

PEMESANAN TIKET WISATA DI KABUPATEN KUNINGAN BERBASIS *MOBILE*

Ismasari Nawangsih¹⁾, Elgi Ginanjar²⁾

Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Pelita Bangsa
ismasari.n@pelitabangsa.ac.id

Disetujui, 25 September 2019

Abstraksi

Perkembangan teknologi informasi saat ini merupakan kebutuhan manusia dalam menjalani aktivitas ataupun kegiatan sehari – hari, dengan adanya perkembangan teknologi dan penggunaannya yang tepat maka akan menghasilkan informasi yang sesuai, terutama dalam kemudahan memperoleh informasi pemesanan tiket wisata yang berada di Kabupaten Kuningan bagi para pendatang seperti masyarakat diluar Kabupaten Kuningan. Sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis *online* ini adalah sebuah *startup* digital yang berpusat pada bidang pelayanan jasa, sistem informasi pemesanan tiket berbasis *online* menggunakan *mobile android*. Dengan adanya layanan pemesanan tiket *online* ini diharapkan dapat membantu *customer* dalam memudahkan pemesanan tiket sesuai apa yang diharapkan oleh *customer*. Tujuan pembuatan sistem informasi pemesanan tiket berbasis *online* ini adalah untuk membuat pariwisata yang berada di Kabupaten Kuningan ini dapat dengan mudah dipromosikan, serta akses jaringan yang luas. Metode pengembangan sistem ini menggunakan metode SDLC (*System life cycle*) yang merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi, untuk metode pengujian sistem disini menggunakan metode *blackbox testing* Metode *blackbox testing* adalah tahapan pengujian program yang mengutamakan pengujian terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program. Hasil dari kesimpulan sistem informasi pemesanan tiket berbasis *online* ini adalah untuk mempermudah mendapatkan tiket wisata yang berada di Kabupaten Kuningan.

Kata kunci : Sistem informasi pemesanan tiket, pemesanan tiket, metode SDLC (*System life cycle*).

Abstract

The current development of information technology is a human need in carrying out daily activities or activities, with the development of technology and its proper use it will produce appropriate information, especially in the ease of obtaining information on booking tourist tickets in Kuningan Regency for migrants such as the community. outside Kuningan Regency. This online-based tourist ticket booking information system is a digital startup centered on the service sector, an online-based ticket booking information system using an Android mobile. With the existence of this online ticket booking service, it is hoped that it can help customers in making it easier to order tickets according to what the customer expects. The purpose of making this online-based ticket booking information system is to make tourism in Kuningan Regency easily promoted, as well as extensive network access. This system development method uses the SDLC (System life cycle) method which is a classic methodology used to develop, maintain, and use information systems, for the system testing method here uses the blackbox testing method The blackbox testing method is a program testing stage that prioritizes testing of functional requirements of a program. The result of the conclusion of this online-based ticket booking information system is to make it easier to get tourist tickets in Kuningan Regency.

Keywords : Ticket ordering information system, ticket booking, SDLC (*System life cycle*) method.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Persaingan di dunia bisnis saat ini sangatlah ketat, agar dapat bertahan dan terus berkembang maka harus ditopang dengan kualitas, pelayanan, dan teknik-teknik pemasaran yang bagus dan up to date. Perkembangan teknologi khususnya bidang teknik informasi sangat pesat. Informasi sangatlah penting bagi suatu badan usaha untuk memperlancar jalannya proses bisnis didalamnya. Pada era globalisasi seperti sekarang ini sudah

banyak komputer yang mendukung aktifitas bisnis. Dalam bidang ini, Komputer dan teknologi informasi biasanya digunakan sebagai pengatur berjalannya suatu bisnis. Teknologi informasi sangat sering kita gunakan salah satunya yaitu internet, secara sederhana internet adalah suatu jaringan yang menghubungkan komputer-komputer yang tersebar di seluruh dunia. Internet mempermudah kepada user untuk mempromosikan usahanya.. Begitu pula dengan keberadaan Kabupaten Kuningan, dengan berada di bawah kaki gunung Ciremai tidak menjadikan jalan atau akses ke tempat wisata menjadi susah, justru akses ke tempat wisata sangat mudah, ditambah jalan-jalannya yang bagus karena masih jarang sekali terjamah orang banyak, ini disebabkan karena masih banyak orang belum mengetahui tempat wisata yang berada di Kabupaten Kuningan ini. Oleh karena itu tempat wisata di Kabupaten Kuningan masih terbilang asri dan udaranya pun masih segar karena polusi udara yang masih sedikit ditambah tidak adanya pabrik-pabrik atau Kawasan industri. Kabupaten Kuningan dengan keunggulan tempat wisata yang sangat banyak dan bervariasi, menjadikan bisnis ini jadi prioritas utama bagi banyak masyarakat di Kabupaten Kuningan sebagai pendapatan tiap bulannya, namun pelayanannya masih berupa pelanggan datang langsung ke lokasi 2 tempat wisata, cara seperti ini dianggap kurang efektif, karena konsumen tidak leluasa untuk melihat detail tempat wisata yang akan dikunjungi, dan keterbatasan waktu bagi konsumen yang berada diluar Kabupaten Kuningan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu di buat daftar masalah yang akan di jadikan acuan dalam penelitian ini. Adapun identifikasi masalah dari latar belakang yaitu:

1. Banyak masyarakat luas yang masih kurang tertarik berwisata di Kuningan.
2. Penduduk di luar kuningan belum mengenal bagaimana banyaknya obyek wisata yang berada di kuningan, sehingga dengan pemesanan tiket ini dapat mempercepat mengenalkan tempat wisata yang berada di Kuningan.

1.3 Rumusan Masalah

Dari uraian identifikasi masalah diatas, peneliti merangkum beberapa rumusan masalah yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mempermudah masyarakat luas untuk pemesanan tiket wisata sehingga masyarakat luas tertarik untuk berwisata di Kabupaten Kuningan?
2. Bagaimana merancang aplikasi pemesanan tiket wisata di Kabupaten Kuningan secara *online* berbasis *android*?

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya pembahasan, maka dalam penelitian ini akan difokuskan pada beberapa hal berikut:

1. Hanya melayani pemesanan tiket wisata yang berada di Kabupaten Kuningan saja.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan penyimpanan internal yaitu database *sqlite*.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mempermudah pemesanan tiket obyek wisata yang berada di Kabupaten Kuningan.
2. Memperluas jangkauan bagi pengunjung yang berada diluar Kabupaten Kuningan, sehingga dapat mengetahui tempat wisata yang berada di Kabupaten Kuningan, tanpa harus pergi ke lokasi terlebih dahulu.

2. Tinjauan Studi

2.1 Tinjauan Pustaka

Setelah melakukan analisa terhadap beberapa penelitian, ada beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang kami lakukan.

2.1.1 Aplikasi Informasi Dan Pemesanan Tiket Travel Berbasis Android (Studi Kasus: Syahputra *Tour & Travel*)

Penelitian ini dilakukan oleh Eka Nugraha Sari pada tahun 2017, setelah dilakukan pengamatan pada penelitian tersebut, hasil yang dapat disimpulkan adalah Syahputra Tour & Travel masih menggunakan cara konvensional dalam kegiatan pemesanan tiket serta pencarian jadwal keberangkatan seorang calon penumpang, yaitu melalui Outlet/Loket dan Via Telepon saja. Cara tersebut kurang efektif baik dari segi waktu maupun biaya karena bisa terjadi ketidaksesuaian antara keinginan pelanggan dalam hal jam keberangkatan atau bahkan tiketnya sudah terjual habis. Sehingga diperlukan aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel yang dapat memberikan informasi yang jelas serta tidak terbatas oleh jarak dan waktu dengan menggunakan media website atau mobile. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android. Tahap pengembangan aplikasi meliputi analisis, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Metode pengumpulan data dengan menggunakan metode studi pustaka, wawancara, dan observasi. Aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Aplikasi informasi dan pemesanan tiket travel berbasis android yang dibuat dapat memberikan informasi travel dan pemesanan tiket. Sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk mengakses informasi dan pemesanan tiket travel dikarenakan tingkat efektifitas dan efisiensi fungsi dari mobile itu sendiri. Hasil pengujian sistem menunjukkan bahwa aplikasi ini layak dan dapat digunakan sebagai alat untuk memberikan informasi dan untuk pemesanan tiket travel di Syahputra Tour & Travel.

2.1.2 Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Ticket Pada Museum Nasional Indonesia Berbasis Android

Penelitian ini dilakukan oleh Desti Listiani dan Wawan Gunawan pada tahun 2019 setelah dilakukan pengamatan pada penelitian tersebut, hasil yang dapat disimpulkan adalah sebagaimana sesuai dengan misi yang tertera, Museum Nasional ingin mewujudkan kajian pengembangan permuseuman yang berkualitas, maka Museum Nasional perlu meningkatkan kinerjanya dalam menghadapi persaingan global yang semakin pesat. teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Penggunaan teknologi oleh manusia diawali dengan perubahan sumber daya alam menjadi alat sederhana. Dengan e-ticketing dapat mengurangi biaya proses tiket, menghilangkan formulir kertas dan meningkatkan fleksibilitas pengunjung serta dapat membuat perubahan-perubahan dalam informasi dan harga tiket. Teknologi informasi Smartphone seperti Android memang sudah tidak asing bagi setiap elemen masyarakat seperti sekarang ini. Hadir nya teknologi informasi yang disematkan ke dalam smartphone dengan berbagai macam inovasi telah mempermudah kegiatan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

2.1.3 Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket *Online* Kapal Laut Berbasis Android

Penelitian ini dilakukan oleh Deybi W. E. Sede, Alicia A. E. Sinsuw, Xaverius dan B. N. Najoan pada tahun 2015 setelah dilakukan pengamatan pada penelitian tersebut, hasil yang dapat disimpulkan sistem informasi pemesanan tiket merupakan sebuah databentuk fisik yang diberikan oleh perusahaan kepada pelanggan untuk mendapatkan jasa dari perusahaan atau mendapatkan barang yang tertera di dalamnya. Tiket biasanya berbentuk kertas yang di dalamnya terdapat penjelasan tertentu yang menunjukkan suatu nilai. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi pemesanan tiket *online* kapal masyarakat yang akan melakukan perjalanan menggunakan transportasi kapal laut, baik informasi mengenai kapal, jadwal pelayaran, pemesanan tiket ke masing-masing tujuan. Rancang bangun pemesanan tiket *online* kapal laut berbasis android telah berhasil di bangun dan di implementasikan dengan fitur aplikasi jadwal kapal, cek tiket, booking tiket dan mendaftar sebagai member.

3. Kerangka Konsep

3.1 Kerangka Pemikiran

Sistem informasi pemesanan tiket atau tiket *online* merupakan suatu rangkaian procedure dalam pemesanan Tiket secara *online* atau menggunakan media *internet* dimana data dikelompokkan atau di proses menjadi informasi dan didistribusikan kepada *user* atau pemakai, Pemesanan tiket *online* untuk *Startup* dalam bidang penyedia jasa merupakan suatu cara untuk mempermudah dan meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan.

Adapun kerangka pemikiran yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Kerangka Pemikiran

1. *Comunication*
 Pada tahap ini diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna dan batasan perangkat lunak tersebut. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi atau survei langsung. Informasi *dianalisis* untuk mendapatkan data yang dibutuhkan.
2. *Planning*
 Pada tahapan selanjutnya yaitu *planning*. Dalam tahap *planning* terdapat dua *point* penting yaitu menganalisis kebutuhan *user* dan kebutuhan sistem.
3. *Modelling & Implementation*
 Spesifikasi kebutuhan dari tahapan sebelumnya akan dipelajari dalam *fase* ini *modelling* sistem disiapkan. *Modelling* sistem membantu dalam menentukan perangkat keras (*hardware*) dan sistem persyarat juga membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut unit yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap unit dikembangkan dan di uji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai unit testing.
4. *Development*
 Pada akhir tahapan ini perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

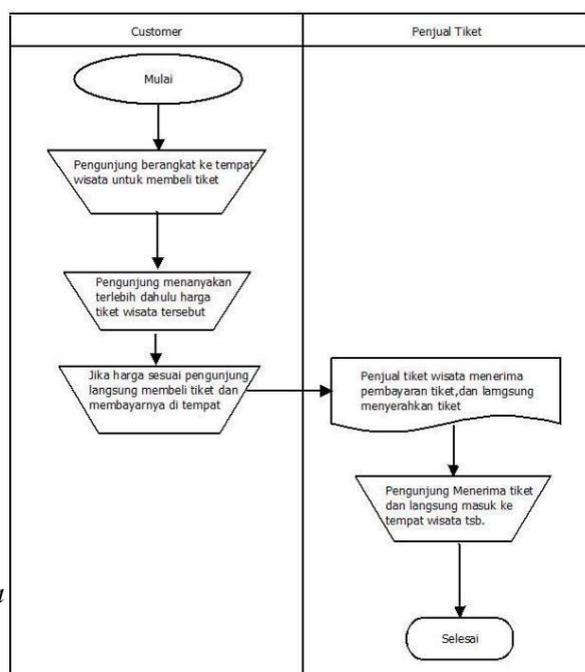
4. Metodologi

Membangun sistem yang kompleks dibutuhkan metode pengembangan sistem agar dapat menuntun pembuat dalam menghasilkan suatu sistem yang standar. Mengembangkan suatu sistem informasi banyak orang menggunakan suatu metode dalam tahapan pengembangan sistem.

Metode pengembangan sistem informasi memiliki daur hidup, daur hidup tersebut yang dinamakan SDLC (*Systems Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem.

(*Systems Development Life Cycle*) SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi. Dalam penelitian ini menggunakan metodologi SDLC model air terjun atau yang lebih dikenal dengan *waterfall*, karena keterbatasan waktu untuk pengembangan perangkat lunak.

5. Hasil dan Pembahasan

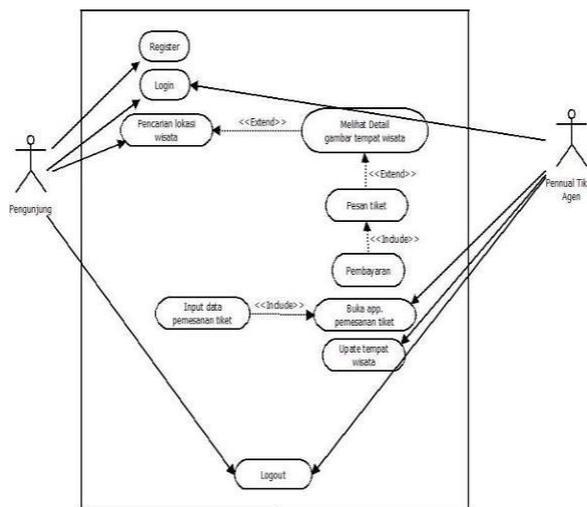


Gambar 5.1 Flowmap Sistem Berjalan

Dari gambar di atas dapat disimpulkan bahwa sistem yang berjalan untuk pemesanan tiket wisata saat ini masih dilakukan manual, pencatatan dan penyimpanan data pemesanan tiket masih ditulis dalam buku, serta pengunjung juga harus datang langsung ke tempat wisata untuk membeli tiket.

5.1 Usecase Sistem Usulan

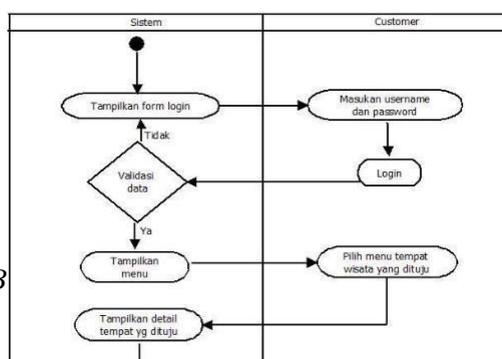
Usecase diagram merupakan gambaran skenario interaksi antara pengguna dengan sistem, *usecase* diagram menggambarkan hubungan antara aktor dan kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. Dibawah ini adalah gambaran sistem skenario *usecase* diagram yang dibuat sebagai berikut



Gambar 5.2 Usecase Diagram Pemesanan Tiket

5.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

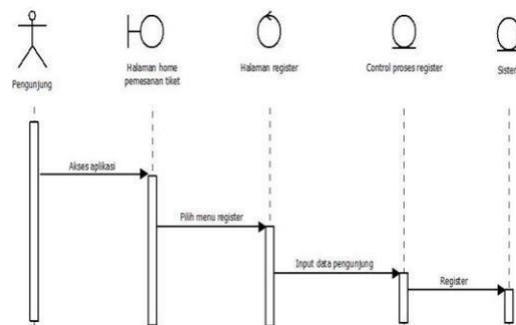


Gambar 5.3 Activity Diagram

5.3 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah suatu diagram yang menggambarkan *interaksi* antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek – objek tersebut. Diagram ini juga menunjukan serangkaian pesan yang dipertukarkan oleh objek – objek tersebut kemudian diurutkan dari kiri ke kanan, aktor yang menginisiasi *interaksi* biasanya ditaruh di paling kiri dari diagram.

1. Sequence Diagram Register

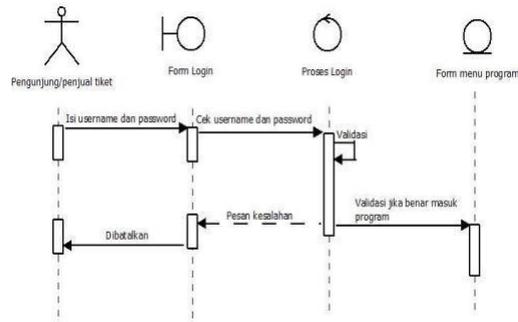


Gambar 5.4 Sequence Diagram Register Pemesanan Tiket

Gambar diatas merupakan *Sequence* diagram daftar diperlukan agar *user* dapat masuk kedalam sistem. Adapun aktifitas yang dilakukan di dalam sistem adalah sebagai berikut :

- a. *User* mengisi data diri berupa nama, alamat, jenis kelamin, username dan *password*.
- b. Sistem melakukan *validasi* data.
- c. Jika data yang *diinput* disetujui maka akan tersimpan ke *database* .
- d. Kemudian sistem menampilkan pesan proses pendaftaran sukses dan masuk ke menu *Login*

2. Sequence Diagram Login

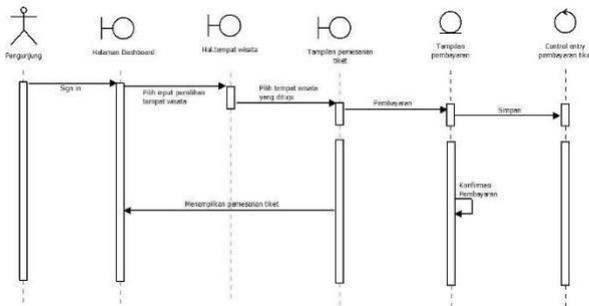


Gambar 5.5 Sequence Diagram Login Pemesanan Tiket

Gambar diatas merupakan *sequence diagram login*, *sequence diagram Login* diperlukan agar *user* dapat mengakses hak terhadap sistem adapun aktifitas yang dilakukan didalam sistem adalah sebagai berikut :

- a. *User* memasukan *username* dan *password*.
- b. Sistem melakukan *validasi*.
- c. Jika data yang dimasukan benar maka sistem akan menampilkan halaman utama.

3. *Sequence Diagram* Pemesanan Tiket

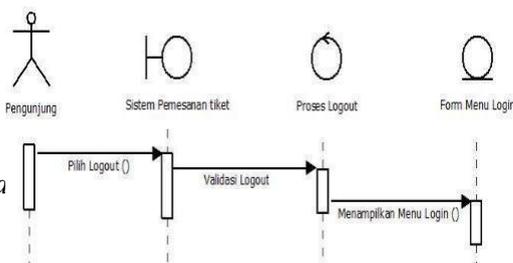


Gambar 5.6 Sequence Diagram Pemesanan Tiket

Gambar diatas merupakan skenario *Sequence diagram* menunjukan seorang pengunjung melakukan pemesanan dihalaman dashboard, adapun aktifitas yang dilakukan di dalam sistem adalah sebagai berikut :

- a. Pengunjung memilih *input* tempat wisata dan sistem menampilkan *form* tempat wisata
- b. Pengunjung pilih pesan tiket dan sistem menampilkan pemesanan tiket.
- c. Pengunjung melakukan pembayaran dan sistem konfirmasi pembayaran.

4. *Sequence Diagram* Logout



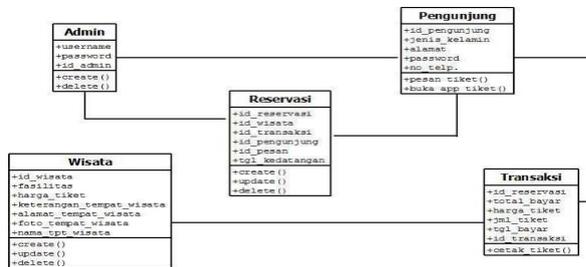
Gambar 5.7 Sequence Diagram Logout Pemesanan Tiket

Gambar diatas merupakan *Sequence* diagram *log out* diperlukan agar *user* dapat keluar dari sistem, adapun aktifitas yang dilakukan didalam sistem adalah sebagai berikut :

- a) Pengunjung memilih pada menu *log out*
- b) Kemudian dilakukan validasi data oleh sistem.
- c) Jika *log out* berhasil maka sistem akan kembali ke tampilan *logn in*.

5.4 Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menunjukan *Class – Class* yang ada dari sebuah sistem dan hubungannya secara logika, *Class* diagram menggambarkan struktur statis dari sebuah sistem. Karena itu *Class* diagram merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML. Sementara menurut (whitten L jeffery et al 2004:432) *Class* diagram adalah gambar grafis mengenai struktur objek statis dari suatu sistem, menunjukkan *Class – Class* objek yang menyusun sebuah sistem dan juga hubungan antara *Class* dan objek.



Gambar 5.8 Class Diagram

1. Tabel Admin

Nama *Database* : Pemesanan Tiket *Online*
 Nama Tabel : Tabel Admin
 Primary key : id_admin

Tabel 3. 4 Admin

Nama	Tipe data	Panjang data	Keterangan
Id_admin	int	50	Primerkey
username	text	50	-
password	Int	20	-

--	--	--	--

2. **Tabel Pengunjung**

Nama Database : Pemesanan Tiket Online

Nama Tabel : Tabel Pengunjung

Primary key : id_pengunjung

Tabel 3. 5 Pengunjung

Nama	Tipe data	Panjang data	Keterangan
Id_pengunjung	int	50	Primerikey
Nama_pengunjung	text	75	-
Alamat	text	250	-
Jenis Kelamin	text	10	-
No_telp	int	15	-

3. **Tabel Reservasi**

Nama Database : Pemesanan Tiket Online

Nama Tabel : Reservasi

Primary key : id_reservasi

Tabel 3.6 Resesrvasi

Nama	Tipe data	Panjang data	Keterangan
Id_reservasi	int	15	Primerikey
Id_pengunjung	Text	50	-
Id_wisata	Text	50	-
Id_transaksi	Text	50	-

Id_kedatangan	Text	50	-
Tgl_pesan	Date time	20	-

4. **Tabel Wisata**

Nama *Database* : Pemesanan Tiket *Online*

Nama Tabel : Tabel Wisata

Primary key : id_Wisata

Tabel 3. 7 Tabel Wisata

Nama	Tipe data	Panjang data	Keterangan
Id_wisata	int	15	Primerikey
Keterangan_tpt_wisata	Text	250	-
Alamat_wisata	Text	250	-
foto	Int	50	-
Nama_tpt_wisata	Text	150	-
fasilitas	Text	50	-
Harga_tiket			

5. **Transaksi**

Nama *Database* : Pemesanan Tiket *Online*

Nama Tabel : Tabel Transaksi

Primary key : id_transaksi

Tabel 3. 8 Transaksi

Nama	Tipe data	Panjang data	Keterangan
Id_transaksi	int	15	Primerikey
Tgl_bayar	Text	50	-

Jumlah_tiket	Int	50	-
Harga_tiket	Int	50	-
Total_bayar	Int	50	-
Id_reservasi	Int	20	-

5.5 Hasil Penelitian

Dengan mengamati analisa proses dan prosedur berjalan yang ditampilkan diatas peneliti menemukan hasil yang nantinya akan digunakan untuk menguji kesesuaian aplikasi, khususnya perangkat mobile. Perangkat ini yang nantinya akan digunakan untuk menjalankan sistem dengan bantuan *user* (manusia) sebagai pengguna sistem, untuk menjalankan sistem Pemesanan Tiket Berbasis *Mobile* diperlukan perangkat - perangkat pendukung yaitu spesifikasi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

5.5.1 Perangkat Keras Yang Digunakan

(Hardware)

Perangkat keras yang diperlukan dalam implementasi aplikasi pemesanan tiket yang dimaksud disini ialah seperangkat alat atau elemen elektronik yang dapat membantu atau mendukung dalam kinerja aplikasi ini, sehingga aplikasi yang diusulkan dapat bekerja dengan baik.

Perangkat keras yang dibutuhkan dibagi atas dua bagian, yaitu perangkat keras untuk *server* dan perangkat keras untuk *client*, adapun perangkat keras yang diperlukan oleh *server* spesifikasi yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Laptop dengan *processor intel pentium dual core 2.4 Mhz.*
2. *Memori size ram 4 GB.*
3. *Hardisk 500 GB.*
4. *Mouse.*
5. *Modem/koneksi internet*
6. *USB (Kabel Data)*

Adapun perangkat keras (*Hardware*) minimal yang digunakan oleh *client (user)* adalah sebagai berikut :

1. *Handphone android , iOS.*
2. *Mempunyai koneksi jaringan selular / wifi*

5.5.2 Perangkat Lunak Yang Digunakan

(Software)

Perangkat lunak yang digunakan yaitu untuk mendukung dari sistem operasi (SO) dan aplikasi *database*, adapun perangkat lunak (*software*) pengembang yang digunakan adalah sebagai berikut :

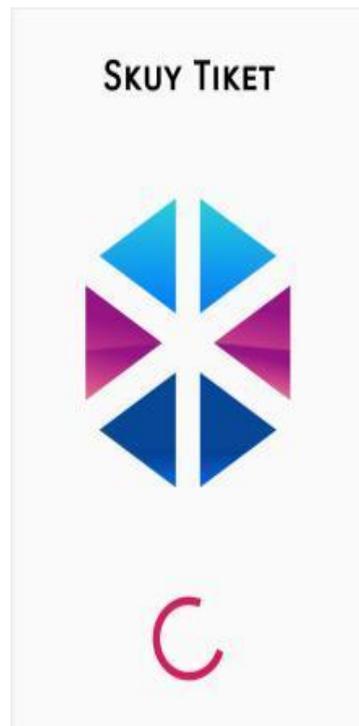
1. *Software sistem operasi window 7 ultimate.*
2. *Android Studio*
3. *Software SQLite.*
4. *Emulator*
5. *Software notepad C++ / sublime text / visual studio code.*
6. *Internet explore / mozilla firefox / chrome.*

5.6 Implementasi User Interface

User interface merupakan bagian visual dari *Website* dan memastikan bagaimana seorang *user* berinteraksi dengan sistem, *user interface* sendiri menggabungkan konsep desain visual, desain *interasi* dan memenuhi kemampuan sistem untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dalam perancangan *user interface* sebaiknya memperhatikan beberapa prinsip yang dapat membangun *user interface* dengan baik, terdapat kegunaan dalam desain *user interface* yang dapat mencapai tujuan, *user interface* harus mudah dipahami supaya mudah dan menyenangkan ketika digunakan untuk proses pemesanan.

Dibawah ini merupakan penjelasan tentang *user interface* yang digunakan dalam program ini :

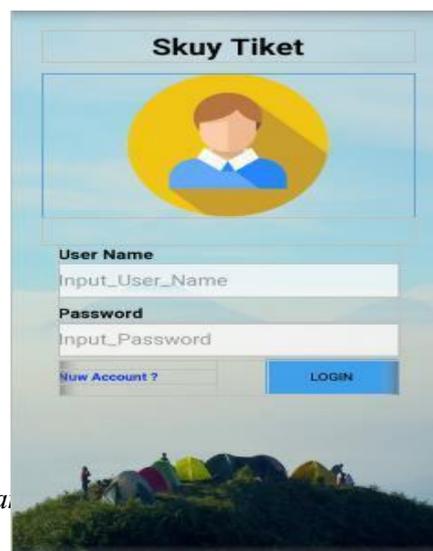
1.Splash



Gambar 5.6 Splash

Splash adalah tampilan saat aplikasi mulai dioperasikan. Design ini bertujuan agar aplikasi terlihat lebih elegan dan mungkin enak dipandang oleh mata.

2.Login



Gambar 5.7 Login

Menu *Log in* adalah menu untuk masuk kedalam sistem apabila sudah mendaftar dan mempunyai akun di sistem pemesanan tiket, tanpa adanya akun *customer* tidak bisa masuk kedalam sistem dan melakukan pemesanan tiket.

3. Pemesanan Tiket



Gambar 5.8 Main Menu

Ini adalah tampilan menu dari pemesanan tiket, customer bisa pesan tiket di tampilan ini, juga bisa menyimpan tiket yang belum di bayar di keranjang, dan melihat tiket yang sudah anda bayar di tiket yang anda pesan

4. Pembayaran



Gambar 5.9 Pembayaran

Menu pembayaran tiket adalah menu dimana customer melakukan pembayaran tiket wisata secara transfer, sesudah tiket dipesan.

6. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kesimpulan dari sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis *online* maka peneliti dapat menarik kesimpulan adalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis *online* mempermudah mempromosikan tempat wisata yang berada di Kabupaten Kuningan.
2. Sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis *online* mempermudah *customer* dalam mencari dan melihat keterangan tempat wisata terlebih dahulu tanpa harus pergi langsung ke tempat wisatanya.

Daftar Pustaka

- M. Okvan, "Potensi Wisata di Kab. Kuningan," <https://www.kompasiana.com>, 2018. [Online]. Available: <https://www.kompasiana.com>.18.00
- E. N. Sari, "Android, Aplikasi Informasi dan Pemesanan Tiket Travel Berbasis," 2017.
- D. Listiani and W. Gunawan, "Rancang Bangun Sistem Aplikasi E-Ticket Pada Museum Nasional Indonesia Berbasis Android," vol. 8, pp. 26–33, 2019.
- X. B. N. N. Deybi W. E. Sede, Alicia A. E. Sinsuw, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Online Kapal Laut Berbasis Android," 2015.
- R. G. Murdick, Sistem Informasi Untuk Manajemen Modern. Jakarta, 1991.
- H. M. Jogiyanto, Analisa dan Desain Sistem Informasi. Jakarta, 2005.
- Indrajit, Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object. Bandung, 2001.
- L. Sidharta, Pengantar Sistem Informasi Bisnis. Jakarta, 1995.
- G. B. Davis, Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen. Palembang, 2013.
- Maxmanroe, "Pengertian Informasi: Definisi, Fungsi, Jenis, dan Contohnya," 2019. [Online]. Available: <https://www.maxmanroe.com/>.
- Ali, "Pengertian Sistem Informasi, Ciri, Komponen, dan Fungsinya," 2017. [Online]. Available: <https://satujam.com/>.16.30
- S. N., "Pengertian Pariwisata," Jakarta, 2017. [Online]. Available: <http://www.pengertianku.net/>.16.00
- Klikapasaja, "Pengertian dan fungsi barcode," 2014.
- Witanduty'Blogs, "e-TICKETING (Pengantar Bisnis Informatika)," 2010.
- M. I. Ridwansyah, "Konsep Dasar Database SQLite pada Android," 2018.
- H. Besri, "Gradle itu apa sih?," 2017. [Online]. Available: <https://creatorbe.github.io/>.17.00

- Hera, "PENGERTIAN ANDROID SDK," 2017. [Online]. Available: <https://itlearningcenter.id/.15.30>
- B. N. Dahlan, "Mengenal dan Memulai Pemrograman Java | Belajar Java," 2016. [Online]. Available: <https://www.codepolitan.com/.15.00>
- Dewaweb, "Pengertian Internet, Sejarah dan Perkembangannya," 2018. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/.15.15>
- S. N., "Pengertian UML Dan Jenis-Jenisnya Serta Contoh Diagramnya," 2015. [Online]. Available: <http://www.pengertianku.net/.15.00>
- S. Mecha, "Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram)," 2019.
- Unkown, "Pengertian Normalisasi Database,"2016.
- Eska Grey, "ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM: KAMUS DATA," 2017.
- A.JWC, "KIPRAHSTARTUPDI INDONESIA: SEJARAH DAN TIPS MENGEMBANGKAN BISNIS STARTUP," 2019.