

SISTEM INFORMASI PARIWISATA TERINTEGRASI E-TICKET MOBILE DENGAN METODE AGILE PADA DINAS PARIWISATA KABUPATEN ENDE

Eufransiamara^{1*}, Yoseph D. Yen Khwuta², L. B. Finansius Mando

^{1,2,3} Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Flores.

*Corresponding Author:  eufransiamara544@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 2025-08-11

Direvisi: 2025-08-14

Disetujui: 2025-08-14

Keywords:

Information System,
Tourism, E-Ticket, Agile
Method

Kata Kunci:

Sistem Informasi,
Pariwisata, E-Ticket,
Metode Agile

Abstract The integrated tourism information system with mobile E-Ticket using agile method is a system designed to facilitate the management of tourist destination, ticket sales, and online payments. This system uses the agile method to ensure that the system uses the agile method to ensure that the system can quickly adapt to changes in user needs. The system is also integrated with mobile E-ticket technology to make it easier for users to buy and access tickets digitally. In the process of using UML in the design of the system. The results of the system testing using black box testing were obtained that, the system can be implemented according to what has been built in a functional way issuing the results as expected.

Abstrak Sistem informasi pariwisata terintegrasi E-Ticket mobile dengan metode agile adalah suatu sistem yang dirancang untuk memfasilitas pengelolaan destinasi wisata, penjualan tiket, dan pembayaran secara online. Sistem ini menggunakan metode agile untuk memastikan bahwa sistem dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Sistem ini juga terintegrasi dengan teknologi E-Ticket mobile untuk memudahkan pengguna dalam pembelian dan mengakses tiket secara digital. Dalam pengerjaannya menggunakan UML dalam perancangan sistemnya. Hasil pengujian sistem menggunakan black box testing didapatkan bahwa, sistem dapat diimplementasikan sesuai dengan apa yang sudah dibangun secara fungsionalitas mengeluarkan hasil sesuai yang diharapkan.

Alamat korespondensi:

Alamat Penulis Korespondensi

 eufransiamara544@gmail.com

Penerbit:

Program Studi Sistem Informasi Universitas Flores.

 ftiuniflor.ois@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga menjadikan konsep Teknologi Informasi berbasis internet yang perkembangannya semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang demi tercapainya tujuan yang diinginkan oleh perusahaan. Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan dimana saja.

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang menjadi tumpuan dalam meningkatkan perekonomian nasional. Sebagai sektor yang memiliki posisi strategis guna memajukan membangun nasional, pemerintah memberikan perhatian khusus untuk menunjang pariwisata agar bisa dalam memompa perekonomian nasional. Karena pariwisata bisa memberikan dampak yang signifikan terhadap pendapatan negara dan menunjang kesejahteraan masyarakat[2]. Penyalagunaan seluruh potensi-potensi kepariwisataan yang ada dapat pula menarik potensi lain untuk perkembangan dengan menciptakan pemerataan dan terbukanya kesempatan kerja bagi masyarakat.

Namun saat ini pendataan untuk tempat wisata oleh Dinas Pariwisata di kabupaten Ende masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan tenaga serta waktu yang cukup banyak. Pelayanan pembelian tiket juga masih dilakukan secara manual. Tiket yang akan dijual kepada wisatawan sudah dipersiapkan terlebih dahulu dengan mencetak sejumlah lembaran beserta nomor seri tiket. Jika terjadi kehilangan salah satu lembaran tiket, hal tersebut harus dipertanggung jawabkan. Terlebih lagi biaya untuk mencetak tiket dengan jumlah besaran yang telah ditentukan kurang efisien. Terdapat besaran biaya yang mengendap karena tiket harus menunggu habis terjual.

Danau Kelimutu di Kabupaten Ende Provinsi Nusa Tenggara Timur merupakan salah satu danau prioritas nasional yang berada

di bawah pengelolaan Taman Nasional Kelimutu ditunjuk sebagai Kawasan Taman Nasional berdasarkan surat keputusan menteri kehutanan, SK No. 279/Kpts-II/92 dengan luas 5.000 hektar. Pada tahun 1997 kemudian ditetapkan melalui surat keputusan Menteri kehutanan dengan SK No. 675/Kpts-II/97 dengan luas 5.356,5 hektar. Eksistensi. Danau Kelimutu tidak hanya penting dari aspek ekologis namun kemudian berkembang menjadi salah satu ikon Provinsi Nusa Tenggara Timur dengan karakteristiknya yang khas dengan berbagai isu strategis terkait pengelolaannya.

Penelitian ini adalah mengembangkan sebuah sistem informasi pariwisata yang dapat terintegrasi dengan aplikasi *e-ticket* untuk mengatasi permasalahan yang terjadi pada proses penjualan tiket di tempat wisata serta kesalahan pelaporan tiket karena kurang akuratnya data penjualan tiket di tempat wisata. Dengan adanya pengembangan yang terintegrasi seperti ini dapat memudahkan bagi petugas di tempat wisata dalam melaporkan hasil penjualan tiket serta mengatasi permasalahan tiket yang tidak terjual, sehingga dapat mengurangi biaya yang harus dikeluarkan dalam penjualan tiket masuk di tempat wisata dan akan membantu pelaporan tiket yang terjual menjadi lebih cepat dan akurat secara *realtime*.

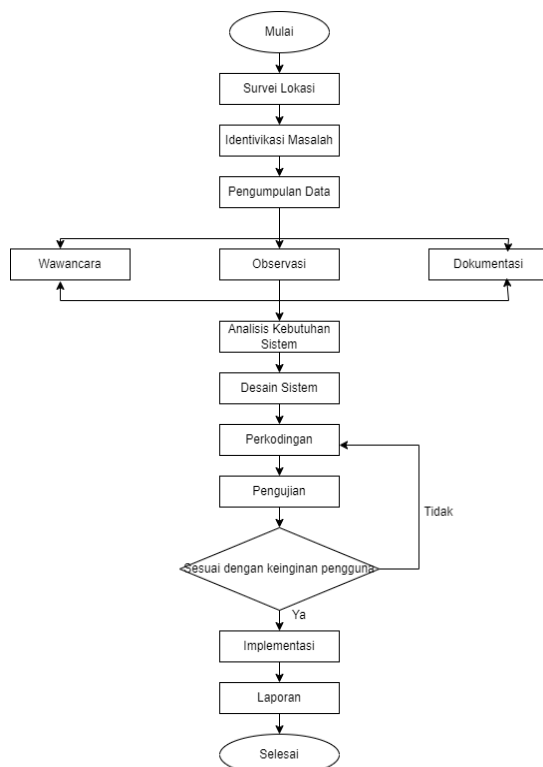
2. METODE PENELITIAN

2.1 Jenis Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini mengimplementasikan metode studi kasus kualitatif pada Dinas Pariwisata Kabupaten Ende. Penelitian ini dilakukan secara mendalam terhadap objek tertentu yaitu Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi *E-Ticket* menggunakan Metode *Agile* dalam jangka waktu tertentu untuk memberikan gambaran umum fakta keadaan saat penelitian di lingkungan Dinas Pariwisata.

2.2 Lokasi dan waktu penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di Dinas pariwisata Kabupaten Ende, yang terletak di Jln Soekarno, Kelurahan Kotaratu, Kecamatan Ende Utara, Kabupaten Ende, Nusa Tenggara Timur. Waktu penelitian dilaksanakan selama 4 bulan saja bulan Maret- Juli 2025.



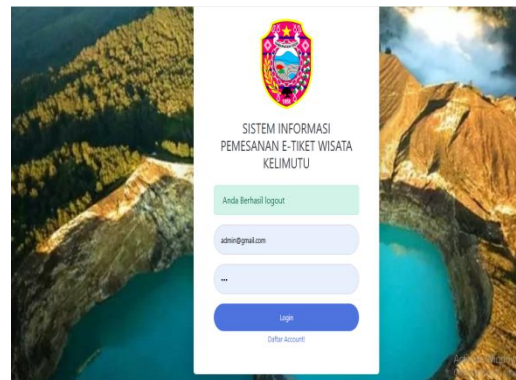
Gamabr 1. Tahap-tahap penelitian

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Implementasi Sistem

3.1.1 Tampilan Halaman Login

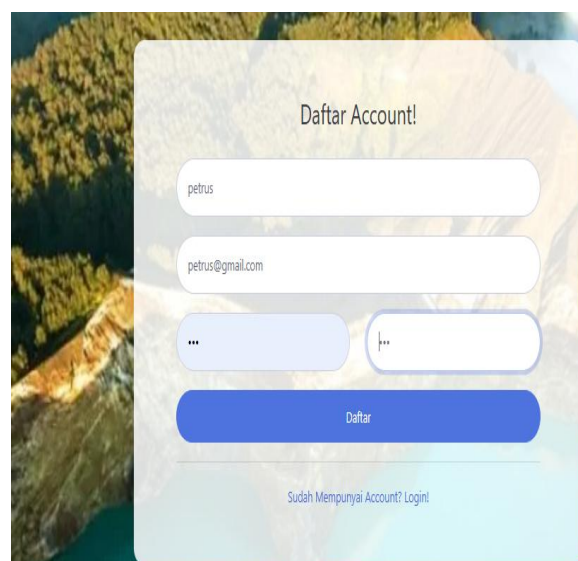
Tampilan menu login digunakan untuk mengisi username dan password untuk dapat mengakses sistem informasi pemesanan e-ticket wisata kelimutu.



Gambar 2. Halaman Login

3.1.2 Tampilan Halaman Daftar

Tampilan menu utama digunakan untuk Menampilkan from pendaftaran akun baru dengan Nama, Email, Password, dan menekan tombol daftar akun untuk melanjutkan proses pesan tiket.



Gambar 3. Halaman Daftar

3.1.3 Halaman Pesan Tiket

Tampilan menu pesan tiket digunakan untuk Menampilkan from pemesanan tiket merupakan memasukan data pribadi dan melakukan pemesanan online. Yaitu nama,

jenis kelamin ,no hp, tipe tiket, bukti pembayaran tiket.

Gambar 4. Halaman Pesan Tiket

3.1.4 Data Seluruh Tiket

Tampilkan menu data seluruh tiket ini digunakan untuk menampilkan tahap tambah tiket, tipe tiket, harga, action dari semua data yang telah diisi. Melihat daftar tipe tiket yang sudah tersedia, mengedit harga atau informasi tiket, menghapus tiket yang tidak lagi digunakan, menambahkan tiket baru ke dalam sistem.

No	Tipe Tiket	Harga	Action
1	Tipe A	Rp 10.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	Anak-anak	Rp 2.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3	Dewasa	Rp 10.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
4	[Lokal] dalam Kabupaten Ende	Rp 10.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
5	Domestik	Rp 50.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
6	Luar negeri	Rp 150.000	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 5. Halaman Data Seluruh Tiket

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile Dengan Metode Agile pada Dinas Pariwisata Kabupaten Ende. Ini dapat membantu pihak pemesanan tiket danau kelimutu dalam melakukan proses pemesanan yang terdapat, serta memperluas jangkauan informasi wisata.

REFERENSI

- [1] I. Bagus, P. Bhiantara, G. Indrawan, K. Yota, and E. Aryanto, "Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile dengan Metode Extreme Programming (Studi Kasus Dinas Pariwisata Karangasem)," 2021.
- [2] A. Sawiyya Putra, M. Luthfi Hamzah, and P. Studi Sistem Informasi, "Rancang bangun sistem informasi e-ticketing pada CV. Meraki Tour and Travel berbasis Android," *ejournal.pelitaIndonesia.ac.id*, vol. 7, no. 2, pp. 349–357, 2023, Accessed: Aug. 07, 2025. [Online]. Available: <https://www.ejournal.pelitaIndonesia.ac.id/ojs32/index.php/JOISIE/article/view/3994>
- [3] M. Ramadhan and M. A. Gustalika, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Tempat Wisata Berbasis Android Menggunakan Metode Extreme Programming," vol. 5, no. 2, pp. 114–124, 2024, doi: 10.47065/bit.v5i2.1341.
- [4] K. Nunukan, "Sistem informasi pariwisata berbasis web pada kabupaten nunukan," vol. 07, pp. 478–486, 2022.
- [5] S. R. Wahyuningrum, A. P. Putri, and M. Jamaluddin, "Pre-Experimental Design Bimbingan Kelompok dengan Teknik Assertive Training dalam Peningkatan Keterampilan Komunikasi Siswa di SMK Kesehatan Nusantara," *NUANSA J. Penelit. Ilmu Sos. dan Keagamaan Islam*, vol. 18, no. 1, pp. 14–28, 2021, doi: 10.19105/nuansa.v18i1.4242.
- [6] B. Berilana, F. D. Prayoga, and F. S. Utomo, "Implementasi Simple Additive Weighting dan

- Weighted Product pada Sistem Pendukung Keputusan untuk Rekomendasi Penerima Beras Sejahtera,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 4, pp. 419–426, 2021, doi: 10.25126/jtiik.201854768.
- [7] A. Faqih *Et Al.*, “Rancang Bangun Aplikasi Mobile Untuk Pemesanan Tiket Wisata Berbasis Flutter,” *Journal.Eng.Unila.Ac.Id*, Vol. 13, No. 2, Pp. 2830–7062, 2024, Doi: 10.23960/Jitet.V13i2.6333.
- [8] W. Alfarizi, A. R. Sanjaya, And E. Programming, “Aplikasi Pemesanan Tiket Travel Pariwisata Berbasis Web Menggunakan Metode Extreme Programming (Studi Kasus : Kabupaten Sukabumi),” Vol. 2, No. 1, Pp. 260–264, 2021.