



## Rancang Bangun Aplikasi Layanan Informasi dan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Situ Bagendit Berbasis *Mobile*

Yosep Septiana<sup>1</sup>, Dewi Tresnawati<sup>2</sup>, Novita Fitri Nurohmah<sup>3</sup>, Andri Ikhwana<sup>4</sup>

Jurnal Algoritma  
Institut Teknologi Garut  
Jl. Mayor Syamsu No. 1 Jayaraga Garut 44151 Indonesia  
Email : [jurnal@itg.ac.id](mailto:jurnal@itg.ac.id)

<sup>1</sup>[yseptiana@itg.ac.id](mailto:yseptiana@itg.ac.id)  
<sup>2</sup>[dewi.tresnawati@itg.ac.id](mailto:dewi.tresnawati@itg.ac.id)  
<sup>3</sup>[1906073@itg.ac.id](mailto:1906073@itg.ac.id)  
<sup>4</sup>[andri\\_ikhwana@itg.ac.id](mailto:andri_ikhwana@itg.ac.id)

**Abstrak** – Perkembangan teknologi menjadi sarana yang banyak dibutuhkan oleh pariwisata agar lebih mudah untuk mendapatkan informasi dan juga dapat membantu, mempermudah dan mempercepat pengelola objek wisata dalam mengelola data kunjungan wisatawan. Informasi ini bertujuan untuk meningkatkan keuntungan wisata yang dimiliki. Situ Bagendit merupakan tempat wisata di Desa Bagendit, Kec. Banyuresmi, Kab. Garut. Situ Bagendit ini merupakan tempat wisata yang diminati banyak pengunjung. Berdasarkan hasil wawancara dengan pengelola Situ Bagendit dan melihat adanya masalah pada layanan informasi dimana dalam penyajian informasi mengenai wisata tersebut masih minim sedangkan setelah melakukan revitalisasi wisata tersebut akan menjadi objek wisata berskala internasional dan juga untuk pemesanan tiket direkam secara manual yaitu penjaga pintu atau orang yang menjaga dalam hal melayani pengunjung untuk beli dan lakukan pembayaran masih menggunakan kertas. Tujuan dari penelitian ini membuat sebuah aplikasi mengenai layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata tersebut sebagai upaya untuk memudahkan wisatawan yang akan berkunjung agar dapat mencari info terlebih dahulu dan dapat memesan tiket secara *online*, wisatawan tidak perlu lagi untuk mengantri untuk melakukan pemesanan tiket. Studi literatur sejenis, studi lapangan dengan observasi dan wawancara, dan studi pustaka digunakan untuk mengumpulkan data. Metodologi yang digunakan adalah *Unified Software Development Process*, kemudian menggunakan *framework Flutter* dan pemodelan *Unified Modelling Language* serta menerapkan konsep *Mobile*. Dari hasil penelitian yang dilakukan ini berupa sebuah Aplikasi Layanan Informasi dan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Situ Bagendit Berbasis *Mobile* agar mampu menyampaikan informasi mengenai objek wisata tersebut dan membantu mempermudah wisatawan untuk melakukan pemesanan tiket secara *online* sehingga yang akan berkunjung dapat melakukan *reservasi* terlebih dahulu dan tanpa harus mengantri terlebih dahulu.

**Kata Kunci** – Layanan Informasi; *Mobile*; Situ Bagendit; Pemesanan Tiket.

### I. PENDAHULUAN

Dunia teknologi informasi telah sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi saat ini. Munculnya teknologi memiliki banyak manfaat bagi masyarakat Indonesia, salah satunya adalah *industri* pariwisata. Kegiatan para wisatawan sekarang sebagian besar dilakukan melalui perangkat digital, dengan 70% pencarian dan pemesanan berasal dari perangkat digital[1]. Pilihan untuk meningkatkan kinerja pekerjaan telah meningkat dengan munculnya berbagai aplikasi, mulai dari yang berbasis *desktop*, *web base*, hingga aplikasi yang baru-baru ini muncul. Perkembangan teknologi juga menjadi sarana yang banyak dibutuhkan oleh pariwisata agar

lebih mudah untuk mendapatkan informasi dan juga dapat membantu, mempermudah dan mempercepat pengelola objek wisata dalam mengelola data kunjungan wisatawan. Informasi ini bertujuan untuk meningkatkan keuntungan wisata yang dimiliki[2]. Namun, banyak tempat pariwisata yang belum memiliki aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket secara *online*, wisatawan masih mencari informasi berdasarkan informasi yang tersebar dari satu individu ke individu lainnya dan pemesanan tiket masih dilakukan secara konvensional yaitu wisatawan harus datang terlebih dahulu ke tempat wisata. Salah satu contohnya adalah objek wisata Situ Bagendit, yang terletak di Desa Bagendit, Kecamatan Banyuresmi, Kabupaten Garut. Meskipun Situ Bagendit diminati oleh banyak pengunjung, namun berdasarkan wawancara dengan salah satu pengelolanya, pengunjung masih kesulitan mendapatkan informasi tentang objek wisata tersebut. Informasi yang tersedia masih terbatas pada jejaring sosial, karena Situ Bagendit belum memiliki sarana informasi untuk wisatawan mencari informasi lebih lanjut. Keterbatasan informasi ini dapat menyebabkan ketidakakuratan dan kurangnya kejelasan data yang diberikan, sehingga prnyampaian informasi ini dianggap kurang efektif. Serta layanan tiket masih menggunakan layanan tiket dengan pencatatan manual atau masih menggunakan kertas. Dengan pelayanan manual tersebut, petugas tiket harus menghabiskan banyak waktu melayani pelanggan membeli tiket dan melakukan pembayaran. Pemesanan tiket tersebut dianggap tidak efisien karena dapat menyebabkan antrian panjang ketika pengunjung banyak sedangkan setelah melakukan *revitalisasi* wisata tersebut akan menjadi objek wisata berskala internasional. Maka untuk mengatasi hal tersebut dibuatlah aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit berbasis *Mobile*. Aplikasi *mobile* merupakan aplikasi yang dirancang untuk perangkat bergerak (*mobile*) seperti ponsel, tablet, *Smartwatch*, dan lainnya. [3]. Aplikasi *mobile* sangat bermanfaat karena dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi secara *portabel* tanpa menggunakan laptop[4].

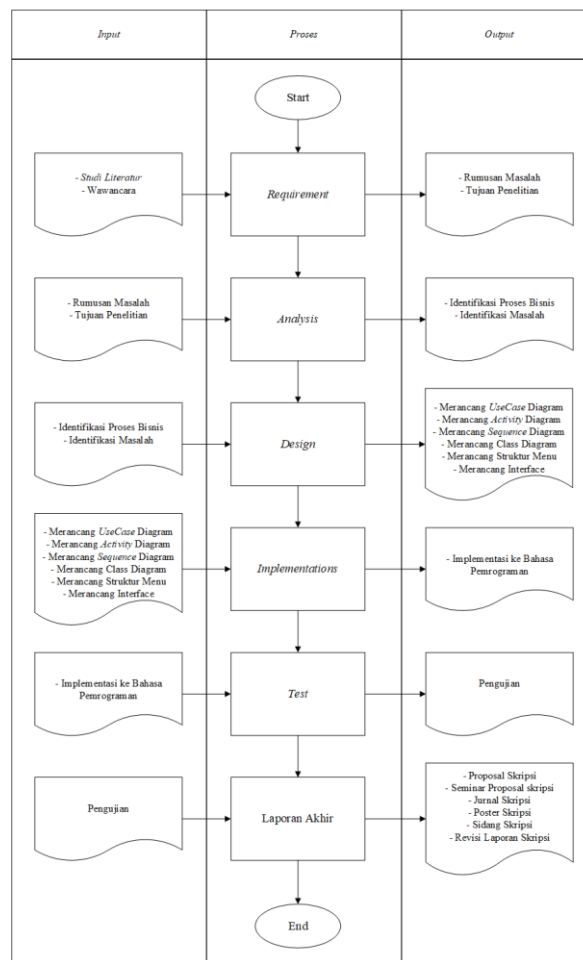
Dalam penelitian oleh Wahyuni & Aditina (2020) yaitu membahas tentang membahas tentang perancangan dan pembuatan sistem informasi pelayanan dan pengelolaan tiket masuk wisata. Sistem ini memudahkan petugas yang ada di tempat wisata untuk menyediakan layanan, mengolah dan melaporkan data kepada petugas lainnya untuk melindungi data, mempercepat proses pencatatan dan pelaporan, dan menjamin keakuratan laporan data[5]. Kemudian pada penelitian kedua disusun Septiana et al. (2020), yaitu pembuatan aplikasi web untuk produk wisata kuliner yang membuat informasi mudah diakses oleh wisatawan, membantu bisnis kuliner mempromosikan produk mereka[6]. Selanjutnya untuk penelitian rujukan yang ketiga oleh Saepudin et al. (2022), tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *online* untuk pemesanan tiket wisata dengan *framework* Zachman. Tujuan dari analisis dan desain aplikasi ini adalah untuk mengumpulkan data tentang jumlah pengunjung yang datang setiap hari. Analisis dan desain ini dapat digunakan sebagai landasan untuk membangun sistem informasi tiket wisata yang memungkinkan pengembangan sesuai dengan kebutuhan dan memudahkan pengunjung[7]. Rujukan keempat Susianto (2019) adalah pengembangan sistem pemesanan *e-tiket mobile* untuk objek wisata kota Lampung. Studi pada penlititian ini bertujuan untuk membuat proses mendapatkan tiket wisata menjadi lebih mudah dan membuat laporan data pengunjung lebih cepat dan juga tepat tanpa harus dilakukan secara manual. Ini dapat meningkatkan layanan pengunjung dan menghemat waktu dan efektivitas wisata [8]. Selanjutnya untuk rujukan kelima oleh Prasetyo et al. (2022) yaitu membahas mengenai sistem informasi untuk Desa Wisata dengan menggunakan Android Studio, Dengan pembuatan aplikasi diharapkan dengan perangkat *mobile* ini, Desa Wisata akan lebih dikenal oleh wisatawan dan berfungsi sebagai media promosi untuk meningkatkan pendapatan daerah. Aplikasi ini akan memiliki *fitur* yang akan memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi tentang lokasi desa Sragen saat ini (Gunung Kemungkus) [9]. Penelitian keenam oleh Supriatna et al., (2021) yaitu membahas mengenai sistem informasi geografis yang bertujuan untuk memetakan objek wisata religi yang dikembangkan memberikan informasi yang lengkap karena menggabungkan informasi lokasi yang dilengkapi dengan koordinat yang terdiri dari lintang dan bujur, jarak lengkap dengan peta wilayah dan *route* yang ditempuh, fasilitas (terkait *infrastruktur* yang dimiliki objek wisata). Sistem informasi geografis yang dikembangkan dapat digunakan sebagai kegiatan promosi dinas pariwisata di lingkungan pemerintah Kabupaten Garut untuk meningkatkan jumlah dan persebaran destinasi wisata religi)[10].

Dari keenam penelitian sebelumnya bertujuan membantu wisatawan dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan tiket secara *online* juga dapat membantu sebagai media promosi, namun diantara penelitian sebelumnya belum terdapat *fitur* layanan informasi dan pemesanan tiket secara langsung dalam satu aplikasi. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan dibangun sistem dengan tambahan *fitur* dari penelitian sebelumnya

dengan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Unified Software Development Process (USDP)* merupakan salah satu metode rekayasa perangkat lunak berorientasi objek yang secara konsisten mencoba beradaptasi dengan semakin besar dan semakin kompleksnya sistem-sistem/perangkat lunak-perangkat lunak yang dikembangkan oleh vendor perangkat lunak di seluruh dunia [11]. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu membuat aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit sehingga dapat menyajikan informasi dan dapat melakukan pemesanan tiket secara online kepada wisatawan objek wisata Situ Bagendit untuk membantu mempermudah wisatawan dalam melakukan pemesanan tiket.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metodologi *Unified Software Development Process (USDP)* metode ini merupakan salah satu metode rekayasa perangkat lunak berorientasi objek yang secara tetap mencoba beradaptasi dengan semakin besar dan semakin kompleksnya sistem-sistem/perangkat [11]. Penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa tahapan aktivitas dimana *fase* tersebut yaitu pencapaian dari tujuan yang direncanakan. Kerangka pemikiran dalam aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit sebagaimana disajikan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1 : Kerangka Penelitian

Dalam penelitian ini menerapkan pendekatan metodologi USDP, dimana uraian penjelasan dari Gambar 1 adalah sebagai berikut:

1. *Requirement* dimana kegiatan ini menggambarkan kebutuhan persyaratan sistem dengan cukup baik sehingga dapat dicapai kesepakatan antara pengembang sistem dan pengguna tentang apa yang seharusnya dibuat.

2. *Analysis* yaitu menganalisis dan menguraikan dengan menyusun, mengumpulkan data dan melakukan analisa untuk kebutuhan sistem.
3. *Design* merancang struktur sistem statistik, seperti subsistem, kelas, dan antarmuka-antarmuka, serta cara mereka berinteraksi satu sama lain dalam kerangka sistem atau perangkat lunak yang sedang dikembangkan. Selama kegiatan desain, termasuk identifikasi kelas, pembuatan *usecase diagram*, aktivitas diagram, *sequence diagram*, diagram kelas, pembuatan struktur menu, dan perancangan antarmuka.
4. *Implementations*, tahap implementasi melibatkan penyebaran sistem melalui pemetaan kelas komponen dan penerapan desain kelas dan subsistem yang telah ditetapkan selama proses desain melalui pembuatan script atau source code.
5. *Test*, perangkat lunak yang dibuat diverifikasi pada tahap test dengan melihat dan memastikan apakah telah diimplementasikan sesuai dengan fungsionalitas utama yang tercakup di dalamnya pada setiap kasus.
6. Laporan akhir memuat semua tindakan yang dilakukan dari awal penelitian hingga selesai.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan metodologi USDP yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Requirement*, *analysis*, *design*, *implementation*, dan *test* [12]. Dibawah ini akan diuraikan setiap tahapan pada penelitian ini.

##### 1. Requirement

Terdapat dua tahapan yang dilakukan pada tahapan *requirement* ini yaitu melakukan studi literatur dan wawancara.

###### a. Studi Literatur

Pada penelitian sebelumnya terdapat beberapa hasil penelitian rancang bangun aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket dengan tujuan yang berbeda, termasuk diantaranya yaitu pada penelitian pertama yaitu membahas mengenai perancangan dan pembuatan sistem informasi pelayanan dan pengelolaan tiket masuk wisata[5]. Penelitian kedua fokus pada pembuatan aplikasi web produk wisata kuliner, aplikasi dapat menyampaikan informasi tentang tempat wisata kuliner dan membantu memasarkan perusahaan kuliner[6]. Penelitian ketiga bertujuan untuk membangun sebuah analisis dan perancangan tikeet wisata *online* yang dapat mengolah data pengunjung dan mengetahui jumlah pengunjung yang datang setiap haari nya dengan menggunakan *framework zachman* [7]. Penelitian keempat fokus pada perancangan sistem pemesanan *E-tiket* pada objek wisata dikota Lampung berbasis *mobile* hasil yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan sebuah program sistem pemesanan *e-tiket* wisata di kota Lampung berbasis *web mobile* [8]. Penelitian kelima fokus pada pembuatan sebuah sistem informasi untuk Desa Wisata dengan menggunakan Android Studio untuk kawasan sragen (Gunung Kemungkus) [9]. Penelitian rujukan keenam yaitu membahas mengenai sistem informasi geografis yang bertujuan untuk memetakan objek wisata religi yang dikembangkan memberikan informasi yang lengkap karena menggabungkan informasi lokasi yang dilengkapi dengan koordinat yang terdiri dari lintang dan bujur, jarak lengkap dengan peta wilayah dan *route* yang ditempuh, fasilitas (terkait *infrastruktur* yang dimiliki objek wisata [10].

###### b. Wawancara

Setelah melakukan aktivitas *studi literatur* maka dilanjutkan dengan melakukan aktivitas wawancara yang bertujuan memperkuat sumber penelitian yang dilakukan. Wawancara dilakukan dengan salah satu pengelola objek wisata Situ Bagendit.

Pengunjung sangat sedikit mendapatkan informasi mengenai objek wisata Situ Bagendit, masih hanya melalui jejaring sosial, dikarenakan wisata Situ Bagendit belum memiliki media informasi untuk wisatawan dalam mencari informasi mengenai wisata tersebut. Karena informasi yang disampaikan masih hanya melalui jejaring sosial tidak selalu akurat dan banyak data masih belum jelas, penyampaian informasi tersebut dianggap kurang jelas. Serta layanan tiket masih menggunakan layanan tiket dengan pencatatan manual atau masih menggunakan kertas. Dengan

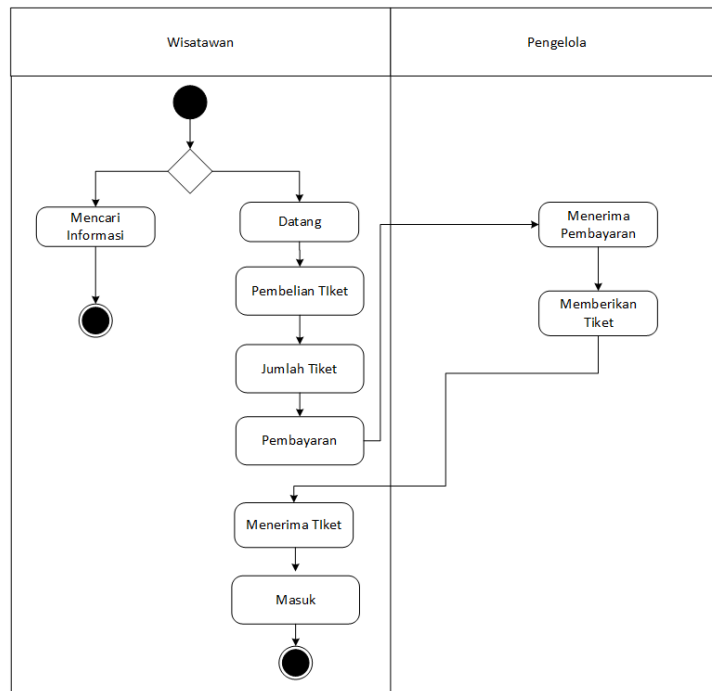
pelayanan manual tersebut, petugas tiket harus menghabiskan banyak waktu melayani pelanggan membeli tiket dan membayar. Pemesanan tiket tersebut dianggap tidak *efisien* karena dapat menyebabkan antrian panjang ketika pengunjung banyak sedangkan setelah melakukan revitalisasi wisata tersebut akan menjadi objek wisata berskala internasional.

**2. Analysis**

Terdapat dua aktivitas dalam tahap *analysis* ini diantaranya identifikasi proses bisnis dan identifikasi masalah.

**a. Identifikasi Proses Bisnis**

Analisis kegiatan identifikasi proses bisnis ini dilakukan agar menentukan proses bisnis objek wisata Situ Bagendit dan aplikasi yang akan dibangun. Berikut merupakan proses bisnis dari layanan informasi dan pemesanan tiket yang sedang berlangsung pada objek wisata Situ Bagendit terdapat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2 : Identifikasi Proses Bisnis

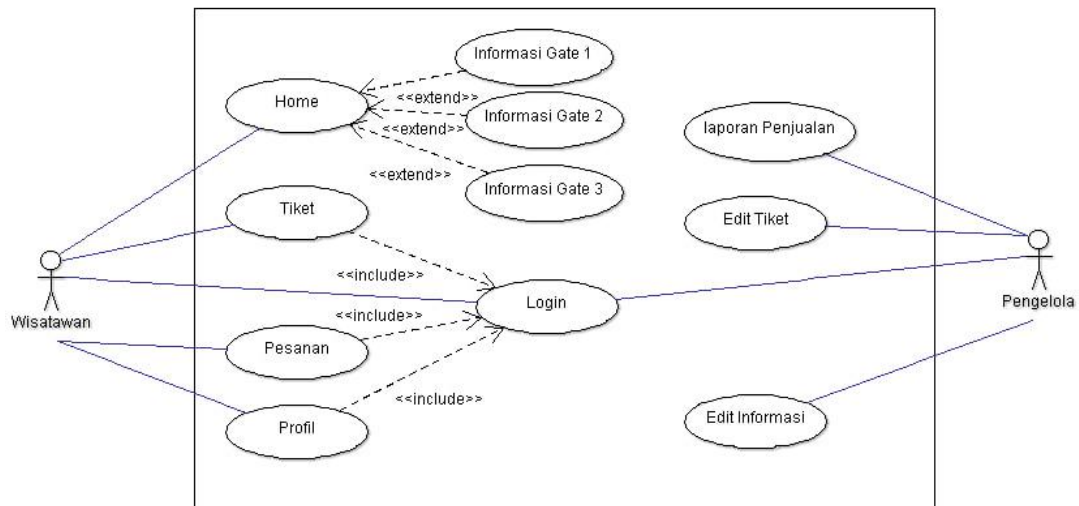
**b. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil literasi jurnal dan wawancara yang dilakukan maka yang didapatkan yaitu :

- a. Objek wisata Situ Bagendit belum memiliki layanan informasi yang memadai untuk wisatawan. Salah satunya yaitu wisatawan masih harus mencari informasi mengenai situ bagendit pada media sosial;
- b. Pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit masih menggunakan manual atau menggunakan kertas

**3. Design**

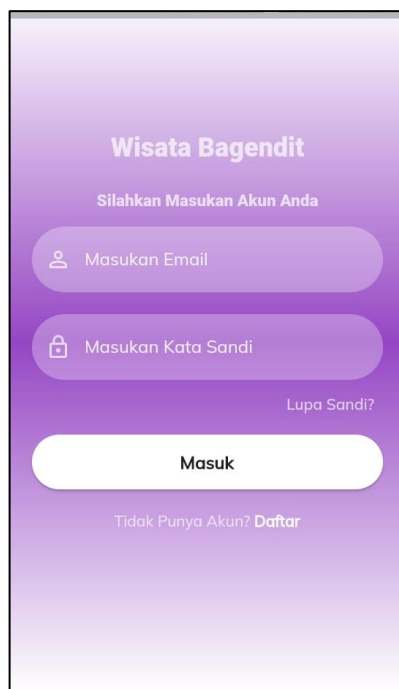
Tahap *design* ini mencakup proses *modeling* berdasarkan tahap *analysis* yang sudah dilakukan. Tahap ini diantaranya melakukan perancangan beberapa diagram, struktur menu dan antarmuka aplikasi yang dibuat. Berikut merupakan *use case* yang telah dibuat dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



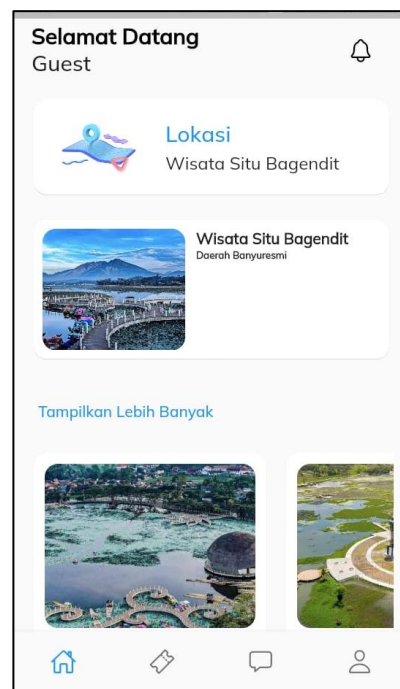
Gambar 3: UseCase Diagram

#### 4. Implementation

Pada tahap ini menerapkan hasil dari tahapan *design* ke dalam bahasa pemrograman dengan mulai menerjemahkan dan membangun sistem sesuai dengan rancangan yang akan dibangun. Adapun hasil implementasi ke dalam bahasa pemrograman tersaji pada Gambar 4 dan 5 berikut.



Gambar 4: Tampilan Login



Gambar 5: Tampilan Home

#### 5. Test

Pada tahap ini melakukan pengujian sistem yang telah di buat pada tahap implementasi. Metode yang digunakan untuk melakukan pengujian aplikasi ini menggunakan metode *alpha testing* dengan *blackbox testing* dan juga beta testing dengan *usability testing* dengan cara menguji pada area fungsional.

1. *Black Box Testing* metode ini digunakan untuk menguji fungsionalitas aplikasi. Ini menguji apakah aplikasi sudah sesuai dengan analisis kebutuhan dan bekerja dengan lancar. Pengujian blackbox testing ini dilakun oleh 4 responden. Adapun hasil dari pengujian disajikan pada Tabel 1. berikut.

Tabel 1: Hasil dari *Black Box Testing*

No	Aktivitas	Kelas Uji	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Keterangan
1	Login	Login dilakukan dengan benar	User melakukan Login dengan mengisi atau menginputkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> dengan benar kemudian menekan <i>button login</i>	Berhasil masuk ke halaman <i>home</i>	Sesuai
		Login dilakukan dengan salah	User melakukan Login dengan mengisi atau menginputkan <i>Username</i> dan <i>Password</i> yang belum terdaftar kemudian menekan <i>button login</i>	Kembali ke halaman <i>login</i>	Sesuai
2	Home	Menampilkan Informasi Gate 1	Pada menu home terdapat <i>button</i> informasi <i>gate 1</i> , lalu klik <i>button</i> tersebut	Informasi mengenai <i>gate 1</i> berhasil ditampilkan	Sesuai
		Menampilkan Informasi Gate 2	Pada menu <i>home</i> terdapat <i>button</i> informasi <i>gate 2</i> , lalu klik <i>button</i> tersebut	Informasi mengenai <i>gate 2</i> berhasil ditampilkan	Sesuai
		Menampilkan Informasi Gate 3	Pada menu <i>home</i> terdapat <i>button</i> informasi <i>gate 3</i> , lalu klik <i>button</i> tersebut	Informasi mengenai <i>gate 3</i> berhasil ditampilkan	Sesuai
3	Tiket	Memilih Tiket	Terdapat 3 menu tiket yang ditampilkan, tiket <i>gate 1</i> , <i>2</i> dan <i>3</i>	Menu 3 tiket dapat ditampilkan dan wisatawan dapat memilih akan memesan tiket di <i>gate</i> berapa.	Sesuai
4	Pesanan	Pesanan telah bayar	Jika wisatawan telah melakukan pembayaran maka akan muncul menu sudah bayar dan terdapat <i>button</i> untuk kode pemesanan	Berhasil menampilkan menu sudah bayar dan terdapat <i>button</i> untuk kode pemesanan	Sesuai
		Pesanan belum bayar	Jika wisatawan belum melakukan pembayaran maka akan muncul menu belum bayar	Menu belum bayar berhasil ditampilkan	Sesuai
5	Profil	Menampilkan data dari wisatawan	Wisatawan mengisi data yang tersedia lalu klik <i>button</i> simpan.	Data berhasil disimpan psda menu profil	Sesuai
6	Laporan Penjualan	Menampilkan laporan penjualan	Pengelola memilih <i>button</i> laporan penjualan	Laporan penjualan berhasil ditampilkan	Sesuai
7	Edit Tiket	Mengedit harga tiket	Pengelola masuk ke <i>button</i> edit tiket untuk mengubah harga tiket dan mengubah stok tiket yang tersedia	Edit tiket dapat berhasil disimpan	Sesuai
8	Edit Informasi	Mengedit Informasi-informasi	Pengelola masuk ke <i>button</i> edit informasi unruk mengubah/ <i>mengupdate</i> informasi yang tersedia	Edit informasi berhasil disimpan	Sesuai

Hasil pengujian dari metode *Black Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh *fitur* yang direncanakan berjalan dan sesuai dengan fungsi yang telah ditentukan.

2. *Usability testing* menguji aplikasi atau sistem dengan menggunakan skenario yang diberikan kepada pengguna. Salah satu cara untuk mengetahui seberapa mudah pengguna berinteraksi dengan sistem informasi adalah dengan melakukan *Usability Testing*. *Usability testing* adalah bagian penting dari daur hidup pengembangan sistem (*system development life cycle*) [13]. Penguji akan melihat bagaimana pengguna menggunakan aplikasi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dalam skenario. Adapun hasil dari pengujian dari wisatawan dan pengelola objek wisata Situ Bagendit tersaji dalam tabel berikut.

Tabel 2: Hasil dari *Usability Testing*

Responden	Pertanyaan										Total Skor	Skor Maksimal
	Usefulness					Ease of use		Ease of learning		Satisfaction		
	1	2	3	4	5	1	2	1	2	1		
1	4	5	5	3	4	4	5	3	4	4	41	50
2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	41	50
3	5	4	4	4	4	5	4	4	5	5	44	50
4	4	5	4	3	3	4	5	3	4	4	39	50
5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	41	50
6	5	4	4	4	5	5	4	4	3	4	42	50
7	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	39	50
8	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	47	50
9	5	4	4	4	5	4	4	4	4	4	42	50
10	5	4	5	3	3	4	4	3	5	5	41	50
11	5	4	4	4	4	5	4	3	4	4	41	50
12	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	40	50
13	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50
14	5	4	4	4	5	4	4	5	4	4	43	50
15	5	4	3	3	4	4	5	3	4	4	39	50
16	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	48	50
17	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	50
18	4	5	3	4	4	4	5	5	5	4	43	50
19	5	4	4	5	4	4	5	4	5	4	44	50
20	4	5	4	4	4	5	4	4	5	5	44	50
Total											857	1000

Berdasarkan hasil pengujian usability, yang dapat dilihat pada tabel 4.6 di atas, dengan total skor 857, hasil pengujian *usability* dapat dihitung sebagai berikut.

$$Presentase\ indeks = \frac{\text{Total Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{857}{1000} \times 100\% = 85,7\%$$

Berdasarkan hasil pengujian usability, mendapatkan nilai

Indeks 0% - 19,99% : Sangat Tidak Setuju

Indeks 20% - 39,99% : Tidak Setuju

Indeks 40% - 59,99% : Netral

Indeks 60% - 79,99% : Setuju

Indeks 80% - 89,99% : Sangat Setuju

Nilai indeks yang kita dapatkan dari perhitungan adalah 85,7%, maka dapat disimpulkan bahwa responden “SANGAT SETUJU”, testing aplikasi berhasil.

## B. Pembahasan Hasil

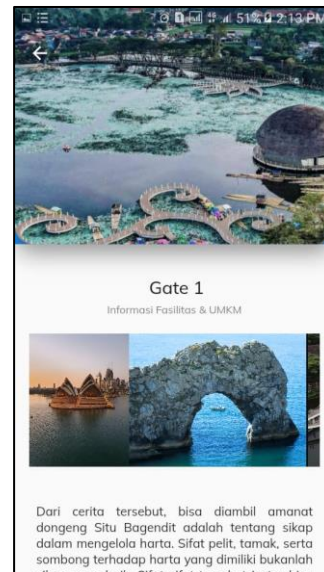
Penelitian ini menghasilkan aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit berbasis *mobile* aplikasi yang dirancang untuk perangkat bergerak (*mobile*) seperti ponsel, tablet, *Smartwatch*,



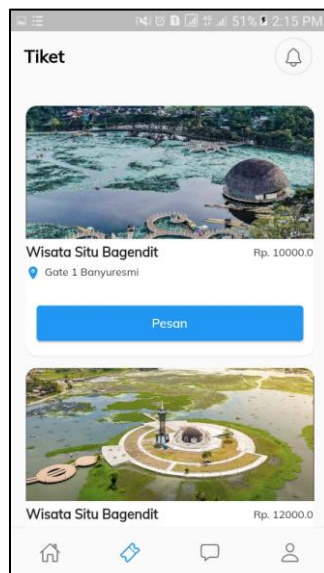
dan lainnya [3]. Aplikasi *mobile* sangat bermanfaat karena dapat memudahkan pengguna dalam mencari informasi secara *portabel* tanpa menggunakan laptop[4]. Kemudian layanan informasi bertujuan untuk memberikan berbagai pengetahuan dan pemahaman tentang berbagai hal yang bermanfaat untuk mengenali diri, merencanakan, dan mengembangkan pola kehidupan sebagai pelajar atau anggota [14]. Dengan menyediakan pemesanan tiket secara *online* dengan metode pembayaran secara *online* ini dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan. [15] Setelah penelitian ini selesai, penting untuk membahas hasilnya untuk mengetahui apakah penelitian ini relevan atau tidak. Berikut adalah pembahasan hasil penelitian tentang pengembangan aplikasi *mobile* untuk layanan informasi dan pemesanan tiket di Situ Bagendit. Berikut adalah hasil pengimplementasi *mobile*, Informasi, dan pemesanan tiket disajikan pada Gambar 6., Gambar 7., dan Gambar 8.



Gambar 6: Tampilan *Mobile*



Gambar 7: Tampilan Informasi



Gambar 8: Tampilan Pemesanan Tiket

Dengan adanya aplikasi layanan informasi dan pemesanan tiket pada objek wisata Situ Bagendit berbasis *mobile* wisatawan dapat mencari informasi mengenai objek wisata dengan mudah dan membantu mempermudah wisatawan untuk melakukan pemesanan tiket secara *online* sehingga yang akan berkunjung dapat melakukan reservasi terlebih dahulu dan tanpa harus mengantri terlebih dahulu

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa dari penelitian ini memperoleh aplikasi yang mampu memberikan informasi-informasi mengenai Situ Bagendit seperti harga tiket Situ Bagendit, fasilitas apa saja yang ada di Situ Bagendit, sehingga pengguna dapat mencari info terlebih dahulu sebelum berwisata ke Situ Bagendit dan aplikasi ini dapat melakukan pemesanan tiket secara *online*, dan juga telah disediakan fitur pembayaran melalui *payment gateway* sehingga pengguna dapat melakukan *reservasi* terlebih dahulu dan pada penelitian ini juga menghasilkan Rancang Bangun Aplikasi Layanan Informasi dan Pemesanan Tiket Pada Objek Wisata Situ Bagendit berbasis *mobile*.

Pada penelitian selanjutnya aplikasi ini diharapkan dapat dikembangkan dalam berbasis *web* agar memudahkan pada bagian pengelola dalam melihat data laporan. Pada penelitian selanjutnya juga dapat dilakukan pengembangan dengan desain yang ada saat ini, sangat mungkin untuk menambah desain tampilan yang lebih menarik pada halaman *home*.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kominfo, "Pentingnya Teknologi dalam Sektor Pariwisata," 2019. <https://aptika.kominfo.go.id/2019/04/pentingnya-teknologi-dalam-sektor-pariwisata/> (accessed Mar. 14, 2023).
- [2] D. Yanti, "Analisis Starategi Pengembangan Digital Tourism Sebagai Promosi Pariwisata di Toba Samosir," 2019.
- [3] Guntoro, "Apa itu Aplikasi Mobile," <https://badoystudio.com/aplikasi-mobile/>, Mar. 23, 2023.
- [4] A. Octaviani and P. Dewi, "Penggunaan Mobile Library untuk Perpustakaan Digital," *ANUVA*, vol. 3, no. 2, pp. 151–155, 2019.
- [5] T. Wahyuni and A. E. Aditina, "Rancang Bangun Sistem Iinformasi Pelayanan DanPengelolaanTiket Masuk Wisata," 2020.
- [6] Y. Septiana, R. Erwin, G. Rahayu, and M. S. Aghna, "Rancang Bangun Aplikasi Web Katalog Produk Wisata Kuliner Berbasis Geographic Information System," 2020. [Online]. Available: <http://jurnal.sttgarut.ac.id/>
- [7] S. Saepudin, E. Pudarwati, C. Warman, S. Sihabudin, and G. Giri, "Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman," *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 11, no. 2, pp. 162–171, Aug. 2022, doi: 10.32736/sisfokom.v11i2.1415.
- [8] D. Susianto, "Perancangan Sistem Pemesanan E-tiket Pada Wisata di Lampung Berbasis Web Mobile," vol. 2, 2019.
- [9] S. A. Prasetyo, J. Maulindar, and M. Muhtarom, "Rancang Bangun Aplikasi Informasi Tempat Wisata Berbasis Mobile di Sragen," 2022.
- [10] A. D. Supriatna, D. Tresnawati, D. Kurniadi, and R. Cahyana, "Web-based geographic information system for mapping religious tourism object," *IOP Conf Ser Mater Sci Eng*, vol. 1098, no. 3, p. 032071, Mar. 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1098/3/032071.
- [11] S. Bennett, Steve. McRobb, and R. (Ray) Farmer, *Object-oriented systems analysis and design : Using UML*, Fourth Edition. McGraw-Hill Higher Education, 2010.
- [12] Ivar Jacobson, Grady Booch, and James Rumbaugh, *The Unified Software Development Process (Paperback) Addison-Wesley Object Technology Series*, Berilustrasi. Addison Wesley Professional, 1999.
- [13] C. Mashuri, R. A. Yudistira, P. Unzilla, and S. Putri, *Monograf Aplikasi Pembelajaran Daring Dengan Learning Management System (Studi Kasus: Evaluasi Usability Testing Dan Webqual 4.0)*. 2022.
- [14] A. Zaini, M. Dianto, and R. R. Mulyani, "Pentingnya Penggunaan Media Bimbingan dan Konseling dalam Layanan Informasi," Sumatera Barat, 2020.
- [15] D. A. Mulyati, "Pentingnya Teknologi Sebagai Media Informasi dan Layanan Pada Website Digital Traveloka," 2022.