

ANALISA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET MUSEUM ONLINE DI DKI JAKARTA BERBASIS WEB

Okky Septian

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana
Jl. Raya Meruya Selatan, Kembangan, Jakarta 11650
septianoky10@gmail.com

Abstrak

Adanya salah satu teknologi informasi yaitu internet dengan perkembangan inovasi yang dapat memudahkan kegiatan manusia. Proses pemesanan dan pembelian tiket secara fisik datang langsung mulai tergeser oleh transaksi elektronik, karena transaksi elektronik dengan menggunakan internet dapat dilakukan secara efisien dan efektif. Teknologi informasi memang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat, hadirnya internet dapat memudahkan segala kegiatan manusia. Saat ini pemakai jasa internet sebagai sarana untuk memperoleh informasi semakin banyak digunakan, karena jangkauannya yang luas internet sangat ideal bila digunakan sebagai sarana promosi dan sarana untuk mempublikasikan informasi. E-ticket museum bertujuan untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung museum dalam melakukan pemesanan tiket, selain itu memudahkan pengelola untuk laporan penjualan dan laporan pengunjung. Maka didapatkan kesimpulan bahwa pengunjung dapat melakukan pemesanan tiket melalui website dan dapat mengetahui informasi seputar museum dan memudahkan laporan penjualan tiket dan laporan pengunjung untuk pengelola. Berdasarkan Berbagai kemudahan dan kegunaannya yang dimiliki oleh internet maka dikembangkan sebuah “Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Museum Online Di DKI Jakarta Berbasis WEB”.

Kata Kunci : Pemesanan, Museum, tiket museum

Abstract

The existence of one information technology, namely the internet with the development of innovations that can facilitate human activities. The process of ordering and selling tickets physically comes directly from the transfer by electronic transactions, because electronic transactions using the internet can be done efficiently and effectively. Information technology is indeed no stranger to society, the existence of the internet can facilitate all human activities. Currently, users of internet services as a means of getting information are increasingly being used, because various types of internet are ideal when used as a means of promotion and a means to publish information. E-ticket museum aims to facilitate museum visitors to order tickets, in addition to making it easier for managers to report sales and visitor reports. So the conclusion is that visitors can order tickets through a website and can find information about the museum and facilitate ticket sales reports and visitor reports for managers. Based on various facilities and uses owned by the internet, he developed “Information System Design Analysis for WEB-Based Online Ticket Booking in DKI Jakarta”.

Keywords : Reservations, museums, museum tickets

1. Pendahuluan

Berwisata merupakan salah satu rangkaian kebutuhan manusia akan kesenangan dalam mengisi waktu luang akibat rutinitas kegiatan keseharian mereka yang monoton yang membuat lelah dan jenuh (Meilina, Adharani, & Dore, 2018), mengunjungi museum juga merupakan suatu wisata. Tetapi, Pembelian atau pemesanan tiket wisata saat ini telah bergeser dari yang konvensional, kemudian diperkenalkan secara online melalui internet (Asiah & Supriatna, 2015) (Fadillah, Kusuma, & Utomo, 2015) (Husna, Fadli, & Fajar, 2018), lain halnya pada museum, hal tersebut belum dimanfaatkan menggunakan teknologi internet sebagai sarana pengembangan pelayanan kepada calon pengunjung. Sistem penjualan tiket pada saat ini adalah calon pengunjung harus datang ke loket pembelian tiket museum dan tiket masih berupa kertas.

Karena semua kegiatan masih dilakukan secara manual petugas juga kewalahan dalam melayani tiket yang masih menggunakan pencatatan didalam buku, masalah ini telah dikaji menggunakan wawancara kepada pihak museum. Solusi daeri permasalahan ini adalah dibutuhkan suatu alat bantu, yang dapat digunakan sebagai media dalam hal peningkatan proses pemesanan tiket pada museum, dan tidak membuat calon pengunjung harus datang ke museum untuk membeli tiket sebelumnya.

2. Metodologi

Penelitian menggunakan beberapa cara untuk mendapatkan data, diantaranya sebagai berikut:

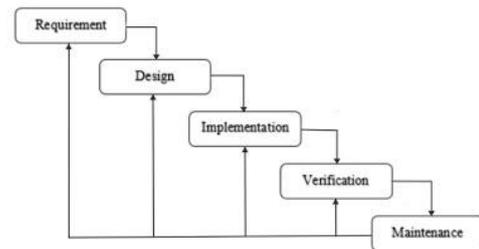
a. Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung kepada pihak-pihak yang mengurus museum di daerah Jakarta.

b. Studi Pustaka

Penulis mencari berbagai sumber literatur dari berbagai penelitian terdahulu untuk mendukung penelitian dan sebagai landasan teori yang tepat.

Dalam penelitian penulis menggunakan metode waterfall sebagai pendukung penelitian (Sukamto & Shalahuddin, 2013).



Gambar 1. Siklus Waterfall

1. Requirement Analysis

Tahapan dimana pengembang system melakukan pengumpulan data untuk analisa system berjalan dan juga analisa permintaan pengguna terhadap perangkat lunak yang dibutuhkan.

2. System Design

Merupakan suatu langkah pemodelan system yang diturunkan dari langkah pertama.

3. Implementation

Pengembangan system berdasarkan pada pemodelan system yang telah dirancang pada tahapan sebelumnya.

4. Integration & Testing

Integrasi dan ujicoba system yang telah dikembangkan.

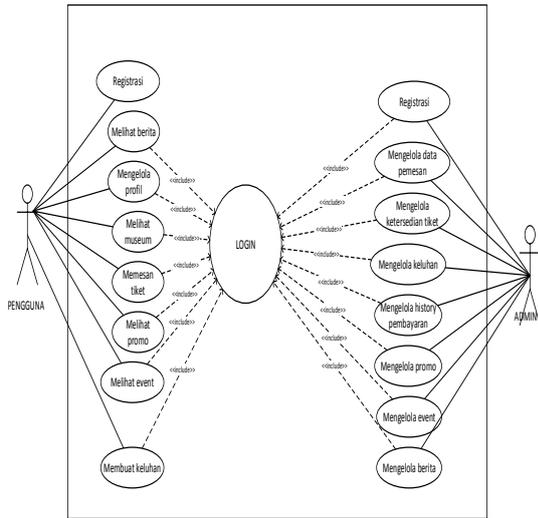
5. Operation & Maintenance

Tahapan akhir ini adalah pengoperasian dan pemeliharaan.

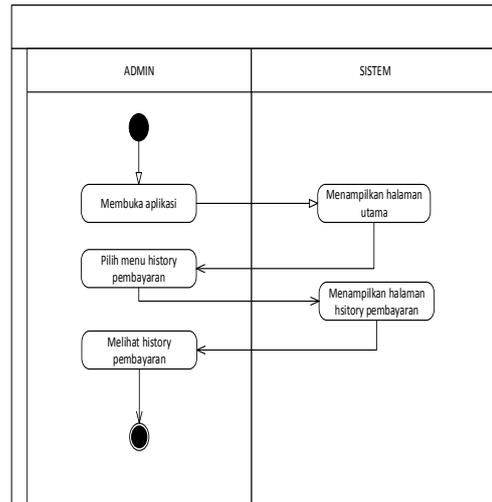
3. Hasil dan Pembahasan

Use Case diagram usulan

Pada use case diagram usulan terdapat 2 aktor yang diusulkan, yaitu Pengguna dan Admin. Berikut adalah use case diagram usulan tersebut.

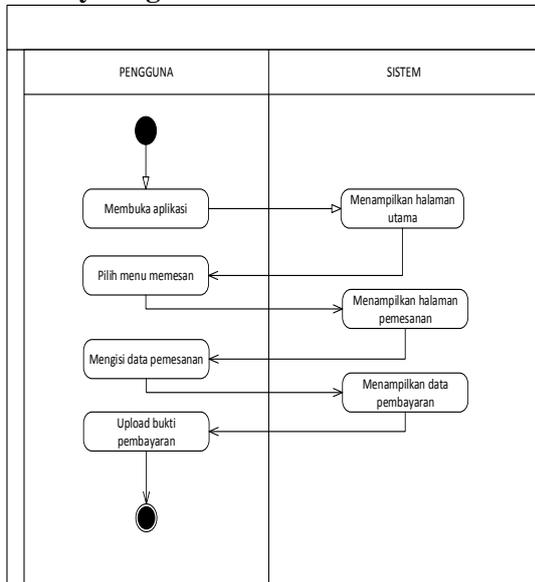


Gambar 2. Use Case diagram usulan



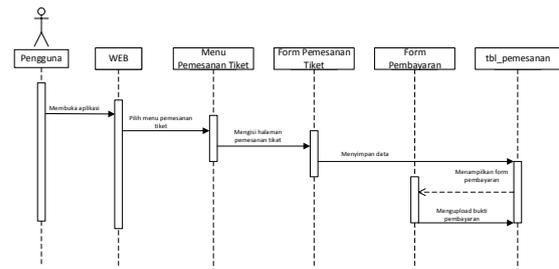
Gambar 4. Activity Diagram Mengelola History Pembayaran

Activity Diagram

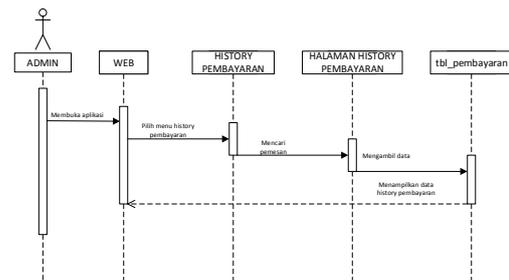


Gambar 3. Activity Diagram Memesan Tiket

Sequence Diagram

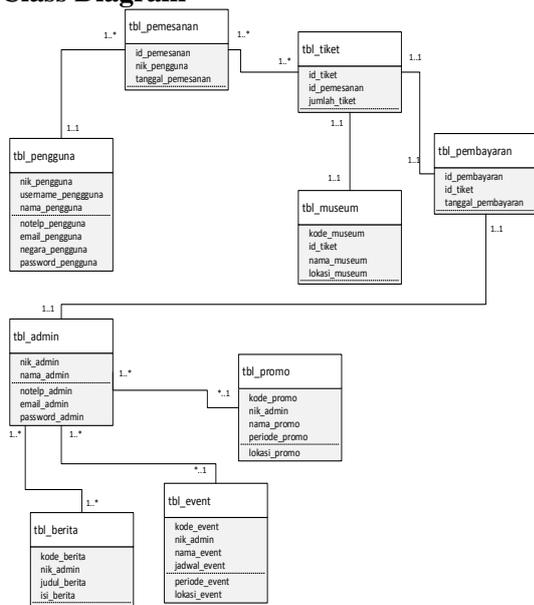


Gambar 5. Sequence Diagram Memesan Tiket



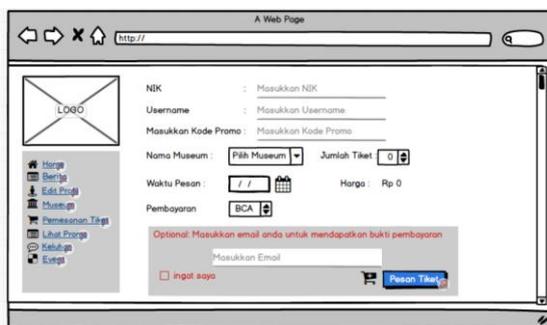
Gambar 6. Sequence Diagram Mengelola History Pembayaran

Class Diagram



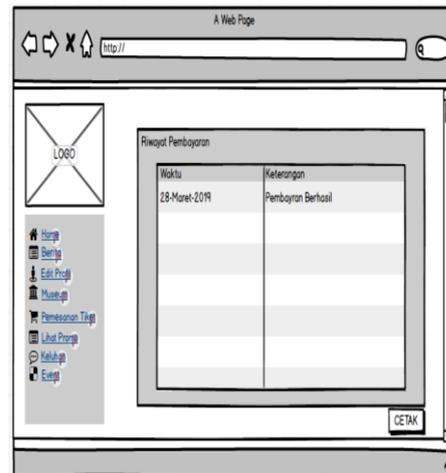
Gambar 7. Class Diagram

Rancangan Antar Muka



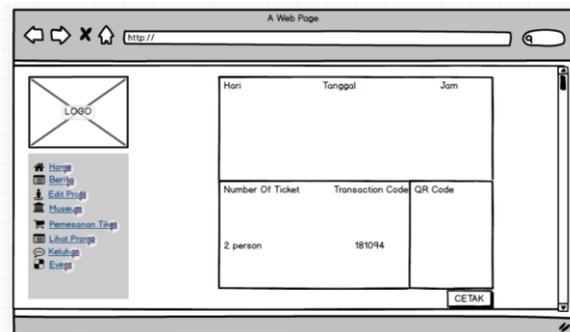
Gambar 8. Tampilan Pemesanan Tiket

Di halaman ini pengguna dapat memesan tiket museum lewat halaman ini dengan cara mengisi data yang dibutuhkan di halaman ini, setelah itu pengguna mengklik tombol pesan tiket



Gambar 9. Tampilan Riwayat Pembayaran

Dihalaman ini pengguna bisa melihat riwayat pembayaran yang dilakukan oleh pengguna



Gambar 10. Tampilan Cetak Tiket

Pengguna yang sudah dapat tiket akan menerima tiket dalam bentuk aplikasi yang sesuai dengan pengguna buat dan dapat dicetak

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan penulisan yang telah dibahas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem informasi pemesanan tiket museum online ini dapat membantu pengguna dalam melakukan pemesanan tiket museum. Dalam pemesanan tiket, tiket dapat di booking dan pembayaran pun dapat dilakukan melalui transfer.
2. User juga terbantu dalam mendapatkan informasi seputar museum seperti event dan koleksi yang ada dalam Museum.
3. Dalam sistem informasi pemesanan tiket museum online ini berguna untuk pengelola Museum dalam segi promosi Museum.

DAFTAR PUSTAKA

- Asiah, H. S., & Supriatna, A. D. (2015). PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK PEMESANAN TIKET TRAVEL BERBASIS WEB DAN MOBILE. *Jurnal Sekolah Tinggi Teknologi Garut*.
- Fadillah, T. I., Kusuma, G. P., & Utomo, H. P. (2015). APLIKASI PERIKLANAN DAN PEMESANAN TIKET EVENT ORGANIZER BERBASIS WEB. *Applied Science*, (pp. 1693-1698).
- Husna, S. S., Fadli, M., & Fajar, D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN TIKET BUS BERBASIS MOBILE PADA PERUSAHAAN OTOBUS DI DUMAI. *RESTI*.
- Meilina, P., Adharani, Y., & Dores, A. (2018). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Terhadap Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Wisatawan Terhadap Pemilihan Wisata Halal. *Seminar Nasional Teknoka*. Jakarta: FT-UHAMKA.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2013). *Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek*. Bandung: Informatika.