

Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Mobile di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu

Kurnia Adi Cahyanto¹, Muhamad Mustamiin², Adi Suheryadi³, Muhammad Rifqi Sembada⁴

^{1,2,3,4,5}Politeknik Negeri Indramayu

kurnia@polindra.ac.id¹, mustamiin@polindra.ac.id², adisuheryadi@polindra.ac.id³, rifqisembada04@gmail.com⁴

Abstract

Balongan Indah 2 Beach or Bali 2 is one of the leading tourist attractions in Indramayu Regency. Currently, the visitor service system at Bali 2 Beach is still done manually, limited to purchasing tickets on the spot, so that the services provided, especially in booking tickets, are still not effective. Based on this, using the method of direct observation and interviews with the management of Bali 2 beach, and literature studies, this system was developed using the Flutter and Laravel frameworks with the Waterfall development model, which includes the stages of needs analysis, system design, coding, testing, and program implementation. The results of the research such as information about facilities, activities, and tourism potential at Balongan Indah 2 Beach can be accessed easily through the application, making it an efficient means of promotion and can improve the efficiency of visitor queues through the application of technology in the tourism sector, especially in Indramayu regency.

Keywords: application, ordering ticket, tourism

Abstrak

Pantai Balongan Indah 2 (Bali 2) merupakan salah satu tempat wisata unggul di kabupaten Indramayu. Saat ini sistem pelayanan pengunjung di Pantai Bali 2 masih dilakukan secara manual terbatas pada pembelian tiket di tempat, sehingga pelayanan yang diberikan terutama dalam pemesanan tiket masih belum efektif. Berdasarkan hal tersebut, dengan menggunakan metode observasi langsung dan wawancara dengan bagian pengelola pantai Bali 2, dan studi literatur, sistem ini dikembangkan menggunakan framework Flutter dan Laravel dengan model pengembangan Waterfall, yang mencakup tahapan analisis kebutuhan, desain sistem, coding, pengujian, dan penerapan program. Hasil penelitian seperti informasi mengenai fasilitas, kegiatan, dan potensi wisata di Pantai Balongan Indah 2 dapat diakses secara mudah melalui aplikasi, menjadikannya sarana promosi yang efisien serta dapat meningkatkan efisiensi antrian pengunjung melalui penerapan teknologi di sektor pariwisata, khususnya di kabupaten Indramayu.

Kata kunci: aplikasi, pemesanan tiket, wisata

I. PENDAHULUAN

Indramayu merupakan sebuah kota yang mempesona dengan keindahan alamnya [1], terutama pada wilayah pantai-pantai yang menjadi daya tarik utama bagi para wisatawan. Letak geografisnya yang strategis di pesisir Pulau Jawa dan berbatasan langsung dengan Laut Jawa membuat Indramayu dianugerahi dengan sejumlah pantai yang indah [2]. Diantara banyaknya wisata pantai di Indramayu, Pantai Bali 2 termasuk pantai yang cukup populer di kalangan masyarakat.

Pantai Bali 2 terletak di Jalan Raya Balongan, kecamatan Balongan, kabupaten Indramayu. Nama "Bali 2" sendiri berasal dari singkatan dari Balongan Indah, dimana angka 2 melambangkan blok ke 2 yang berada di daerah kecamatan Balongan, selain itu angka 2 juga mengisyaratkan bahwa destinasi wisata Pantai Balongan Indah 2 ini keindahannya serta kepopulerannya diharapkan bisa seperti pantai-pantai yang ada di Pulau Bali. Daya tarik yang dimiliki Pantai Bali 2 berpotensi untuk terus dikembangkan untuk menjadi tempat wisata unggul di Indramayu serta dapat menarik lebih banyak

pengunjung untuk menikmati pesona alamnya yang memukau.

Tidak hanya menawarkan keindahan yang mempesona, Pantai Bali 2 juga menarik minat masyarakat untuk berwisata dengan adanya fasilitas yang lengkap seperti aula, taman bermain anak, joglo, jembatan melingkar, spot foto menarik, beserta fasilitas MCK dan kamar mandi bilas tanpa perlu membayar kembali. Dengan adanya fasilitas yang lengkap, membuat banyak pengunjung selalu Kembali berdatangan, Dimana setiap harinya di Pantai Bali 2 ramai pengunjung sekitar 30 sampai 100 orang perhari (hari kerja), dan lebih ramai pada saat akhir pekan.

Disamping keunggulan yang dimiliki, terdapat beberapa aspek pada Pantai Bali 2 yang memerlukan peningkatan. Seperti pemesanan tiket pantai yang masih dilakukan secara manual. Hal ini mengakibatkan pengunjung harus mengantri di loket untuk melakukan pemesanan tiket [3]. Dan karena hal itu juga yang mengharuskan pengunjung melakukan pemesanan tiket dengan pembayaran uang tunai, sedangkan di era digital saat ini banyak pengunjung yang meminta pembayaran secara praktis seperti melalui transfer [4]. Selain itu,

masih kurangnya strategi promosi yang dilakukan oleh pihak Pantai Bali 2, dimana promosi masih dilakukan secara mandiri melalui pengunjung dari mulut ke mulut atau melalui media sosial melalui foto, video, atau konten yang di unggah pengunjung. Oleh karena itu, informasi mengenai wisata Pantai Bali 2 masih sulit dicari melalui media sosial, sehingga perlu adanya media khusus untuk mempromosikan Pantai Bali 2 secara lebih luas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis memiliki solusi inovatif berupa pembuatan aplikasi pemesanan tiket yang berkaitan dengan peningkatan efektifitas antrian pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket. Dengan memanfaatkan aplikasi tersebut pada platform mobile [5], pengelola Pantai Balongan Indah 2 dapat menyediakan layanan seperti penjualan tiket melalui aplikasi agar pengunjung dapat lebih mudah dan cepat melakukan pemesanan tiket.

Manfaat lain dari penerapan aplikasi tersebut yaitu dapat menjadi salah satu sistem informasi promosi yang efektif untuk memperkenalkan Pantai Balongan Indah 2 kepada masyarakat luas. Seperti informasi mengenai fasilitas, kegiatan, dan potensi wisata di Pantai Balongan Indah 2 dapat diakses secara mudah melalui aplikasi, menjadikannya sarana promosi yang efisien.

1.1. Pariwisata

Menurut Zulkiplih, Syahrul, dan Parenreng [6], pariwisata merupakan suatu proses perilaku orang yang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan kembali ke tempat semula untuk tujuan dan rekreasi pada kurun waktu tertentu (biasanya tidak lebih dari setahun). Berdasarkan kutipan tersebut, pariwisata dapat dijelaskan sebagai kegiatan di mana orang melakukan perjalanan dari satu tempat ke tempat lainnya dan kembali lagi untuk tujuan rekreasi. Ini mencakup aktivitas seperti liburan, perjalanan wisata, atau kunjungan ke tempat-tempat menarik untuk bersenang-senang atau belajar.

1.2. Aplikasi Pemesanan Tiket

Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user [7]. Dalam kutipan tersebut, berarti aplikasi pemesanan tiket yaitu merupakan semacam alat atau program komputer yang dipakai untuk melakukan pemesanan tiket dengan tujuan mempermudah pengguna untuk memesan tiket tanpa harus mengantri di loket

1.3. Aplikasi Mobile

Menurut Surahman dan Setiawan [8] Aplikasi Mobile adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan mobilitas dengan menggunakan perlengkapan seperti PDA, telepon seluler atau *handphone*. Dengan menggunakan aplikasi *mobile*, maka dapat dengan mudah melakukan berbagai macam aktifitas mulai dari hiburan, penjualan, belajar, mengerjakan pekerjaan kantor, *browsing*, dan lain sebagainya [9].

1.4. Dart

Dart adalah bahasa berorientasi objek (Object Oriented) dengan sintaks C-style yang dapat diubah secara opsional menjadi JavaScript. Dart umumnya dipakai oleh perusahaan untuk membangun aplikasi Android iOS dan Web [10]

1.5. Flutter

Flutter adalah SDK untuk pengembangan aplikasi mobile dengan kinerja tinggi, aplikasi untuk iOS dan Android, dari satu *codebase* yang dibuat oleh Google dengan lisensi *open source*. Tujuannya adalah memungkinkan pengembang untuk menghadirkan aplikasi berkinerja tinggi yang terasa alami pada *platform* yang berbeda [11].

II. METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Mobile di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu, penulis menggunakan metode pengembangan *waterfall*. Metode *waterfall* adalah sebuah model metode penelitian sistematis dan *sequence* yang layak diterapkan dalam melakukan penelitian ini karena metode ini menyajikan tahap demi tahap yang sangat sesuai dengan keadaan lapangan [12]. Meskipun model metode ini termasuk yang sudah kuno, namun bagi para pengembang metode ini sangat layak digunakan [13]. Berikut adalah langkah-langkah dalam melaksanakan metode *waterfall* pada Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Mobile di Pantai Balongan Indah Indramayu:

2.1. Requirement

Pada tahap ini, diperlukan komunikasi yang bertujuan untuk mendapatkan informasi sebuah perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Informasi yang didapatkan melalui wawancara, diskusi atau survei langsung.

Pengumpulan informasi pada pengembangan Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Mobile di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu ini dilakukan dengan wawancara dan survei langsung. Penulis datang ke tempat pelaksanaan langsung lalu berdiskusi dengan pihak pengelola setempat mengenai fitur apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sistem informasi untuk kemudian diimplementasikan ke dalam sebuah pembuatan aplikasi.

2.2. Design

Pada tahap ini, dilakukan sebuah analisis dari tahapan sebelumnya. Setelah di analisis kemudian menghasilkan sebuah perancangan desain dari aplikasi yang akan dibangun. Perancangan yang dihasilkan adalah *United Modeling Language (UML)*. Berikut adalah beberapa diagram perancangan:

A. Use Case Diagram

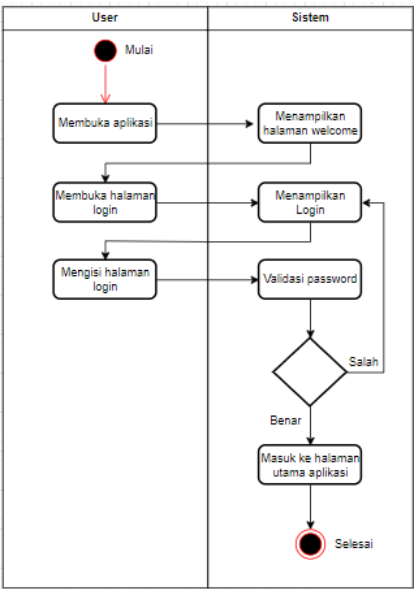


Gambar 1 : Use Case Aplikasi

Tabel 1 : Penjelasan use case		
Aktor	Aksi	Keterangan
Pengunjung	Login	Pengguna dapat melakukan login ke aplikasi jika sudah memiliki akun
	Daftar	Pengguna dapat melakukan registrasi/daftar jika belum memiliki akun
	Memesan tiket	Pengguna dapat memesan tiket melalui menu halaman utama aplikasi
	Melihat daftar fasilitas	Pengguna dapat melihat fasilitas apa saja yang ada di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu
	Melihat notifikasi pesan	Pengguna dapat melihat pesan notifikasi yang masuk
	Melihat data pesanan	Setelah selesai melakukan pemesanan, pengguna dapat melihat data pesanannya
	Upload bukti pembayaran	Pengguna dapat mengupload bukti pembayaran tiket melalui aplikasi
	Logout	Pengunjung dapat melakukan logout

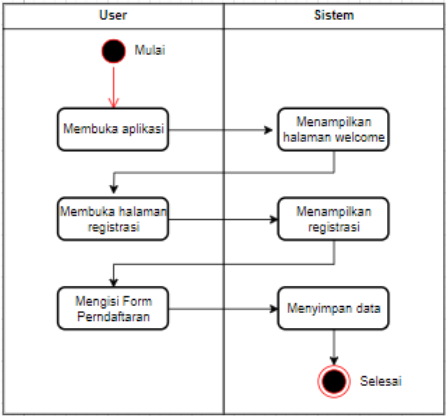
B. Activity Diagram

1. Login



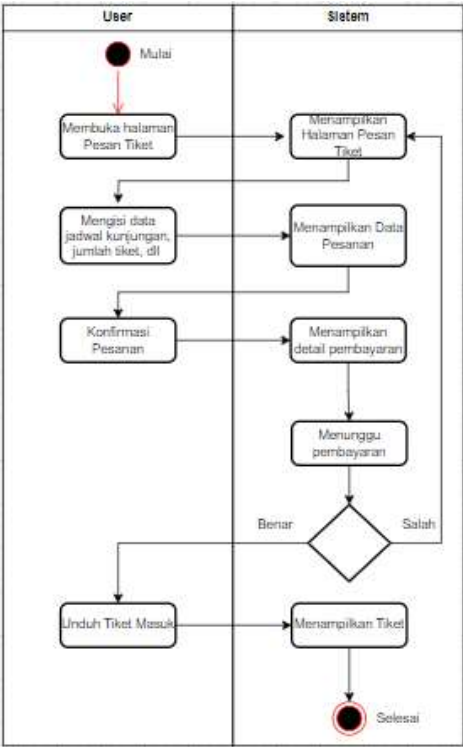
Gambar 2 : login

2.Pendaftaran



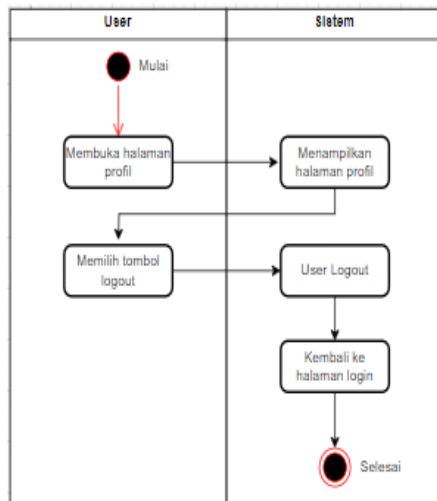
Gambar 3 : Pendaftaran

3. Pemesanan



Gambar 4 : Pemesanan

4. Logout



Gambar 5 : Logout

2.3 Implementation

Pada tahap ini, dibuatkan sebuah kode program yang sudah ditentukan berdasarkan desain sistem yang telah disepakati. Dalam penulisan kode program, dilakukan pembagian modul-modul yang besar menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan pada tahap selanjutnya. Disini penulis menggunakan bahasa Dart dengan *framework* Flutter untuk sisi *Client* dan PHP dengan *framework* Laravel untuk sisi *Server*.

2.4 Integration & System Testing

Pada tahap ini, semua unit program akan diintegrasikan ke dalam sistem. Setelah itu, dilakukan *testing*, apakah program yang dibuat menggunakan *Dart* dan *flutter* tersebut berjalan dengan baik atau tidak.

2.5 Operation & Maintenance

Pada tahap ini, berarti aplikasi sudah menjadi sebuah sistem yang terintegrasi. Aplikasi akan diuji langsung oleh pengguna, dan jika masih ada kekurangan akan dilakukan pemeliharaan atau *maintenance*.

III. HASIL PENELITIAN

Setelah merancang kebutuhan sistem dan melakukan perancangan sistem, maka penulis melakukan implementasi terhadap semua yang telah penulis susun untuk terbentuknya sebuah aplikasi.

3.1 Implementasi Database

Untuk pembuatan database, penulis menggunakan DBMS MySQL yang dibuat menggunakan XAMPP Control Panel [14]. Tampilan implementasi dapat dilihat sebagai berikut:

ID	username	password	email	created_at
1	admin	admin	admin@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
2	user1	user1	user1@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
3	user2	user2	user2@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
4	user3	user3	user3@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
5	user4	user4	user4@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
6	user5	user5	user5@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
7	user6	user6	user6@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
8	user7	user7	user7@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
9	user8	user8	user8@gmail.com	2023-10-10 10:10:10
10	user9	user9	user9@gmail.com	2023-10-10 10:10:10

Gambar 6: Tabel Database Aplikasi

3.2 Implementasi Desain Interface

Pada implementasi desain interface, penulis membuatnya dengan kode editor Visual Studio Code dengan *framework* Flutter. Berikut adalah hasil dari tampilan desain aplikasi yang telah dibuat:

a. Halaman login

Berisi form email dan kata sandi untuk masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 7 : Login

b. Halaman pendaftaran

Berisi form nama, email, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi untuk mendaftar akun.



Gambar 8 : Pendaftaran Akun

c. Halaman home

Halaman awal setelah pengguna login



Gambar 9 : Home

d. Halaman tiket saya

Menampilkan riwayat pesanan tiket dan tiket yang sedang dipesan.



Gambar 10 : Tiket Saya

e. Halaman profil

Menampilkan info data pengguna.



Gambar 11 : Profil Saya

f. Halaman pemesanan tiket

Halaman untuk melakukan transaksi pemesanan tiket



Gambar 12 : Pemesanan Tiket

g. Halaman detail pembayaran

Menampilkan data pesanan dan nomor rekening yang harus dibayarkan.



Gambar 13 : Detail Pembayaran

h. Halaman konfirmasi pembayaran

Menampilkan form untuk konfirmasi pembayaran.



Gambar 14 : Konfirmasi Pembayaran

i. Halaman scan tiket

Menampilkan tiket yang sudah dibayar.



Gambar 15 : Scan Tiket

- j. Halaman edit profil
Form untuk merubah nama pengguna



Gambar 16 : Edit Profil

- k. Halaman ubah password
Form untuk merubah password



Gambar 17 : Ubah Password

- l. Halaman fasilitas
Menampilkan berbagai informasi tentang fasilitas yang ada di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu.



Gambar 18 : Fasilitas

IV. PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan Aplikasi Pemesanan Tiket Berbasis Mobile di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu [15]. Aplikasi ini dirancang untuk memudahkan pengunjung dalam melakukan pemesanan tiket secara online, meningkatkan efisiensi proses pemesanan, dan mengurangi antrian di loket. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai fitur tambahan untuk meningkatkan pengalaman pengguna.

V. KESIMPULAN

Setelah melalui proses pengembangan aplikasi pemesanan tiket untuk Pantai Balongan Indah 2 di Indramayu, pengembangan aplikasi pemesanan tiket untuk Pantai Balongan Indah 2 di Indramayu dapat dilakukan dengan merancang sebuah aplikasi platform mobile yang user-friendly. Selain itu, Implementasi aplikasi pemesanan tiket akan memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam melakukan pesanan tiket masuk di Pantai Balongan Indah 2 Indramayu. Pengunjung tidak perlu mengantri di loket dan dapat menghemat lebih banyak waktu dan juga berfungsi sebagai alat promosi yang efektif dengan menyediakan informasi lengkap mengenai fasilitas, kegiatan, dan potensi wisata Pantai Balongan Indah 2 Indramayu. Dengan adanya aplikasi ini, promosi pantai dapat dilakukan secara meluas dan menarik lebih banyak pengunjung.

VI. REFERENSI

- [1] T. Chandra, Wisata & Kuliner Indramayu, Bandung, 2020.
- [2] H. Nurhidayat, STRATEGI PENGEMBANGAN WISATA MANGROVE MELALUI TINDAKAN SKALA PRIORITAS DALAM PERSPEKTIF ISLAM DI ERA NEW NORMAL, Purwokerto, 2022.
- [3] Y. Septiana, "ancang Bangun Aplikasi Layanan Informasi dan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Situ Bagendit Berbasis Mobile," *Jurnal Algoritma*, osa/vuosik. 20, pp. 376-385, 2023.
- [4] H. H. Nawawi, "Penggunaan E-wallet di Kalangan Mahasiswa," *Jurnal Emik*, osa/vuosik. 3, pp. 189-205, Desember 2020.
- [5] H. Gunawan, "PEMANFATAAN APLIKASI MOBILE UNTUK MEMPERCEPAT PENCARIAN TEMPAT INDEKOS BERBASIS ANDROID," *Jurnal Jurnal Muara Sains, Teknologi, Kedokteran, dan Ilmu Kesehatan*, osa/vuosik. 1, pp. 85 - 96, Oktober 2017.
- [6] R. K. Judisseno, Aktivitas dan Kompleksitas Kepariwisata, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2017.
- [7] Y. H. S. a. M. Helmi Fauzi Siregar, "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia," *Jurnal Teknologi Informasi*, osa/vuosik. 2, pp. 113-121, 2018.
- [8] E. Alfa Satyaputra and M.Sc, Java for Beginners with Eclipse 4.2 Juno, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2012.
- [9] H. Arifiani, "APLIKASI SMARTPHONE SEBAGAI ALAT PENUNJANG DALAM KEGIATAN BERTANI," *Jurnal Visualita*, osa/vuosik. 6, pp. 1-6, Agustus 2017.
- [10] A. A. E. S. S. M. & X. B. N. N. S. M. Maureen Pauline Kereh, "Aplikasi E-Tourism Kuliner Kota Manado Dengan Platform Android," *E-journal Teknik Elektro dan Komputer*, pp. 82-89, 2014.

- [11] G. S. C. a. S. Tjandra, "Pemanfaatan Flutter dan Electron Framework pada Aplikasi Inventori dan Pengaturan Pengiriman Barang," *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEM, GRAPHICS, HOSPITALITY AND TECHNOLOGY*, pp. 76-81, 2020.
- [12] A. M. Hasibuan, "RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN INVENTARIS BERBASIS WEBPADA PT BPRS AMANAH INSAN CITA," *JURITEK Jurnal Ilmiah Teknik Mesin, Elektro dan Komputer*, osa/vuosik. 3, pp. 470-489, November 2023.
- [13] E. L. a. E. R. Subhiyakto, "Rancang Bangun Sistem Inventory Gudang Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Di CV. Aqualux Duspha Abadi Kudus Jawa Tengah)," *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, osa/vuosik. 1, nro 1, pp. 74-82, 2021.
- [14] M. P. Putri, *SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL*, Kabupaten Bandung: Penerbit Widina Media Utama, 2023.
- [15] H. M. Salma Salsabila, "Pengembangan Sistem Penggajian Berbasis Web Laravel: Studi Kasus PT Inti Pindad Mitra Sejati," *Media Jurnal Informatika*, osa/vuosik. 16, pp. 17-22, 2024.