

# MERANCANG DAN MEMBANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET PANTAI SOGE BERBASIS WEBSITE

Gilang Romadhon

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun  
email: [gilang\\_2005101089@unipma.ac.id](mailto:gilang_2005101089@unipma.ac.id)

**Abstract:** *Soge Beach is a popular tourist destination and is often visited by local and foreign tourists. However, the ticket ordering system which is still manual creates various obstacles, such as long queues and difficulties in managing visitor data. To overcome this problem, this research aims to design and build a website-based ticket booking information system for Soge Beach. The system development method used is Extreme Programming (XP), which is known for its iterative approach and focuses on close communication between the development team and users. System design was carried out using Unified Modeling Language (UML) to visualize the system structure and workflow in a clear and structured manner. This system was developed using the Laravel 10 framework, which offers various features and convenience in developing web applications. The result of this research is a ticket ordering information system that is able to facilitate the ordering process, reduce queue times, and increase the efficiency of visitor data management. This system is also expected to provide a better experience for tourists and help Soge Beach managers optimize their services.*

**Keywords:** *Information System, Ticket Booking, XP, UML, Laravel.*

**Abstrak:** Pantai Soge merupakan salah satu destinasi wisata yang populer dan sering dikunjungi oleh wisatawan lokal maupun mancanegara. Akan tetapi, sistem pemesanan tiket yang masih manual menimbulkan berbagai kendala, seperti antrian yang panjang dan kesulitan dalam pengelolaan data pengunjung. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan tiket Pantai Soge berbasis website. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Extreme Programming (XP) yang dikenal dengan pendekatan iteratif dan menitikberatkan pada komunikasi yang erat antara tim pengembang dengan pengguna. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan Unified Modeling Language (UML) untuk memvisualisasikan struktur dan alur kerja sistem secara jelas dan terstruktur. Sistem ini dikembangkan dengan menggunakan framework Laravel 10 yang menawarkan berbagai fitur dan kemudahan dalam pengembangan aplikasi web. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan tiket yang dapat mempermudah proses pemesanan, mengurangi waktu antrian, dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data pengunjung. Sistem ini juga diharapkan dapat memberikan pengalaman yang lebih baik bagi wisatawan dan membantu pengelola Pantai Soge dalam mengoptimalkan pelayanannya.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Pemesanan Tiket, XP, UML, Laravel.

## Pendahuluan

Pariwisata semakin dinikmati oleh masyarakat Indonesia sebagaicara untuk menghilangkan kebosanan. Dalam era digital ini, masyarakat cenderung sangat sibuk oleh pekerjaan mereka dan melupakan pentingnya liburan. Hal ini kadang membuat masyarakat merasa bosan dan jenuh karena rutinitas kerja yang monoton setiap hari. Oleh karena itu, masyarakat memerlukan tempat wisata untuk menghilangkan penat atas rutinitas sehari-hari. Pantai Soge, yang terletak di Jalur Lintas Selatan (JLS) Jawa Timur, tepatnya di Dusun Soge, Desa Sidomulyo, Kecamatan Ngadirojo, Kabupaten Pacitan, Jawa Timur, dapat menjadi rekomendasi wisata saat ini. Keindahan alamnya yang masih alami, hamparan pasir putih yang luas, dan birunya lautan nan jernih menjadi daya tarik utama. Namun, di balik pesonanya, Pantai Soge memiliki beberapa kekurangan yang salah satunya dalam penanganan sistem pemesanan tiket. Saat ini, proses pembelian tiket masih dilakukan secara manual, di mana pengunjung terkadang harus mengantri untuk mendapatkan tiket di loket, sehingga sering kali menimbulkan antrian panjang dan waktu tunggu yang lama, terutama pada musim liburan. Sistem manual ini memiliki beberapa kekurangan yang berpotensi menimbulkan ketidaknyamanan bagi pengunjung, menghambat operasional pengelola wisata, dan bahkan menyebabkan hilangnya pendapatan. (Christi et al., 2023). Selain itu, tren serba online di era digital ini mendorong pengelola pantai untuk menjual tiket melalui berbagai platform, termasuk dengan membuat website sendiri guna

mempermudah pengelolaan pantai dibidang pemesanan tiket. Sebagaimana yang akan dilakukan oleh pengelola Pantai Soge, pengelola pantai berencana membangun sebuah sistem informasi berbasis website guna memudahkan pelanggan membeli tiket masuk pantai. Sistem ini dirancang untuk membantu admin dalam mengelola berbagai data dan pengunjung untuk melakukan pemesanan tiket (Masrullih et al., 2022).

Sistem merupakan entitas yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait dan bekerja bersama untuk menjalankan tugas tertentu dan mencapai tujuan yang ditetapkan (Fitriyana & Sucipto, 2021). Informasi dapat dijelaskan sebagai suatu kumpulan data yang tersusun, data mentah, kapasitas sebuah komunikasi dan lain sebagainya (Viktoria, 2022). Sistem informasi didefinisikan sebagai sistem yang terdiri dari elemen-elemen seperti manusia, peralatan, data, dan instruksi yang bekerja sama untuk menghasilkan, mengelola, dan mengkomunikasikan informasi untuk mendukung operasi dan pengambilan keputusan organisasi (Fathurrahman et al., 2022).

Website adalah sekumpulan dari halaman yang akan digunakan untuk menampilkan jenis informasi, termasuk gambar diam atau bergerak, teks, suara, animasi, serta kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini dapat bersifat statis atau dinamis, dan saling terhubung membentuk satu kesatuan yang saling terkait. Setiap halaman dari website dihubungkan oleh sebuah jaringan halaman yang memungkinkan pengguna untuk berpindah antara halaman-halaman tersebut (Dewi et al., 2023).

PHP adalah singkatan *Hypertext Preprocessor* yaitu sebuah bahasa pemrograman web yang berada didalam skrip HTML dan beroperasi di sisi server. Agar dapat menjalankan PHP harus menyediakan perangkat lunak yaitu, Web Server (IIS, Apache, Personal Web Server/PWS), PHP Server, Database Server (MySQL, MariaDB, Interbase, MySQL, dll). Fungsi dari PHP dalam pemrograman web di antaranya yaitu, Menghasilkan halaman dinamis pada website, Memproses data yang dikirim dari form, Modifikasi data pada database, Mengirim dan mengakses cookies, Mengontrol akses user (Abdulloh, 2022). Menurut (Andriati, 2023) Javascript yaitu bahasa pemrograman yang dalam pemrosesannya dibuat disisi browser dan dapat memanipulasi HTML dan CSS secara dinamis. Bahasa Formal Javascript dan Automata Package (jsFLAP), alat berbasis browser untuk membangun dan mensimulasikan automata keadaan terbatas untuk tujuan pendidikan ilmu komputer. Ini diimplementasikan dengan alat modern HTML5, CSS3, dan Javascript, dengan tambahan library Javascript jQuery untuk manipulasi yang lebih mudah dari elemen DOM (Cirioli, 2023).

Basis Data adalah kumpulan informasi yang disimpan secara sistematis dalam komputer. Informasi dalam basis data dapat diperiksa dan diakses menggunakan program komputer yang dirancang khusus untuk mengambil data dari basis data tersebut. Basis data merupakan representasi dari kumpulan fakta yang saling terkait, disimpan secara terorganisir tanpa redundansi, dengan tujuan untuk memenuhi berbagai kebutuhan yang bervariasi (Helmud, 2021). Menurut (Sudarso, 2022) Perencanaan basis data yaitu bagian dari aktivitas manajemen yang melibatkan pengumpulan data, penentuan format data, pembuatan dokumentasi, serta desain dan implementasi basis data. Perencanaan basis data ini diintegrasikan dengan strategi sistem informasi organisasi secara keseluruhan. Terdapat 2 bagian perencanaan basis data yang berkaitan dengan strategi sistem informasi yaitu, menetapkan misi utama dalam pembuatan basis data dengan mendefinisikan tujuan inti (mission statement), mengidentifikasi tugas-tugas khusus yang perlu didukung oleh basis data (mission objectives).

MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang populer yang sering digunakan sebagai backend untuk aplikasi web yang dibangun dengan Oracle (Sitinjak et al., 2020). Menurut (Marathe et al., 2022) MySQL merupakan salah satu antarmuka pengguna (UI) DBMS yang didukung oleh Taurus. Dalam konfigurasi ini, pengoptimal kueri dan mesin eksekusi MySQL mengkompilasi dan menjalankan kueri yang diajukan.

Laravel adalah kerangka kerja pengembangan web open-source berbasis MVC yang populer, terkenal dengan kemudahan penggunaan, kecepatan, dan skalabilitasnya. Laravel memiliki fitur Eloquent ORM dan Blade template yang bisa mempercepat penulisan sebuah kode program sehingga dapat mempengaruhi efisiensi proses pengembangan sebuah sistem dengan mudah (Najib et al., 2022). Menurut (Yudhanto & Prasetya, 2019) dalam bukunya yang berjudul Mudah Menguasai Framework laravel, menjelaskan tentang keunggulan laravel, Di antara keuntungan laravel dibandingkan dengan framework lain yaitu, Laravel menawarkan fitur-fitur unik seperti Artisan, migrations, blade, dan lainnya yang tidak tersedia pada framework lain. Fitur-fitur ini memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pengembangan aplikasi, Laravel adalah framework PHP yang menggunakan sintaks secara ekspresif dan mudah dipahami, Laravel menggunakan bahasa

pemrograman yang mudah dipahami sehingga programmer yang baru belajar sekalipun akan mudah memahami, Laravel menyediakan dokumentasi yang lengkap dan terperinci. Setiap versinya memiliki dokumentasi tersendiri dimulai dari cara instalasi samapi penggunaan fitur-fiturnya.

Dalam menanggapi permasalahan yang dihadapi, peneliti melakukan studi dengan merujuk pada berbagai penelitian sebelumnya. Referensi-referensi dari berbagai sumber tersebut menjadi dasar tertulis bagi penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian ini dilakukan oleh (Christi et al., 2023) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket (Booking Online) pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung menggunakan Website dengan Framework Laravel, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yang terdiri dari wawancara, observasi, dan studi pustaka. Sedangkan metode pengembangan sistem menggunakan pendekatan waterfall yang dapat digambarkan dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) untuk menggambarkan sistem secara visual dan pembuatan aplikasinya menggunakan Framework Laravel. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pada pengujian usability menggunakan metode NAU yang didalamnya terdapat variabel seperti efficiency, learnability, satisfaction, memorability, dan errors. Sistem informasi E-Ticketing Gunung Budheg mendapatkan presentase sebanyak 87% yang artinya sistem ini berada di kategori "Sangat Layak". Maka sistem ketika digunakan pengguna atau user memiliki kemudahan didalamnya pada navigasi ataupun pada desain sistem.

Penelitian serupa yang dilakukan oleh (Pramono & Waluyo, 2023) dengan judul "Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelian Tiket Pariwisata Di Kabupaten Wonogiri (Kasus Waduk Gajah Mungkur)" Temuan penelitian ini mendukung keberhasilan aplikasi pembelian tiket tempat wisata Waduk Gajah Mungkur, memenuhi tujuan penelitian untuk mempermudah dan mempercepat proses pembelian tiket melalui digitalisasi. Aplikasi ini memiliki kelebihan signifikan dalam hal penyampaian informasi tentang tempat wisata Waduk Gajah Mungkur, form pembelian tiket, dan status pembayaran. Keunggulan lain dari aplikasi ini adalah portabilitasnya, yang dapat diakses melalui ponsel untuk melakukan pemesanan tiket dengan fleksibilitas waktu dan lokasi. Aplikasi ini juga dapat diakses dimanapun dan kapanpun, meskipun hanya menggunakan handphone.

Penelitian serupa mengenai pembuatan sistem berbasis website dengan menggunakan framework laravel dalam merancang sistem informasi pemesana tiket. Penelitian ini dilakukan oleh (Pratama et al., 2022) dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus pada PT. Putra Pelangi Perkasa. Sistem ini mampu menampilkan informasi pemesanan tiket bus yang dapat digunakan oleh internal perusahaan serta oleh pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online. Keberadaan fitur-fitur seperti pencarian, pemesanan, pembayaran, pembatalan tiket, dan visualisasi denah kursi dalam sistem telah membantu memperlancar proses bisnis perusahaan tersebut. Ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi yang baik dapat memberikan manfaat besar dalam meningkatkan efisiensi operasional dan meningkatkan pengalaman pengguna dalam melakukan transaksi bisnis.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rianto, 2023) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Umroh Berbasis Web (Study Kasus : Pt Bunda Asri Lestari). Hasil dari penelitian ini menyatakan PT Bunda Asri Lestari Lampung mengembangkan aplikasi pemesanan paket umroh menggunakan Dreamweaver/Sublime Text dan MySQL dengan menerapkan Extreme Programming. Aplikasi ini akan membantu jamaah umroh dalam mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat, sehingga mereka dapat memilih paket yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

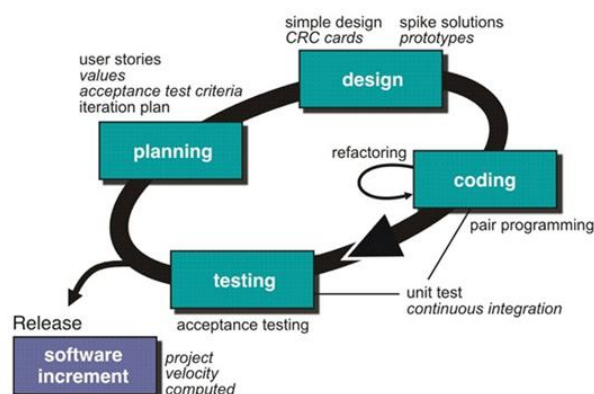
Penelitian mengenai penerapan metode Extreme Programming dalam perancangan sistem informasi juga dilakuakn oleh (Ardiansah et al., 2023) dengan judul penelitian Penerapan Extreme Programming Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa rendahnya risiko ketidaksesuaian atau kesalahan dalam mengimplementasikan kebutuhan pengguna dapat dijadikan tolak ukur bahwa metode Extreme Programming (XP) efektif dalam pengembangan sistem informasi akademik di SD Negeri Kuala Teladas. Metode XP dikenal karena pendekatannya yang berfokus pada fleksibilitas, responsivitas terhadap perubahan, dan keterlibatan intensif pengguna dalam seluruh proses pengembangan. Dengan demikian, XP membantu meminimalkan risiko kesalahan dan meningkatkan kecocokan antara sistem yang dibangun dengan kebutuhan pengguna di lingkungan pendidikan.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dikaji, sistem pemesanan tiket online terbukti efektif dan efisien dalam meningkatkan pelayanan dan kemudahan bagi pengguna. Sistem ini memungkinkan pengguna untuk memesan tiket dengan mudah dan cepat melalui website atau aplikasi, tanpa harus

mengantri di loket. Penelitian-penelitian tersebut menunjukkan beberapa keunggulan sistem pemesanan tiket online, antara lain mempermudah pengguna dalam mencari informasi dan memilih tiket yang sesuai dengan kebutuhan, mempercepat proses pemesanan tiket, sehingga pengguna dapat menghemat waktu, meningkatkan kualitas pelayanan penyedia jasa, meminimalkan risiko kesalahan dan meningkatkan akurasi pemesanan data, memberikan kemudahan akses bagi pengguna, yang dapat memesan tiket kapan saja dan di mana saja.

## Metode

Metode extreme programming merupakan salah satu metode yang fleksibel sehingga proses pengembangan sistem dapat dijelaskan secara rinci dan lebih terarah sehingga kebutuhan pengguna akan sesuai dengan sistem yang akan dibangun (Ardiansah et al., 2023).



**Gambar 1.** Tahapan Metode *Extreme Programming*

**Sumber:**(Hardiyansah & Fitrianto, 2024)

Planning (Perencanaan) Dalam tahapan perencanaan, langkah awal dimulai dengan pengumpulan data melalui kebutuhan pengguna terhadap sistem informasi pemesanan tiket. Informasi yang diperoleh sangat penting untuk menetapkan fungsionalitas keseluruhan dari sistem yang sedang dikembangkan. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:

### Pengumpulan Data dan Literatur

Pengumpulan Data dilakukan melalui studi literatur dan wawancara untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan. Data tersebut diperoleh dari bagian pengelola pantai soge. Analisis dilakukan dalam mengetahui proses pembelian tiket di Pantai Soge. Dimana diungkapkan bahwa pantai tersebut masih menggunakan proses pembelian manual dengan cara pembeli tiket langsung menuju ke loket pembelian yang berada di pantai soge, dan belum memiliki sistem pemesanan/pembelian tiket secara online.

Design (Perancangan) Tahap desain dijelaskan dalam dalam use case diagram, activity diagram, dan class diagram yang dibuat menggunakan Microsoft Visio dan Draw.io. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna terhadap sistem informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge.

Coding (Pengkodean) Pada tahap ini penerapan rancangan ke dalam sistem menggunakan framework Laravel sehingga menjadi lebih mudah dan cepat, dimana telah tersedia library-library dasar tanpa perlu melakukan pengkodean secara native.

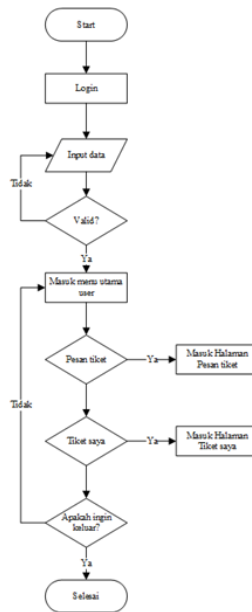
Testing (Pengujian) Pada penelitian ini, pengujian dilakukan menggunakan metode SUS untuk mengetahui apakah sistem tersebut memenuhi unsur seperti usability atau mungkin user experience.. Hasil pengujian kemudian dilakukan penarikan kesimpulan serta saran pengembangan yang dapat dilakukan sebagai saran dalam proses pengembangan aplikasi kedepannya. Kemudian dilakukan analisis berupa kesimpulan dari pengujian sistem. Dari hasil kesimpulan, akan diperoleh bahwa sistem yang dikembangkan telah mampu/belum mendigitalisasi proses sebelumnya yang masih bersifat konvensional.

## Hasil dan Pembahasan

Perancangan sistem ini meliputi dari pembuatan Flowchart sistem, Use case diagram, Activity diagram, Sequence diagram, Class diagram dan pembuatan antarmuka sistem yang telah diimplementasikan ke Sistem Informasi Pemesanan tiket Pantai Soge Berbasis Website.

### Flowchart Sistem

Flowchart adalah gambaran yang menunjukkan alur atau urutan langkah yang berbentuk bagan untuk menyelesaikan suatu masalah (Audita et al., 2022). Berdasarkan analisa yang telah dilakukan penulis, maka flowchart sistem dapat dilihat seperti pada gambar 2 berikut.

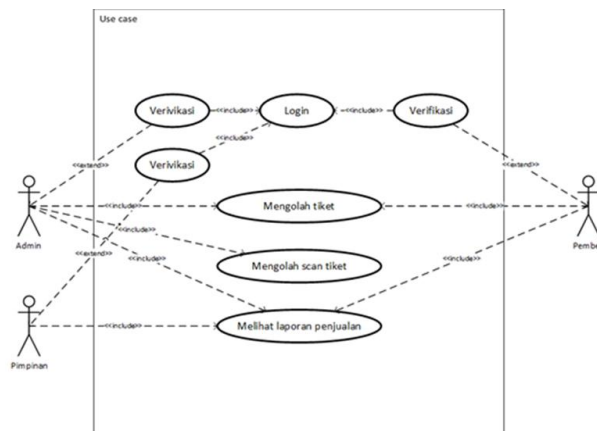


Gambar 2. Flowchart Sistem

### UML

Unified Modeling Language (UML) yaitu sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mendefinisikan, membangun, memvisualisasikan, serta mendokumentasikan artefak-artefak dalam pengembangan sistem perangkat lunak (Aurin et al., 2021).

Gambar 3 menunjukan diagram use case digunakan untuk memvisualisasikan interaksi antara actor (individu, peralatan, atau sistem lain) dan use case (kumpulan fungsi sistem) dalam konteks pengembangan sistem (Alda, 2021).



Gambar 3. Diagram Use Case

## Hasil Pengembang Sistem

Hasil dari perancangan sistem yang telah diselesaikan kemudian diimplementasikan. Adapun implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge Berbasis Website ini sebagai berikut:

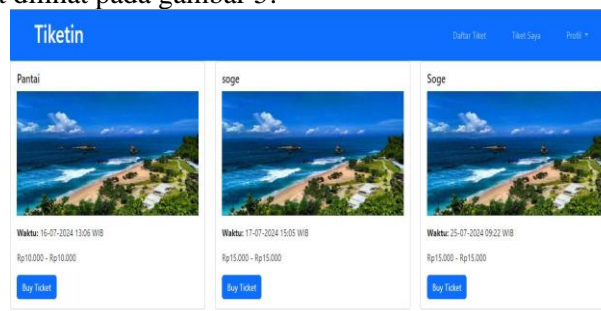
Halaman ini adalah halaman awal saat pembeli mengakses sistem. Dalam halaman ini pembeli bisa melihat dan mencari jenis ikan yang dijual oleh penjual. Gambar halaman beranda pembeli ditunjukkan dalam gambar. Gambar halaman utama dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 3.** Gambar Halaman Depan Sistem

## Halaman Dashboard Pengunjung

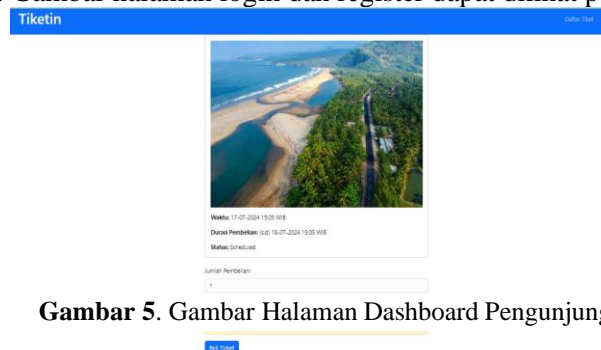
Halaman ini adalah halaman dashboard pengunjung. Pada halaman ini pengunjung dapat melakukan pemesanan tiket serta melakukan pembayaran dengan menggunakan metode pembayaran yang telah tersedia. Dapat dilihat pada gambar 5.



**Gambar 4.** Halaman dashboard pengunjung

## Halaman Pemesanan

Sebelum menuju ke dashboard pengunjung, pengunjung diwajibkan melakukan proses Login. Ketika pengunjung belum terdaftar atau belum memiliki akun maka akan diarahkan untuk melakukan proses register. Gambar halaman login dan register dapat dilihat pada halaman 6.



**Gambar 5.** Gambar Halaman Dashboard Pengunjung

**Gambar 6.** Halaman Pemesanan

### Halaman Transaksi

Pada halaman ini pengunjung melakukan pembayaran tiket dengan memilih metode pembayaran yang sesuai dengan pembayaran yang telah tersedia, dapat dilihat pada gambar 7 berikut:



**Gambar 7.** Halaman Pemesanan

### Hasil Pengujian Sistem

Pengujian yang digunakan untuk menguji Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge Berbasis Website ini menggunakan pengujian SUS (*System Usability Scale*). Tujuan Pengujian ini untuk mengetahui apakah aplikasi tersebut memenuhi unsur seperti *usability* atau mungkin *user experience*. SUS memiliki 10 pertanyaan dan 5 jawaban. Pilihan jawaban terdiri dari sangat tidak setuju sampai sangat setuju. SUS memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 100. Pertanyaan yang akan diajukan kepada responden dapat dilihat pada tabel 1:

**Tabel 1.** Pertanyaan System Usability Scale (SUS)

No	Pertanyaan
1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi
2	Saya merasa sistem ini rumit untuk digunakan
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan
4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan sistem ini
5	Saya merasa fitur-fitur sistem ini berjalan dengan semestinya
6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada sistem ini)
7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat
8	Saya merasa sistem ini membingungkan
9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan sistem ini
10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini

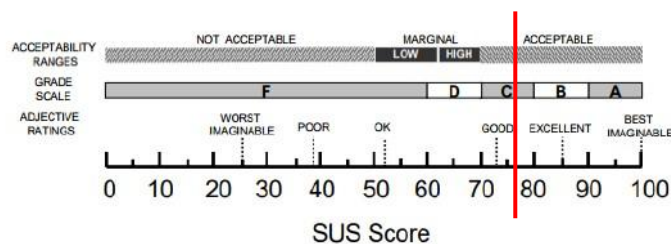
Pada pengujian ini penulis mengambil sampel sebanyak 20 responden, adapun hasil dari pengumpulan data responden melalui Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge Berbasis Website dapat dilihat pada tabel 2:

**Tabel 2.** Hasil Pengumpulan data responden

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
4	4	3	3	4	4	3	4	3	1	33	83
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75

3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	27	68
4	2	3	3	4	4	3	2	4	3	32	80
3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	33	83
4	4	4	3	4	3	4	3	4	0	33	83
3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	35	88
4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	34	85
3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	35	88
3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	35	88
3	4	4	4	4	2	4	4	3	2	34	85
4	3	4	3	4	4	4	2	4	3	35	88
4	4	3	4	4	4	1	2	1	3	30	75
4	3	4	2	4	4	4	3	4	2	34	85
3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	34	85
3	4	4	3	2	4	2	3	4	2	31	78
2	4	4	3	2	3	4	3	3	2	30	75
4	2	2	4	3	3	2	3	3	2	28	70
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)										80	

Berdasarkan hasil perhitungan skor SUS masing-masing responden dapat diketahui bahwa skor tertinggi yang diperoleh adalah 88 dan terendah dengan skor 68. Sedangkan nilai rata-rata yang telah dikorelasikan dengan skala skor SUS adalah 80. Dapat dilihat pada gambar 8:



Gambar 8. Grade Scale SUS

dari data nilai rata-rata SUS yang mendapatkan skor 80, maka skor tersebut masuk dalam kategori GOOD dengan grade scale C. Artinya secara usability berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

Selain itu, pada hasil perhitungan skor SUS terdapat pertanyaan yang memiliki nilai responden tertinggi yaitu pada pertanyaan Q3 dengan nilai total 70 dengan pertanyaan “Saya merasa sistem ini mudah digunakan”, dan pertanyaan dengan nilai responden terendah ada pada pertanyaan Q10 dengan nilai total 52 dengan pertanyaan “Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini”. Artinya sistem dapat diterima oleh responden karena kemudaah dalam mengakses sistem pemesanan tiket ini.

## Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa, Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge Berbasis Website dikembangkan dengan pemodelan Extreme Programming. Perancangan sistem menggunakan tools Unified Modelling Language (UML). Sistem berhasil dibangun dengan framework Laravel 10, yang dikembangkan dengan PHP versi 8.1 dan dalam pembuatan script sistem menggunakan software visual studio code. Sedangkan dalam pembuatan struktur database website menggunakan MySQL. Pengujian Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pantai Soge Berbasis Website menggunakan metode SUS. Dalam pengujian yang dilakukan

dengan nilai yang diambil dari data responden, secara usability mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak.

### Daftar Pustaka

- Abdulloh, R. (2022). 7 Materi Pemrograman Web Untuk Pemula.
- Alda, M. (2021). Pemanfaatan Barcode Scanner Pada Aplikasi Manajemen Inventory Barang Berbasis Android. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 10(3), 368–375. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v10i3.1175>
- Andriati, W. (2023). Sistem Informasi Pelaporan Realisasi E-Order Berbasis. *Jurnal PROSISKO*, 10(1), 24–31.
- Aradiansah et al. (2023). Penerapan Extreme Programming Dalam Sistem Informasi Akademik SDN Kuala Teladas. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(2), 44–51. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i2.25>
- Audita, S., Siska, S. T., & Budiman, A. (2022). Perancangan Sistem Jadwal Dan Absensi Mengajar Guru Menggunakan Visual Studio 2012 Dan Mysql. *Jurnal Pusat Kajian Teknologi Artificial Intelligence*, 2(ISSN : 2809-4069), 1. <http://jurnal.pustakagalerimandiri.co.id/index.php/pustakaai/article/view/189>
- Aurin, K., Fajar, M., & Munir, A. (2021). Pemodelan Jaringan Sensor Nirkabel Menggunakan System Modeling Language. *Jtriste*, 8(1), 9–20.
- Christi, M., Putra, W. H. N., & Hanggara, B. T. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi dan Pelayanan E-Ticket (Booking Online) pada Wisata Pendakian Gunung Budheg Tulungagung menggunakan Website dengan Framework Laravel. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 83–91. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/12105>
- Cirioli. (2023). 濟無No Title No Title No Title. *June*, 1–23.
- Dewi et al. (2023). *Pengembangan Website Profil Untuk Online Branding*. 6(1), 64–69.
- Fathurrahman et al. (2022). *Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sebaran Data Covid-19 Pada Puskesmas Kerongkong Kabupaten Lombok Timur Berbasis Web Saat ini kebutuhan masyarakat akan informasi semakin banyak seiring kemajuan teknologi dan mudahnya mengkases informasi melalui internet*. 5(1), 42–52.
- Fitriyana & Sucipto. (2021). Rancang Bangun Berbasis Web Crm (Customer Relationship Management) Berbasis Web Studi Kasus Pt Budi Berlian Motor Hajimena Bandar Lampung. *Portaldata.Org*, 17(1), 1–31.
- Hardiyansah. (2024). *Jurnal Edik Informatika*. 10(2).
- Helmud, E. (2021). Kata kunci 9. *Kinabalu*, 11(2), 305–322.
- Marathe, A. P., Lin, S., Yu, W., Gebaly, E. K., Larson, P.-Å., & Sun, C. (2022). *Integrating the Orca Optimizer into MySQL*. 511–532. <http://www.unofficialmysqlguide.com>
- Masrullih, Maliki, I., & Sulistiyowati, R. (2022). Perancangan Dan Implementasi Pemodelan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Di Galeri Nasional Indonesia. *Jurnal Informatika Dan Komputasi: Media Bahasan, Analisa Dan Aplikasi*, 16(02), 74–79. <https://doi.org/10.56956/jiki.v16i02.112>
- Najib et al. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Barang Elektronik berbasis Website menggunakan Framework Laravel ( Studi Kasus : UD Berkah Menuju Sukses Jombang ). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 6(11), 5292–5299.
- Pramono, R., & Waluyo, A. F. (2023). Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelian Tiket Pariwisata Di Kabupaten Wonogiri (Kasus Waduk Gajah Mungkur). *Kesatria : Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(4), 1197–1204. [https://tunasbangsa.ac.id/pkm/index.php/kesatria/article/view/269%0Afiles/5322/Pramono and Waluyo - 2023 - Pengembangan Aplikasi Mobile Pembelian Tiket Pariw.pdf](https://tunasbangsa.ac.id/pkm/index.php/kesatria/article/view/269%0Afiles/5322/Pramono%20and%20Waluyo%20-%202023%20-%20Pengembangan%20Aplikasi%20Mobile%20Pembelian%20Tiket%20Pariw.pdf)
- Pratama, Y. A., Pangaribuan, J. J., Barus, O. P., Nadjar, F., & Karisa, S. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus pada PT. Putra Pelangi Perkasa. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 452–460. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i2.1323>
- Rianto, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Paket Umroh Berbasis Web (Study Kasus : Pt Bunda Asri Lestari). *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(4), 462–468. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i4.2452>
- Sitinjak, D. D. J. T., Maman, & Suwita, J. (2020). Mahasiswa STMIK Insan Pembangunan Dosen

STMIK Insan Pembangunan pengaplikasian Sistem informasi administrasi pada Intensive English Course Ciledug Mas ? dan membuat Sistem informasi administrasi pada Intensive English Course Ciledug Mas ? 3 . Bagaimana ca. *Ipsikom*, 8(1).

Sudarso, A. (2022). Pemanfaatan Basis Data, Perangkat Lunak Dan Mesin Industri Dalam Meningkatkan Produksi Perusahaan (Literature Review Executive Support System (Ess) for Business). *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 1–14. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i1.838>

Viktoria, P. J. (2022). Putri Jesica Viktoria. *Penggunaan Model UML Dalam Sistem Informasi Pemesanan Pupuk Berbasis Web (Studi Kasus Pada UD. Bangun Tani Rantauprapat)*, 10(3), 98–111.