



Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Destinasi Wisata Air Depok Berbasis Web

Derinda Rulian¹, Garda Dwi Aryitno², Ronaldo Mikhael Denawan³, Dinda Ayu Muthia^{*4}

^{1,2,3,*4}Jurusan Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: dinda.dam@bsi.ac.id

Abstrak

Destinasi wisata air di Depok saat ini ramai dengan pilihan waterpark yang beragam. Seiring dengan meningkatnya jumlah pengunjung, pengelolaan operasional secara manual dinilai kurang efektif dalam menunjang pelayanan yang cepat dan efisien. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah pengelolaan data pengunjung serta proses pemesanan tiket secara daring guna meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall, yang meliputi tahapan analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan studi pustaka. Sistem informasi ini dirancang menggunakan teknologi web seperti HTML, CSS, JavaScript, dan PHP dengan framework CodeIgniter, serta basis data MySQL. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi berbasis web yang mampu mengelola data pengunjung, memfasilitasi pemesanan tiket secara daring, serta menyajikan laporan manajemen yang mudah diakses. Sistem ini dapat membantu destinasi wisata air di Depok dalam meningkatkan efektivitas operasional dan memberikan pengalaman layanan yang lebih baik bagi pengunjung.

Kata kunci—Sistem Informasi, Pemesanan Tiket, Website, Waterfall

Abstract

Water tourism destinations in Depok are currently bustling with a variety of water park options. As visitor numbers increase, manual operational management is considered ineffective in supporting fast and efficient service. Therefore, this study aims to design and implement a web-based information system that can simplify visitor data management and the online ticket booking process to improve operational efficiency and service quality. The system development method used is the Waterfall method, which includes the stages of requirement analysis, system design, implementation, and testing. Data collection was carried out through interviews, observations, and literature studies. This information system was designed using web technologies such as HTML, CSS, JavaScript, and PHP with the CodeIgniter framework and a MySQL database. The result of this study is a web-based application capable of managing visitor data, facilitating online ticket booking, and presenting easily accessible management reports. It is hoped that this system can help water tourism destinations in Depok improve operational effectiveness and provide a better service experience for visitors.

Keywords—*Information System, Ticket Booking, Website, Waterfall*

1. PENDAHULUAN

Dalam sektor pariwisata, efisiensi pelayanan merupakan faktor penting untuk meningkatkan kepuasan pengunjung, termasuk pada aspek pemesanan tiket. Proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual sering menimbulkan kendala, terutama ketika jumlah pengunjung meningkat. Sistem pengelolaan informasi dan pemesanan tiket di destinasi wisata air di Depok saat ini umumnya masih dilakukan secara manual, yaitu pengunjung datang dan membeli tiket secara langsung di tempat, sehingga menjadi salah satu kendala utama dalam pelayanan kepada pengunjung. Selain itu tidak adanya media *online* berupa *website* membuat penyebaran informasi kurang maksimal. Kondisi ini menimbulkan beberapa masalah seperti sulitnya promosi secara luas serta antrean panjang pada saat liburan.

Berdasarkan penelitian [1] menunjukkan bahwa penerapan sistem pemesanan tiket berbasis web mampu memberikan kemudahan transaksi sekaligus membantu pengelola dalam pencatatan serta pengelolaan data penjualan. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh [2] juga menunjukkan bahwa sistem tiket berbasis web dapat menjadi solusi untuk menghindari antrean panjang serta memberikan informasi yang lebih akurat kepada calon pengunjung. Mereka menyoroti pentingnya penyampaian informasi wisata secara digital agar dapat menjangkau khalayak luas secara efisien. Hal senada juga diungkapkan oleh [3] dalam kajian mereka tentang sistem pemesanan tiket travel, mereka menyebutkan bahwa sistem pemesanan secara daring memudahkan konsumen dalam memperoleh layanan tanpa harus hadir langsung, sehingga menghemat waktu dan tenaga.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan perancangan dan implementasi sistem informasi berbasis web yang dapat membantu pengelola destinasi wisata air dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif serta memfasilitasi pemesanan tiket secara daring. Dengan sistem ini, pengunjung dapat mengakses informasi penting seperti harga tiket, jam operasional, dan jenis wahana yang tersedia, sekaligus melakukan pemesanan tiket secara praktis, cepat, dan efisien.

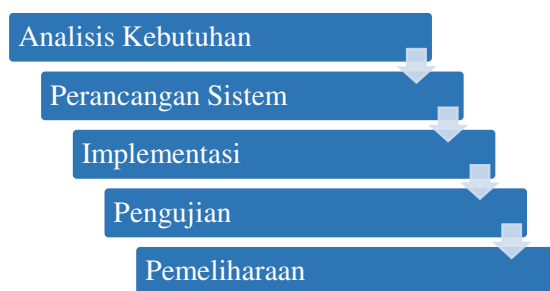
Dalam pengembangan sistem informasi, umumnya mengimplementasikan metode *waterfall*. Pada penelitian yang dilakukan oleh [4], metode *waterfall* berhasil diimplementasikan pada perancangan sistem informasi pemesanan tiket pesawat domestik berbasis web. Pada tahun 2024 dalam penelitian [2], sistem informasi pemesanan tiket wisata kota Surabaya dibuat dengan menggunakan metode *waterfall*, sistem ini sangat bermanfaat bagi para calon pengunjung. Sistem informasi pemesanan tiket kapal cepat pada PT Mentawai Fast dibuat dengan menerapkan metode *waterfall* dan menghasilkan sistem yang terstruktur serta terintegrasi dengan sangat baik [5]. Metode *waterfall* juga berhasil digunakan untuk perancangan sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web pada Po Batang Hari Wisata (BHW) dan menghasilkan website yang bekerja dengan baik [3]. Pada penelitian [6] implementasi metode *waterfall* menghasilkan sebuah sistem informasi pemesanan tiket yang lebih baik daripada sistem konvensional yang digunakan sebelumnya. Pada penelitian [7] metode *waterfall* digunakan untuk merancang sistem informasi pemesanan tiket dalam bentuk *website* yang membantu mempercepat penyebaran informasi secara umum. Metode *waterfall* memiliki kelebihan jika dibandingkan dengan metode lainnya, yaitu mempunyai alur pengerjaan yang linear, sehingga kesalahan bisa diminimalisir. Alur kerja yang terstruktur jelas membuat metode *waterfall* bisa menjadi model yang cocok dalam pengembangan sistem informasi. Jika dibandingkan dengan metode Agile, yang mana klien dapat memberikan masukan kepada tim *developer* yang berhubungan dengan perubahan atau penambahan beberapa fitur. Sehingga perusahaan perlu mengeluarkan biaya yang lebih besar daripada menggunakan metode *waterfall* [8]. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya yang sudah berhasil mengimplementasikan model *waterfall* dalam pengembangan aplikasi berbasis web, maka penelitian ini dilakukan dengan menerapkan metode *waterfall*.

Tujuan dari pengembangan sistem informasi ini adalah untuk membuat *website* yang bisa memfasilitasi proses pemesanan tiket secara *online*, mengintegrasikan pengelolaan data pengunjung agar lebih efisien dan terstruktur, menyediakan akses informasi yang cepat dan akurat bagi pengunjung terkait jadwal, harga, fasilitas, dan promosi, serta menyediakan fitur pelaporan dan monitoring manajemen untuk mendukung pengambilan keputusan strategis oleh pihak pengelola.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Waterfall

Metode pengumpulan data dilakukan dengan observasi ke salah satu destinasi wisata Air di Depok dan wawancara dengan pihak pengelola untuk mengetahui proses bisnis berjalan di sana, mulai dari bagaimana cara promosi hingga pemesanan tiketnya. Penelitian ini mengimplementasikan metode *waterfall* dalam mengembangkan sistem informasi berbasis *web*. Metode *Waterfall* merupakan suatu model yang terstruktur serta berurut untuk mengembangkan suatu sistem [9]. Metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut, diantaranya analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian dan pemeliharaan [10]. Pendekatan ini dinilai sesuai untuk pengembangan sistem informasi karena dilakukan secara bertahap dan sistematis, sehingga kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik karena pelaksanaannya dilakukan secara bertahap [11]. Untuk lebih jelasnya, tahapan metode *waterfall* bisa dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall

Adapun tahapan dalam metode *waterfall* dan implementasinya dijelaskan sebagai berikut:

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, penulis melakukan analisis untuk mengidentifikasi kebutuhan sistem informasi pemesanan tiket. Dari hasil observasi dan wawancara dengan pihak pengelola, diketahui bahwa proses pemesanan tiket masih dilakukan secara manual. Hal ini dikhawatirkan akan menimbulkan antrean dan memperlambat pelayanan jika jumlah pengunjung meningkat. Sebagai solusi, penulis merancang sistem pemesanan tiket berbasis web yang diharapkan dapat memberikan proses pemesanan yang lebih praktis, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan operasional.

2. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, penulis menyusun rancangan berdasarkan kebutuhan pengguna dan fungsi utama dari sistem, yaitu pemesanan tiket secara *online* tanpa *login*, unggah bukti pembayaran, dan verifikasi oleh admin. Model perancangan menggunakan pendekatan UML (*Unified Modeling Language*), yang meliputi beberapa diagram seperti *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* untuk menjelaskan alur interaksi pengguna dengan sistem. Selain itu, perancangan struktur data dilakukan melalui *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) untuk menggambarkan relasi antar tabel dalam basis data. Perancangan antarmuka juga disusun untuk memastikan sistem dapat digunakan dengan mudah oleh pengunjung dan admin.

3. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan dengan membangun sistem menggunakan PHP dan *framework CodeIgniter*, didukung HTML, CSS, JavaScript, dan basis data MySQL. Fokus implementasi meliputi fitur pemesanan tiket tanpa *login*, unggah bukti pembayaran, verifikasi admin, dan laporan transaksi. Sistem dikembangkan secara modular agar mudah diuji dan digunakan oleh pihak *B-Splash* secara efisien.

4. Pengujian (*Testing*)

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi dalam web berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditetapkan. Metode pengujian yang digunakan adalah *blackbox testing*, yaitu pengujian yang difokuskan pada hasil keluaran tanpa melihat kode program di dalamnya. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua fitur dapat berfungsi dengan baik dan sesuai dengan skenario penggunaan yang telah dirancang.

5. Pemeliharaan

Setelah dilakukan pengujian, selanjutnya masuk pada tahap pemakaian *website* oleh pengguna. Untuk proses pemeliharaan, memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ditemukan pada aplikasi setelah digunakan oleh pengguna. Dalam penelitian ini tahapan pemeliharaan tidak dilakukan karena perbaikannya akan memakan waktu dan biaya besar karena harus kembali ke fase desain atau analisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil dan Pembahasan

3.1.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan sistem. Adapun kebutuhan tersebut dijabarkan berdasarkan kebutuhan pengguna seperti berikut:

1. Admin:

- a. Admin dapat mengelola jenis tiket.
- b. Admin dapat mengelola pemesanan tiket.
- c. Admin dapat mencetak laporan pemesanan tiket.
- d. Admin dapat mengelola informasi publik.
- e. Admin dapat mengelola akun admin.

2. Pengunjung:

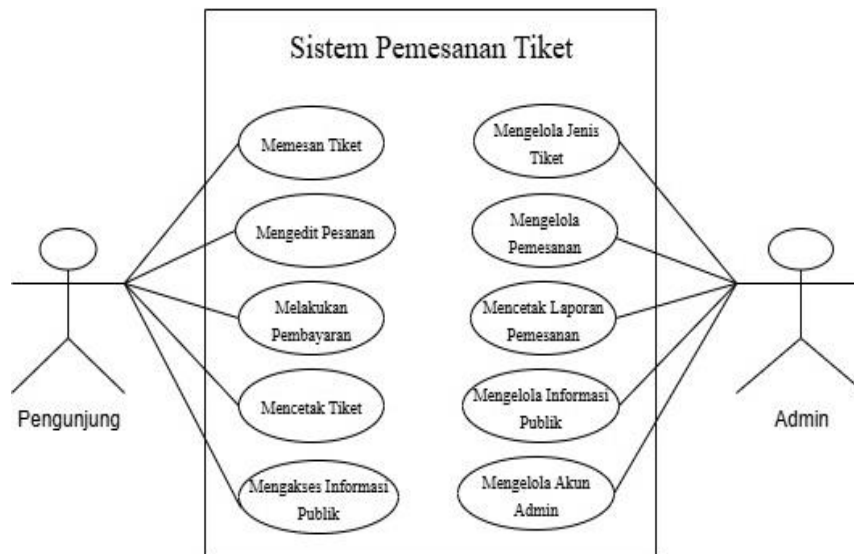
1. Pengunjung dapat memesan tiket.
2. Pengunjung dapat mengedit pesanan jika belum melakukan pembayaran.
3. Pengunjung dapat melakukan pembayaran.
4. Pengunjung dapat mencetak tiket.
5. Pengunjung dapat mengakses informasi publik.

3.1.2 Perancangan Sistem

Perancangan ini mencakup beberapa aspek utama, yaitu:

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan siapa saja yang menggunakan sistem (disebut aktor) dan fitur apa saja yang bisa mereka akses [12]. Sistem ini melibatkan dua aktor utama, yaitu Pengunjung dan Admin. *Use Case Diagram* bisa dilihat pada Gambar 2 dan skenario *use case* pada Tabel 1.



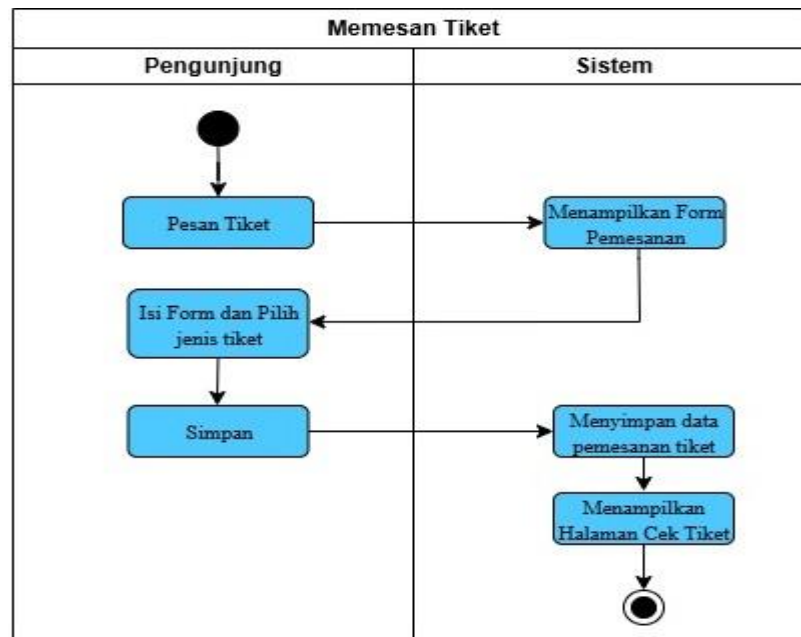
Gambar 2 Use Case Diagram Sistem Pemesanan Tiket

Tabel 1 Skenario Memesan Tiket

Elemen	Deskripsi
<i>Use Case</i>	Memesan tiket
<i>Use Case Description</i>	Pengunjung mengisi formulir pemesanan tiket secara daring
<i>Goal</i>	Data pemesanan tersimpan di sistem
<i>Pre-Conditions</i>	Pengunjung membuka halaman pemesanan tiket
<i>Post-Conditions</i>	Data pemesanan berhasil tersimpan dan menunggu pembayaran
<i>Failed End Condition</i>	Form tidak lengkap, format salah, atau koneksi gagal
<i>Actors</i>	Pengunjung
<i>Main Flow/Basic Path</i>	1. Pengunjung mengakses halaman pemesanan 2. Sistem menampilkan formulir pemesanan 3. Pengunjung mengisi nama, email, jumlah tiket, tanggal kunjungan 4. Pengunjung menekan tombol “Kirim” 5. Sistem menyimpan data pemesanan dan menampilkan pesan sukses
<i>Alternate Flow/Invariant A</i>	- A1. Pengunjung mengganti atau memperbaiki data sebelum dikirim - A2. Pengunjung mengisi ulang form - A3. Pengunjung menekan tombol “Kirim” - A4. Sistem menyimpan data versi terbaru
<i>Alternate Flow/Invariant B</i>	- B1. Pengunjung membatalkan pemesanan dengan menutup halaman - B2. Sistem tidak menyimpan data - B3. Halaman kembali ke beranda

2. Activity Diagram

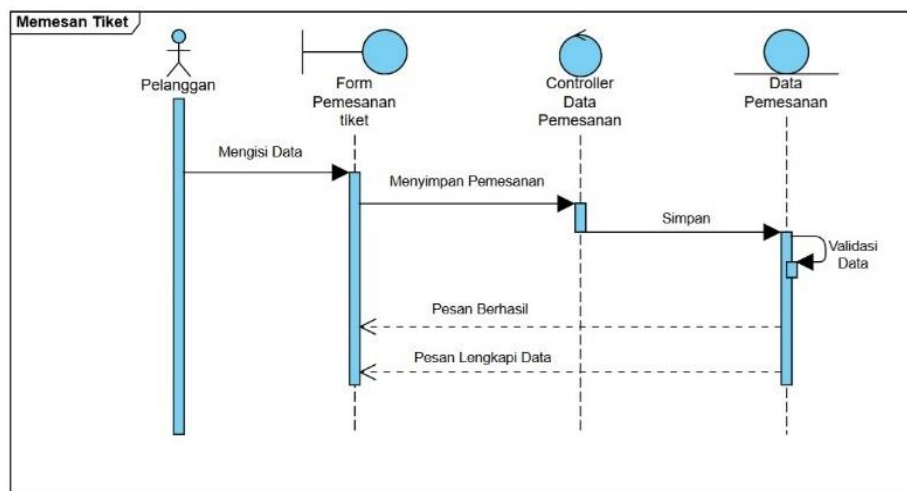
Activity diagram dari use case memesan tiket dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Activity Diagram Memesan Tiket

3. Sequence Diagram

Sequence diagram dari activity memesan tiket dapat dilihat pada Gambar 4.

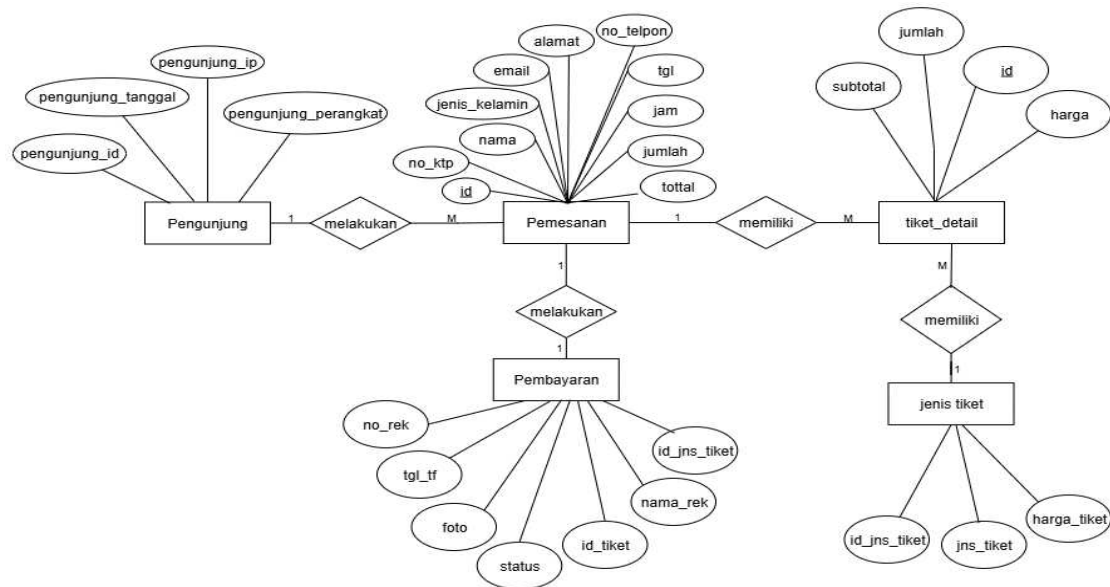


Gambar 4 Sequence Diagram Memesan Tiket

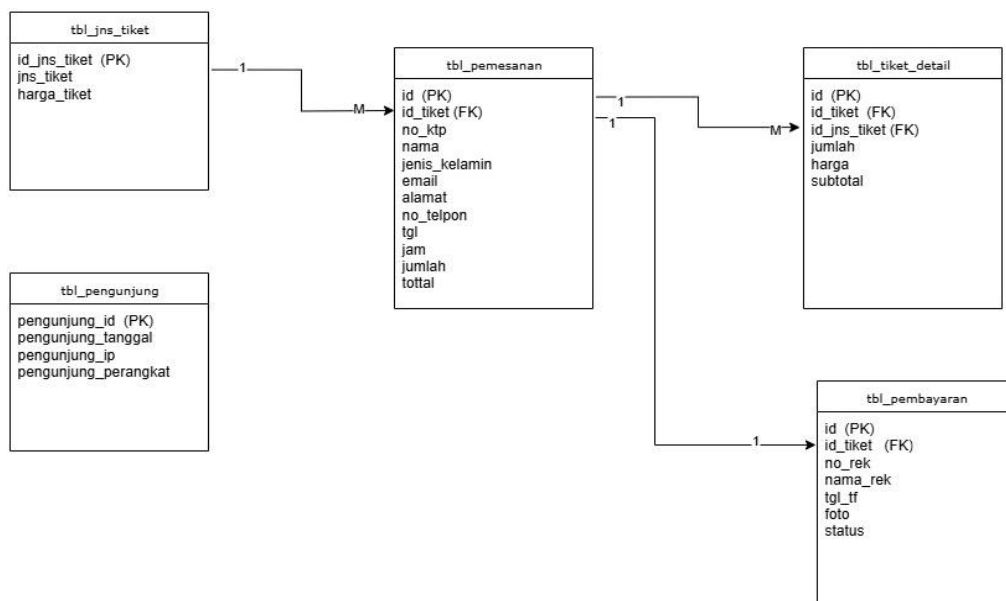
4. Struktur Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang tersusun rapi agar mudah dikelola dan diakses. Data yang tersimpan ini sangat bermanfaat dalam mendukung proses pengambilan keputusan secara cepat, tepat dan akurat. DBMS (*Database Management System*) berfungsi untuk mengatur, memproses, dan mengontrol akses terhadap data di dalam basis data [13]. Database merupakan kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa terjadi redundansi data, sehingga dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah [14].

Desain basis data dibuat untuk mendukung proses pengelolaan data dalam sistem agar lebih teratur dan efisien. Perancangan ini mencakup beberapa komponen utama, *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang bisa dilihat pada Gambar 5 dan *Logical Record Structure* (LRS) yang ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 5 *Entity Relationship Diagram* (ERD)



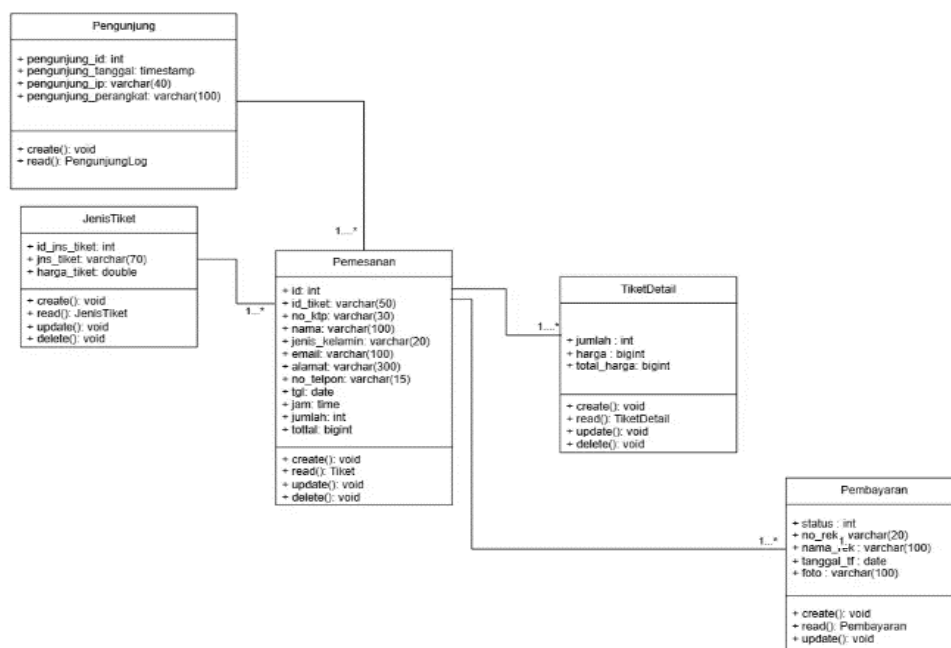
Gambar 6 *Logical Record Structure* (LRS)

Berdasarkan ERD dan LRS yang sudah dibuat, dapat dinyatakan bahwa terdapat beberapa relasi dari entitas-entitas yang ada sebagai berikut:

- 1 Pengunjung dapat melakukan pemesanan minimal 1 dan maksimal banyak (M).
- 1 Pemesanan dapat memiliki minimal 1 dan maksimal banyak (M).
- 1 Jenis tiket bisa ada di detail tiket minimal 1 dan maksimal banyak (M).
- 1 Pembayaran terdiri dari hanya 1 pemesanan dalam 1 kali transaksi.

5. Class Diagram

Class diagram dari sistem pemesanan tiket bisa dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Class Diagram

Berdasarkan *class diagram* di atas dapat dinyatakan bahwa:

- Class* Pengunjung berelasi dengan *Class* Pemesanan dengan kardinalitas *one to many*.
- Class* Jenis Tiket berelasi dengan *Class* Pemesanan dengan kardinalitas *one to many*.
- Class* Pemesanan berelasi dengan *Class* Tiket Detail dengan kardinalitas *one to many*.
- Class* Pembayaran berelasi dengan *Class* Pemesanan dengan kardinalitas *one to one*.

3.1.3 Implementasi Sistem

Rancangan website sistem pemesanan tiket ini telah di-*hosting* dan diimplementasikan pada destinasi wisata air Depok. Pihak pengelola destinasi wisata dan masyarakat luas sudah bisa mengakses website tersebut di alamat bspace-compound.com.

1. Halaman Pengunjung

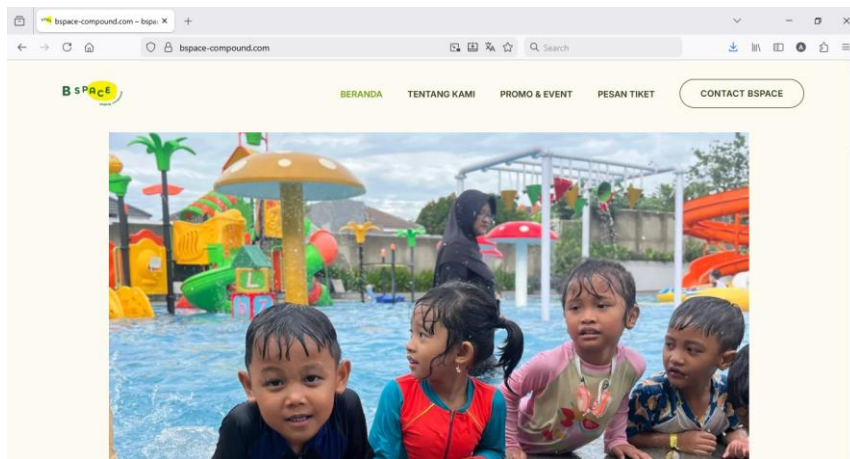
Halaman pengunjung merupakan tampilan awal yang bisa pengunjung lihat saat mengakses web dan terdiri dari beberapa menu utama. Halaman pengunjung bisa dilihat pada Gambar 8.

2. Form Register

Sebelum memesan tiket, pengunjung diminta untuk mendaftar terlebih dahulu di Form Register yang bisa dilihat pada Gambar 9.

3. Form Konfirmasi Pembayaran

Setelah memesan tiket dan membayar, pengunjung wajib mengisi form konfirmasi pembayaran. Halaman form konfirmasi pembayaran dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 8 Halaman Pengunjung

Register

Nama

Jenis Kelamin
☐ Laki-laki ☐ Perempuan

Email

Password

No Telepon

Konfirmasi Password

Alamat

Masukkan alamat lengkap

Daftar **Batal**

Gambar 9 *Form Register*

KONFIRMASI PEMBAYARAN TIKET

Data konfirmasi tiket tidak bisa diubah, pastikan anda mengisi data dengan benar!

No Rekening

Nama Pemilik Rekening

Tanggal Transfer

Foto Bukti Transfer

Close **Simpan**

Gambar 10 Form Konfirmasi Pembayaran

4. Galeri, Fasilitas, Promo dan Event

Berikut adalah halaman yang menampilkan galeri, fasilitas, promo dan event yang ada pada destinasi wisata air di Depok. Halaman tersebut bisa dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Halaman Galeri, Fasilitas, Promo dan Event

3.1.4 Pengujian Web

Jenis pengujian yang digunakan dalam pengujian web ini adalah *BlackBox Testing*. Metode *blackbox testing* merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada aspek fungsionalitas sistem tanpa memeriksa struktur internal program [15]. Pengujian dilakukan pada beberapa komponen berikut:

1. Pemesanan Tiket

Pengujian *BlackBox* pada halaman form pemesanan tiket bisa dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Pengujian Form Pemesanan Tiket

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Formulir tidak lengkap	Nama tidak diisi	Menampilkan pesan "Nama harus diisi"	Sesuai	Valid
2	Format email salah	Email: user@	Menampilkan pesan "email tidak valid"	Sesuai	Valid
3	Pemesanan dengan data lengkap & valid	Semua data diisi benar	Pesanan berhasil & tersimpan	Sesuai	Valid

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil implementasi sistem, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penelitian ini berhasil menghasilkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan untuk mempermudah proses pemesanan tiket di destinasi wisata air di Depok. Sistem ini dirancang sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan sudah di-*hosting*.
2. Pihak pengelola dapat mempromosikan destinasi wisata air secara lebih luas lagi melalui website ini. Terutama jika ada promo dan event yang diadakan di tempat tersebut.
3. Website ini memberikan manfaat yang sangat signifikan dan dapat mencapai tingkat adopsi hampir 90% karena menawarkan kemudahan, kecepatan, dan penghematan waktu yang besar

bagi pelanggan, serta efisiensi operasional bagi penyedia layanan. Manfaat utamanya termasuk pengalaman pelanggan yang lebih baik dengan layanan mandiri, akses 24/7, tanpa kertas, serta peningkatan penjualan dengan jangkauan lebih luas, dan reduksi biaya karena tidak perlu fisik tiket.

4. Secara keseluruhan, sistem ini membantu mempercepat proses pelayanan dan mengurangi potensi kesalahan yang biasa terjadi pada pencatatan manual, serta mempermudah dalam pembuatan laporan.

5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil implementasi sistem adalah:

1. Integrasi sistem pembayaran otomatis dapat menjadi pengembangan selanjutnya untuk mempercepat proses verifikasi.
2. Penambahan fitur notifikasi otomatis melalui email akan membantu pengunjung mengetahui status pemesanannya tanpa harus mengecek secara manual.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Tim Redaksi Jurnal Teknik Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberi kesempatan, sehingga artikel ilmiah ini dapat diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Muzaki and R. Riyanto, "Perancangan Sistem Informasi Pembelian Tiket Kolam Renang Graha Tirta Ayu Berbasis Web," *J. Sist. Inf. dan Teknol. Digit.*, vol. 01, no. 1, pp. 43–46, 2024.
- [2] A. R. Natasya and I. R. Mukhlis, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Kota Surabaya Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller," *Informatech J. Ilm. Inform. Dan Komput.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–9, 2024.
- [3] A. Wijaya and Z. R. S. Elsi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web Pada Po Batang Hari Wisata (Studi Kasus : Po Batang Hari Wisata)," *J. Cakrawala Akad.*, vol. 1, no. 5, pp. 1697–1709, 2025.
- [4] A. Guskani and D. A. Muthia, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat Domestik Berbasis Web Pada CV Jenika Group Depok," *Akrab Juara J. Ilmu-ilmu Sos.*, vol. 7, no. 1, pp. 104–112, 2022.
- [5] M. Syahputra, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Berbasis Web," *J. Artif. Intell. Digit. Bus.*, vol. 4, no. 2, pp. 122–131, 2025.
- [6] A. Pujohardiyanto and S. Rofiah, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pesawat dengan Codeigniter dan Bootstrap," *Bina Insa. Ict J.*, vol. 6, no. 1, pp. 103–112, 2019.
- [7] T. Ardiansyah, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada CV. Global Trans Solutions," *J. Indones. Manaj. Inform. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, pp. 35–41, 2020.
- [8] R. K. Sari *et al.*, "Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web," *J. Teknik*, vol. 18, no. 2, pp. 443–454, 2024.
- [9] D. Wahyudi, M. Z. Nur, K. Fadillah, D. A. Muthia, and H. Sumarno, "Sistem Informasi Pembayaran SPP Berbasis Web Pada SMK Madani Depok," *J. Teknik*, vol. 19, no. 1, pp. 147–158, 2024.
- [10] K. N. E. A. Putra, G. N. M. Nata, and I. K. P. Suniantara, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Masuk pada Objek Wisata Wanagiri Heaven Berbasis Website," in *Prosiding Seminar Hasil Penelitian Informatika dan Komputer*, 2024, vol. 1, no. 3, pp. 275–280.
- [11] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J.*

- Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.
- [12] A. R. Putri, N. M. Iswanto, and E. F. Ihsan, “Perancangan Desain Sistem Pengelolaan Pantai Berbasis Website dengan Metode UML,” *Merkurius J. Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.*, vol. 3, no. 1, pp. 77–90, 2025.
- [13] I. Fahzirah, “Pengenalan Sistem Database: Konsep Dasar dan Manfaatnya Dalam Perusahaan,” *J. Ilm. Nusantara*, vol. 1, no. 4, pp. 673–678, 2024.
- [14] S. M. Pulungan, R. Febrianti, T. Lestari, N. Gurning, and N. Fitriana, “Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram Dalam Perancangan Database,” *J. Ekon. Manaj. dan Bisnis*, vol. 1, no. 2, pp. 143–147, 2022.
- [15] F. C. Hudi and C. M. Karyanti, “Pengujian Black Box Testing pada Sistem Informasi Assesment Berbasis Web di Bidang Pariwisata,” *J. Ilm. Komputasi*, vol. 22, no. 4, pp. 553–560, 2023.