

# Perancangan Website Informatif dan Pemesanan Tiket Agro Edu Wisata

Rangga Satria Perdana<sup>1</sup>, Teguh Wiharko<sup>2</sup>, Erna Garnia<sup>3</sup>, Nurwathi<sup>4</sup>, Hady Siti Hadijah<sup>5</sup>, Khaerul Manaf<sup>6</sup>

<sup>1,6</sup> Program Studi Sistem Informasi – Universitas Sangga Buana Bandung

<sup>2</sup> Program Studi Teknik Informatika – Universitas Sangga Buana Bandung

<sup>3</sup> Program Studi Manajemen – Universitas Sangga Buana Bandung

<sup>4</sup> Program Studi Teknik Industri – Universitas Sangga Buana Bandung

Jl. Khp Hasan Mustopa – Bandung Jawa Barat - Indonesia

<sup>5</sup> Program Studi Pendidikan Manajemen Perkantoran – Universitas Pendidikan Indonesia Bandung

Jl. Dr. Setiabudi – Bandung Jawa Barat - Indonesia

[rangga.satria@usbypkp.ac.id](mailto:rangga.satria@usbypkp.ac.id), [teguh.wiharko@usbypkp.ac.id](mailto:teguh.wiharko@usbypkp.ac.id), [erna.garnia@usbypkp.ac.id](mailto:erna.garnia@usbypkp.ac.id),  
[nurwathi@usbypkp.ac.id](mailto:nurwathi@usbypkp.ac.id), [hady@upi.edu](mailto:hady@upi.edu), [khaerul.manaf@usbypkp.ac.id](mailto:khaerul.manaf@usbypkp.ac.id)

**Abstrak**— Perkembangan teknologi informasi sebagai media pendukung proses bisnis semakin hari semakin cepat, bahkan dapat dikatakan sudah tidak dapat terkendali. Perkembangan teknologi dan sistem informasi membawa perubahan pada dunia usaha. Agro Edu Wisata Baruimun Hill merupakan sebuah tempat wisata yang sedang dikembangkan dan dipersiapkan untuk memberikan pengalaman berwisata dan berbagi ilmu serta pengalaman dalam Bertani. Object oriented adalah metode pengembangan sistem atau aplikasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan implementasi pengguna. Hasil identifikasi permasalahan dijabarkan dengan menggunakan Use Case Diagram dan Activity Diagram sebagai Gambaran dalam merancang website tersebut. Aktor yang menjadi pengguna di dalam website ini ada 2 aktor, yaitu admin dan pengunjung. Perancangan website informatif yang dirancang dapat digunakan sebagai media pemasaran Agro Edu Wisata Baruimun Hill dengan tujuan memperluas penyebaran informasi tanpa terhalang ruang dan waktu. Perancangan form pemesanan tiket pada website tersebut pun dapat menjadikan proses pencatatan dan pelaporan jumlah pengunjung Agro Edu Wisata Baruimun Hill lebih terorganisir.

**Kata Kunci**— Pemasaran, Pencatatan, Agro Edu Wisata, Object Oriented.

**Abstract**— The rapid development of information technology as a supporting medium for business processes is increasingly out of control. The advancement of technology and information systems is transforming the business world. Agro Edu Wisata Baruimun Hill is a tourist destination currently being developed to provide experiences in tourism and knowledge sharing about farming. Object-oriented is a system or application development method that aligns with user needs and implementation. The identified problems are detailed using Use Case Diagrams and Activity Diagrams to outline the design of the website. The actors using this website include two roles: admin and user/visitor. The design of this informative website can serve as a marketing medium for Agro Edu Wisata Baruimun Hill, aiming to broaden information dissemination without the constraints of space and time. The design of the ticket booking form on the website can also help organize the

*recording and reporting of visitor numbers at Agro Edu Wisata Baruimun Hill more effectively.*

**Keywords**— Marketing, Recording, Agro Edu Wisata, Object Oriented.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi sebagai media pendukung proses bisnis semakin hari semakin cepat, bahkan dapat dikatakan sudah tidak dapat terkendali. Perkembangan teknologi dan sistem informasi membawa perubahan pada dunia usaha.[1] Perkembangan teknologi di era industry 4.0 sangat berdampak terhadap setiap bagian dari kehidupan kita. [2] Setiap sektor dalam kehidupan tidak akan terlepas dari pengaruh perkembangan teknologi informasi tersebut. Salah satu aktifitas yang dapat dialihkan menjadi berbasis digital adalah aktifitas pemasaran dan pencatatan.

Pemasaran adalah proses yang dilakukan dalam rangka memenuhi kebutuhan pelanggan, baik itu individu ataupun kelompok, yang pada akhirnya menjadikan adanya sebuah proses transaksi. Pemasaran digital adalah penyebaran informasi yang berkaitan dengan produk atau jasa yang ditawarkan melalui media digital *online*, diantaranya media sosial.[3]

Pencatatan pemesanan dan pelaporan dalam sebuah proses bisnis memiliki peran penting. Pentingnya pencatatan tersebut akan memudahkan para pengelola dan pemegang saham untuk melakukan monitoring, evaluasi, dan menentukan kebijakan yang akan sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan proses bisnis tersebut.

Kehadiran komputer dengan segudang kemudahan yang ditawarkan, menjadi satu diantara sekian banyak media yang dapat dimanfaatkan, terlebih di era digital seperti ini.[4] Dengan semakin terasnya dampak dari perkembangan teknologi informasi di kehidupan kita, pola bisnis dan berorganisasi pun akan mulai mengalami perubahan.[5]

Sistem informasi berbasis komputer dikembangkan dan digunakan untuk mempermudah pengguna dalam mengelola informasi dan sumber daya lainnya di perusahaan ataupun organisasi yang dikelola.[6]

Perkembangan teknologi informasi yang mampu menompang proses bisnis di perusahaan ataupun di organisasi, menjadikan infrastruktur yang dibangun menjadi sebuah kesempatan besar yang dapat dimanfaatkan dalam berkompetisi dengan perusahaan atau organisasi lain.[7]

Objek wisata adalah salah satu tempat yang dapat dikunjungi untuk memberikan rasa tenang dan nyaman dengan merasakan sesuatu yang didapat dari lingkungan hidup.[8] Agro Edu Wisata Baruimun Hill, yang berlokasi di Kabupaten Sumedang, tepatnya di kaki gunung Kerenceng. Agro Edu Wisata Baruimun Hill merupakan sebuah tempat wisata yang sedang dikembangkan dan dipersiapkan untuk memberikan pengalaman berwisata dan berbagi ilmu serta pengalaman dalam Bertani. Salah satu media yang akan digunakan dalam proses pemasaran dan pengelolaan pengunjung dengan memanfaatkan website. Dengan adanya website tersebut, proses bisnis yang dijalankan akan lebih mudah dilakukan dan lebih akurat dalam mengelola laporan akhir.

Penelitian sebelumnya dapat dijadikan acuan dan memperluas pembahasan penelitian, serta menemukan perbedaan dengan penelitian ini. Beberapa jurnal penelitian yang berhubungan dengan penelitian ini adalah:

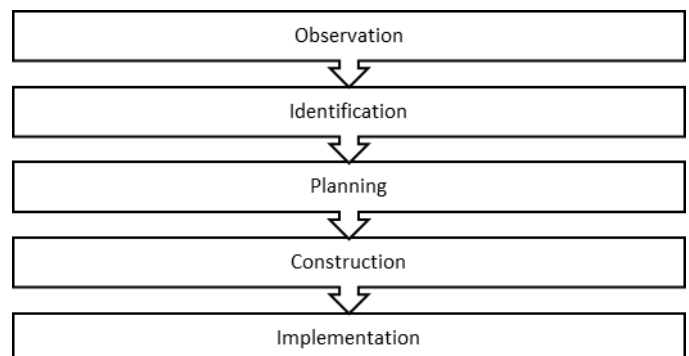
1. Jurnal penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Wisata Berbasis Web” yang ditulis oleh Aulia Khasanah Putri dkk. pada tahun 2023. Penelitian tersebut berfokus kepada transformasi proses bisnis pembelian tiket menjadi berbasis web. Penelitian ini dilakukan di Pantai Indah Selat baru yang berlokasi di Desa Selat Pantai dan berjarak sekitar 30 Kilometer dari Ibu Kota Bengkulu. Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada sejumlah pengunjung pantai tersebut dan memberikan kesimpulan berupa sistem informasi berbasis web yang dapat direkomendasikan untuk memudahkan proses pembelian tiket wisata di pantai tersebut.
2. Jurnal penelitian yang berjudul “Analisa Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Museum Online di DKI Jakarta Berbasis Web” ditulis pada tahun 2019 oleh Oky Septian. Penelitian ini menjadikan transaksi pembelian tiket museum secara online sebagai bagian dari meningkatkan kinerja dari para petugas museum. Penggunaan media elektronik diharapkan dapat menjadikan proses bisnis yang ada di museum di DKI Jakarta menjadi semakin efektif dan efisien. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang didapat dari hasil wawancara dengan petugas museum. Hasil dari penelitian ini ada sebuah cetak biru dari sistem informasi pemesanan tiket yang direkomendasikan kepada pihak pengelola museum.
3. Jurnal penelitian yang ditulis oleh Muhammad Isa Daud dkk. pada tahun 2024 berjudul “Perancangan

Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Website”, berfokus kepada pemanfaatan teknologi informasi sebagai media dalam mempeluas peluang bisnis Perusahaan. Penelitian ini dilakukan pada perusahaan Po Putra Pelangi di Kota Padang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan sistem informasi yang disarankan untuk memudahkan proses pemesanan tiket bus dengan berbasis web. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Waterfall* dengan melibatkan 3 *user* sistem informasi ini, yaitu admin, supir, dan penumpang.

Penelitian terdahulu tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu perancangan sebuah sistem informasi dalam menangani proses pembelian atau pemesanan tiket, serta tujuan dalam implementasi sistem informasi tersebut. Namun, perbedaannya adalah lokasi penerapan sistem informasi yang dirancang dan juga metode pengembangan yang digunakan. Penelitian ini berlokasi di sebuah tempat wisata pertanian dan menggunakan metode *Object Oriented* dalam pengembangannya.

## II. METODE PENELITIAN

*Object oriented* adalah metode pengembangan sistem atau aplikasi yang menyesuaikan dengan kebutuhan dan implementasi pengguna. *Object Oriented* adalah sebuah metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak atau sistem informasi yang berfokus kepada objek.[9]



Observasi dilakukan dengan melihat situasi yang ada di Baruimun Hill, menganalisa proses bisnis yang sedang berjalan dan akan dikembangkan melalui proses wawancara. Wawancara dilakukan peneliti dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada pihak pengelola Agro Edu Wisata Baruimun Hill. Hasil wawancara tersebut dijadikan dasar dari perencanaan pembuatan website pemesanan tiket.

Proses konstruksi atau pembangunan website tersebut dilakukan setelah proses perencanaan dilakukan dengan metode pengembangan *Object Oriented*. Proses pengujian pun dilakukan dengan proses *Black Box Testing*. Implementasi dari website yang sudah dibangun disampaikan melalui proses sosialisasi dan diskusi dengan pihak pengelola untuk mendapatkan *feedback* (timbal balik).

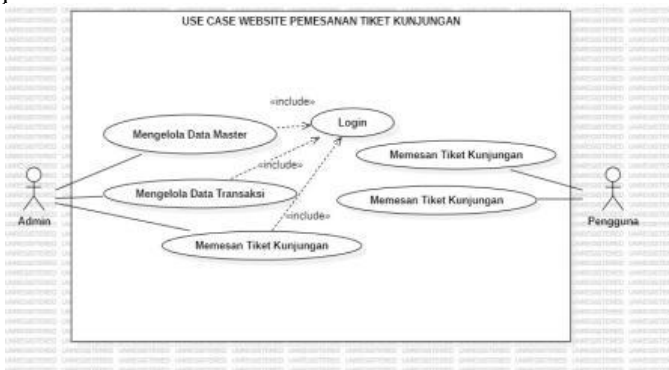
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi Proses yang Sedang Berjalan

Perancangan website informatif dan pemesanan tiket Agro Edu Wisata Baruimun Hill Sumedang diawali dengan mengidentifikasi kebutuhan pengguna yang akan diterapkan pada website tersebut. Proses identifikasi tersebut dilakukan melalui wawancara dengan pihak pengelola Baruimun Hill. Hasil dari wawancara tersebut adalah adanya kebutuhan media promosi digital untuk memperluas jangkauan dan pencatatan pesanan tiket serta pengolahan data laporan secara digital. Saat ini, media promosi masih hanya sebatas dari mulut ke mulut dan juga hanya mengandalkan akun Instagram dengan fitur yang cukup terbatas. Untuk pencatatan pesanan tiket dan pengolahan laporan, masih dilakukan secara manual sehingga sangat mungkin terjadi kesalahan yang diakibatkan kesalahan manusia (*human error*).

B. Use Case Diagram

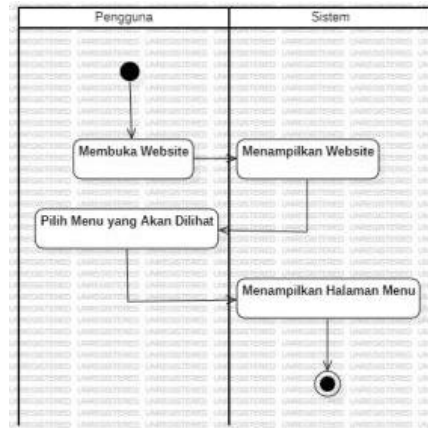
Hasil identifikasi tersebut dijabarkan dengan menggunakan Use Case Diagram dan Activity Diagram. Use Case Diagram merupakan salah satu cara dalam menggambarkan aktor yang akan terlibat di dalam sistem informasi yang digunakan dan aktifitas yang dapat dilakukan oleh setiap aktornya. Aktor yang menjadi pengguna di dalam website ini ada 2 aktor, yaitu admin dan pengunjung. Gbr. 1 dibawah ini menggambarkan hubungan antara masing-masing aktor dengan aktifitas yang dapat dilakukan.



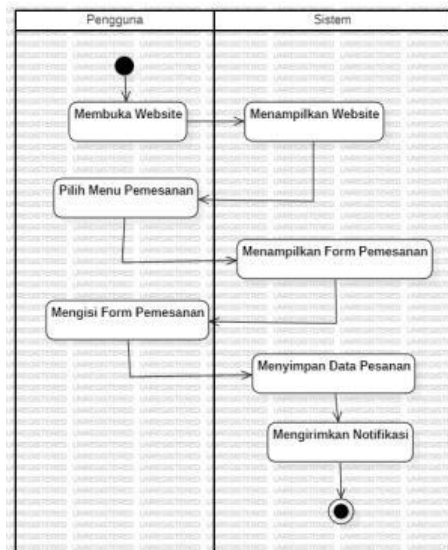
Gbr. 1 Use Case Diagram Website Informatif dan Pemesanan Tiket Agro Edu Wisata Baruimun Hill

C. Activity Diagram

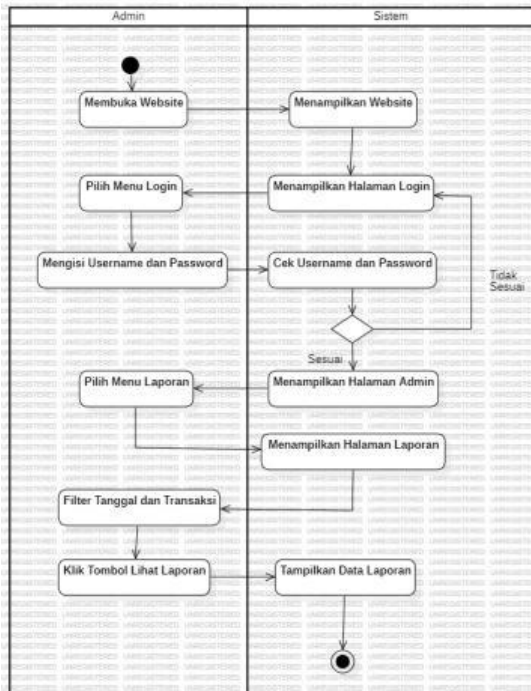
Activity Diagram menggambarkan langkah dalam menyelesaikan setiap aktifitas yang sudah diidentifikasi pada Use Case Diagram sebelumnya. Activity Diagram dapat dilihat pada gambar berikut.



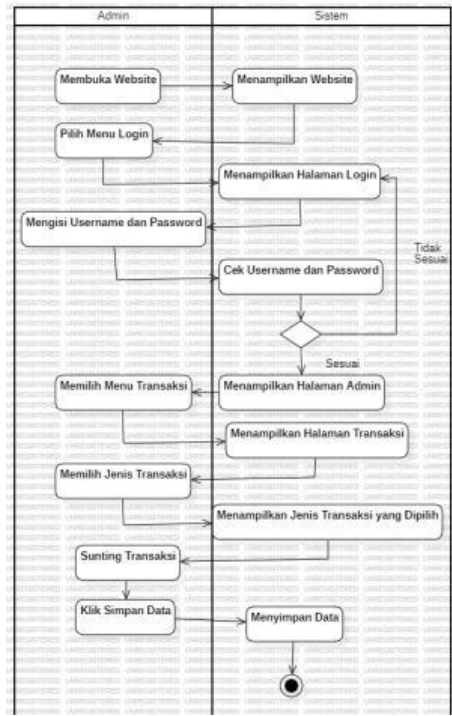
Gbr. 2 Activity Diagram Melihat Informasi



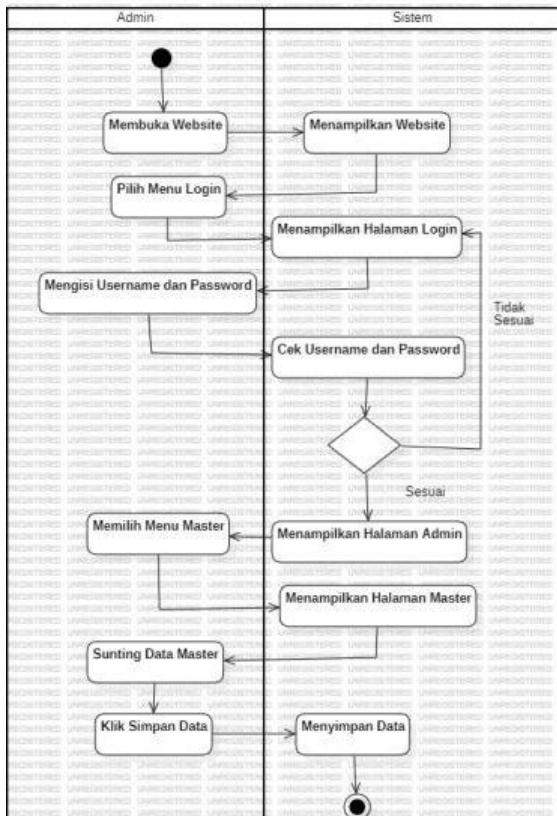
Gbr. 3 Activity Diagram Memesan Tiket Kunjungan



Gbr. 4 Activity Diagram Mengelola Data Laporan



Gbr. 6 Activity Diagram Mengelola Data Transaksi



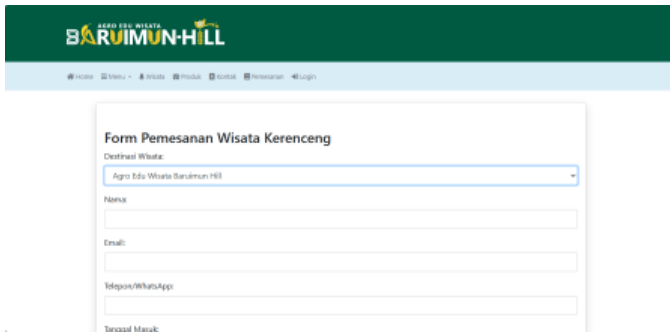
Gbr. 5 Activity Diagram Mengelola Data Master

#### D. User Interface

Tampilan antar muka merupakan tampilan yang nantinya menjadi media bagi pengguna untuk menggunakan website ini. [10] Tampilan website ini dibuat dengan mengedepankan sifat *user friendly* dengan tujuan agar proses implementasi yang dilakukan mudah untuk diterima oleh *user* dan admin. Tampilan website ini dapat dilihat pada gambar berikut.



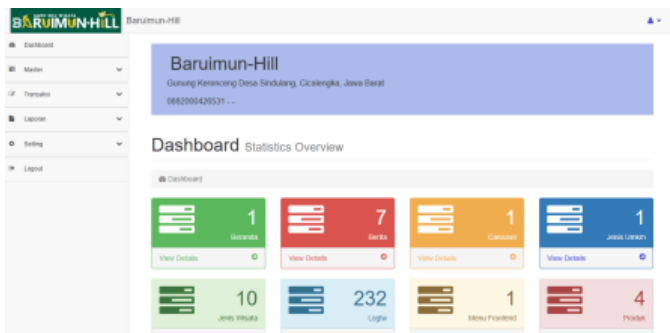
Gbr. 7 Tampilan Beranda Website Baruimun Hill



Gbr. 8 Tampilan Form Pemesanan Tiket



Gbr. 9 Tampilan Login Sebagai Admin



Gbr. 10 Tampilan Beranda Admin

**E. Blackbox Testing**

Pengujian merupakan tahapan yang dilakukan untuk mencari kesalahan pada sistem yang diuji khususnya fungsi dari sistem tersebut. Pengujian *blackbox* berfokus kepada meyakinkan setiap proses pada sistem yang dirancang dan dikembangkan dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan.[2]

Pengujian *blackbox* dilakukan untuk mengetahui dan memastikan fitur yang terdapat pada aplikasi atau sistem informasi yang dirancang berfungsi dengan baik Hasil dari pengujian *blackbox* pada website ini dapat dilihat pada tabel berikut.

TABEL I  
HASIL PENGUJIAN BLACKBOX PADA WEBSITE BARUIMUN HILL

No	Fitur	Hasil
1	User dapat melihat informasi	Sesuai
2	User dapat melakukan pemesanan tiket dan	Sesuai

No	Fitur	Hasil
	mendapatkan notifikasi whatsapp	
3	Admin dapat mengelola data master	Sesuai
4	Admin dapat mengelola data transaksi	Sesuai
5	Admin dapat mengelola data laporan	Sesuai

**IV. PENUTUP**

Perancangan website informatif yang dirancang dapat digunakan sebagai media pemasaran Agro Edu Wisata Baruimun Hill dengan tujuan memperluas penyebaran informasi tanpa terhalang ruang dan waktu. Pemanfaatan website atau pemasaran digital tersebut bisa menjadi awal dari semakin berkembangnya proses bisnis di Baruimun Hill.

Perancangan form pemesanan tiket pada website tersebut pun dapat menjadikan proses pencatatan dan pelaporan jumlah pengunjung Agro Edu Wisata Baruimun Hill lebih terorganisir. Tujuan utamanya adalah dapat meminimalisir kesalahan yang terjadi karena kesalahan manusia (*human error*).

Pengembangan Website Informatif dan Pemesanan Tiket Agro Edu Wisata di Baruimun Hill ini masih bersifat sederhana. Hal tersebut masih terbatasnya aktifitas yang dilakukan di Baruimun Hill dan masih dalam tahap awal dalam Pengembangan Agro Edu Wisata tersebut. Fitur yang ada pada website ini masih bisa ditambahkan dan dikembangkan seperti adanya penambahan lokasi pasar dan tempat penjualan lainnya dengan memanfaatkan Sistem Informasi Geografis dan fitur pengiriman produk pertanian dengan penambahan sejumlah ekspedisi.

**REFERENSI**

- [1] Dewan Pelawi. (2013). Pembuatan Sistem Informasi Dengan Analisis Dan Perancangan Berorientasi Objek. *Jurnal ComTech*, Vol. 4, No. 1, p. 213-224.
- [2] Yahya Dwi Wijaya, Muna Wardah Astuti. (2021). Pengujian Blackbox Sistem Informasi Penilaian Kinerja Karyawan PT INKA (Persero) Berbasis Equivalence Partitions. *Jurnal Digital Teknologi Informasi* Vol. 4, No. 1, p. 22-26
- [3] Harmawan Teguh Saputra, Ferda Maryatul Rif'ah, Bayu Andrianto. (2023). Penerapan Digital Marketing Sebagai Strategi Pemasaran Guna Meningkatkan Daya Saing UMKM. *Journal Economy Management Business and Entrepreneur*. Vol. 1, No. 1, pp. 29-37.
- [4] Aulia Khasanah Putri, Putri Khoddijah, Syahida, Mentari Tri Indah Rahmayani. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Wisata Berbasis Web, *Djtechno : Jurnal Teknologi Informasi* Volume 4 No. 2 Desember 2023, p. 445-455.
- [5] Muhamad Isa Daud. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Berbasis Website. *Jurnal Minfo Polgan*, Volume 13, Nomor 2, Agustus 2024, p 1302-1315.
- [6] Muhammad Yoga Wahyu Nugraha, Muhammad Ihsan, Meilyana Winda Perdana. (2024). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kereta Api (PERSERO) Palembang Menggunakan Java Netbeans, *BRIDGE : Jurnal Publikasi Sistem Informas dan Telekomunikasi*, Vol. 2, No. 2, Mei 2024, p. 26-34.
- [7] Hasan Basri, Ramadhani Gilang Saputra, Salman Alfarizi, Alif Rizqi Mulyawan, Deni Gunawan, Nurul Ichsan. (2022). Perancangan Sistem

- Informasi *Booking* Tiket Berbasis Website Menggunakan *Prototype*, Information System for Educators and Professionals, Vol. 7, No. 1, Desember 2022, p. 73-82.
- [8] Tia Siti Maulidda Lestari, Suhana Minah Jaya. (2021). Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Melalui Whatsapp *Gatewar* Studi Kasus Sekolah Luar Biasa-BC Nurani, FIKI Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Volume XI, No. 1, Mei 2021.
- [9] Muh. Rais. (2019). Penerapan Konsep Object Oriented Programming Untuk Aplikasi Pembuat Surat, Jurnal PROtek Volume 06. No 2, p. 96-101.
- [10] Ari Sudrajat, Maura Yuliana Putri. (2024). Aplikasi Pencatatan Stok Bahan Baku Berbasis Web, JOURNAL INFORMATICS AND ELECTRONICS ENGINEERING, VOL.04, NO. 01, p. 1-8.