
**PEMESANAN E-TIKET SPEED BOAT ONLINE BERBASIS WEBSITE
STUDI KASUS PT.CASPLA BALI SEAVIEW**

I Dewa Gede Komala Putra^{1*}, I Gede Putu Krisna Juliharta², I Gusti Lanang Agung Raditya³

^{1,3} Program Studi Sistem Informasi, STMIK Primakara

² Program Studi Teknik Informatika, STMIK Primakara

E-mail: *krisna@primakara.ac.id*

Abstrak: Kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi informasi ini, kemudahan dalam mengakses informasi mutlak diperlukan agar pengguna atau user lebih praktis dalam memperoleh suatu informasi, informasi dan pengelolaan informasi secara terintegrasi menjadi sangat penting di setiap lembaga, termasuk dalam mencari informasi jasa pembelian. Tuntutan kemudahan dalam mengakses suatu informasi jasa penyewaan semakin meningkat seperti kemudahan dalam mencari informasi jasa pembelian tiket, dari tujuan ke tujuan, harga, jam keberangkatan. Dan dalam hal ini mencari informasi pembelian tiket speed boat ini masih menggunakan cara yang manual seperti browsing ke alamat web boat yang akan di gunakan menyeberang namun disini kita masih bingung dengan informasi web tersebut Tujuan dari penelitian ini adalah, untuk mengetahui informasi jadwal keberangkatan mempermudah pencarian informasi dan memperjelas efektivitas sistem booking speed boat Berdasarkan kendala diatas penulis berencana merancang suatu sistem aplikasi yang berbasis Website yang dapat memberikan informasi dari isi profil perusahaan dengan jelas dan melakukan transaksi pemesanan langsung melalui website tanpa datang langsung ke tempat lokasi penjualan tiket Hasil penelitian dan pembahasan serta kendala yang telah dikemukakan, berikut ini adalah beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan kepada peneliti sebagai bahan pertimbangan didalam pemberian motivasi untuk penelitian selanjutnya. Dalam perancangan website untuk kedepannya isikan payment gateway supaya mempermudah dalam proses pembayaran lebih lanjut dan juga di kuatkan dengan server online supaya on update batas waktu konfirmasi pembayaran pemesanan E-tiket yang belum lunas.

Kata Kunci: *informasi, tiket, website, pemesanan tiket online.*

Abstract: *Information needs with the rapid advancement of information technology, ease of accessing information is absolutely necessary so that users or users are more practical in obtaining information, information and information management in an integrated manner are very important in every institution, including in seeking information on purchasing services. Demands for ease of accessing rental service information are increasing, such as the ease of finding information on ticket purchasing services, from destination to destination, price, departure time. And in this case looking for information on purchasing speed boat tickets, we still use manual methods such as browsing to the web boat address that will be used to cross, but here we are still confused about the web information. The purpose of this research is to find out the departure schedule information, make it easier to find information and clarify the effectiveness of the speed boat booking system. Based on the constraints above, the author plans to design a website-based application system that can clearly provide information from the contents of the company profile and make direct booking transactions through the website without coming directly to the ticket sales location. Results of research and discussion and constraints that has been stated, the following are some suggestions that are expected to be input to researchers as material for consideration in providing motivation for further research. In designing the website for the future, fill in the payment gateway to make it easier in the process of further payments and also to strengthen it with an online server so that it updates the deadline for confirmation of payment for E-ticket orders that have not been paid off.*

Keywords: *information, tickets, website, online ticket booking*

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi informasi ini, kemudahan dalam mengakses informasi mutlak diperlukan agar pengguna atau user lebih praktis dalam memperoleh suatu informasi, informasi dan pengelolaan

informasi secara terintegrasi menjadi sangat penting di setiap lembaga, termasuk dalam mencari informasi jasa pembelian. Layanan sistem informasi yang paling populer dan berkembang pesat adalah sistem informasi yang berbasis website karena dapat dengan

mudah diakses oleh client cukup dengan web browser.

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan satu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya electronic commerce (e-commerce) dalam lingkungan bisnis. E-commerce mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya E-commerce ini memudahkan konsumen untuk dapat melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ketempatnya E-bussiness (Electronic Business, atau "E-business") dapat diterjemahkan sebagai kegiatan bisnis yang dilakukan secara otomatis dan semiotomatis dengan menggunakan sistem informasi komputer. E-bisnis memungkinkan suatu perusahaan untuk berhubungan dengan sistem pemrosesan data internal dan eksternal mereka secara lebih efisien dan fleksibel. Dalam penggunaan sehari-hari, 'e-bisnis' tidak hanya menyangkut e-dagang (perdagangan elektronik atau e-commerce) saja. Dalam hal ini, e-dagang lebih merupakan sub bagian dari e-bisnis, sementara e-bisnis meliputi segala macam fungsi dan kegiatan bisnis menggunakan data elektronik, termasuk pemasaran Internet (e-pemasaran).

Sumber data diperoleh dari hasil studi literatur yang merupakan metode pengumpulan data dan informasi dengan cara jenis pendekatan yang digunakan adalah pendekatan studi kasus. Studi kasus digunakan sebagai suatu penjelasan komprehensif yang berkaitan dengan berbagai aspek seseorang, suatu kelompok, suatu organisasi, suatu program, atau suatu situasi kemasyarakatan yang diteliti, diupayakan dan ditelaah sedalam mungkin. Studi kasus juga memiliki pengertian berkaitan dengan penelitian yang terperinci tentang seseorang atau suatu unit sosial dalam kurun waktu tertentu. (Robert K Yin, 2008) Suryana,(2004) penelitian ini kasus yang diteliti adalah yang berhubungan dengan objek penelitian tentang rancang bangun e-commerce. Sistem penjualan dan informasi tiket speed boat Dalam penentuan jumlah sampel data untuk mewakili populasi yang akan penulis gunakan pada penelitian ini penyebaran kosioner sekitar 40 orang

atau responden yang menyatakan bahwa dari beberapa 40 responden menyatakan pengguna mobile phone yang dapat mengakses internet terdapat 5-15 menit responden mengakses internet pada mobile phone, dengan mendapatkan tiket penyebrangan menggunakan keluhan responden terhadap pengantrian berjangka waktu/lama dalam keberangkatan dan mengantri saat pembelian tiket, bahkan Adapun responden membatalkan pembelian tiket dikarenakan kurang jelasnya informasi keberangkatan, jam keberangkatan dan informasi dari perusahaan yang selama ini masih menggunakan sistem offline menyebabkan masyarakat umum mengalami kesulitan dalam melakukan pembelian tiket speed boat dan mendapatkan informasi yang berkenaan dengan informasi dan pemesanan tiket speed boat adapun pengambilan data dari setiap mitra yang penulis melakukan observasi wawancara terhadap owner dari mitra perusahaan menyatakan dengan prototype penulis tampilan sangatlah perlu adanya sistem online di karenakan kebutuhan informasi dengan semakin pesat kemajuan teknologi penggunaan sistem online sangatlah berpengaruh dalam persaingan suatu usaha Tujuan laporan skripsi ini adalah menghasilkan suatu sistem penjualan tiket berbasis website yang dapat diterapkan oleh PT.Caspla Bali Seaview. Proses analisa sistem yang sudah ada dilakukan untuk mengevaluasi permasalahan, kesempatan, hambatan yang terjadi dan kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan atau perancangan suatu sistem yang baru, perancangan dengan bagan Alur (Flow Chart), Data Flow Diagram (DFD), Transformasi ke database, Normalisasi untuk mendapatkan struktur tabel, Perancangan Input Output Desain.

Penelitian Hendro Susiloyanto (2013), yang berjudul "Aplikasi Pemesanan Tiket Pesawat Secara Online Berbasis Website" mempermudah calon penumpang dalam mendapatkan informasi dan melakukan pembelian tiket pesawat tersebut, perlu dibuat aplikasi pemesanan tiket pesawat secara online berbasis web. Sistem ini selain membantu calon penumpang, juga membantu perusahaan penerbangan untuk melakukan promosi usaha dan memperoleh

laporan data pemesanan tiket pesawat yang lebih akurat.

Penelitian Merlia Yustiti (2014), yang berjudul “Analisis Sistem Antrian Pelayanan Tiket Kereta Api Stasiun Tawang Semarang”. Salah satu tempat yang tidak terlepas dari masalah antrian adalah pelayanan pada stasiun kereta api. Banyak orang yang menggunakan jasa kereta api untuk melakukan perjalanan ke suatu tempat. Pembelian pelayanan terhadap pembeli tiket secara cepat dan tanggap merupakan hal yang sangat penting agar pembeli tiket tidak banyak meluangkan waktu dalam antrian.

Tuntutan kemudahan dalam mengakses suatu informasi jasa penjualan semakin meningkat seperti kemudahan dalam mencari informasi jasa pembelian tiket, dari tujuan ke tujuan, harga, jam keberangkatan. Dan dalam hal ini mencari informasi pembelian tiket speed boat ini masih menggunakan cara yang manual seperti browsing ke alamat website boat yang akan di gunakan menyeberang namun disini adanya kurang jelasnya informasi yang sudah di buat sebelumnya, dengan hal seperti itu penulis akan mencarikan solusi kepada pemilik usaha jasa speed boat yang bertempat di salah satu perusahaan travel yang bernama PT.Caspla Bali Seaview dan disini solusinya penulis akan membuatkan website juga buat si pemilik dengan tampilan yang simple dan jelas sangat di pahami bagi konsumen atau yang dpt mengunjungi website ini, adapun support dari sistem SMS Getway yang di gunakan SMS merupakan singkatan dari Short Message Service yaitu komponen layanan komunikasi mobile yang menggunakan standar protokol komunikasi teks dari sistem komunikasi mobile yang menggunakan standar protokol komunikasi yang memungkinkan pertukaran pesan antara perangkat mobile phone (Saxena et all, 2011). Menurut Judy Nix, John Russell. Sebuah pesan sms paling banyak 140 bytes (1120 bit) dari data, dengan kata lain sms dapat memuat 160 karakter, Jika 16 bit Unicode UCS2 character encoding digunakan, atau 70 karakter jika 16 bit Unicode UCS2 Karakter encoding digunakan.

Berdasarkan dari permasalahan di atas, penulis berinisiatif untuk melakukan sebuah penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah website guna mempermudah dan mengefisienkan waktu dalam pencarian informasi perusahaan dan

saat melakukan transaksi misalnya dari data yang di ambil melalui koisioner yang di dapat bahwa responden yang menggunakan mobile phone lebih dari 5-15 menit maka perencanaan sistem yang akan di buat untuk pengaksesan sistem ini hanya membutuhkan waktu kurang lebih dari 5 menit. Selain itu, website ini akan membantu juga dalam proses memesan tiket dengan efisien dan dapat mengetahui informasi detail mengenai keberangkatan melalui sosial media dan sangatlah aman dalam bertransaksi. Website ini hampir sama fungsinya dengan menggunakan tiketing manual namun dari segi manfaat dan tampilan yang akan membuat berbeda dari tiket yang manual/biasanya. Website ini juga akan bersifat responsive web, yang artinya dari segi tampilan dapat di akses melalui device seperti laptop, tablet, dan handphone (smartphone). Jadi, dengan adanya penelitian ini semoga dapat membantu para customer/pelanggan yang akan menggunakan jasa ini dengan efisien, aman, dan jelas akan informasi yang ada di perusahaan. Maka dari hal tersebut penulis juga tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “PEMESANAN E-TIKET SPEED BOAT ONLINE BERBASIS WEBSITE Pada PT. Caspla Bali Seaview”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem informasi yang melekat dan merupakan infrastruktur penunjang keberhasilan bagi setiap organisasi dalam mencapai tujuan. Sedangkan sistem dapat didefinisikan sebagai suatu kesatuan yang terjadi dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan. penjualan adalah aktivitas atau bisnis menjual produk atau jasa. Dalam proses penjualan, penjual atau penyedia barang dan jasa memberikan kepemilikan suatu komoditas kepada pembeli untuk suatu harga tertentu. Penjualan dapat dilakukan melalui berbagai metode, seperti penjualan langsung, dan melalui agen penjualan.

Sedangkan Sebuah situs web (sering pula disingkat menjadi situs saja, website atau site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup

Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Data merupakan fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan yang dapat digambarkan dengan simbol, angka, huruf, dan sebagainya.

Sistem informasi penjualan tiket boat berbasis web adalah sistem informasi yang memberikan pelayanan pemesanan tiket secara online, yang dapat memberikan informasi tentang keberangkatan di beberapa loket di tembilahan dengan tujuan yang berbeda-beda.

3. METODE

Penelitian ini terdiri dari empat tahap, yaitu: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pengumpulan data; (3) tahap analisa dan perancangan; dan (4) tahap implementasi dan testing. Pada tahap perencanaan dilakukan kegiatan: (1) identifikasi masalah; (2) perumusan masalah; dan (3) penentuan batasan masalah. Pada tahap pengumpulan data, dilakukan studi literatur dan wawancara. Pada tahap analisa dan perancangan dilakukan Analisa dan perancangan untuk sistem usulan. Pada tahap implementasi dilakukan proses pengkodean dan pengujian sistem menggunakan metode blackbox (interface dan form validation). Setelah sistem selesai dalam tahap coding dan testing, maka hal selanjutnya adalah mendapatkan feedback dari perusahaan atas sistem tersebut.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan E-Planning

Dalam tahap ini penulis melakukan perancangan e-planning berbasis web dengan menggunakan metodologi waterfall. Waterfall merupakan suatu sistem pendekatan pada pengembangan perangkat lunak yang sistematis, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu sebagai berikut. (Pressman, 2010).

1. Survei sistem, tahapan ini melakukan analisa kebutuhan apa

saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem dan aplikasi.

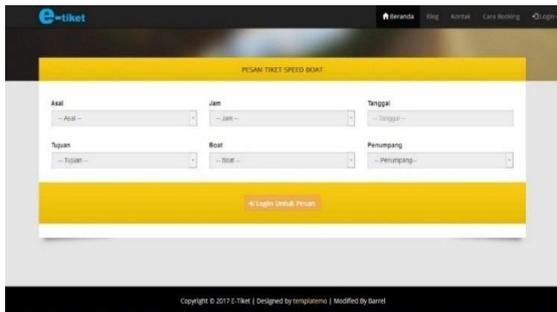
2. Analisa sistem, menganalisis sistem aplikasi dan operasional aplikasi yang akan dibuat serta identifikasi analisis kebutuhan informasi pengguna akhir (end-user).
3. Perancangan, menggambarkan aplikasi yang akan dibuat dengan Flow Chart Diagram, Class Diagram, dan ERD (Entity Relationship Diagram).
4. Pembuatan sistem, pada tahap ini, sistem yang telah di rancang dan di analisis kebutuhannya termasuk fitur-fitur yang akan dibuat serta penggabungan logika pemrograman.
5. Implementasi sistem, dalam kegiatan ini akan dilakukan pengimplementasian dan pengujian sistem terhadap kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk dapat dilakukan perbaikan.
6. Pemeliharaan sistem, perawatan dilakukan dengan mengadakan perubahan, penambahan, dan koreksi bila diperlukan, serta backup database secara berkala selama operasional aplikasi yang dirancang.

4.2. Hasil Desain Sistem

Pada design dari sistem e-tiket online, akan ditampilkan bagaimana hasil dari design atau tampilan antarmuka yang terdapat pada sistem tersebut secara menyeluruh dan detail. Melalui pengembangan dan rancangan yang sudah sesuai pada rancangan penelitian di metodologi penelitian, kini penulis akan menjelaskan rancangan antarmuka dari hasil penelitiannya tersebut. Setiap tampilan menu dan fitur yang terdapat di dalam sistem e-tiket online akan dijelaskan secara spesifik dan detail untuk mengetahui apa sebenarnya fungsi dari setiap menu dan fitur yang terdapat didalamnya. Oleh sebab itu, untuk lebih jelasnya berikut ini tampilan dan penjelasan mengenai design rancangan sistem pemesanan e-tiket speed boat online berbasis website :

A. Member

- a. Form Booking digunakan untuk melakukan pemesanan tiket



Gambar 1. Form Member

- b. Pada website gunakan framework php (code igniter, laravel, yii, simfoni, dll) untuk membangun system etiket ini agar proses maintenance atau perbaikan bisa di lakukan dengan cepat.

Pengembangan untuk lebih lanjutnya menggunakan sistem aplikasi mobile.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan yang telah disampaikan, penulis dapat memberikan sebuah kesimpulan sebagai berikut :

- b. Dengan adanya website E-Tiket ini memberikan sebuah kepuasan yang sangat baik kepada masyarakat dalam penggunaan booking tiket speed boat.
- c. Mempermudah dalam transaksi pembelian tiket booking boat pada sistem supaya lebih efisien.
- d. Mempermudah pencarian informasi dan memperjelas efektivitas sistem booking speed boat.

5.2. Saran

Untuk pengembangan lebih lanjut, adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan adalah sebagai berikut :

- a. Dalam perancangan website untuk kedepannya isikan payment gateway supaya mempermudah dalam proses pembayaran lebih lanjut dan juga di kuatkan dengan server online supaya on update batas waktu konfirmasi pembayaran pemesanan E-tiket yang belum lunas.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Alatas, Husein. 2013. Responsive Web Design dengan PHP & Bootstrap. Lokomedia: Yogyakarta.
- [2] Arbani, Marizka. 2011. Skripsi Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : MI An- Nizhomiyah Depok). Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. Jakarta.
- [3] Hirin, A.M. dan Virgi, 2011. PHP & MySQL. Prestasi Pustaka : Jakarta.
- [4] Hidayat, Rahmat. 2007. "Belajar Database MySQL". Komunitas elearning IlmuKomputer .Com,Seri (01):01-07.
- [5] Judy nix, john Russell, Global SMS Getway Saxena hal,77 et all,2011.
- [6] Kotler, Philip dan Levin Lane Keller, 2009, Manajemen Pemasaran, Edisi Ketigabelas, Jakarta, Erlangga
- [7] Puspitosari, Heni A. 2013. Desain Web Dinamis Dengan PHP dan MySQL Tingkat Dasar Menggunakan Dreamweaver. PT. Skripta Media Creative: Yogyakarta.
- [8] R.S. Pressman, 2010. Rekayasa Perangkat Lunak. Andi: Yogyakarta
- [9] Riduwan. (2012). Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru, Karyawan, Peneliti Pemula. Bandung: Alfabeta
- [10] Sugiyono. 2007. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif, R&D. Bandung : CV.Alfabeta
- [11] Suryana.Taryana,2004, " E-Commerce Menggunakan PHP & MySQL",Graha Ilmu, Yogyakarta,