

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET WISATA ALAM DE' BALONG ASSAEIDA BERBASIS WEBSITE

Ahmad Latif^{1✉}, Muhtyas Yugi², Imam³

^{1,2} Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Komputama, Indonesia

³ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputama, Indonesia

✉ Ahmadlatif0913@gmail.com

ABSTRACT

The rapid development of information technology has driven the demand for fast and efficient data access, including within the tourism sector. This study aims to design a website-based ticket reservation information system for the De' Balong Assaeida tourist park. Shifting from physical ticketing to electronic transactions is expected to enhance service effectiveness and expand promotional reach through the internet. The system is designed to provide convenience for visitors in booking tickets and accessing park information online. Simultaneously, it assists management in generating accurate sales and visitor reports. The website was developed using the Waterfall method, utilizing tools such as HTML, Cascading Style Sheets (CSS), PHP, MySQL Database, and the Bootstrap framework. The results of this study conclude that the implementation of a web-based information system optimizes transaction operations and reporting management at De' Balong Assaeida.

Keywords: Information Systems, Ticket Reservation, De' Balong Assaeida., Metode Waterfall, Website.

ABSTRAK

Pesatnya perkembangan teknologi informasi mendorong kebutuhan akses data yang cepat dan efisien, termasuk dalam sektor pariwisata. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan tiket berbasis website pada Taman Wisata De' Balong Assaeida. Peralihan dari sistem tiket fisik ke transaksi elektronik diharapkan dapat meningkatkan efektivitas layanan serta memperluas jangkauan promosi melalui internet. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam memesan tiket dan mengakses informasi taman secara daring. Di sisi lain, sistem ini mempermudah pihak pengelola dalam mengelola laporan penjualan dan data pengunjung secara akurat. Pengembangan website ini menggunakan metode Waterfall dengan alat pendukung berupa HTML, Cascading Style Sheet (CSS), PHP, Database MySQL, serta framework Bootstrap. Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Blackbox Testing untuk memastikan seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi sistem informasi berbasis web mampu mengoptimalkan operasional transaksi dan manajemen pelaporan pada Taman Wisata De' Balong Assaeida.

Kata kunci : Sistem Informasi, Pemesanan Tiket, De' Balong Assaeida, Metode Waterfall, Website.

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah menjadi faktor utama dalam transformasi berbagai sektor, termasuk sektor pariwisata. Pemanfaatan teknologi berbasis internet memungkinkan proses penyampaian informasi dan transaksi dilakukan secara cepat, akurat, dan tanpa batasan ruang dan waktu. Sistem informasi berbasis website menjadi salah satu solusi yang banyak diterapkan untuk meningkatkan kualitas layanan pariwisata. (Nurfaizal et al., 2022)

Wisata alam De' balong Asaeida merupakan salah satu wisata alam yang berada di Bendasaki, Padangsari, Majenang. Wisata ini dibangun sebagai destinasi wisata desa yang dekat dan terjangkau untuk kalangan masyarakat

desa di sekitaran Majenang khususnya. Informasi mengenai wisata alam ini masih belum tertata dengan baik yaitu melalui mulut ke mulut dan media sosial, dan pembelian tiket masuk pada wisata ini masih dilakukan secara manual yaitu pengunjung datang ke tempat wisata lalu melakukan registrasi tiket. Oleh karena itu pengunjung mengalami kesulitan untuk mencari informasi tentang profil dan fasilitas apa saja yang ada di wisata tersebut dan kendala dalam pemesanan tiket masuk wisata .

Dengan adanya permasalahan tersebut maka peneliti mengusulkan sebuah Sistem informasi pemesanan tiket wisata berbasis website untuk mempermudah pengunjung dalam pemesanan tiket wisata dan mempermudah

penyampaian informasi wisata kepada masyarakat. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas sistem pemesanan tiket berbasis web, sebagian besar masih berfokus pada objek wisata berskala besar dan belum mempertimbangkan kebutuhan wisata desa yang memiliki keterbatasan sumber daya dan infrastruktur teknologi.(Nunes Asqueli et al., 2025)

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan sistem pemesanan tiket yang sederhana, adaptif, dan sesuai dengan kebutuhan operasional wisata alam berbasis masyarakat desa. Di dalam Sistem informasi wisata ini juga akan memuat tentang profil lengkap dan fasilitas yang ada pada wisata alam De' Balong Assaeida.

2. TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi di dalam sistem tersebut. (Hidayat F., Rahmadiyah A. 2021).

Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan maka informasi tidak diperlukan. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian serta merupakan suatu kesatuan yang nyata, dan merupakan bentuk yang masih mentah sehingga perlu diolah lebih lanjut melalui suatu model untuk menghasilkan informasi. (Hidayat F., Rahmadiyah A. 2021).

Sistem Informasi adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk menyelesaikan masalah tertentu dengan cara mengolah data menggunakan komputer sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna.(Marini Styawati et al., 2023)

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem Informasi adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan, mengumpulkan atau

mendapatkan, memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk menunjang pengambilan keputusan dan pengawasan dalam suatu organisasi serta membantu manajer dalam mengambil keputusan.

2. Pemesanan Tiket

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli.(Sulistyo & Saputri, 2020) Tiket adalah dokumen atau karcis perjalanan yang biasanya diterbitkan suatu perusahaan atau organisasi yang bergerak dibidang jasa, dimana format tiket berisi rute, waktu, tanggal, harga serta data konsumen yang digunakan untuk melakukan suatu kegiatan atau acara (Handayani et al., 2020). Sedangkan menurut Susanto et al. tiket adalah bukti transaksi yang berisi data konsumen berbentuk sebuah dokumen yang akan digunakan untuk suatu perjalanan ataupun izin masuk pada tempat rekreasi.(Susanto et al., 2025) Jadi, dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pemesanan tiket adalah suatu kegiatan atau aktifitas yang dilakukan oleh seseorang untuk mendapatkan bukti transaksi yang akan digunakan untuk perjalanan ataupun izin masuk ke suatu tempat rekreasi atau wisata

3. Objek Wisata

Menurut SK Menparpostel No. KM 98 PW. 102 MPPT - 87 dalam (D. Amalina, 2017) Objek wisata adalah suatu tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya alam yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik yang diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

4. Website

Website awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink, yang memudahkan surfer atau pengguna internet melakukan penelusuran informasi di internet. Informasi yang disajikan dengan web menggunakan konsep multimedia, informasi dapat disajikan dengan menggunakan banyak media, seperti teks, gambar, animasi, suara, atau film. (Susianto 2019).

5. Metode Waterfall

Metode waterfall atau air terjun yaitu suatu proses yang dilakukan secara berurutan atau sistematis, pengrajaannya dilakukan dari satu tahap ke tahap berikutnya, yang dimulai dari

tahap perancangan atau analisis, pemodelan atau desain, pengodean (coding), kemudian pengujian dan pemeliharaan. Unified Modeling Language atau lebih sering dikenal dengan sebutan UML, adalah salah satu metode dalam teknik rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk menggambarkan alur dan cara kerja sistem, fungsi, tujuan dan mekanisme kontrol sistem tersebut. (Haykal 2020)

6. Blackbox-testing

Blackbox-testing merupakan salah satu metode untuk menguji perangkat lunak yang telah dibangun, baik pengujian pada unit-unit kecil maupun hasil yang telah terintegrasi untuk menguji fungsional perangkat lunak. Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.(Syarif & Pratama, 2021).

7. Tinjauan Pustaka

Pada penelitian Asqueli yaitu perancangan sistem informasi pemesanan tiket wisata Gunung Dago berbasis web menggunakan metode Waterfall sebagai solusi atas proses pemesanan tiket yang masih dilakukan secara manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu memudahkan wisatawan dalam memperoleh informasi, melakukan pemesanan, dan konfirmasi pembayaran tiket secara online, serta membantu pengelola wisata dalam pendataan dan pengelolaan transaksi secara lebih cepat, akurat, dan efisien.(Nunes Asqueli et al., 2025)

.(Wau, 2022) meneliti pengembangan sistem informasi persediaan gudang berbasis website dengan metode Waterfall pada Toko Sugi Teknik sebagai solusi atas pengelolaan stok yang masih dilakukan secara manual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem ini memudahkan pengelolaan data barang masuk dan keluar, transaksi pembelian dan penjualan, serta penyusunan laporan persediaan secara cepat, akurat, dan terintegrasi, sehingga meningkatkan efisiensi operasional gudang.

3. METODE PENELITIAN

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Wisata Alam De' Balong Assaeida yang merupakan salah satu destinasi wisata alam yg ada di daerah Majenang. Wisata alam ini beralamat di Jalan Irigasi No.15 Bendasaki Padangsari Majenang Cilacap.



Gambar 1 Kedai De' Balong Assaeida

2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah pedoman atau langkah-langkah penyusun untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2013). Untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dan relevan dengan penelitian, ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

A. Observasi

Yaitu suatu teknik pengumpulan data melalui proses-proses pengamatan yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Agustinus Kadja & Zega, 2025)

B. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melakukan tanya jawab terhadap narasumber untuk mengumpulkan data-data dan informasi terkait penelitian. Wawancara yang dilakukan bertujuan agar penelitian dan sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan yang ada. Wawancara pada penelitian ini dilakukan terhadap pengelola, petugas tiket dan pengunjung tempat wisata.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka atau studi literatur yaitu metode pengumpulan data dengan cara mempelajari teori-teori yang berkaitan pada penulisan. Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data dengan membaca dan mempelajari buku-buku, jurnal, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang dibahas

3. Konsep Penelitian

Konsep penelitian digunakan adalah menggunakan metode pengembangan sistem System Development Lifecycle (SDLC) dengan menggunakan model waterfall. Metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan

secara berurutan atau secara linier. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah ke 2,3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahapan ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.(Nuraishah & Cahyana, 2025). Waterfall merupakan salah satu model dalam perancangan perangkat lunak. Penyusun memilih model ini, karena langkahnya berurutan atau sistematis. Secara garis besar metode waterfall mempunyai langkah-langkah sebagai berikut :

1. Analisis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem pengumpulan data. Dalam tahap ini, penulis melakukan sebuah penelitian berupa wawancara yang dilakukan terhadap pengelola, penjaga tiket dan pengunjung. Analisis juga dilakukan pada *study literature* yaitu dengan melakukan perbandingan antara jurnal-jurnal dan karya tulis lainnya. Hal tersebut dilakukan untuk bahan dalam pembuatan website yang dibutuhkan.(Nunes Asqueli et al., 2025)

2. Desain

Desain merupakan tahapan setelah analisis dari siklus pengembangan sistem, pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun sistem informasi untuk menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk.

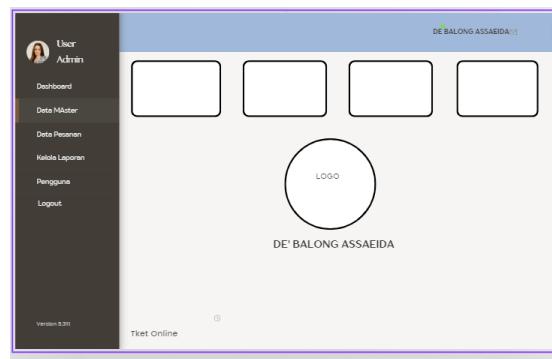
a. Desain Antarmuka

Desain Antarmuka dibutuhkan untuk menggambarkan tampilan antarmuka (*interface*) dari sistem yang akan dibangun. Adapun desain anatrmukanya adalah sebagai berikut.

1) Halaman Home



Gambar 2 Desain Home



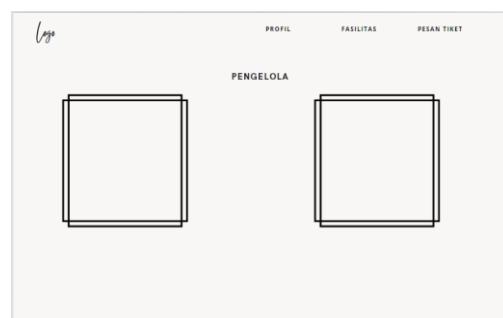
Gambar 3 Desain Dashboard

Gambar 3. 2 dan 3. 3 ini merupakan desain tampilan awal dari halaman home website pemesanan tiket De' Balong Assaeida.

2) Halaman Profil



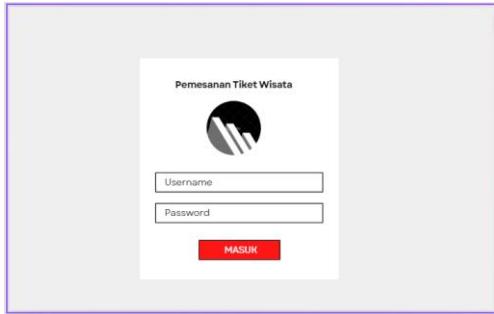
Gambar 4 Desain Profil



Gambar 5 Desain profil pengelola

Pada gambar 3. 4 dan 3. 5 ini merupakan desain halaman profil dari wisata alam De' Balong Assaeida yang berisi sejarah dan profil pengelola wisata alam tersebut.

3) Halaman Login



Gambar 6 Desain Login

Pada gambar 6 ini merupakan desain halaman *login* untuk penjaga tiket dan admin.

4) Halaman Hasil Pemesanan

 Desain halaman hasil pemesanan. Tampilan menunjukkan data pesanan berhasil dengan informasi seperti Nama Pemesan (Ahmad), NIK (331245560778888), Jumlah Pesanan Dewasa (6), Jumlah Pesanan Anak-anak (3), Nomor Hp (0896397265), Tanggal Kunjungan (23-02-2023), dan Alamat (Padangbari). Terdapat tombol CETAK BUKTI PEMESANAN dan KONFIRMASI PEMESANAN.

Gambar 7 Desain Hasil Pemesanan

Pada gambar 7 ini merupakan desain halaman hasil pemesanan untuk pengunjung dan konfirmasi pemesanan kepada penjaga tiket.

5) Halaman Pesan Tiket

 Desain halaman pemesanan tiket. Terdapat form dengan input untuk NAMA PEMESAN, JUMLAH PESANAN DEWASA, JUMLAH PESANAN ANAK-ANAK, NOMOR HANDPHONE, TANGGAL KUNJUNGAN, dan ALAMAT. Tombol PESAN SEKARANG terletak di bawah form.

Gambar 8 Desain pesan tiket

Pada gambar 8 ini merupakan desain halaman pemesanan untuk pengunjung.

b. Desain Database

1) Tabel Database wisata

Nama tabel = Tb_wisata

Tabel 1 Database Wisata

Nomor	Field Name	Type	keterangan
1	Id_wisata	Varvhar	PK
2	Nama_wisata	Varchar	-
3	alamat	Varchar	

2) Tabel Database Pengguna

Nama tabel = Tb_pengguna

Tabel 2 Tabel Pengguna

Nomor	Field Name	Type	keterangan
1	Id_Pengguna	Varvhar	PK
2	Nama_Pengguna	Varchar	-
3	Username	Vaechar	
4	Password	Varchar	
5	Level	Int	

3) Tabel Database Data pesanan

Nama tabel = Tb:data_pesanan

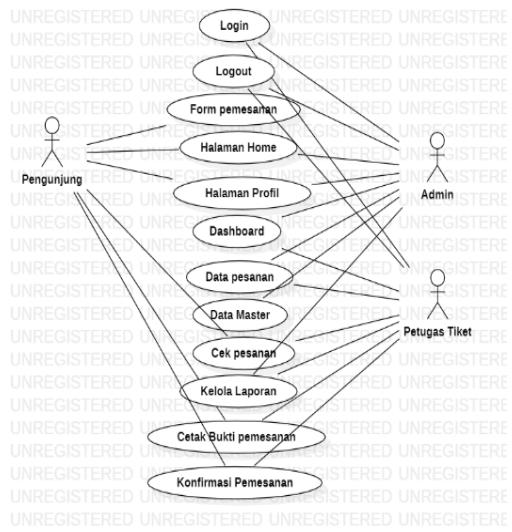
Tabel 3 Database data pesanan

Nomor	Field Name	Type	keterangan
1	Id_pesanan	Varvhar	PK
2	Nama_pemesan	Varchar	-
3	Jumlah	Int	
4	Tanggal pesanan	Date	
5	Nomor Hp	Int	
6	Asal	Varchar	

c. Desain UML (*Unified Modeling Language*)

1) Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi yang dapat dilakukan oleh aktor dengan sistem yang dibangun. Adapun *use case diagram* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut.

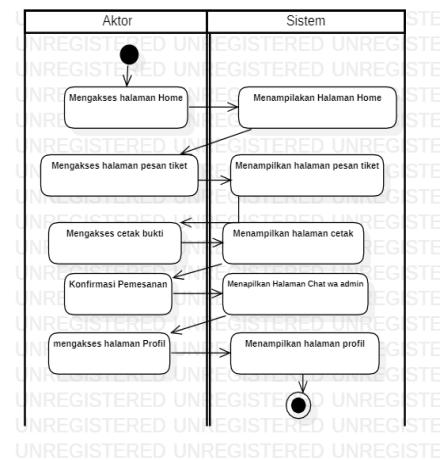


Gambar 9 Use Case Diagram

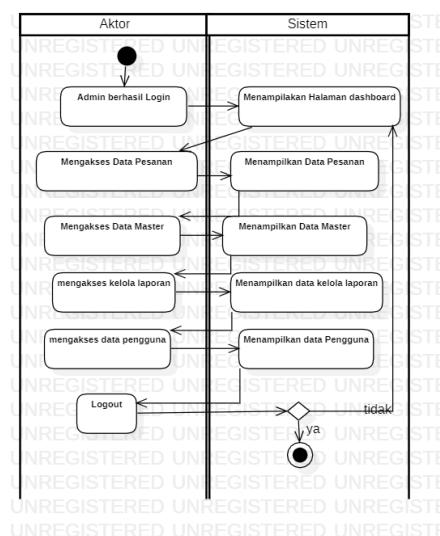
Berdasarkan Gambar 3.8 diatas dapat diketahui *user* yang berperan adalah pengunjung, petugas tiket dan admin. Pengunjung dapat mengakses *website* yang berisi halaman profil, *form* pemesanan, cek pesanan, cetak bukti pemesanan dan pesan tiket. Pengunjung juga dapat memesan tiket pada halaman pesan tiket. Admin dapat mengakses *website* dan melakukan *login* ke *dasboard* untuk melihat data master, kelola laporan , *logout*, pengguna dan data pemesanan. Petugas tiket dapat mengakses *website* dan melakukan *login* lalu masuk ke *dashboard* untuk mengakses data pemesanan , kelola laporan dan *logout*.

2) Activity Diagram

Activity diagram merupakan gambar yang memperlihatkan urutan dari suatu aktivitas ke aktivitas yang lainnya dalam suatu sistem. Gambaran ini dinyatakan dengan beberapa simbol yang dihubungkan dengan garis penghubung. Berikut ini adalah beberapa *activity diagram* yang digunakan dalam perancangan sistem pemesanan tiket.



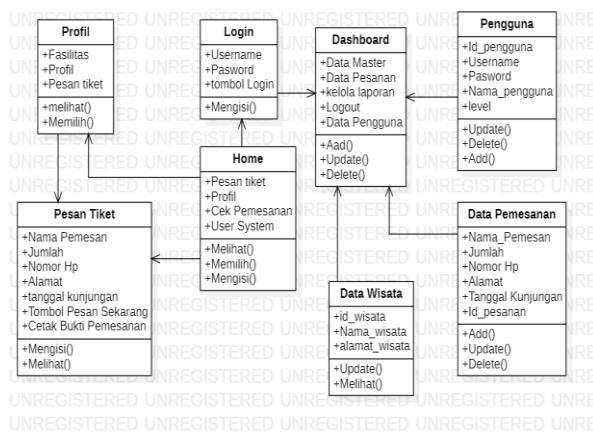
Gambar 10 Activity Diagram Pengunjung



Gambar 11 Activity Diagram Admin

3) Class Diagram

Class Diagram menunjukkan properti dan operasi sebuah class dan batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut. Adapun *class diagram* dari sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut.



Gambar 12 Class Diagram

3. Pengkodean

Tahapan setelah desain dibuat, untuk kemudian mengimplementasikannya kedalam kode-kode bahasa pemrograman HTML, CSS, dan PHP dan menggunakan database MySQL .

4. Pengujian

Pada tahap ini dilakukan proses pengujian untuk mengetahui kesalahan-kesalahan dari website yang dibangun. Pengujian yang akan dilakukan yaitu dengan menggunakan pengujian *Blackbox*. Pengujian *Blackbox* bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan tingkat kesalahan dari website yang sudah dibangun sesuai dengan analisa dan perancangan yang sudah dikerjakan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Desain

Perancangan sistem sesuai dengan hasil analisis dapat membuat rancangan bangun sistem yang dibutuhkan untuk membuat perangkat lunak yaitu sistem informasi pemesanan tiket wisata

berbasis web. Ada beberapa desain tema untuk membantu peneliti merancang sistem yang akan dirancang:

A. Desain Database

Penjelasan mengenai struktur *table* dari database yang terdapat pada Sitem Informasi Pemesanan tiket wisata Berbasis Web. Database yang digunakan dalam sistem pemesanan tiket wisata menggunakan MySQL. Berikut struktur database yang telah dibuat :

a. Tabel Pengguna

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Attribut	Tik Termil	Bawaan	Komentar	Eksra	Tindakan
1	Id_pengguna	int(11)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
2	nama_pengguna	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
3	username	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
4	password	varchar(50)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
5	level	enum('admin','petugas')	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	

Gambar 13 Tabel Pengguna

Pada Gambar 4.10 database ini digunakan untuk menyimpan data pengguna yaitu *Username*, *Pasword* dan *Nama Pengguna* dari admin dan petugas tiket.

b. Database Data Pesanan

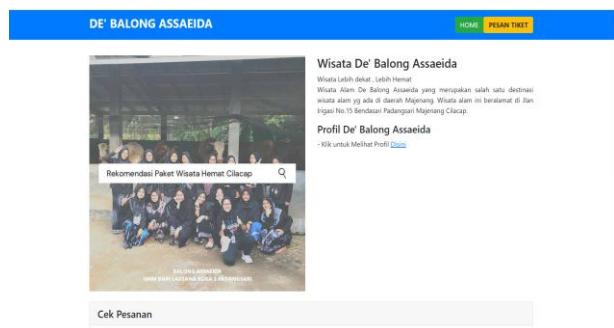
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Attribut	Tik Termil	Bawaan	Komentar	Eksra	Tindakan
1	Id_pemesanan	varchar(12)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
2	Nome_pemesanan	varchar(45)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
3	Jumlah	int(11)		Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
4	Tanggal Pesanan	date		Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
5	Nomor Hp	int(12)		Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
6	Asal	varchar(45)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	
7	Id_jenisjung	varchar(11)	utf8mb4_general_ci	Tidak	Tidak ada	Ubah	Hapus	Lainnya	

Gambar 14 Tabel Data Pesanan

Pada gambar 4.12 Database digunakan untuk menyimpan data pesanan pengunjung yang telah masuk.

B. Desain Antarmuka

a. Halaman Home



Gambar 15 Halaman Home

b. Halaman Data Pesanan

No	Tanggal Berkerjongan	Jumlah Pesanan Dewasa	Jumlah Pesanan Anak-anak	Nama Pemesan	NIK	Alamat	No Hp	Total Bayar	Sudah Berkerjongan	Aksi
1	2023-02-01	01	2	pak chenoh	3314183112990005	cjet	08525654620	Rp.11000	Bukan	
2	2023-02-19	2	2	Masaeoh	3314183112990005	benda	085725654620	Rp.16000	Bukan	
3	2023-02-17	2	3	Masaeoh	3314183112990005	benda	085725654620	Rp.19000	Bukan	
4	2023-02-25	20	10	Lutfi	3314183112990001	Bendaset	085725654620	Rp.130000	Bukan	
5	2023-02-19	4	3	goku	3314183112990001	saput	085725654620	Rp.29000	Bukan	
6	2023-02-23	23	12	alqam	3314183112990001	benda	085725654620	Rp.231000	Bukan	

Gambar 16 Halaman Data Pesanan

c. Halaman Profil



Gambar 17 Halaman Profil

d. Halaman Login

Gambar 18 Halaman Login

e. Halaman Pesan Tiket

Gambar 19 Halaman Pesan Tiket

f. Halaman Cetak Pemesanan

Gambar 20 Halaman Cetak Pemesanan

g. Halaman Bukti Pesanan

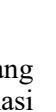
Gambar 21 Halaman Bukti pesanan

2. Pengkodean

Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. Dalam pembuatan kode pemrograman digunakan tool Visual Studio Code. Sedangkan database yang digunakan adalah MySQL yang berbasis pada bahasa pemrograman PHP

3. Pengujian

Pada tahap pengujian dilakukan uji coba terhadap aplikasi yang telah dibuat. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah program aplikasi dapat menerima *input* dengan baik atau tidak, dan untuk dapat mengetahui kesesuaian *input* yang dihasilkan. Dalam tahap pengujian ini peneliti menggunakan metode pengujian *blackbox testing*.

No.	Aktivitas Pengujian	Realisasi Yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan		
				Berhasil	Gagal	Gambar Hasil Pengujian
1	Masuk halaman awal	Terhubung dengan Halaman Home	Terhubung dengan Halaman Home	Berhasil	-	
2	Klik menu Pesan Tiket	Masuk ke halaman Pesan Tiket	Masuk ke halaman Pesan Tiket	Berhasil	-	
3	Klik icon Pesan Sekarang	Masuk ke Halaman Hasil Pemesanan	Masuk ke Halaman Hasil Pemesanan	Berhasil	-	
4	Klik icon Cetak bukti pemesanan	Masuk ke halaman Cetak bukti Pemesanan	Masuk ke halaman Cetak bukti Pemesanan	Berhasil	-	
4	Klik icon Konfirmasi Pemesanan	Masuk ke halaman Chat WA penjaga tiket	Masuk ke halaman Chat WA penjaga tiket	Berhasil	-	
5	Klik icon Profil	Masuk ke halaman Profil	Masuk ke halaman Profil	Berhasil	-	

Gambar 22 Hasil Pengujian Blackbox

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pengembangan Sistem Informasi ini untuk digunakan sebagai sarana transaksi pemesanan tiket secara online yang pada saat ini masih menggunakan cara manual yaitu pengunjung datang ke tempat wisata untuk melakukan pemesanan tiket. Dengan adanya website ini admin dapat mengelola administrasi pemesanan tiket dengan fitur yang telah dibangun yakni adanya dashboard yang mencakup data pesanan dan kelola laporan. Dan pengunjung dapat mengakses informasi tentang wisata yang ada pada website dan pengunjung juga dapat memesan tiket wisata secara online.

Saran yang diberikan peneliti untuk penelitian yang selanjutnya yaitu diharapkan untuk dapat memberikan feedback kepada pemesan berupa notifikasi pemesanan telah berhasil dilakukan dan perlunya mengikuti perkembangan teknologi untuk menyempurnakan sistem yang ada, agar kinerja sistem yang berjalan semakin kompleks

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak pengelola wisata De' Balong Assaeida yang telah mendukung terlaksananya penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak pemberi fasilitas yang telah menyediakan sarana dan prasarana sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik. Selain itu, penulis mengapresiasi seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan dukungan selama proses penelitian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinus Kadja, & Zega, Y. K. (2025). Tinjauan Literatur Sistem Informasi Pelayanan Publik Berbasis Website di Desa: Peluang, Tantangan, dan Rekomendasi. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.62282/juilmu.v3i1.1-14>
- Marini Styawati, Riyanto Abdul Aziz, & Hadis Turmudi. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Website. *Jurnal Penelitian Sistem Informasi (Jpsi)*, 1(3), 246–257. <https://doi.org/10.54066/jpsi.v1i3.768>
- Nunes Asqueli, M., Suryadi, A., Pratama Adhi, R., & Rahmat Saputra, D. (2025). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Wisata Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Riset Ilmu Komputer (JRIKom)*, 1(1), 33–47. <https://journal.universitatsichsantsya.ac.id/index.php/JRIKOM>
- Nuraisah, S., & Cahyana, R. (2025). *Rancang Bangun Sistem Pemetaan Kesenian Garut Berbasis Web*. 1105–1112. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.22-2.1821>
- Sulistyo, G. B., & Saputri, L. (2020). *Perancangan Sistem Informasi Manajemen Petenakan Sapi Berbasis Online*. 9(1), 34–38.
- Susanto, E., Putri, F. R., Hanafi, A. P., & Wahyuningsih, N. B. (2025). Implementasi Sistem Informasi Pemesanan E-Tiket Online Embun Pagi Swimming Pool. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1–8.
- Wau, K. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Persediaan Gudang Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik, Komputer, Agroteknologi Dan Sains*, 1(1), 10–23. <https://doi.org/10.56248/marostek.v1i1.8>
- Nurfaizal, M. F., Cahyana, R., & Satria, E. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Katalog Elektronik Pariwisata Berbasis Web untuk Banyak Pengelola Objek Wisata. *Jurnal Algoritma*, 18(2), 452–461. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-2.956>
- Hidayat F., & Rahmadia A., 2021. Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Web Pada Smk Pertiwi. *Zona Komputer ISSN 2087- 7269 (11)(1)*.

- Haykal, MUHAMMAD. 2020. "Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie." Perancangan Dan Pembuatan Sistem Informasi Wisata Berbasis Website Di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Pidie, 1–101.
- Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi (D. H, ed.). Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.
- Mandasari, M., & Tampubolon, E. 2020. Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development (Rad) Dan Framework Css Bootstrap.
- Of, Design, and Indonesian Tourism. 2021. "Analisis Dan Perancangan Aplikasi E-Ticketing Wisata Indonesia (Tiwi) Berbasis Android Dengan Metode Waterfall Analysis And Design Of Indonesian Tourism E-Ticketing," no. November: 94–100.
- Abdillah, Rahman, Adhityo Kuncoro, and Indra Kurniawan. 2019. "Analisis Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Android Dan Desain Sistem Menggunakan UML 2.0." Jurnal Theorems 4 (1): 138–46.
- C. Kesuma and D. N. Kholifah 2019 , "Sistem Informasi Akademik Berbasis Web pada LKP Rejeki Cilacap," vol. 7, no. 1, pp. 82–88,
- Ramdhani, Nur Ariesanto, and Devi Adi Nufriana. 2019. "Rancang Bangun Dan Implementasi Sistem Informasi Skripsi Oline Berbasis WEB." Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS 1 (02): 1–12. <https://doi.org/10.46772/intech.v1i02.75>.