

P-11

**E-TICKET: APLIKASI EFEKTIF DALAM MENGHADAPI
NEW NORMAL COVID-19 BAGI PENGUNJUNG WISATA TALANG INDAH
KABUPATEN PRINGSEWU**

**E-TICKET: EFFECTIVE APPLICATIONS IN DEALING WITH NEW NORMAL
COVID-19 FOR TALANG INDAH PRINGSEWU DISTRICT'S VISITORS**

Miswan Gumanti^{1*}, Bernadhita H. S. Utami², Rita Irviani³

^{1,2,3}Program Studi Sistem Infrormasi STMIK Pringsewu, Pringsewu, Lampung, Indonesia

*E-mail: mgumanti0205@gmail.com

| | | |
|---------------------|-----------------------|---------------------|
| Diterima 21-08-2020 | Diperbaiki 28-08-2020 | Disetujui 7-12-2020 |
|---------------------|-----------------------|---------------------|

ABSTRAK

Menghadapi era "new normal" COVID-19 tidak dapat disamakan dengan saat menjalani kehidupan normal. Seluruh tatanan kehidupan telah berubah dengan memperhatikan protokol kesehatan dan meminimalisir kontak fisik. Kegiatan ekonomi, pendidikan, religi, dan pariwisata berangsur menggeliat dengan pola baru. Sektor pariwisata sebagai salah satu penopang pendapatan daerah harus mampu berinovasi agar tetap dapat memberikan layanan prima dan memperoleh kepercayaan dari pelanggan. Taman wisata Talang Indah sebagai salah satu ikon wisata taman di Kabupaten Pringsewu, Lampung melakukan inovasi dalam membantu pemerintah meminimalisir penyebaran COVID-19, yakni dengan memberlakukan sistem e-ticket bagi para pengunjung. Alat pengembangan sistem yang digunakan adalah Unified Modeling Language (UML) menggunakan use case diagram, diagram activity, sequence diagram dan class diagram. Metode pengembangan sistem yang digunakan extreme programming, yang memiliki keunggulan pengembangan sistem yang lebih cepat dan proses pengembangan lebih responsif terhadap kebutuhan pelanggan. Dengan sistem ini pengunjung dapat dengan mudah mendapatkan ticket dari wisata secara mudah selain itu proses pembuatan laporan data pengunjung dapat dilakukan dengan cepat dan akurat sehingga dapat meningkatkan keuntungan dalam segi waktu maupun efisiensi bagi wisata tersebut.

Kata kunci: e-ticket, new normal, wisata, Talang Indah

ABSTRACT

Facing the "new normal" era COVID-19 cannot be compared to living a normal life. The whole structure of life has changed by observing health protocols and minimizing physical contact. Economic activities, education, religion and tourism are gradually expanding with new patterns. The tourism sector as one of the pillars of regional income must be able to innovate so that it can still provide excellent service and gain the trust of customers. Talang Indah tourism park as one of the park tourism icons in Pringsewu Regency, Lampung has made an innovation in helping the government to minimize the spread of COVID-19, namely by implementing an e-ticket system for visitors. The system development tool used is the Unified Modeling Language (UML) using use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams and class diagrams. The system development method used is extreme programming, which has the advantage of a faster system development and the development process is more responsive to customer needs. With this system visitors can easily get tickets from tours easily besides that the process of making visitor data reports can be done quickly and accurately so as to increase profits in terms of time and efficiency for these tours.

Keywords: e-ticket, new normal, tourism, Talang Indah

PENDAHULUAN

Lampung merupakan daerah yang mempunyai banyak objek wisata baik, wisata air, wisata bersejarah, atau taman wisata lainnya. Pemerintah Dinas Pariwisata sebagai ujung tombak promosi perlu mendapatkan perhatian serius yang diwujudkan dengan kerja keras oleh semua pihak, seluruh elemen masyarakat diharapkan memberikan informasi yang akurat tentang pemerintahan dan potensi-potensi yang dimilikinya untuk dimasukkan ke dalam aplikasi yang akan dipromosikan [1].

Pada saat ini wisata di Talang Indah Kabupaten Pringsewu, Lampung, untuk mendapatkan tiket, pengunjung harus datang langsung ke lokasi sehingga pengunjung kesulitan dan terlambat dalam proses pelayanan pemesanan tiket. Untuk dapat membantu usaha wisata dalam mengatasi kelemahan-kelemahan tersebut, terlebih di masa pandemi COVID-19 ini, maka perlu adanya aplikasi yang dapat membantu dalam pemesanan dan mempermudah cara mendapatkan tiket dengan *e-ticket* (tiket elektronik). *E-ticket* adalah singkatan dari *electronic ticket*, atau tiket elektronik dalam bahasa Indonesia. Jadi *e-ticket* adalah tiket yang wujudnya berbentuk elektronik [2]. Jika beberapa tahun silam tiket masih berwujud buku dan dapat dilihat bentuk fisiknya, namun yang menjadi tren saat ini adalah tiket yang berwujud elektronik. *E-ticket* berisi data rincian layanan yang dinikmati pelanggan, hal yang tercantum di dalam *e-ticket* meliputi nama wisatawan, rute wisata, waktu wisata, nomor wisata, dan harga tiket.

Penelitian ini terfokus pada aplikasi *web mobile* yang mampu menyajikan data wisata di Kabupaten Pringsewu serta menggali potensi wisata secara lebih detail di Kabupaten Pringsewu. Sistem juga memungkinkan pelayanan publik tidak dilakukan secara *face-to-face* sehingga pelayanan menjadi lebih efisien. Sistem adalah kumpulan dari subsistem atau bagian apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu [3].

E-ticket banyak digunakan karena akses dan untuk mendapatkannya mudah, pengunjung atau pembeli hanya memesan lewat media internet dan membayar sesuai kesepakatan harga pada *e-ticket* tersebut. Dengan demikian *e-ticket* cocok untuk dunia pariwisata demi memudahkan wisatawan mendapatkan tiket masuk yaitu menggunakan

media *internet* yang berbasis *web mobile* dimana bisa diakses melalui *smartphone* yang biasa digunakan. Dalam perkembangannya *web* merupakan suatu tampilan yang biasa yang dapat dijalankan diberbagai perangkat yang bersifat *online* [4]. Aplikasi *mobile* berasal dari kata *application* dan *mobile*. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan darisatu tempat ke tempat yang lain [5].

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan aspek praktis dan kemudahan bagi para pengunjung untuk meminimalisir kontak fisik dengan petugas wisata Talang Indah. Dengan dibuatnya informasi berbasis *web mobile* akan mempermudah para turis asing maupun lokal dalam berkunjung ke objek wisata Pringsewu dan membantu pemerintah dalam meningkatkan kunjungan turis asing di Indonesia serta mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat [6].

METODOLOGI

Penelitian terfokus pada perancangan sistem pemesanan *e-ticket* pada wisata Talang Indah Pringsewu berbasis *web mobile* guna mempermudah pelayanan informasi wisata terhadap masyarakat dan sebagai media untuk menampilkan potensi Dinas Pariwisata untuk menarik wisatawan dari luar daerah dengan menerapkan metodologi sebagai berikut:

Model Perancangan

Diagram *Unified Modeling Language* (UML) merupakan sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah actor [7]. *Use case* digunakan untuk membentuk tingkah-laku benda/ things dalam sebuah model serta direalisasikan oleh sebuah *collaboration*. Umumnya *use case* digambarkan dengan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama [8].

Use case menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user). *Class* diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam sistem class diagram memberikan gambaran sistem secara statis dan relasi antar mereka. biasanya, dibuat beberapa *class* diagram untuk sistem tunggal [9].

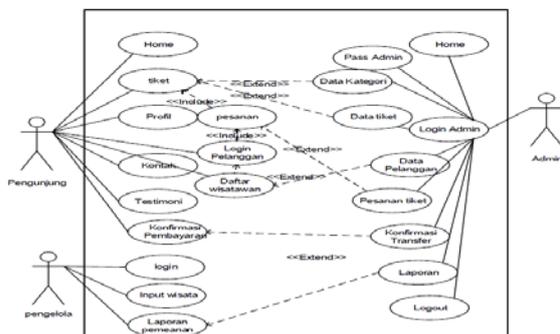
Analisis Data

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode tersebut dapat mengarahkan penyusunan dalam melakukan penelitian dan pengamatan. Metodologi pengembangan sistem terstruktur membutuhkan alat dan teknik. Alat yang digunakan umumnya berupa gambar atau diagram atau grafik agar lebih mudah dimengerti untuk menyajikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

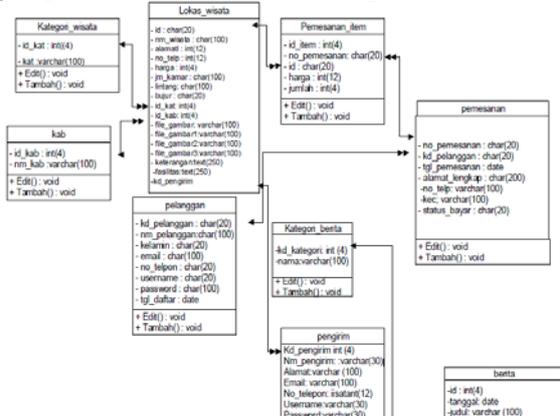
1. Rancangan Sistem

Perancangan sistem adalah proses perancangan untuk merancang suatu sistem baru atau memperbaiki suatu sistem yang telah ada sehingga sistem tersebut menjadi lebih baik dan biasanya proses ini terdiri dari proses merancang input, output dan file [10].



Gambar 1. Usecase

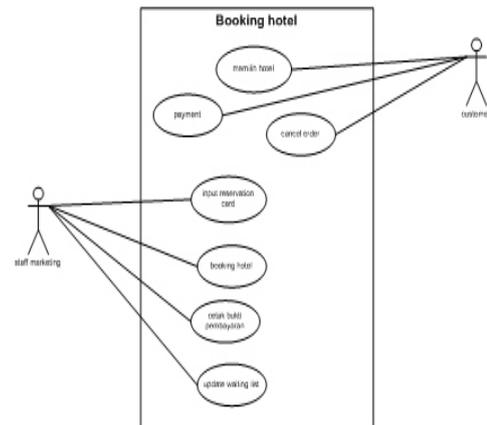
Usecase yang ditampilkan pada Gambar 1 menunjukkan bahwa sistem terdiri dari 3 komponen yaitu pengunjung, admin, dan pengelola wisata dimana halaman pengunjung hanya bisa melihat halaman web pengunjung, admin melihat halaman pada admin serta pengelola melihat halaman pengelola.



Gambar 2. Class Diagram

Class diagram sebagaimana tampak Gambar 2 menjelaskan tentang rancangan

hubungan antar tabel yang saling berhubungan dalam database. Yang terdiri dari tabel lokasi_wisata, kategori_wisata, kabupaten (kab), pelanggan, pemesanan_item, pemesanan, berita, kategori berita.



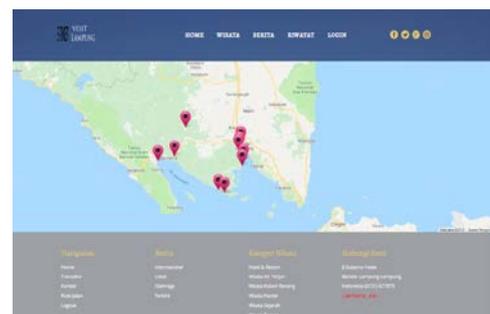
Gambar 3. Rancangan pemesanan e-ticket

Gambar 3 menunjukkan rancangan e-ticket yang menghubungkan antara pelanggan dengan menu layanan seperti fasilitas, harga, dan sebagainya.

2. Implementasi

Halaman Utama (Home) User

Pada halaman utama user, pengunjung dapat melihat menu-menu spesial di web.

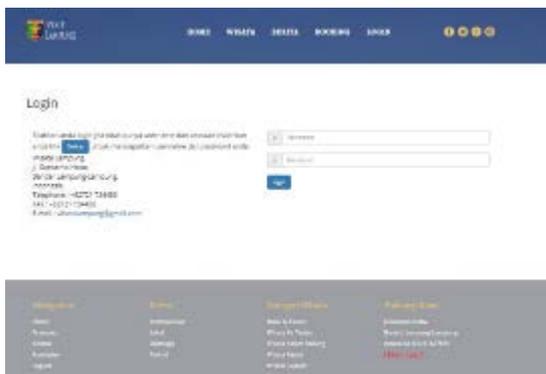


Gambar 4. Tampilan home

Pada tampilan home, pengguna dapat melihat tampilan peta provinsi Lampung sebagaimana ditampilkan pada Gambar 4.

Halaman Input Login Wisata

Halaman ini digunakan untuk login wisata yang sudah terdaftar. Namun demikian pengunjung yang belum terdaftar dapat membuat akun di website pada halaman ini dengan mengklik daftar. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 5. Tampilan Login

Pengguna dapat memasukkan *username* dan *password* yang telah terdaftar. Gambar 5 menunjukkan tampilan *login* berbasis web.

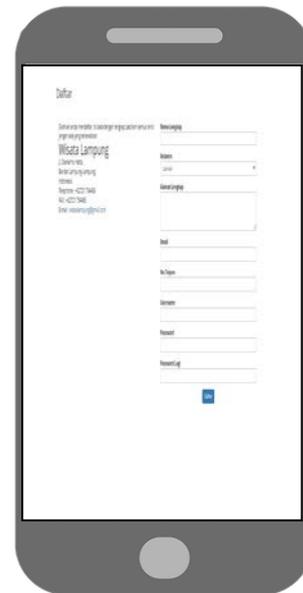


Gambar 6. Halaman Input Login Wisata

Pengguna juga dapat mengakses di *smartphone* dan melakukan pendaftaran maupun *login* sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 6.

Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

Halaman ini muncul setelah pengunjung melakukan klik *Daftar*. Pada halaman ini pengunjung mengisi data nama, jenis kelamin, email, no telepon, *username* dan *password*. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 7. Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

Pada halaman ini pengguna dapat melakukan pengisian identitas bersifat umum seperti alamat dan nomor *handphone*. Setelah selesai, pengguna klik *OK*.

Halaman Wisata

Pada halaman ini wisata harus memilih lokasi kabupaten, kategori wisata, harga biaya masuk. Adapun hasil pengembangan *website* halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 8. Halaman Wisata

Pada halaman ini, pengunjung dapat memilih lokasi wisata di Kabupaten Pringsewu sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.

Halaman Riwayat Pemesanan

Halaman ini digunakan wisatawan untuk melihat riwayat pemesanan. Hasil pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Halaman Riwayat Pemesanan

Pada halaman ini pengguna dapat memilih tanggal dan waktu yang digunakan untuk pergi berlibur ke Talang Indah.

Halaman Detil Wisata

Halaman ini berisi detail wisata yang di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 10. Halaman Detil Wisata

Tampilan detail tempat wisata akan muncul pada *smartphone* pengguna sebagaimana ditampilkan pada Gambar 10.

Halaman Pemesanan

Halaman ini berisi transaksi pemesanan tiket masuk pada aplikasi. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 11. Halaman Pemesanan

Setelah pengguna menentukan tanggal maka pengguna dapat melakukan pemesanan tiket sebanyak orang yang akan mengadakan perjalanan wisata sebagaimana ditampilkan pada Gambar 11.

Halaman Riwayat

Halaman ini berisi riwayat transaksi di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 12. Halaman Riwayat

Dalam aplikasi ini juga terdapat menu yang menampilkan riwayat pemesanan tiket yang dilakukan pengguna yang terdiri atas data tanggal, banyak orang, tiket yang dipesan, dan total biaya yang dibayarkan sebagaimana ditampilkan pada Gambar 12.

Halaman Bukti Pemesanan

Halaman ini berisi bukti pemesanan wisatawan di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

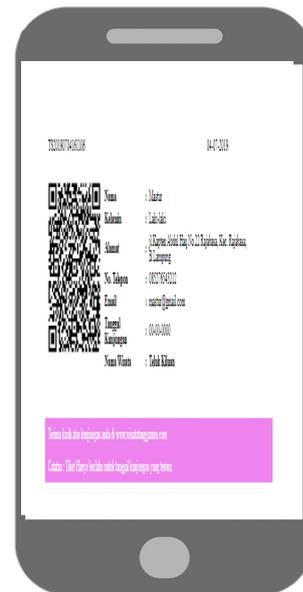


Gambar 13. Halaman Bukti Pemesanan

Pada menu ini, total tiket yang harus dibayarkan akan tampil pada aplikasi setelah pengguna selesai melakukan pemesanan sebagaimana ditampilkan pada Gambar 13.

Halaman Tiket Masuk

Halaman ini berisi tampilan tiket masuk. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 14. Halaman tampilan tiket masuk

Halaman ini adalah tampilan pada saat pengguna tiba di lokasi Talang Indah. Petugas akan melakukan *scan barcode* yang muncul pada aplikasi pengguna sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 14.

Halaman Login Administrator

Halaman ini berisi login admin saat ingin mengelola admin web. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 15. Halaman Login Administrator

Untuk memudahkan pengelola Talang Indah, peneliti juga membuat aplikasi bagi administrator yang terlebih dahulu melakukan login sesuai *username* dan *password* yang diberikan sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 15.

Halaman Utama Administrator

Halaman ini berisi halaman utama admin digunakan untuk mengelola baik input, edit, dan delete data. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 16. Halaman Utama Administrator

Pada halaman utama, akan muncul menu home, pengunjung, statistik, dan sebagainya sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 16.

Halaman Statistik

Pada halaman ini menampilkan statistik pengunjung. Hasil dari pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 17. Keluaran Data Wisata

Pada laman ini, administrator dapat melihat riwayat pengunjung pada hari yang telah berlalu, hari tersebut, dan pemesan pada hari-hari selanjutnya. Administrator dapat memilih tanggal dan waktu yang tertera pada aplikasi sebagaimana ditunjukkan Gambar 17.

KESIMPULAN

Hasil akhir penelitian ini adalah terciptanya aplikasi pemesanan *e-ticket* berbasis *web mobile* pada wisata Talang Indah Kabupaten Pringsewu dengan menampilkan aspek yang efektif, efisien, memberikan kemudahan kepada wisatawan, serta meminimalisir kontak fisik dengan petugas wisata. Aplikasi ini dibuat sebagai bentuk inovasi pelayanan pariwisata dalam menghadapi era *new normal* COVID-19 yang terjadi di Indonesia.

SARAN

Untuk mengembangkan layanan pariwisata di Kabupaten Pringsewu, penulis merekomendasikan bagi peneliti selanjutnya untuk membuat aplikasi *e-ticket* yang mengakomodir 15 tempat wisata yang terdaftar di Kabupaten Pringsewu secara terintegrasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Pimpinan STMIK Pringsewu, institusi tempat penulis bekerja yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

2. Pengelola wisata Talang Indah yang telah berkenan memberikan informasi yang diperlukan penulis bagi penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Riyanta. "Sistem Informasi Jasa Pelayanan Pemesanan Ticket Kereta Api Pada Stasiun Solo Jebres", *Indonesian Journal on ComputerScience - Speed (IJCSS)*, 11 (2011): 6-12
- [2] H. Supriyono dan R. Setyaningrum. "Rancang Bangun Prototipe E-Ticket BRT (Bus Rapid Transit) Trans Semarang Menggunakan Teknologi Near Field Communication (NFC) sebagai Upaya Optimalisasi Pelayanan Transportasi", *Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan*, 3 (2012): 15-22
- [3] A. Ramadhan. *Sistem Jaringan Komputer untuk Pemula*, Andi Offset, Yogyakarta (2005)
- [4] H. Al Fatta. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern*, Andi Offset, Yogyakarta (2007)
- [5] J. Hutahaean. *Konsep Sistem Informasi*, Deepublish, Yogyakarta (2014)
- [6] H. M. Jogiyanto. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta (2015)
- [7] A. Kadir. *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta (2014)
- [8] E. Nugroho. *Sistem Informasi Manajemen*, Andi Offset, Yogyakarta (2008)
- [9] Davis. *Kerangka Dasar Sistem Informasi Manajemen*, PT. Pustaka Binaman Pressindo, Jakarta (2008)