

Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan Berbasis Web

Putri Ramadhani Hariyanto¹, Sony Panca Budiarto²

¹Managemen Informatika, ²Teknik Informatika

^{1,2} Sekolah Tinggi Ilmu Komputer PGRI Banyuwangi

e-mail: putriramadhanibwi@gmail.com , sonystikombanyuwangi@gmail.com

Abstract - The Sumber Darmo Lalangan tourist destination is a new attraction that features fishing ponds and natural bathing pools. The source of water in the bathing pools originates from the abundance of bamboo surrounding the pools. According to the management, tourist interest in visiting Sumber Darmo Lalangan has been steadily increasing day by day. Currently, ticket sales for the tourist attraction are still done manually, with tickets written using a ballpoint pen, and sales records are still written in a book by noting down all tickets sold each day and then handed over to the finance department. Based on these issues, the design of a web-based entrance ticket application is required. With a web-based platform, information is easily and flexibly accessible, whenever and wherever needed. The PHP programming language is used to design this tourism entrance ticket application with MySQL as its database. In the design of this entrance ticket application, PHP programming language and MySQL database are used. The development method used is waterfall due to its systematic and sequential nature; the waterfall method is chosen for its advantages in system development. The process starts with gathering requirements through interviews, observations, and documentation. Next, design is carried out using Unified Modeling Language (UML), including the use of use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. Following that, the implementation process is carried out, followed by verification to ensure the correctness of its functionality. Finally, the maintenance stage is performed to ensure the system remains optimal and meets the requirements. The ease of using this web-based entrance ticket application can help streamline transaction times, and daily, monthly, and yearly reports can be calculated clearly, minimizing errors when inputting data.

Keywords - Tourism Tickets, PHP, MySQL, Website

Abstrak – Wisata sumber darmo lalangan ini merupakan wisata baru yang berisi kolam pancing dan kolam pemandian alami, sumber mata air kolam pemandian berasal dari banyaknya bambu yang berada di pinggir kolam. Menurut pengelola minat wisatawan untuk mengunjungi wisata sumber darmo lalangan dari hari ke hari selalu mengalami peningkatan. Untuk saat ini penjualan tiket wisata masih bersifat sederhana, tiket wisata masih ditulis menggunakan bolpoint dan pencatatan laporan masih ditulis dibuku dengan cara menotal seluruh tiket yang terjual dalam perhari lalu diserahkan kebagian keuangan. Berdasarkan permasalahan tersebut, di perlukan perancangan aplikasi tiket masuk berbasis web. Dengan berbasis web, informasi dijangkau dengan mudah dan fleksibel, dimana pun dan kapan pun dibutuhkan. Bahasa pemrograman PHP digunakan untuk merancang aplikasi tiket masuk wisata ini dan MySQL sebagai databasenya. Dalam perancangan aplikasi tiket masuk ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan yaitu MySQL. Metode pengembangan menggunakan waterfall karena sistematis dan berurutan, metode waterfall dipilih karena keunggulannya dalam mengembangkan sistem. Tahapannya dimulai dengan pengumpulan kebutuhan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Selanjutnya, desain dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML), termasuk penggunaan diagram use case, diagram aktivitas, dan diagram kelas. Setelah itu, proses implementasi dilakukan, diikuti oleh verifikasi untuk memastikan kebenaran fungsionalitasnya. Terakhir, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan sistem tetap optimal dan sesuai dengan kebutuhan. Kemudahan dalam penggunaan aplikasi tiket masuk berbasis web ini dapat membantu memangkas waktu transaksi menjadi lebih cepat dan laporan perhari, perbulan dan pertahun dapat dihitung dengan jelas dan meminimalisir kesalahan ketika menginput data.

Kata Kunci – Tiket Wisata, PHP, MySQL, Website

I. PENDAHULUAN

Wisata Sumber Darmo Lalangan merupakan wisata alam yang berada di Desa Rejosari Kabupaten Banyuwangi. Awalnya wisata ini hanya dikelola oleh pemilik lahan hingga berkolaborasi dengan BUMDES (badan usaha milik desa) kolaborasi ini bertujuan untuk mendapatkan anggaran dari desa. Wisata Sumber Darmo Lalangan ini merupakan wisata baru yang berisi kolam pancing dan kolam pemandian yang bersifat alami, sumber mata air dari kolam pemandian berasal dari banyaknya tumbuhan bambu yang berada di pinggiran kolam. Menurut pengelola minat wisatawan untuk mengunjungi Wisata Sumber Darmo Lalangan dari hari ke hari selalu mengalami peningkatan. Hingga sampai saat ini wisata ini masih terus melakukan pengembangan wisata. Pengembangan wisata perlu dilakukan agar menjadikan wisata lebih baik untuk kedepannya. Salah satu cara BUMDES dalam melakukan pengembangan wisata yaitu dengan cara memberikan sentuhan teknologi. Untuk saat ini penjualan tiket pada Wisata Sumber Darmo Lalangan ini masih bersifat sederhana, tiket masih ditulis menggunakan bolpoint hal tersebut kurang efektif karena dapat menimbulkan kecurangan dan dalam pencatatan laporan pendapatan dibuku yaitu dengan cara menotal seluruh tiket yang terjual dalam perhari lalu diserahkan ke bagian keuangan.

Berdasarkan hasil pengamatan permasalahan tersebut, dapat disimpulkan perlu adanya perancangan aplikasi tiket masuk berbasis web. Dengan berbasis web, informasi dapat dijangkau dengan mudah dan fleksibel, dimana pun dan kapan pun dibutuhkan[1]. Aplikasi adalah sebuah program yang telah dipersiapkan dan dirancang untuk mengeksekusi perintah dari pengguna dengan tujuan menghasilkan hasil yang lebih akurat, tergantung pada tujuan dari aplikasi tersebut[2]. Sebuah aplikasi juga dapat dianggap sebagai sebuah perangkat lunak yang berfungsi sebagai antarmuka utama dalam suatu sistem, yang bertujuan untuk mengolah beragam data menjadi informasi yang bermanfaat bagi penggunanya[3]. Aplikasi juga dapat memecahkan suatu masalah dengan menggunakan teknik pengolahan data. Dalam perancangan aplikasi tiket masuk berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman PHP. PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa skrip yang tersimpan di server sebelum diolah, diedit, dan kemudian dikirim ke browser web klien. Ini adalah bahasa pemrograman yang diciptakan khusus untuk pengembangan web[4]. PHP bersifat open source sehingga berisi bahasa pemrograman yang menggunakan kode-kode untuk memproses data dan mengirimkannya ke server web agar diubah menjadi kode HTML[5]. Tahap perancangan sistem melibatkan penggunaan Unified Modeling Language (UML) sebagai alat untuk merancang perangkat lunak. UML biasanya digunakan untuk menyajikan diagram atau gambar yang mencakup kelas beserta atributnya. Pada tahap ini, berbagai elemen seperti diagram use case, diagram aktivitas, dan diagram kelas digunakan sebagai komponen utama[6],[7]. Nantinya yang akan mengoperasikan adalah penjaga loket di pintu masuk yang ada pada Wisata Sumber Darmo Lalangan. Aplikasi ini akan memberikan hasil keluaran berupa tiket masuk yang berisi jenis tiket yang dibeli dan total harga yang harus dibayarkan. Data yang sudah masuk dalam aplikasi ini akan otomatis tersimpan pada database. Database yang digunakan yaitu MySQL. MySQL adalah bahasa yang memungkinkan subbahasa untuk membuat dan mengelola data di dalam basis data[8].

Beberapa solusi yang telah ditemukan setelah pembuatan Aplikasi Tiket Masuk Berbasis Web ini dapat membantu memudahkan karyawan dalam pekerjaannya, memangkas waktu transaksi menjadi lebih cepat, laporan penghasilan perhari, perbulan dan pertahun dapat dihitung secara jelas. Membuat ringkasan dokumen dengan mudah, menyediakan informasi yang sangat terperinci, dan mengurangi kemungkinan kesalahan saat memasukkan data, karena telah disediakan opsi jenis tiket dan harga tiket. Harga tiket dalam wisata ini cukup murah dan dapat dijangkau oleh masyarakat sekitar sehingga dapat dipastikan banyak tiket yang terjual di hari biasa dan hari libur.

II. PENELITIAN YANG TERKAIT

Penelitian sebelumnya yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tiket Wisata Pada Desa Wisata Lantan Berbasis Web” yang dilakukan oleh (Irwan Hadi) dalam penelitiannya pengelolaan tiket Desa Wisata Lantan masih menggunakan cara manual sehingga menyulitkan pengelola dan Pokdarwis dalam mengumpulkan informasi penjualan tiket masuk. Untuk pengelola, melakukan pendataan semacam ini bisa sangat melelahkan dan memakan waktu yang signifikan. Dalam penelitian ini, sebuah metode penelitian digunakan yaitu teknik pengumpulan data. Jika terdapat aplikasi pengelola tiket, maka informasi yang tersimpan di database mengenai tiket yang terjual dapat lebih cepat disusun menjadi sebuah laporan[9]. Penelitian lainnya yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Dan Pengelolaan Tiket Masuk Wisata” yang dilakukan oleh (Tantri Wahyuni dan Angga Erlangga Aditina) penelitian ini menemukan permasalahan pada pelayanan tiket masuk. Dibutuhkan

sistem yang terkomputerisasi karena sebelumnya tiket masih menggunakan cara manual dalam pencatatan. Bagian penjaga outlet membutuhkan waktu yang lama dalam melayani pembelian tiket. Sistem informasi ini membuat kegiatan yang dilakukan lebih mudah dan keakuratan informasinya lebih tepat[10].

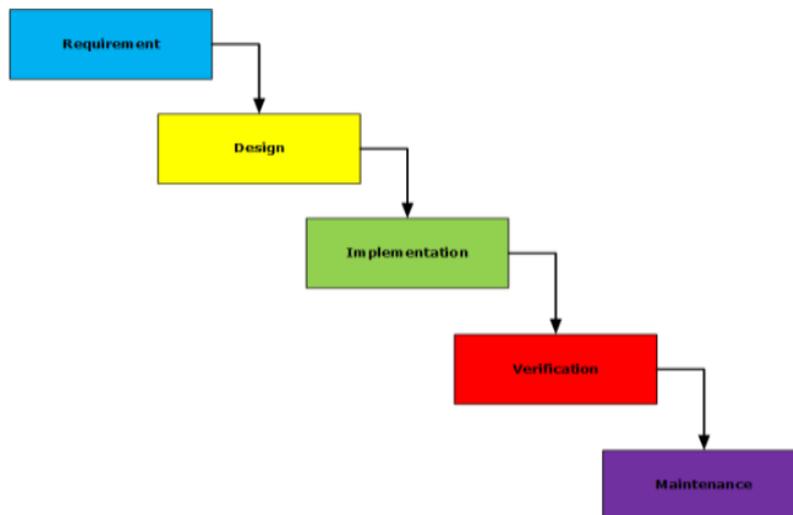
Pada penelitian yang berjudul “Pemeliharaan Aplikasi Penjualan Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pura Luhur Uluwatu Berbasis Android” oleh (N.A.K. Ardika) ditemukan solusi yang sama yaitu Pihak pengelola objek wisata pura Uluwatu saat ini telah menggunakan teknologi informasi untuk melakukan pencatatan penjualan tiket masuk. Aplikasi yang digunakan oleh pengelola objek wisata pura Uluwatu telah dapat melakukan pencatatan dan pencetakan struk pembelian tiket masuk secara lokal, hal tersebut dapat meningkatkan produktivitas baik dalam melakukan pencatatan penjualan maupun pencetakan laporan penjualan[11]. Pada penelitian oleh (Achmad Yusuf Al Ma’ruf) yang berjudul “Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Ticketing Wisata Indonesia (Tiwi) Berbasis Android Dengan Metode Waterfall” dan Penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Tanah Karo Dengan Api Google Maps Berbasis Android” oleh (Ricky Andrean Sitepu) dikembangkan dengan metode waterfall atau air terjun, karena metode waterfall diterapkan secara berurutan dan memudahkan peneliti[12][13].

Pada penelitian yang berjudul “Aplikasi Desa Wisata “Kampung Sinau Bedoho” Berbasis Web” oleh (Shakilla Faridhotus Aulia Ramadhan) Penulis melakukan pengkodean menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan PHP dalam implementasinya, dengan MySQL sebagai database yang digunakan[14]. Penelitian selanjutnya yang berjudul “Pengujian Aplikasi Pemesanan Tiket Bus dengan QR Code Menggunakan Black Box” oleh (Fathul Ghina) dan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung menggunakan Website dengan Framework Laravel” oleh (Maysce Christi) Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian BlackBox Testing, pengujian digunakan untuk mengevaluasi keluaran terhadap suatu nilai masukan yang diharapkan[15][16].

III. METODE PENELITIAN

3.1 Metode Waterfall

Dalam perancangan Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan Berbasis Web menggunakan model pengembangan sistem waterfall. Keuntungan dari system waterfall adalah tata cara dalam pengembangan sistem sangat terstruktur, dengan dokumentasi yang lengkap pada setiap tahapnya. Semua langkah dilakukan sesuai dengan prosedur yang ditetapkan dan berurutan secara konsisten[17]. Ada beberapa tahapan dalam dalam pengembangan sistem terbagi menjadi lima tahapan yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Requirement

Pada tahap ini adalah mengidentifikasi dan memahami kebutuhan penggunaan dan persyaratan kebutuhan

sistem. Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara dilakukan secara langsung di lokasi Wisata Sumber Darmo Lalangan yang terletak di Lingkungan Lalangan, Jl. Rejosari, RT.001/RW.002, Dusun Watu Ulo, Rejosari, Kec. Glagah, Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur dengan melibatkan pemilik lahan yaitu Bapak Supri dan Bapak Kusnadi selaku Ketua Badan Usaha Milik Desa (BUMDES). Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara khusus untuk menggali informasi yang berkaitan langsung dengan kebutuhan-kebutuhan yang terkait dengan bagaimana sistem yang akan di buat dan dikembangkan untuk wisata tersebut. Dengan melakukan wawancara ini, mendapatkan pemahaman menyeluruh mengenai kebutuhan pengguna serta persyaratan sistem yang diperlukan untuk pembuatan Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan berbasis web.

2. Desain

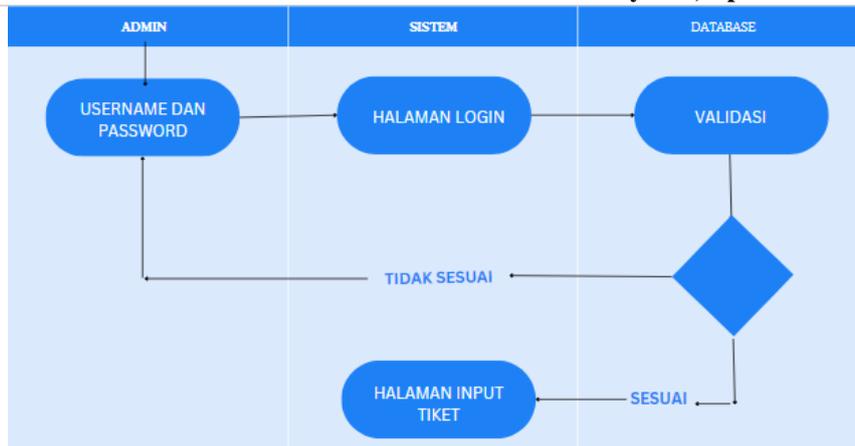
Pada tahap ini merupakan proses mengubah kebutuhan-kebutuhan sistem menjadi bentuk desain perancangan sistem. Pembuatan desain sistem berguna untuk memastikan kesesuaian desain dengan kebutuhan mereka atau pengelola. Berdasarkan analisa kebutuhan system, dibutuhkan sebuah Use Case, Actifity Diagram dan Class Diagram. Use Case yang menggambarkan interaksi antara sistem dan pengguna. Use case pada sistem ini hanya admin yang dapat melakukan aktifitas seperti melakukan transaksi pembelian tiket, mencetak laporan penjualan tiket. Use case yang sudah dibuat dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Use Case Diagram

Gambar 2 diatas menjelaskan bahwa hanya admin yang berperan untuk interaksi terhadap sistem yang dibuat.

Activity Diagram yang mengilustrasikan urutan aktivitas dalam sistem. Ada 4 alur actifity diagram pada sistem ini yaitu actifity diagram login, cetak tiket, transaksi dan laporan. Activity diagram menggambarkan operasi atau proses dari sistem berbasis perangkat lunak. yang telah dibuat untuk memberikan alur aktifitas masing masing[18]. Berikut activity diagram login pada sistem dapat dilihat pada Gambar 3.



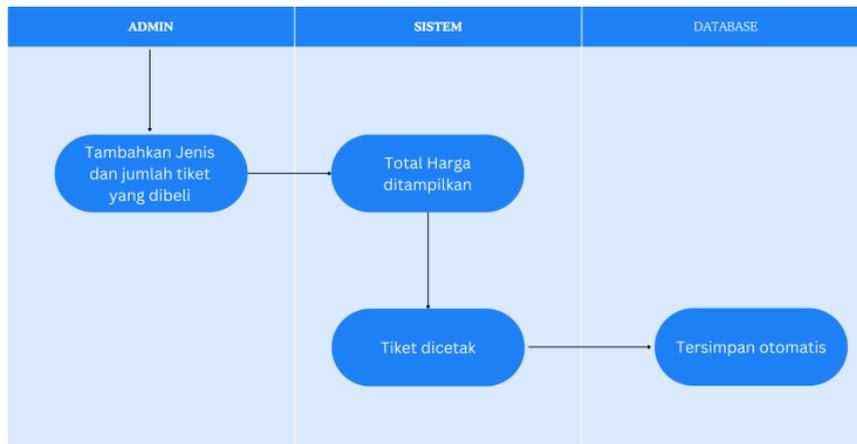
Gambar 3 Actifity diagram Login

Gambar 3 menggambarkan urutan aktivitas seorang admin saat masuk dengan memasukkan nama pengguna dan kata sandi di halaman login. Hanya nama pengguna dan kata sandi yang tersimpan dalam database yang dapat masuk.



Gambar 4 Actifity diagram input tiket

Gambar 4 merupakan alur aktifitas admin ketika menambahkan jenis tiket dan harga tiket yang terbaru, selanjutnya jenis tiket dan harga tiket akan di tampilkan pada tabel yang muncul dibawa inputan jenis tiket dan harga tiket. Maka akan otomatis tersimpan dalam database.



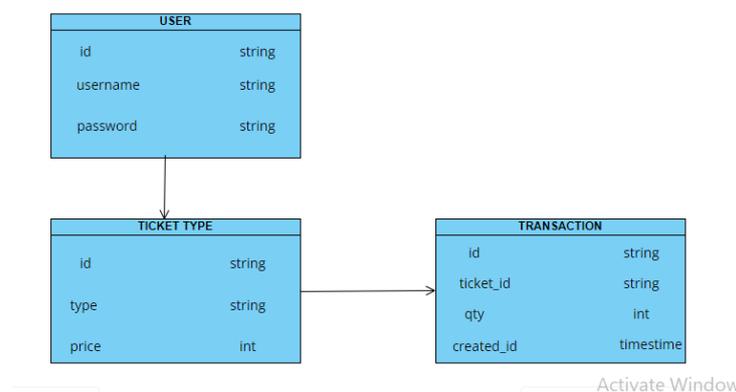
Gambar 5 Activity diagram transaksi

Gambar 5 merupakan alur aktifitas admin ketika akan melakukan transaksi penjualan tiket kepada wisatawan. Admin akan menambahkan jenis tiket yang akan dibeli beserta harganya. Selanjutnya system akan memunculkan total harga yang harus dibayarkan, setelah pembayaran tiket akan dicetak. Tiket yang sudah dibeli akan tersimpan otomatis didatabase.



Gambar 6 Activity diagram laporan

Gambar 6 merupakan alur aktifitas admin ketika akan melakukan cetak laporan. Admin akan memilih bulan yang akan dicetak, sistem akan menampilkan daftar laporan pada bulan yang dipilih dan selanjutnya laporan akan di cetak.



Gambar 7 Class Diagram

Gambar 7 merupakan Class diagram. Class diagram dipergunakan untuk mengilustrasikan relasi antara kelas-kelas. didalam sistem[19]. Hasil perancangan class diagram aplikasi tiket masuk berbasis web. Dengan menggunakan ketiga desain ini, dapat menghasilkan perancangan sistem yang sesuai dan dapat memberikan solusi terhadap kebutuhan.

3. Implementasi

Pada tahap ini desain harus direalisasikan menjadi suatu program aplikasi dengan melakukan pengodingan dengan bahasa yang telah ditetapkan. Bahasa yang digunakan dalam perancangan aplikasi tiket masuk wisata sumber darmo lalangan berbasis web yaitu PHP. Selain itu juga menggunakan HTML untuk pembuatan kerangka website. Penggunaan CSS juga akan diterapkan untuk mempercantik tampilan agar lebih terlihat menarik. Aplikasi ini memanfaatkan MySQL sebagai basis data untuk efisiensi penyimpanan dan pengelolaan data. Dengan demikian, pengguna dapat dengan mudah mengakses, menyimpan, dan mengelola informasi tentang penjualan tiket masuk Wisata Sumber Darma Lalangan.

4. Verification

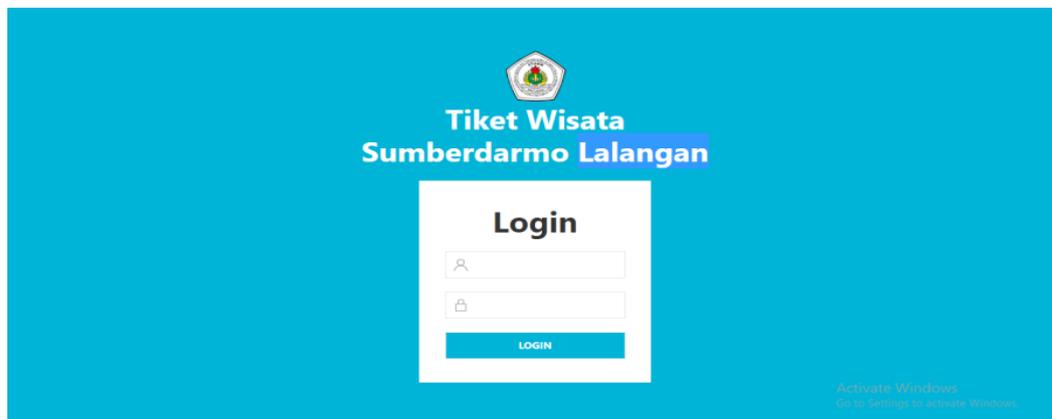
Pengujian program dilakukan sebagai sebuah sistem keseluruhan. Pengujian dilakukan dengan menguji fungsionalitas sistem sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Metode pengujian yang dipakai adalah Black Box Testing, yang fokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. Dalam proses pengujian ini, para pengujian dapat menetapkan kondisi input dan menguji spesifikasi fungsional dari program tersebut[20].

5. Maintenance

Maintenance melibatkan koreksi jika terjadi kesalahan yang teridentifikasi dalam tahap-tahap sebelumnya. Selain itu, jika terdapat permintaan untuk melakukan perubahan atau menambah fitur, tahap maintenance dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian sebelum aplikasi dinyatakan beroperasi dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

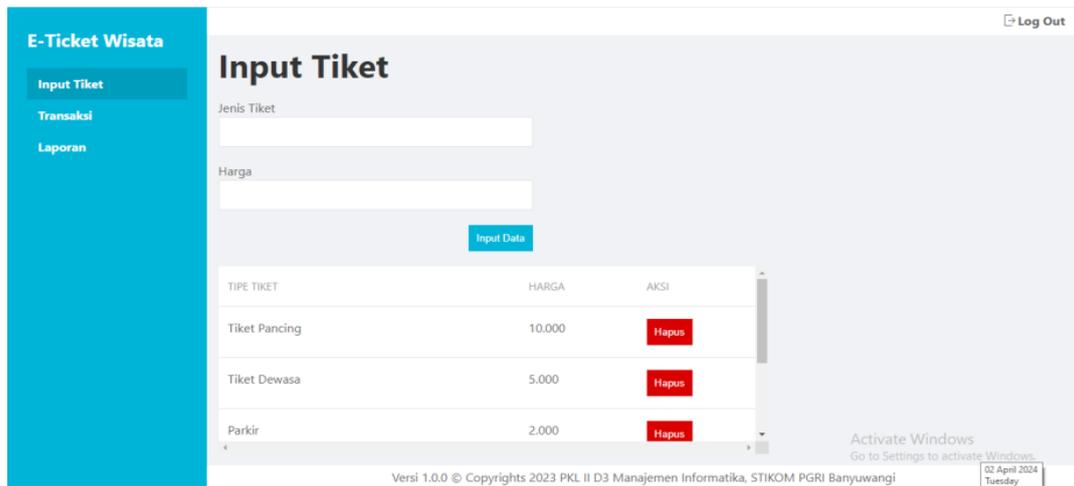
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Aplikasi



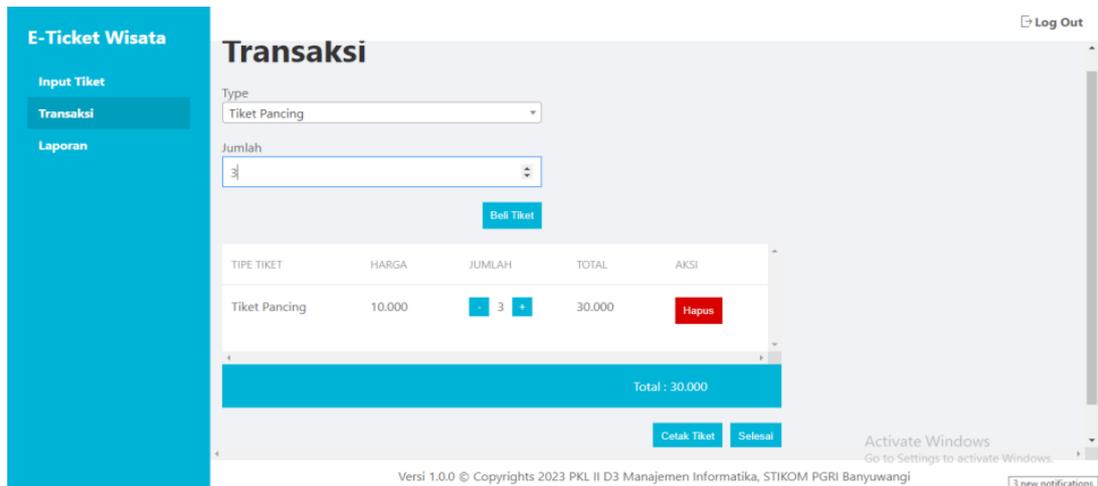
Gambar 8 Tampilan halaman login

Gambar 8 merupakan halaman login. Halaman login adalah antarmuka pada suatu sistem yang dirancang khusus untuk memvalidasi identitas pengguna sebelum memberikan akses ke dalam sistem. Pada halaman ini, admin diminta untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi, yang kemudian akan diverifikasi oleh sistem. Jika informasi yang dimasukkan sesuai dengan yang tersimpan dalam database, admin akan diizinkan untuk mengakses sistem.



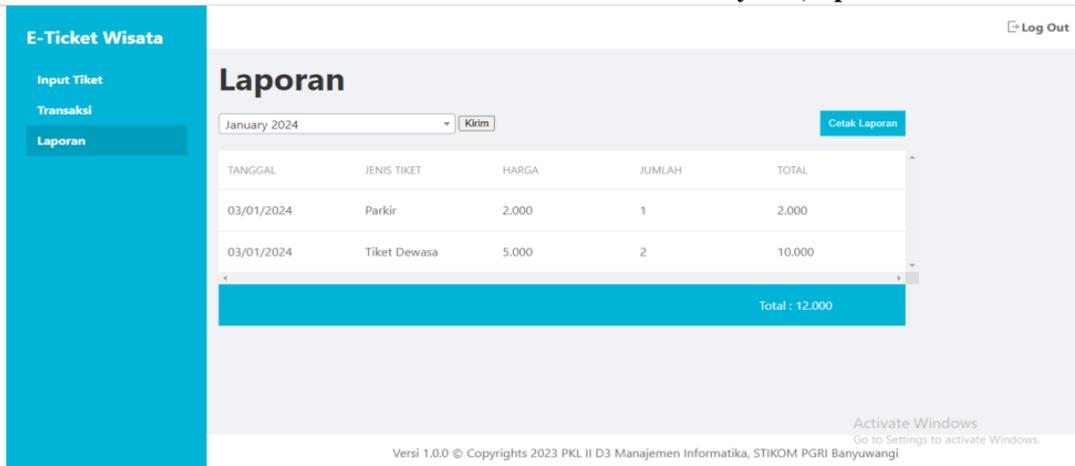
Gambar 9 Tampilan halaman input tiket

Gambar 9 merupakan halaman input tiket. Halaman input tiket adalah halaman di mana admin dapat menambahkan berbagai jenis tiket yang dijual beserta harganya. Setelah admin memasukkan jenis tiket dan harganya, informasi tersebut akan ditampilkan dalam tabel yang muncul di bawah inputan. Data tiket yang dimasukkan akan otomatis disimpan dalam database. Halaman ini sangat berguna bagi admin untuk mengelola dan memperbarui daftar tiket yang tersedia dalam sistem.



Gambar 10 Tampilan halaman transaksi

Gambar 10 merupakan halaman transaksi. Halaman transaksi adalah tempat di mana admin melakukan penjualan tiket kepada wisatawan. Pada halaman ini, admin akan memilih jenis tiket yang akan dibeli beserta jumlahnya. Setelah itu, sistem akan menampilkan total harga yang harus dibayar. Setelah pembayaran dilakukan, tiket akan dicetak untuk wisatawan. Informasi tentang tiket yang telah dibeli akan otomatis disimpan dalam database.



Gambar 11 Tampilan halaman laporan

Gambar 10 merupakan halaman laporan. Halaman laporan adalah tempat di mana admin dapat mencetak laporan. Pada halaman ini, admin akan memilih bulan laporan yang ingin dicetak. Sistem akan menampilkan daftar laporan yang tersedia untuk bulan yang dipilih, kemudian admin dapat memilih laporan yang ingin dicetak. Setelah memilih, laporan akan dicetak untuk keperluan dokumentasi lainnya. Halaman ini memudahkan admin untuk mengakses dan mencetak laporan dengan jelas dan efisien sesuai dengan kebutuhan.

4.2 Pengujian sistem

Table 1. Black Box testing

No	Skenario pengujian	Kasus pengujian	hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	kesimpulan
	Login	Masukkan username dan password	Masuk ke halaman setelah login yaitu halaman input tiket	Sesuai	Normal
	Input tiket	Menambahkan jenis tiket dan harga tiket kemudian klik tombol input data	Tipe tiket, harga berhasil diinputkan di tabel	Sesuai	Normal
	Hapus tiket	Pilih tiket yang akan dihapus kemudian klik tombol hapus	Tiket berhasil dihapus	Sesuai	Normal
	Transaksi	Pilih jenis tiket dan jumlah tiket kemudian klik tombol beli tiket	Transaksi berhasil	Sesuai	Normal

	Beli tiket	Jenis tiket , jumlah tiket dan total harga sudah muncul di tabel kemudian klik cetak tiket	Tiket berhasil dicetak	Sesuai	Normal
	Hapus tiket yang dibeli	Pilih tiket yang akan dihapus kemudian klik tombol hapus	Tiket berhasil dihapus	Sesuai	Normal
	Cetak laporan	Pilih bulan yang akan dicetak kemudian klik cetak laporan	Laporan berhasil dicetak	Sesuai	Normal

Setelah pengujian dilakukan tahapan selanjutnya adalah maintenance. Maintenance melibatkan koreksi jika terjadi kesalahan yang teridentifikasi dalam tahap-tahap sebelumnya. Selain itu, jika terdapat permintaan untuk melakukan perubahan atau menambah fitur, tahap maintenance dapat digunakan untuk melakukan penyesuaian sebelum aplikasi dinyatakan beroperasi dengan lancar dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

V. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari pembuatan Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan maka peroleh beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Aplikasi tiket masuk berbasis web ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP,CSS dan HTML dan menggunakan metode pengembangan yaitu metode waterfall.
2. Pada hasil pengujian yang dilakukan dengan metode Blackbox testing dimana fungsi yang dijalankan setiap fiturnya berjalan dengan lancar sesuai yang diharapkan.
3. Aplikasi tiket masuk berbasis web ini menampilkan jenis dan harga tiket pada Wisata Sumber Darmo Lalangan dan aplikasi ini dapat melakukan transaksi untuk pembelian tiket masuk, pengelolaan tiket dan pencatatan laporan.
4. Aplikasi tiket masuk berbasis web ini adalah dapat membantu memudahkan karyawan dalam pekerjaannya, memangkas waktu transaksi menjadi lebih cepat, laporan penghasilan perhari, perbulan dan pertahun dapat dihitung secara jelas, dokumen dapat disusun dengan cepat, memberikan detail informasi, dan mengurangi kemungkinan kesalahan dalam penginputan data.

5.2 Saran

Sistem ini merupakan sistem versi pertama yang dibuat oleh peneliti, maka dari itu sistem ini masih banyak memiliki kekurangan. Salah satu kekurangan yaitu sistem ini masih berbasis web. Untuk menyempurnakan kekurangan ini maka saran untuk peneliti agar melakukan pengembangan sistem lebih baik untuk kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Tuhan atas berkat-Nya yang melimpah penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan jurnal yang berjudul “Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan Berbasis Web”. Dan penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada STIKOM PGRI Banyuwangi dan Dosen Pembimbing atas bantuan serta dukungan yang diberikan terkait dengan penelitian ini. Terima kasih juga kepada BUMDES Rejosari atas kontribusinya sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini belum mencapai tingkat kesempurnaan yang diharapkan karena penulis masih dalam tahap pembelajaran. Karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran yang berguna untuk perbaikan selanjutnya. Penulis meminta maaf atas kesalahan yang mungkin terdapat dalam penulisan makalah ini dan berterima kasih atas pengertian yang diberikan. Semoga isi makalah ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. A. Manutuhu and Otniel, "Sistem Informasi Promosi Tempat Wisata Di Kota Sorong Berbasis Website (Kasus: Kawasan Wisata Mangrove Klawalu)," *J. Sains Komput. Inform. (J-SAKTI)*, vol. 5, no. 1, p. 304, 2021.
- [2] F. Akbar, N. Sari, and B. Sembiring, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Central Park Zoo Medan Berbasis Android Menggunakan QR Code Application Design for Ordering Entrance Tickets at Central Park Zoo Medan Based on Android," *J. Rekayasa Sist.*, vol. 1, no. Mei, p. 461, 2023.
- [3] A. Soraya and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dimsum Berbasis Web (Studi Kasus: Kedai Dimsum Soraya)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 4, pp. 43–48, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [4] L. D. Brucles, R. Kurniawan, and S. Adrianto, "Aplikasi Panduan Praktis Obat Herbal Untuk Penyakit Dalam Berbasis Platform Android," *I N F O R M a T I K a*, vol. 10, no. 2, p. 40, 2019, doi: 10.36723/juri.v10i2.114.
- [5] N. C. S. Muljono, D. Gunadi, and A. C. Nugroho, "Rancang Bangun Website Pemesanan Makanan Kedai Twins Menggunakan Laravel PHP Framework," *Praxis (Bern. 1994).*, vol. 3, no. 1, p. 47, 2020, doi: 10.24167/praxis.v3i1.2818.
- [6] R. Suarantalla, F. A. Nugroho, and K. Hermanto, "616-Article Text-1856-1-10-20200702," vol. 1, pp. 42–51, 2020.
- [7] A. Sawiyya Putra, M. Luthfi Hamzah, and P. Studi Sistem Informasi, "Rancang Bangun Sistem Informasi E-Ticketing Pada Cv. Meraki Tour and Travel Berbasis Android," *JOISIE J. Inf. Syst. Informatics Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 349–357, 2023.
- [8] Rina Noviana, "Pembuatan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Monja Store Menggunakan Php Dan Mysql," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 112–124, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.128.
- [9] I. Hadi, H. Fahmi, and M. Saleh, "Perancangan Aplikasi Pengelolaan Tiket Wisata Pada Desa Wisata Lantan Berbasis Web," *J. Elektron. Terap. dan Ilmu Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2022, [Online]. Available: <https://e-journal.stmiklombok.ac.id/index.php/etikISSN.xxx-xxx>
- [10] A. Komala, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Dan Pengelolaan Tiket Masuk Wisata," *Semin. Teknol. Majalengka ...*, pp. 2–6, 2021, [Online]. Available: <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/stima/article/view/476>
- [11] I Nyoman Arlan Kusuma Ardika, I Gede Arta Wibawa, and I Dewa Made Bayu Atmaja Darmawan, "Pemeliharaan Aplikasi Penjualan Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pura Luhur Uluwatu Berbasis Android," *J. Pengabd. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 155–160, 2022, doi: 10.24843/jupita.2022.v01.i01.p22.
- [12] D. O. H. E. N. S. Achmad Yusuf Al Ma'ruf, "Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Ticketing Wisata Indonesia (Tiwi) Berbasis Android Dengan Metode Waterfall," *Prosoding Semin. SITASI*, no. November, pp. 94–100, 2021.
- [13] R. A. Sitepu, Y. Laia, A. B. Silalahi, and T. D. Sibarani, "Kabupaten Tanah Karo Dengan Api Google Maps," *J. Sist. Inf. dan Ilmu Komput. Prima (JUSIKOM PRIMA)*, vol. 3, no. 1, pp. 5–12, 2019.
- [14] S. Faridhotus, P. Aji, and Suryatiningsih, "Aplikasi Desa Wisata ' Kampung Sinau Bedoho ' Berbasis Web Web Based App Lication of ' Kampung Sinau Bedoho ' Tourism," vol. 7, no. 5, pp. 1163–1170, 2021.
- [15] R. A. Anugrah, F. Ghina, and ..., "Pengujian Aplikasi Pemesanan Tiket Bus dengan QR Code Menggunakan Black Box," *OKTAL J. Ilmu ...*, vol. 1, no. 12, pp. 2318–2326, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/view/1681%0Ahttps://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal/article/download/1681/2027>
- [16] M. Christi, W. Hayuhardhika, N. Putra, and B. T. Hanggara, "Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket (Booking Online) pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung menggunakan Website dengan Framework Laravel," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 83–91,

- 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12105>
- [17] A. Solehudin, N. Wahyu, N. Fariz, R. F. Permana, and A. Saifudin, “Yeye Store,” vol. 1, no. 4, pp. 1000–1005, 2023.
- [18] Ismai, “Rancang Bangun Sistem Rental Mobil Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel,” vol. 3, no. 3, pp. 1–10, 2020.
- [19] I. M. Yudi, A. Kusuma, D. Pramono, and M. A. Akbar, “Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan e-Ticketing pada Wahana BNS-Indigokart,” vol. 7, no. 6, pp. 2804–2814, 2023.
- [20] S. P. Budiarto and M. Dedi, “Desain Dan Perancangan Aplikasi Jemput Sampah Online Desa Rejosari Menggunakan Agile Development,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 3, pp. 531–545, 2020, doi: 10.35957/jatisi.v7i3.529.