

Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Permainan Wisata Bahari Pada PT Aditya Water Sport Berbasis Website

Aniek Suryanti Kusuma^{*1}, I Wayan Sudana Putra²

^{1,2} Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia, Bali, Indonesia

e-mail: ^{*1} anieksuryanti@stiki-indonesia.ac.id, ² Sudanaputrawayan@gmail.com

Abstrak

PT. Aditya Water Sport adalah salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang jasa wisata bahari, yang berlokasi di Jalan Pratama No.105, Kelurahan Tanjung Benoa, Kecamatan Kuta Selatan, Bali.. Kegiatan yang dilakukan perusahaan ini adalah kegiatan penyewaan jasa permainan air. Saat ini PT. Aditya Water Sport masih belum menggunakan sistem untuk mendapatkan customer, hampir semua customer datang ke PT. Aditya Water Sport melalui agent sehingga keuntungan yang di dapat oleh PT. Aditya Water Sport dibagi dengan agent, keuntungan yang di dapat oleh PT. Aditya Water Sport sangat sedikit sehingga tidak bisa menutupi biaya oprasional yang tinggi.

Tahap awal yang dilakukan yaitu perancangan sistem seperti pengumpulan data, analisis kebutuhan, perancangan database dan tampilan. Tahap rancangan menghasilkan konsep yang akan diimplementasikan ke dalam tahap pembangunan sistem. Rancang bangun yang telah dilakukan menghasilkan sistem informasi pemesanan tiket. Sistem ini diimplementasikan dengan menggabungkan bahasa pemrograman visual studio dan phpmyadmin untuk mengakses database.

Sistem informasi yang telah dibangun menghasilkan informasi pemesanan tiket yang dilakukan oleh customer yang kemudian manager dan direktur mendapatkan laporan berupa laporan pemesanan, laporan customer dan laporan penjualan. Selain itu juga memudahkan customer dalam memesan tiket yang ingin customer pesan. Pengujian blackbox yang dilakukan pada sistem informasi pemesanan tiket wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport sudah berjalan sesuai fungsinya.

Kata kunci— Sistem Informasi, Pemesanan Tiket, Implementasi Perangkat Lunak

Abstract

PT. Aditya Water Sport is one of the companies engaged in marine tourism services, which is located at Jalan Pratama No.105, Tanjung Benoa Village, South Kuta District, Bali. The activity carried out by this company is water game rental services. Currently PT. Aditya Water Sport still has not used the system to get customers, almost all customers come to PT. Aditya Water Sport through an agent so that the benefits that PT. Aditya Water Sport is shared with agents, the benefits that PT. Aditya Water Sport is very small, so it cannot cover high operational costs.

The initial stage is carried out, namely system design such as data collection, needs analysis, database design and display. The design stage produces a concept that will be implemented in the system development stage. The design that has been done produces a ticket reservation information system. This system is implemented by combining Visual Studio programming language and phpmyadmin to access the database.

The information system that has been built produces information on ticket reservations made by the customer which then the manager and director get reports in the form of order reports, customer reports and sales reports. In addition, it also makes it easier for customers to order tickets that customers want to order. Blackbox testing conducted on the marine tourism ticket reservation information system at PT. Aditya Water Sport has been running according to its function

Keywords— *Information System, Ticket Booking, Software Implementation*

1. PENDAHULUAN

Bali adalah sebuah pulau yang dikenal sebagai pulau dewata, bali memiliki banyak pesona kesenian serta budaya masyarakat lokal yang mengagumkan. Selain terkenal karena memiliki pemandangan alam yang indah serta seni dan budaya yang menarik, Bali juga terkenal dengan objek wisata bahari. Salah satu objek wisata bahari yang ada dikenal di pulau bali berada di area pantai Tanjung Benoa, terletak di Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung. Pantai Tanjung Benoa adalah salah satu pantai yang memiliki pasir putih dan ombaknya yang relatif tenang yang membuat pantai ini sangat cocok untuk tujuan wisata bersama keluarga. Menurut keterangan manajemen PT. Aditya Water Sport para wisatawan yang datang dapat menikmati olahraga air mulai dari jam 8 pagi sampai dengan 4 sore. Fasilitas olahraga air sudah dilengkapi dengan pemandu dan biaya sudah termasuk asuransi sehingga keselamatan wisatawan selalu terjamin.

PT. Aditya Water Sport adalah salah satu perusahaan yang bergerak pada bidang jasa wisata bahari, yang berlokasi di Jalan Pratama No.105, Kelurahan Tanjung Benoa, Kecamatan Kuta Selatan, Bali. Perusahaan ini dipimpin oleh I Wayan Satriawan selaku Direktur di PT. Aditya Water Sport. Perusahaan tersebut mulai berdiri tahun 2015 sampai sekarang. Kegiatan yang dilakukan perusahaan ini adalah kegiatan penyewaan jasa permainan air yaitu jasa banana boat, glass bottom boat, parasailing, jet sky, roulette donut, fly fish, turtle island, snorkeling, wakeboard, playboard, seawalker, scuba diving, boat fishing, dan dolphin watching tour, semua kegiatan tersebut didukung oleh para instruktur yang kompeten, dan wisata lokal atau asing yang menikmati permainan bahari di back-up asuransi. Keunggulan dari objek wisata bahari yang dikelola oleh PT. Aditya Water Sport yaitu memiliki pantai yang indah dan pasir putih yang bersih dan juga memiliki pelayanan yang sangat ramah dan nyaman. Selain fasilitas water sport, PT. Aditya Water Sport memiliki restoran dan art shop sendiri. Sayangnya akses menuju lokasi PT. Aditya Water Sport jauh dari jalan utama, sehingga kurangnya wisatawan mengetahui tempat permainan wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport dan biasanya manajemen PT. Aditya Water Sport melakukan penyebaran brosur keluar kota supaya banyak yang mengetahui wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport dan selain itu PT. Aditya Water Sport mengandalkan kerja sama dengan agent luar untuk mendatangkan wisatawan. Biasanya wisatawan yang datang langsung ke PT. Aditya Water Sport itu ada tetapi sayangnnya sedikit tidak sebanyak seperti agent, jika ketersediaan tiket permainan yang di pesan oleh agent penuh pada hari itu biasanya wisatawan yang datang langsung kesana akan diarahkan ke water sport lainnya yang berada didekat sana, PT. Aditya Water Sport tidak akan membatalkan pesanan yang telah dipesan oleh agent. Selain itu biasanya juga ada wisatawan yang memesan tiket permainan melalui telepon dan PT. Aditya Water Sport tidak bisa melayani pemesanan melalui telepon tersebut biasanya PT. Aditya Water Sport akan mengarahkan wisatawan ke agent untuk melayani wisatawan tersebut.

Wisatawan yang datang pada PT. Aditya Water Sport biasanya lebih banyak melalui agent luar. Dimana ketika wisatawan ingin bermain di PT. Aditya Water Sport harus melakukan kesepakatan dengan agent terlebih dahulu dan melakukan pembayaran dengan agent secara langsung dan nantinya agent baru akan mengkonfirmasi ke PT. Aditya Water Sport jika ada

yang ingin bermain water sport. Agent yang melakukan transaksi dengan PT. Aditya Water Sport akan langsung memotong net sebesar 35% untuk setiap kali permainan. Dari hasil kerja sama agent luar, PT. Aditya Water Sport memandang pemasukan dari agent luar tersebut hanya mendapatkan keuntungan yang sangat sedikit, sehingga pendapatan yang di dapat oleh PT. Aditya Water Sport begitu sedikit.

Berdasarkan masalah yang dipaparkan diatas, dipandang untuk membuat website pemesanan tiket yang dapat membantu PT. Aditya Water Sport dalam mempromosikan PT. Aditya Water Sport tanpa harus mengarahkan wisatawan ke agent . Dengan menggunakan Website, PT. Aditya Water Sport dapat untuk memudahkan wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket permainan water sport secara global tanpa harus melalui agent luar, selain itu juga dapat memudahkan wisatawan untuk mengetahui ketersediaan tiket permainan yang PT. Aditya Water Sport jual. Maka dari itu wisatawan yang ingin datang bermain ke objek wisata bahari PT. Aditya Water Sport dapat langsung melakukan pemesanan tiket pada website ini dan dapat bertransaksi dimanapun dan kapanpun secara langsung dengan PT. Aditya Water Sport dengan transfer langsung ke account PT. Aditya Water Sport, yang nantinya wisatawan akan mendapatkan invoice tiket langsung ke email wisatawan dari PT. Aditya Water Sport dan tiket tersebut bisa langsung di tukar di PT. Aditya Water Sport dengan mendapatkan permainan yang sesuai wisatawan pesan. Dengan website ini PT. Aditya Water Sport akan mendapatkan keuntungan tanpa harus terpotong dengan biaya agent luar yang nantinya keuntungan ini akan dapat menutupi biaya oprasional pada PT. Aditya Water Sport.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian meliputi analisa permasalahan, arsitektur atau rancangan metode yang digunakan untuk menyelesaikan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Permainan Wisata Bahari.

2.1 Penelitian Terdahulu

Terdapat 2 penelitian yang digunakan untuk perbandingan dari penelitian ini yaitu sebagai penelitian pertama yang dilakukan oleh Suhardin yang berjudul “Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Website Pada PT. Fast Food Indonesia (KFC)” disebutkan bahwa aplikasi pemesanan makanan online berbasis website ini dipilih yaitu dapat memudahkan pelanggan KFC untuk melakukan pemesanan online berbasis web tanpa harus datang langsung ke restoran dan selain itu juga dapat meningkatkan kualitas kerja secara cepat dan akurat dalam melayani pemesanan makanan yang lakukan untuk pelanggan.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Saputri yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Pada PT. Ultra Jaya Milk Industry Berbasis Website” disebutkan bahwa sistem informasi pemesanan ini dibuat karna adanya permasalahan yang dihadapi oleh PT. Ultra Jaya Milk Industry yaitu masih menemukan kendala pada sistem pemesanan barang. Yang mana pihak sales yang melakukan kunjungan ke toko menulis barang dan jumlah yang dipesan di form produk yang sudah disediakan oleh pihak perusahaan dan form pesanan akan dibawa pada sore hari. Admin akan input pesanan di excel selanjutnya pesanan akan dicetak oleh admin dan diproses ke gudang pengiriman untuk bukti bahwa pihak gudang mengirim barang ke pelanggan. Banyaknya data yang di input oleh admin menyebabkan pesanan tertumpuk, dan sering terjadi data yang tidak tertata, lamanya proses transaksi pemesanan sehingga mengakibatkan keterlambatan pengiriman barang ke pelanggan. Informasi yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu pengolahan data pemesanan dari pelanggan, data stok, data barang, dan pembuatan laporan.

Sedangkan penelitian yang lakukan saat ini berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Permainan Wisata Bahari Pada PT. Aditya Water Sport berbasis

Website". Perbedaan dari penelitian terdahulu adalah objek penelitian berfokus pada PT. Aditya Water Sport yang merupakan perusahaan wisata bahari. Website ini membahas tentang pemesanan tiket permainan wisata bahari, dimana sistem ini dapat melakukan pengolahan data pemesanan, data user, data tiket, data customer, data permainan, data pembayaran, dan membuat laporan pemesanan dan laporan permainan. Rancang bangun website pemesanan tiket permainan wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport diharapkan mampu membantu operasional perusahaan lebih baik dari sebelumnya

2. 2 Sistem

Menurut Sutabri (2012,10), sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Pendekatan prosedur, sistem dapat di definisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mempunyai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar.

Menurut Sutabri (2012,10), sistem pada dasarnya dibagi menjadi dua, yaitu :

1. Sistem Alami
Sistem alami merupakan sistem yang terjadi secara alami seperti tata surya, sistem pernafasan, sistem pencernaan dan lain-lain.
2. Sistem Buatan
Sistem buatan merupakan sistem yang sengaja dibuat oleh manusia seperti sistem penjualan, sistem penyewaan dan lain-lain.

Sedangkan menurut pendekatan komponen, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan dari komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan ini misalnya adalah sistem komputer. Sistem komputer didefinisikan sebagai kumpulan dari perangkat keras dan perangkat lunak.

Berdasarkan hasil perbandingan pengertian sistem diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan sekelompok elemen-elemen yang saling berhubungan antara satu dengan lainnya yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu.

2. 2.1 Karakteristik Sistem

Sebuah sistem secara umum terdiri dari input, proses dan output. Hal ini merupakan konsep yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat memiliki beberapa masukan (input) dan keluaran (output) sekaligus. Sebuah sistem juga memiliki karakteristik yang mencirikan bahwa hal tersebut dapat dikatakan sebagai sebuah sistem (Sutabri, 2012,13). Adapun karakteristik yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Komponen Sistem (Components)
Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang bekerja sama membentuk satu kesatuan. Komponen-komponen sistem tersebut dapat berupa subsistem. Setiap subsistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.
2. Batasan Sistem (Boundary)
Ruang lingkup sistem merupakan daerah yang membatasi antara sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batasan sistem ini memungkinkan suatu sistem sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.
3. Lingkungan Luar Sistem (Environment)
Bentuk apapun yang terdapat di luar ruang lingkup atau batasan sistem yang mempengaruhi operasi sistem disebut dengan lingkungan luar. Lingkungan luar sistem ini dapat menguntungkan dan juga merugikan sistem tersebut.

4. Penghubung Sistem (Interface)
Media yang menghubungkan sistem dengan subsistem yang lain disebut penghubung sistem atau interface. Penghubung ini memungkinkan sumber daya mengalir dari satu subsistem ke subsistem lainnya.
5. Masukan Sistem (Input)
Energi yang dimasukkan ke dalam sistem disebut masukan sistem atau input, yang dapat berupa pemeliharaan (maintenance input) dan sinyal (signal input).
6. Pengolah Sistem (Process)
Suatu sistem mempunyai proses yang mengubah masukan (input) menjadi keluaran (output).
7. Sasaran Sistem (Objective)
Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang bersifat deterministic. Sistem dikatakan berhasil apabila mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

2.1.2 Klasifikasi Sistem

Menurut Jogiyo (2010,53), suatu sistem dapat diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system), sistem fisik (physical system), sistem alamiah (natural system), sistem buatan manusia (human made system), sistem pasti (deterministic system), sistem probabilistik (probabilistic system), sistem tertutup (close system) dan sistem terbuka (open system). Sistem informasi masuk ke dalam klasifikasi sistem fisik, sistem buatan manusia, sistem pasti dan sistem terbuka.

Sebagai sistem fisik, sistem informasi mempunyai komponen-komponen fisik. Sebagai sistem buatan manusia, sistem informasi dirancang dan dibuat oleh analis atau pemakai sistem. Sebagai sistem pasti, sistem informasi memiliki hasil berupa informasi yang telah dirancang dan telah ditentukan sesuai dengan pemakainya. Sebagai sistem yang terbuka, sistem informasi dapat berhubungan dengan lingkungan luarnya, dalam hal ini dapat berupa sesuatu diluar sistem informasi ini tetapi masih di lingkungan atau sesuatu diluar lingkungan perusahaannya.

2.2 Pengertian Informasi

Menurut Pratama (2014,8), informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber, yang kemudian diolah sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses pengolahan ini memerlukan teknologi yang nantinya akan menjadi suatu informasi. Teknologi tidak selalu berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan bagian dari teknologi. Dengan kata lain, alat tulis dan mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang bisa digunakan.

Pada proses pengolahan data, untuk dapat menghasilkan informasi diperlukan juga verifikasi secara akurat, spesifik dan tepat waktu. Hal ini sangat penting agar informasi dapat memberikan nilai dan pemahaman kepada pengguna. Pengguna dalam hal ini mencakup pembaca, pendengar maupun penonton yang dapat memahami informasi, bergantung pada bagaimana cara informasi tersebut disajikan dan melalui media apa informasi tersebut dapat tersampaikan.

2.2.1 Kualitas Informasi

Berikut ini terdapat delapan kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan nilai dari suatu informasi, berdasarkan pemaparan menurut Lippeveld, Sauborn dan Bodart di dalam buku Bambang Hartono (2014,17-18) :

1. Relevansi
2. Informasi disediakan atau disajikan untuk digunakan. Oleh karena itu, informasi yang bernilai tinggi adalah yang relevan dengan kebutuhan, yaitu untuk apa informasi itu akan digunakan.
3. Kelengkapan dan Keluasan

4. Informasi akan bernilai semakin tinggi, jika tersaji secara lengkap dalam cakupan yang luas. Informasi yang sepotong-potong dan tidak tersusun sistematis, tentu tidak akan banyak berarti. Demikian pula bila informasi tersebut hanya mencakup area yang sempit dari suatu permasalahan.
5. Kebenaran
6. Kebenaran informasi ditentukan oleh validitas atau dapat dibuktikan. Informasi berasal dari data dan fakta. Informasi yang bernilai tinggi adalah informasi yang benar-benar berasal dari fakta, bukan opini atau ilusi.
7. Terukur
Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta. Informasi yang bernilai tinggi adalah informasi yang ketika dilacak kembali kepada datanya, data tersebut dapat diukur sesuai dengan faktanya.
8. Keakuratan
9. Informasi berasal dari data atau hasil pengukuran dan pencatatan terhadap fakta. Oleh sebab itu, kecermatan dalam mengukur dan mencatat fakta akan menentukan keakuratan data dan nilai dari informasi yang dihasilkan.
10. Kejelasan
Informasi dapat disajikan dalam berbagai bentuk teks, tabel, grafik, *chart*, dan lain-lain. Apa pun bentuk yang dipilih, yang terpenting adalah menjadikan pemakai mudah memahami maknanya. Oleh sebab itu, selain bentuk penyajiannya harus benar, perlu diperhatikan juga kemampuan pemakai dalam memahaminya.
11. Keluwesan
Informasi yang baik adalah informasi yang mudah diubah-ubah bentuk penyajiannya, sesuai dengan kebutuhan dan situasi yang dihadapi.
12. Ketepatan Waktu
Informasi yang baik adalah informasi yang disajikan tepat pada saat dibutuhkan. Informasi yang terlambat datang akan menjadi informasi yang tidak ada lagi nilainya.

2.3 Sistem Informasi

Berdasarkan pengertian mengenai sistem dan informasi yang telah dijelaskan diatas, maka dapat dinyatakan bahwa sistem informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur dan sumber daya manusia (SDM) yang terlatih (Pratama, 2014, 10). Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat, yang didalamnya mencakup proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan pengambilan keputusan.

Dalam penerapannya, sebuah sistem informasi dapat berupa sebuah *mainframe*, sebuah *server* dari komputer biasa, maupun *hosting* di internet pada sebuah komputer *server*. Terdapat kesamaan di antara ketiga penerapan ini, yaitu ketiganya sama-sama menggunakan sarana jaringan komputer (intranet atau internet) untuk melakukan pemrosesan data secara bersama (terdistribusi), baik oleh beberapa pengguna maupun beberapa grup pengguna, menggunakan layanan atau fitur yang disediakan.

2.3.1 Penjualan

Menurut Swasta (2010,8), penjualan merupakan suatu ilmu dan seni untuk mempengaruhi pribadi yang dilakukan oleh penjual untuk mengajak orang lain agar bersedia membeli barang atau jasa yang ditawarkan.

2.3.2 Sistem Informasi Penjualan

Menurut Furqon (2013,18), dalam bukunya yang berjudul “Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Microsoft Access 2007 pada Toko Syafa Collection”, sistem informasi penjualan merupakan suatu sistem yang berfungsi untuk mengolah data-data

terkait dengan kegiatan penjualan baik dari transaksi pembelian sampai transaksi penjualan digunakan untuk mendukung kegiatan penjualan tersebut.

2.4 Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2013,224), pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

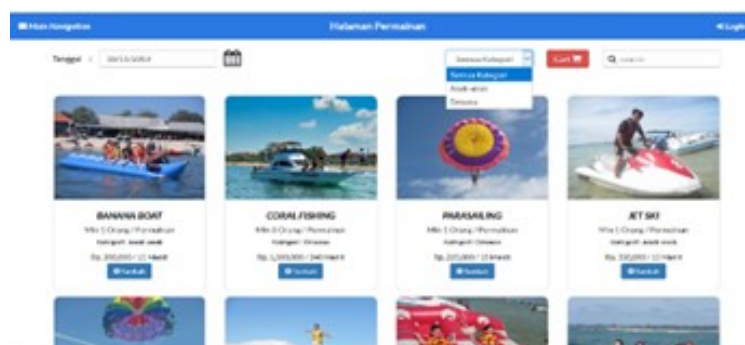
1. Teknik Wawancara
Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.
2. Teknik Pengamatan/*Observasi*
Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.
3. Teknik Dokumentasi
Teknik dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.
4. Triangulasi
Dalam teknik pengumpulan data, trigulasi diartikan sebagai teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melakukan perancangan dengan aplikasi , maka dilakukan langkah selanjutnya yaitu implementasi. Implementasi merupakan tahap yang dilakukan setelah penulisan kode program. Implementasi akan mengubah bentuk dari analisis maupun perancangan menjadi bentuk bahasa pemrograman. Setelah implementasi, maka dilakukan pengujian terhadap aplikasi dan akan dilihat kekurangan dari aplikasi tersebut. Hasil implementasi kemudian akan diuji kebenarannya melalui tahapan pengujian yang telah ditentukan.

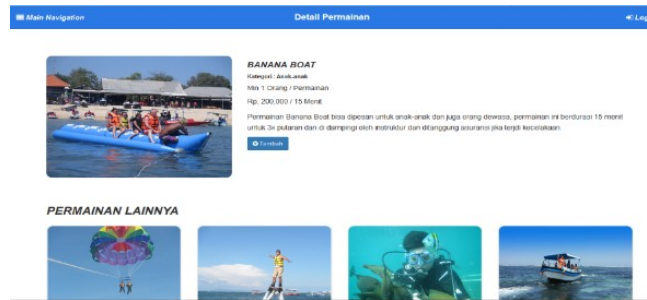
3.1 Implementasi Halaman Permainan

Pada gambar 3.1 dapat dilihat terdapat jenis permainan yang nantinya dapat dipesan oleh customer, customer bisa memasukkan tanggal permainan yang ingin dia pesan pada pojok kiri atas, jika customer ingin memesan maka harus login terlebih dahulu dan nanti pesanan yang sudah ditambahkan oleh customer maka bisa dilihat pada cart.



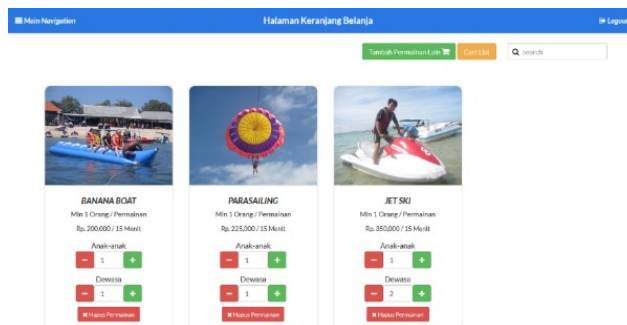
Gambar 3.1 Halaman Permainan

Pada gambar 4.3 dapat dilihat terdapat jenis permainan beserta deskripsi apa saja yang nantinya customer dapatkan ketika memesan permainan tersebut.



Gambar 3.2 Halaman Deskripsi Permainan

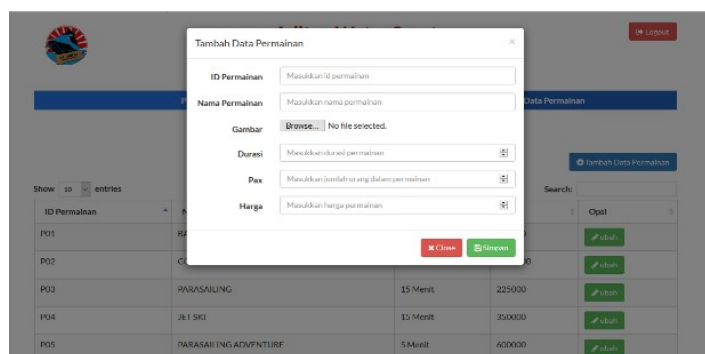
Pada Gambar 3.3 dapat dilihat customer bisa menambahkan banyaknya pesanan dan melihat total pembayaran yang harus dibayar, setelah itu customer bisa langsung check out untuk membayar pesanan pada *buton check out*.



Gambar 3.3 Halaman Keranjang Belanja

3.2 Implementasi Halaman Tambah Data Permainan

Pada Gambar 3.4 dapat dilihat terdapat jenis permainan yang nantinya dapat dipesan oleh customer, customer bisa memasukkan tanggal permainan yang ingin dia pesan pada pojok kiri atas, jika customer ingin memesan maka harus login terlebih dahulu dan nanti pesanan yang sudah ditambahkan oleh customer maka bisa dilihat pada cart.



Gambar 3.4 Halaman Tambah Data Permainan

Pada Gambar 3.5 dapat dilihat terdapat nomor id permainan, nama permainan, gambar, durasi, pax dan harga permainan yang nantinya staff tiketing bisa isi jika ingin menambahkan data permainan yang baru. Pada gambar 3.5 dapat dilihat terdapat nomor id permainan, nama permainan, gambar, durasi, pax dan harga permainan yang nantinya staff tiketing bisa merubah data tersebut jika sudah dirubah dengan data yang baru lalu bisa klik *buton simpan*.

No	Pemesanan	Jumlah	Customer	Pemesanan	Pembayaran
1	29/10/2019	1	rahma jurela	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi
2	14/10/2019	1	Tuti Ardi	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi
3	14/10/2019	1	suatara	WASANA INI	✓ Tervalidasi
4	14/10/2019	1	suatara	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi
5	29/10/2019	2	sakuna	FLY FISH, CORAL FISHING, PARASAILING, BANANA BOAT, JET SKI	✓ Tervalidasi
6	16/10/2019	1	maris	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi
7	12/10/2019	3	maris	BANANA BOAT, CORAL FISHING, PARASAILING, WATANA INI	✓ Tervalidasi
8	24/10/2019	2	maris	BANANA BOAT, CORAL FISHING	✓ Tervalidasi
9	17/10/2019	1	maris	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi
10	12/10/2019	1	maris	BANANA BOAT	✓ Tervalidasi

Gambar 3.5 Laporan Tambah Data

3.3 Implementasi Halaman Laporan Customer

Pada gambar 3.6 dapat dilihat manager dan direktur dapat melihat grafik laporan customer berdasarkan Negara mana yang paling banyak memesan tiket pada PT. Aditya Water Sport.



Gambar 3.6 Halaman Laporan Customer

Pada gambar 3.7 dapat dilihat terdapat grafik penjualan tiket yang nantinya manager dan direktur dapat melihat pada bulan apa penjualan tiket paling banyak laku terjual dan tiket yang paling sedikit penjualannya pada bulan apa.



Gambar 3.7 Halaman Laporan Penjualan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari sistem pemesanan tiket pada PT. Aditya Water Sport yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan Sistem informasi pemesanan tiket permainan wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport dibangun melalui tahap pengumpulan data, analisis data, permodelan dengan event list, context diagram, DFD, CDM, PDM, struktur table,

perancangan antar muka dan implementasi. Proses pembuatan Website dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, dan juga menggunakan MySQL sebagai database. Sistem ini menghasilkan informasi pemesanan tiket yang dilakukan oleh customer yang nantinya manager dan direktur mendapatkan laporan berupa laporan pemesanan, laporan customer dan laporan penjualan. Hasil pengujian sistem menggunakan black box testing yang dilakukan 9 kali pengujian dari masing-masing form bahwa 100 % sistem yang dibangun sudah dapat berjalan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

5. SARAN

Sistem informasi pemesanan tiket permainan wisata bahari pada PT. Aditya Water Sport ini masih memiliki beberapa kekurangan, sehingga perlu dilakukan penyampaian saran untuk kesempurnaan sistem. Beberapa saran dapat disampaikan diantaranya sistem informasi ini untuk pembayarannya masih manual harus divalidasi oleh staff, jadi diharapkan bisa mengembangkan sistem informasi ini menggunakan payment gateway supaya pembayarannya bisa otomatis. Sistem informasi ini dapat dikembangkan lagi ke sistem aplikasi mobile. Diharapkan untuk menambahkan discount jika ada diskon yang diadakan oleh PT. Aditya Water Sport.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.S Rosa dan Shalahuddin M 2011. **Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)**. Bandung: Modula.
- [2] A.S Rosa dan Shalahuddin M 2013. **Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek**. Bandung: Informatika.
- [3] Abdul Kadir 2013. **Pengertian PHP. Tersedia Dalam : Buku Pintar Programmer Pormula PHP**. Yogyakarta: Mediakom.
- [4] Anhar 2010. **PHP & MySql secara Otodidak**. Jakarta: PT. Trans Media.
- [5] Connolly and Begg 2010. **Database System : A Pratical Approach to Desagn, Implementation, and Management Fifth Edition**. Boston: Pearson Education.
- [6] Furqon 2013. **Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Microsoft Access 2007 Pada Toko Syafa Collection**. Laporan Akhir Politeknik Negeri Sriwijaya.
- [7] Hartono 2014. **Teori Dan Praktik Portopolio Dengan Excel**. Jakarta: Selemba Empat.
- [8] Indrajani 2011. **Perancangan Basis Data dalam ALL in 1**. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [9] Jogiyanto 2010. **Analisis dan Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur dan Praktek Aplikasi Bisnis**. Yogyakarta: Andi Offset.
- [10] Pratama 2014. **Sistem Informasi dan Implementasinya**. Bandung: Informatika.
- [11] Priyanto H dan Januhari Khairul K 2017. **Pemrograman WEB (Studi Kasus : Web Sistem Informasi Akademik)**. Bandung: Informatika.
- [12] Satzinger 2012. **Introductions To System Analysis and design**. Jakarta: Selemba Empat.
- [13] Sugiono 2013. **Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D**. Bandung: Alfabeta. CV. Yusuf.
- [14] Suhardin 2017. **Aplikasi Pemesanan Makanan Online Berbasis Website Pada PT. Fass Food Indonesia (KFC)**. Bali: STMIK STIKOM Indonesia.
- [15] Supardi 2010. **Web My Profile dengan Joomla**. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- [16] Sutabri 2012. **Analisis sistem informasi**. Yogyakarta: Andi Offset.
- [17] Swasta 2010. **Manajemen Penjualan: Pelaksanaan Penjualan**. Yogyakarta: BPFE.
- [18] Yuyun Dewi Saputri 2018. **Sistem Informasi Pemesanan Pada PT. Ultra Jaya Milk Industri Berbasis Website**. Bali: STMIK STIKOM Indonesia.