: 082143139831 3. Enter Email: test123@gamil.com 4. Enter Password: 123456 5. Enter Konfirmasi password: 123456	Sistem menampilkan pemberitahuan "Pendaftaran Berhasil" dan masuk ke halaman Login.	Sesuai

4	Melakukan Register dengan memasukkan email yang sudah ada.	<ol style="list-style-type: none"> 6. Daftar 1. Enter Nama: Hadi 2. Enter Nomor Telepon: 082143139831 3. Enter Email: test123@gamil.com 4. Enter Password: 123456 5. Enter Konfirmasi password: 123456 6. Daftar 	Sistem menolak permintaan registrasi dan menampilkan pemberitahuan “Email sudah ada”	Sesuai
5	Melakukan Login dengan mengosongkan semua field.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enter Email: - 2. Enter Password: - 3. Masuk 	Sistem menolak permintaan Login dan menampilkan pemberitahuan “Email tidak boleh kosong” dan “Kata sandi tidak boleh kosong”	Sesuai
6	Melakukan Login dengan Memasukkan email dan password yang tidak terdaftar.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enter Email: coba@gmail.com 2. Enter Password: 654321 3. Masuk 	Sistem menolak permintaan Login dan menampilkan pemberitahuan “Email atau kata sandi salah”.	Sesuai
7	Melakukan login dengan mengisikan field sesuai dengan ketentuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enter Email: test123@gmail.com 2. Enter Password: 123456 3. Masuk 	Sistem menampilkan halaman utama aplikasi WisataKu user login.	Sesuai
8	Melakukan pemilihan wisata yang terdapat pada daftar wisata.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pilih wisata Pantai Klayar 	Sistem menampilkan form untuk pemilihan jadwal wisata dan jumlah tiket wisata. Selain itu juga terdapat deskripsi harga tiket.	Sesuai
9	Melakukan transaksi pembayaran tiket wisata.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memasukkan jadwal wisata dan jumlah orang 	Sistem menampilkan informasi pemesanan tiket dan berbagai metode pembayaran yang dapat dipilih	Sesuai
10	Menyelesaikan pembayaran transaksi tiket wisata.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih metode pembayaran Gopay 2. Memasukkan pin: 654321 	Sistem menampilkan form untuk memasukkan pin dan ketika berhasil maka akan menampilkan pemberitahuan bahwa berhasil melakukan pembayaran dan menampilkan tiket wisata.	Sesuai
11	Melakukan klik menu riwayat pemesanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklik ikon riwayat pemesanan 	Sistem menampilkan tiket wisata yang sudah dipesan	Sesuai

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian model dan sistem yang telah dibuat, penulis menyimpulkan beberapa poin penting. Pertama, model dan aplikasi pemesanan tiket wisata yang dikembangkan memenuhi kebutuhan pengguna dengan memberikan informasi yang menyeluruh tentang destinasi wisata yang tersedia, harga tiket, dan jadwal yang ditawarkan. Kedua, prototipe dalam sistem ini efektif dalam mengatasi permasalahan, terutama dalam memungkinkan pembayaran tiket wisata secara online, yang secara signifikan mempermudah para wisatawan dalam proses pembelian tiket mereka. Selama pengujian lapangan, kami melakukan survei dan wawancara dengan pengguna aplikasi. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar pengguna merasa sangat puas dengan aplikasi pemesanan tiket wisata yang kami kembangkan. Mereka menyatakan bahwa aplikasi memberikan informasi yang sangat berguna tentang destinasi wisata, termasuk deskripsi lengkap, harga tiket, dan jadwal kunjungan. Selain itu, banyak pengguna yang merasa bahwa proses pembayaran tiket secara online telah mempermudah mereka dalam merencanakan perjalanan mereka. Mereka menghargai kenyamanan dan keamanan yang ditawarkan oleh metode pembayaran online yang tersedia. Kesimpulan ini memberikan gambaran positif tentang keberhasilan model dan sistem yang dibuat dalam memenuhi tujuan pengembangan aplikasi pemesanan tiket wisata.

5. Ucapan Terima Kasih

Saya ingin menyampaikan apresiasi kepada pihak pengelola wisata daerah Donorojo yang telah bersedia berkolaborasi dan memberikan kontribusi yang berharga selama proses pembuatan sistem pemesanan tiket wisata ini. Keberhasilan pengembangan sistem ini sangat bergantung pada kerjasama dan dukungan yang luar biasa dari pihak pengelola wisata. Saya juga ingin menyampaikan penghargaan mendalam kepada Pak Muhammad Fachrie atas bimbingan yang berharga dalam penyusunan jurnal ini. Panduan, dukungan, dan pengetahuan yang diberikan oleh Pak Muhammad Fachrie telah menjadi fondasi kunci dalam kelancaran proyek ini. Semua kontribusi ini sangat dihargai dan menjadi landasan yang kokoh dalam penyelesaian jurnal ini. Sekali lagi, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua yang telah berkontribusi dalam keberhasilan perancangan sistem ini.

6. Daftar Pustaka

- [1] Harsoyo, H. (2021). Analisis potensi penerimaan pajak dan retribusi daerah dari sektor pariwisata Kota Semarang. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 4(2), 731-741. DOI: 10.36778/jesya.v4i2.380.
- [2] Isdarmanto, I. (2020). Strategi Branding Pengembangan Industri Pariwisata 4.0 melalui Kompetitif Multimedia di Era Digital. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 1-20. DOI: <https://doi.org/10.19184/jtc.v4i1.14383>.
- [3] Riadhussyah, M. (2020). Pengembangan sumber daya manusia di bidang wisata halal dalam menghadapi revolusi industri 4.0. *Jurnal MSDA (Manajemen Sumber Daya Aparatur)*, 8(1), 1-13.
- [4] Fahmi, H., & Saleh, M. (2022). PERANCANGAN APLIKASI PENGELOLAAN TIKET WISATA PADA DESA WISATA LANTAN BERBASIS WEB. *Jurnal Elektronika Terapan dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1-7.

- [5] Saepudin, S., Pudarwati, E., Warman, C., Sihabudin, S., & Giri, G. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, 11(2), 162-171. DOI: <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v11i2.1415>.
- [6] Sukmawati, S., & Susianto, D. (2019). Perancangan Sistem Pemesanan E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobil. *Jurnal Onesismik*, 2(2), 60-71.
- [7] Febrianti, N., & Sufyana, C. M. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI KAS KECIL (PETTY CASH) DI PT. KOPRIMA SANDYSEJAHTERA. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(2), 801-815.
- [8] Maulana, L. H., Azizah, N. L., & Eviyanti, A. (2023). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MEDICAL CHECK UP BERBASIS WEB DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER 4 MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 6(1), 97-108. DOI: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v6i1.760>.
- [9] Sari, R., Hamidy, F., & Suaidah, S. (2021). Sistem Informasi Akuntansi Perhitungan Harga Pokok Produksi Pada Konveksi Sjm Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 65-73. DOI: <https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i1.740>.
- [10] Callysta, A. M., & Pakereng, M. A. I. (2022). Analisis Dan Perancangan Sistem Inventarisasi Aset Pada Pt. Bangunindo Teknusa Jaya. *Jurnal Tekinkom (Teknik Informasi dan Komputer)*, 5(1), 19-26. DOI: <https://doi.org/10.37600/tekinkom.v5i1.499>.
- [11] Simbolon, N. (2023). PERANCANGAN E-COMMERCE JUAL-BELI HASIL PETERNAKAN BERBASIS WEB. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 4(3), 1245-1253.
- [12] Prasetya, A. F., Sintia, S., & Putri, U. L. D. (2022). Perancangan Aplikasi Rental Mobil Menggunakan Diagram UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Ilmiah Komputer Terapan dan Informasi*, 1(1), 14-18.
- [13] Yulistina, S. R., Nurmala, T., Supriawan, R. M. A. T., Juni, S. H. I., & Saifudin, A. (2020). Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(2), 129-135.