

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET BUS BERBASIS WEB PADA PO. SARI HARUM

¹Cecep Abdul Rahman, ²Dwi Robiul Rochmawati

¹Manajemen Informatika, ²Manajemen Informatika

Politeknik Piksi Ganesha. Jl. Jend. Gatot Soebroto No. 301 Bandung.

¹cecep_ar@yahoo.com, ²dwirr2@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem informasi pemesanan tiket bus pada PO. Sari Harum, menemukan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tersebut. Saat ini pemesanan tiket di PO. Sari Harum masih menggunakan sistem manual. Tidak tersedianya suatu *database* untuk menyimpan data *customer* tiket sehingga memungkinkan terjadi kehilangan arsip. Metode penelitian yang digunakan adalah dengan melakukan observasi ke tempat penelitian, wawancara dan kajian pustaka. Konsep dari perancangan sistem informasi ini adalah menggunakan pendekatan berorientasi objek dengan pemodelan *UML (Unified Modelling Language)* dan diimplementasikan dengan aplikasi *web* serta bahasa pemrograman *PHP*. Sedangkan metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah *Waterfall* dan menggunakan *database MySQL*. Penerapan Sistem Informasi pemesanan tiket bus ini sangat penting untuk membantu kelancaran operasional pelayanan terhadap *customer* khususnya pada pemesanan tiket

Kata kunci: pemesanan, tiket, bus, *mysql*, *php*, *web*

Abstract

This research aims to build information systems of booking bus tickets at PO. Sari Harum, find the problem and find solutions to these problem. Currently booking tickets at PO. Sari Harum still use manual systems. The unavailability of a database for storing the data the customer tickets can be causes the loss of the archives. The research method used is to do research into the place of observation, interview and review of the literature. The concept of the design of this information system is to use object-oriented modeling approach with UML (Unified Modelling Language) and implemented by web applications as well as the PHP programming language. While software development method that is used is the Waterfall and using MySQL database. The application of bus ticket booking information system is so important to help the operational service of the customer in particular on ticket booking.

Keywords: booking, ticket, bus, mysql, php, web

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi telah berkembang pesat dan mempengaruhi hampir semua aspek kehidupan, salah satu media informasi tersebut adalah internet. Internet merupakan media informasi yang sangat mudah untuk diakses melalui berbagai media komunikasi, komputer, *handphone* dan *smartphone*. Banyaknya media untuk mengakses internet seiring sejalan dengan banyaknya pengguna internet. Dengan demikian membuka peluang untuk perusahaan melakukan pengembangan pelayan, bisnis, relasi dan sebagai sarana untuk memperkenalkan perusahaan kepada khalayak umum atau *customer* melalui media internet. Faktor persaingan dalam meraih *customer* khususnya dalam perusahaan penyedia layanan jasa transportasi juga semakin ketat, beberapa

perusahaan penyedia layanan jasa transportasi telah memanfaatkan internet sebagai media untuk memperkenalkan dan meningkatkan pelayanan kepada *customer*.

Sebelum menggunakan internet *customer* harus datang ke agen untuk memesan tiket, tidak jarang pula *customer* dibuat kecewa karena tiket yang dipesan telah habis. Hal tersebut dapat mengurangi jumlah pelanggan dan akhirnya kalah bersaing dengan perusahaan lain.

PO. Sari Harum merupakan salah satu perusahaan penyedia layanan jasa transportasi yang sedang berkembang dan belum memanfaatkan teknologi internet sebagai sarana pengembangan pelayanan kepada *customer*. Semua kegiatan transaksional masih dilakukan secara manual. Hal ini sering menjadi permasalahan karena *customer* tidak dapat melihat jadwal dan jumlah tiket sisa secara langsung dan perusahaan tidak dapat menginformasikan secara langsung kepada *customer*.

Penulis mencoba untuk mencari informasi tentang PO. Sari Harum melalui internet, namun penulis tidak mendapati *website* milik PO. Sari Harum, karena tidak adanya informasi menyulitkan penulis untuk mencari informasi tentang PO. Sari Harum. Berdasarkan masalah tersebut penulis tertarik untuk merancang sistem informasi berbasis web guna memudahkan dalam hal mengakses informasi yang berhubungan dengan PO. Sari Harum, baik profil maupun layanan melalui teknologi internet sehingga dapat menciptakan efektifitas dan efisiensi dalam hal pemasaran dan pelayanan perusahaan PO. Sari Harum.

2. Pokok Permasalahan

Berdasarkan Latar belakang yang sudah diuraikan diatas, maka perlu melakukan perumusan pokok permasalahan mengenai:

- a. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dan internet.
- b. Proses pemesanan tiket masih manual dan bersifat kaku.
- c. Belum tersedianya sistem informasi yang dapat memberikan informasi kepada *customer* yang dapat digunakan untuk melihat profil perusahaan, harga, dan pemesanan tiket tanpa harus datang ke agen.

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi sebagian syarat kelulusan Ujian Akhir Program Diploma IV, Program Studi Manajemen Informatika di POLITEKNIK PIKSI GANESHA BANDUNG
2. Membangun sistem informasi pemesanan tiket berbasis web pada PO. Sari Harum
3. Meningkatkan penjualan dan jangkauan pemasaran tiket pada PO. Sari Harum.

b. Manfaat Penelitian

1. Bagi PO. Sari Harum, Meningkatkan kualitas pelayanan, penjualan serta jangkauan pemasaran tiket pada PO. Sari Harum dan sebagai langkah promosi melalui teknologi web.
2. Bagi Akademik, Sebagai bahan referensi dan untuk menambah pengetahuan data kepustakaan bagi Politeknik Piksi Ganesha, khususnya mahasiswa jurusan Manajemen Informatika, serta untuk melihat sejauh mana mahasiswa dapat menyerap ilmu selama perkuliahan yang

menjadi tolak ukur keberhasilan akademik dalam mendidik.

3. Bagi Pengguna Jasa, Memudahkan dalam memperoleh informasi mengenai perusahaan, jadwal, dan pemesanan tiket.
4. Bagi Penulis, Membuka wawasan dan pengetahuan penulis tentang manfaat membangun sistem pemesanan tiket, internet, dan pemrograman web.

4. Kajian Teoritis

a. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (**Jogiyanto, 2005:2**). Ada banyak pendekatan yang dilakukan untuk mendefinisikan sistem diantaranya menggunakan pendekatan elemen-elemen, komponen-komponen atau subsistem-subsistem, hal itu merupakan definisi yang lebih luas. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem dalam suatu sistem tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Komponen-komponen atau subsistem-subsistem saling berinteraksi dan saling berhubungan membentuk suatu kesatuan sehingga tujuan atau sasaran sistem tersebut dapat tercapai.

b. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya (**Jogiyanto, 2005:8**). Sumber dari informasi adalah data. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan suatu kenyataan.

c. Sistem Informasi

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi. Sistem informasi bisa juga didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur organisasi, yang pada saat dilaksanakan akan memberi informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi. (**Al-Bahra binladjamudin, 2005:13**).

d. Tiket

Pengertian tiket menurut UU RI No. 1 Tahun 2009 Tiket adalah dokumen berbentuk cetak, melalui proses elektronik, atau bentuk lainnya, yang merupakan salah satu alat bukti adanya perjanjian angkutan udara antara penumpang dan pengangkut dan hak penumpang untuk menggunakan pesawat udara atau diangkut dengan

pesawat udara. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa tiket adalah sesuatu yang dianggap sebagai alat pembayaran yang digunakan oleh suatu alat transportasi yang ada.

e. Bus

Bus adalah kendaraan bermotor dengan tempat duduk lebih dari delapan tidak termasuk pengemudi dan dilengkapi dengan pengangkut bagasi (Fier, 2011). Sedangkan menurut Ahira A, Bus berasal kata *omnibus* yang memiliki arti kendaraan yang berhenti di semua perhentian. Sehingga dapat disimpulkan bus merupakan kendaraan besar yang mampu mengangkut penumpang banyak dan selalu berhenti di setiap perhentian (Anneahira).

f. Pemesanan

Menurut I Wayan Pemesanan dalam bahasa Inggris adalah *reservation* yang terdiri dari kata "to reserve" yaitu mempersiapkan atau menyiapkan sesuatu sebelumnya. Sedangkan secara umum *reservation* yaitu pemesanan fasilitas yang diantaranya kendaraan bus. Selanjutnya menurut Yoeti mengatakan *reservation* atau pemesanan disebut juga *booking*. Kadangkala tidak dapat membedakan arti *reservation* dan *booking* karena memang keduanya memiliki arti yang sama.

g. UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) adalah bahasa pemodelan untuk menspesifikasikan, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artefak – artefak dari sistem (Bambang Hariyanto, 2004:259). Bahasa pemodelan berisi notasi, yaitu simbol – simbol yang digunakan di model dan aturan – aturan yang menuntun bagaimana menggunakannya.

h. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa dari WWW (*World Wide Web*) yang dipergunakan untuk menyusun dan membentuk dokumen agar dapat ditampilkan pada pemrograman *browser*. Tiap kali kita mengakses dokumen web, maka sesungguhnya kita mengakses dokumen seseorang yang ditulis dengan menggunakan format HTML. HTML merupakan protokol yang digunakan untuk mentransfer data atau dokumen dari *webserver* ke *web browser*.

i. PHP

PHP adalah bahasa (*scripting language*) yang dirancang secara khusus untuk penggunaan pada WEB. PHP adalah *tools* yang digunakan untuk pembuatan halaman web dinamis. Banyak fitur yang mempermudah perancangan web. PHP merupakan kependekan untuk *HypertextPreprocessor*. PHP adalah *scripting* yang ditempelkan (*embedded*) ketika digunakan pada halaman web. Untuk membuka php menggunakan simbol awalan "<?php" dan harus ditutup dengan ">" (Janner Simarmata, 2006:30).

j. MySQL

MySQL adalah sistem manajemen *database SQL* yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem *DatabaseMySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user*, dan *SQL database* manajemen sistem (DBMS). *Database* ini dibuat untuk keperluan sistem *database* yang cepat, handal dan mudah digunakan.

Ulf Micheal Widenius adalah penemu awal versi pertama *MySQL* yang kemudian pengembangan selanjutnya dilakukan oleh perusahaan *MySQL AB*. *MySQL AB* yang merupakan sebuah perusahaan komersial yang didirikan oleh para pengembang *MySQL*.

k. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* CSS yang dapat digunakan untuk mempermudah membangun tampilan web. *Bootstrap* pertama kali dikembangkan pada pertengahan 2010 di Twitter oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Saat ini *Bootstrap* dikembangkan secara *open source* dengan lisensi MIT. *Bootstrap* juga merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan *javascript* yang paling populer di kalangan web developer yang digunakan untuk mengembangkan sebuah *website* yang *responsive*. Sehingga halaman *website* nantinya dapat menyesuaikan sesuai dengan ukuran monitor *device* (*desktop*, tablet, ponsel) yang digunakan pengguna saat mengakses *website* dari *browser*.

l. jQuery

jQuery adalah sebuah *library JavaScript*. Dalam dunia pemrograman, *library* adalah kumpulan dari berbagai fungsi 'siapa pakai' untuk memudahkan pembuatan sebuah aplikasi. Dengan demikian, *jQuery* adalah kumpulan fungsi-fungsi *JavaScript* yang memudahkan penulisan kode *JavaScript*.

m. Internet

Definisi internet tentu berbeda dengan web, kebanyakan orang awam bahkan pengguna (*user*) internet umumnya menganggap bahwa internet adalah web. Memang ada keterkaitan antara internet dengan web, namun secara konsep definisi keduanya jelas berbeda.

Internet adalah sebuah jaringan komputer global, yang terdiri dari jutaan komputer yang saling terhubung dengan menggunakan *protocol* yang sama untuk berbagi informasi secara bersamaan. Jadi internet merupakan kumpulan atau penggabungan jaringan secara fisik komputer lokal atau LAN menjadi jaringan komputer global atau WAN.

n. Web

Definisi web atau lengkapnya *www* (*World Wide Web*) adalah sebuah koleksi keterhubungan dokumen-dokumen yang tersimpan di internet dan diakses menggunakan *protocol* (*HTTP-HyperTextTransfer Protocol*). Intinya adalah bahwa pengguna internet bisa memanfaatkan berbagai macam fasilitas informasi dengan biaya murah tanpa harus datang secara langsung ke tempatnya.

o. Atom Text Editor

Atom adalah sebuah *text editor* yang memiliki lisensi *open source* yang tersedia untuk *platform* OS X, Linux dan Windows. Atom ini dibuat oleh GitHub dan di klaim sebagai *text editor* yang bisa di *custom* dengan merubah file konfigurasinya. Atom ini mirip dengan salah satu *text editor* yaitu Sublime Text, karena Atom ini memang dibuat dengan menggunakan Sublime Text sebagai referensinya.

p. XAMPP

XAMPP merupakan sarana latihan untuk melakukan percobaan menggunakan *software web server local* XAMPP. XAMPP menggabungkan Apache *web server*, MySQL *server database* dan PHP dalam satu paket instan. Sehingga *script* PHP yang dibuat dapat dipastikan berjalan sesuai dengan harapan sebelum di-*upload* internet (Rindwan Anjaya, 6:2009).

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data berdasarkan data-data yang dikumpulkan yang berkaitan dengan masalah dibahas. Data-data tersebut

dapat dikelompokkan kedalam dua jenis data, yaitu:

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari objek penelitian. Untuk mengumpulkan data yang diperlukan penulis menggunakan berbagai cara antara lain:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap aktivitas kerja PO. Sari Harum.

2. Wawancara

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara sistematis dan berlandaskan pada tujuan pembahasan, wawancara yang dilakukan langsung pada bagian-bagian yang terkait untuk memperoleh penjelasan sistem yang sedang berjalan.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data-data yang diperoleh secara tidak langsung yang bisa diperoleh melalui literatur, buku-buku atau *website* yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi saat ini.

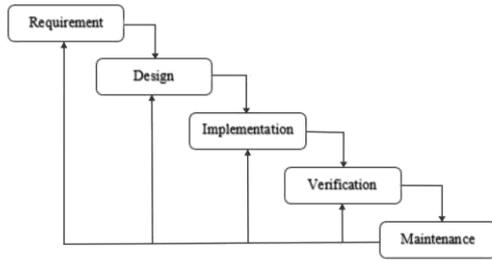
2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

a. Metode Waterfall

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman,2012).

b. Tahapan Metode Waterfall

Dalam pengembangannya metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang berurut yaitu: *requirement* (analisis kebutuhan), *design system* (desain sistem), *Coding* (pengkodean) & *Testing* (pengujian), Penerapan Program, pemeliharaan.



Gambar 1 Tahapan Metode Waterfall
 Sumber: www.pengetahuandanteknologi.com

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Uraian Prosedur

Prosedur sistem pemesanan dan penjualan tiket pada PO. Sari Harum dapat diuraikan sebagai berikut:

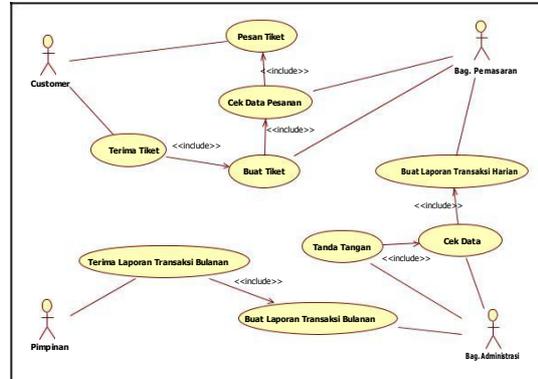
1. *Customer* memesan tiket sesuai dengan keinginan berdasarkan dari data tujuan dan jadwal yang ada.
2. Bagian Pemasaran mengecek data pesanan tiket dari *Customer* dan membuat tiket sebagai bukti transaksi pemesanan dan penjualan tiket untuk *customer* setelah menyerahkan pembayaran.
3. Di akhir jam kerja, Bagian Pemasaran menghitung jumlah uang yang diterima dari seluruh transaksi pemesanan dan penjualan tiket dan membuat Laporan Transaksi Harian.
4. Salinan tiket dan Laporan Transaksi Harian diserahkan ke Bagian Keuangan setiap 1 bulan.
5. Setelah 1 bulan Bagian Administrasi mulai mendapat kiriman data Laporan Transaksi Harian yang terjadi selama 1 bulan, kemudian diperiksa apakah datanya sesuai dengan jumlah tiket yang terjual atau tidak.
6. Jika sudah sesuai maka Bagian Administrasi akan memberi tanda tangan dan mengarsipkan Laporan dan Tiket tersebut. Jika tidak sesuai, Bagian Administrasi ini akan mengoreksinya kembali sebelum memberi tanda tangan dan mengarsipkannya.
7. Bagian Administrasi akan membuat Laporan Transaksi Bulanan dan diarsipkan oleh Bagian Administrasi dan sisanya diberikan kepada Pimpinan.

b. Analisis Proses

Tahap ini bertujuan untuk mengetahui langkah-langkah atau proses apa saja yang telah dilakukan pada sistem yang sedang berjalan saat ini. Dalam tahap analisis proses,

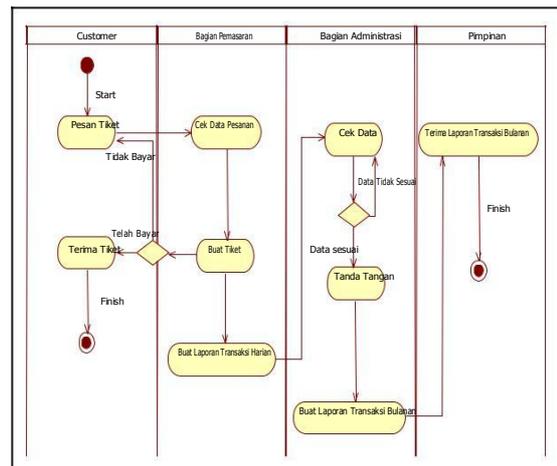
penulis menggunakan metode berorientasi objek dimana data-data hasil analisis disajikan dalam bentuk diagram UML yang digambarkan dengan *usecase diagram* dan *activity diagram*.

1. Usecase Diagram Sistem yang berjalan



Gambar 2 Usecase Diagram Sistem yang berjalan

2. Activity Diagram Sistem yang berjalan



Gambar 3 Activity Diagram Sistem yang berjalan

c. Rancangan Masukan

Rancangan masukan merupakan penjelasan mengenai inputan data yang dibutuhkan oleh sistem yang nantinya akan diproses hingga menghasilkan sebuah informasi yang bermanfaat bagi yang membutuhkan.

Berikut ini adalah rancangan masukan yang dibutuhkan sistem informasi pemesanan tiket agar tetap berjalan:

1. Nama Masukan : Data Pemesan
 Sumber : Pemesan
 Fungsi : Master Data Pemesan
 Media : Kertas/PC
 Frekuensi : -
 Keterangan : Pemesan memasukan

2. Nama Masukan : data pemesan
Sumber : Data Tiket
Fungsi : -
Media : Master Data Tiket
Frekuensi : Kertas/PC
Keterangan : -
Admin memasukan data tiket
3. Nama Masukan : Data Pemesanan
Sumber : -
Fungsi : Sebagai data masukan
Media : Kertas/PC
Frekuensi : Setiap kali terjadi pemesanan
Keterangan : Pemesan memasukan data pemesanan
4. Nama Masukan : Data Pembayaran
Sumber : Pemesan
Fungsi : Sebagai data masukan
Media : Kertas/PC
Frekuensi : -
Keterangan : Pemesan memasukan data pembayaran pada saat melakukan konfirmasi pembayaran
5. Nama Masukan : Data Komentar
Sumber : Pemesan
Fungsi : Sebagai data masukan
Media : Kertas/PC
Frekuensi : Setiap kali pemesan mengirim komentar
Keterangan : Pemesan memasukan data komentar
- Media : perjalan dan bukti pembayaran
Frekuensi : Digital (PDF)
Keterangan : Setiap terjadi permintaan
Pemesan telah melakukan pembayaran
3. Nama Keluaran : Daftar Pemesanan
Sumber : Sistem
Fungsi : Sebagai informasi kepada Admin dan Pimpinan
Media : Digital (PDF)
Frekuensi : Setiap terjadi permintaan
Keterangan : Admin membuat laporan
4. Nama Keluaran : Daftar Pembayaran
Sumber : Sistem
Fungsi : Sebagai informasi kepada Admin dan Pimpinan
Media : Digital (PDF)
Frekuensi : Setiap terjadi permintaan
Keterangan : Admin membuat laporan
5. Nama Keluaran : Daftar Komentar
Sumber : Sistem
Fungsi : Sebagai informasi kepada Admin dan Pimpinan
Media : Digital (PDF)
Frekuensi : Setiap terjadi permintaan
Keterangan : Admin membuat laporan

d. Rancangan Keluaran

Rancangan keluaran merupakan penjelasan mengenai informasi yang didapat setelah inputan data berhasil diproses.

Berikut ini adalah keluaran yang dihasilkan oleh sistem informasi pemesanan tiket:

1. Nama Keluaran : Daftar Pemesan
Sumber : Sistem
Fungsi : Sebagai informasi kepada Admin
Media : Digital (PDF)
Frekuensi : Setiap terjadi permintaan
Keterangan : Admin membuat laporan
2. Nama Keluaran : E-Tiket
Sumber : Sistem
Fungsi : Sebagai dokumen

e. Spesifikasi Hardware dan Software

Spesifikasi *hardware* dan *software* ini dirancang demi mendukung kelancaran sistem informasi yang akan digunakan, dengan spesifikasi usulan perangkat keras dan perangkat lunak sebagai berikut:

1. Spesifikasi Hardware

Berikut spesifikasi *hardware* yang dibutuhkan sebagai pendukung sistem informasi pemesanan tiket:

Tabel 1 Spesifikasi Hardware

No	Hardware	Spesifikasi
1.	Processor	Minimal AMD Athlon X2 atau Intel Pentium Dual Core

2.	<i>Hard Disk Drive</i>	Minimal 200 GB
3.	<i>Memory (RAM)</i>	Minimal 1 GB
4.	<i>Monitor</i>	14", 1024 x 768 Pixel
5.	<i>Keyboard</i>	Standard USB/PS2
6.	<i>Mouse</i>	Standard USB/PS2

2. Spesifikasi Software

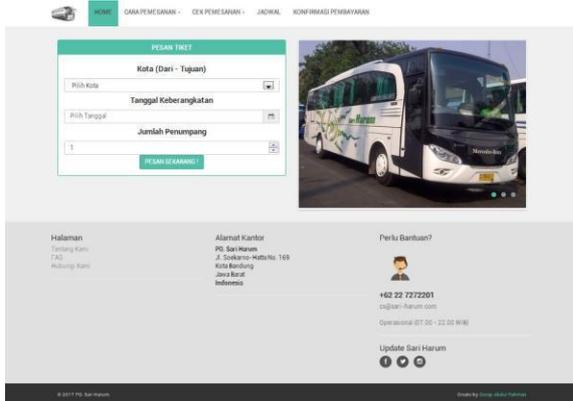
Berikut spesifikasi *software* yang dibutuhkan sebagai pendukung sistem informasi pemesanan tiket:

Tabel 1 Spesifikasi Software

No	Software	Spesifikasi
1.	<i>Operating System (OS)</i>	Windows XP/7/8/10
2.	<i>Browser</i>	Mozilla Firefox, Google Chrome, dll

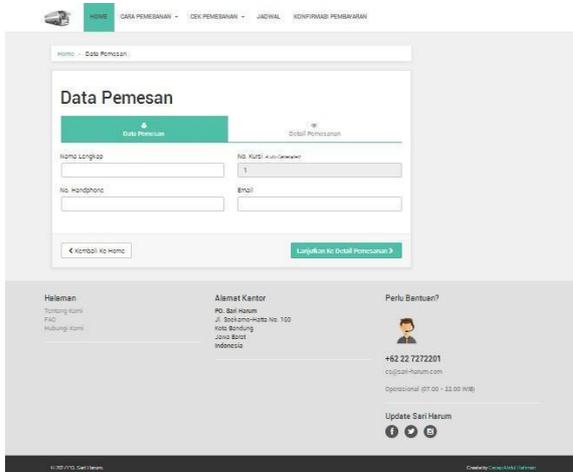
f. Implementasi Sistem

1. Halaman Home



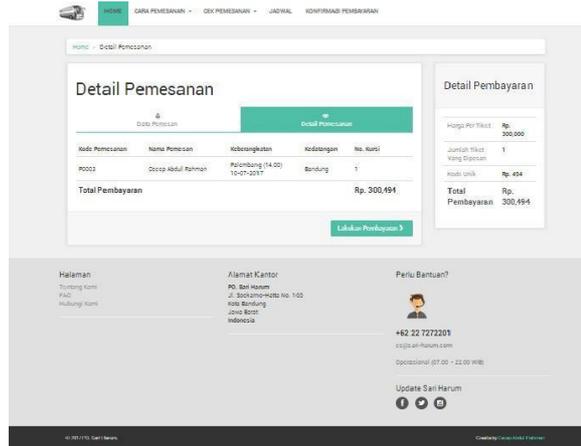
Gambar 4 Halaman Home

2. Halaman Data Pemesan



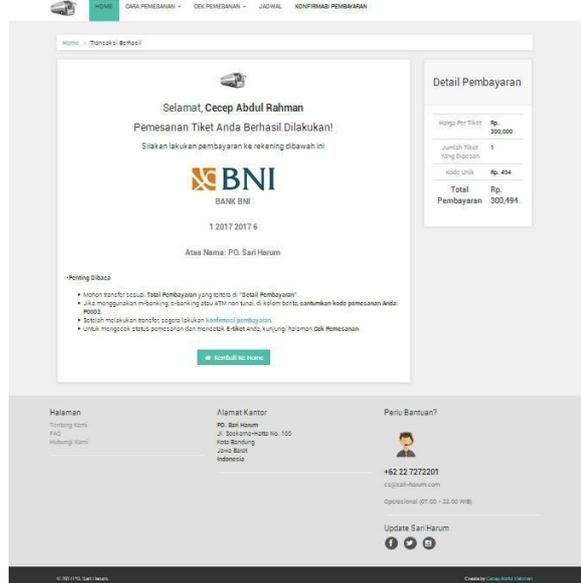
Gambar 5 Halaman Data Pemesan

3. Halaman Detail Pemesanan



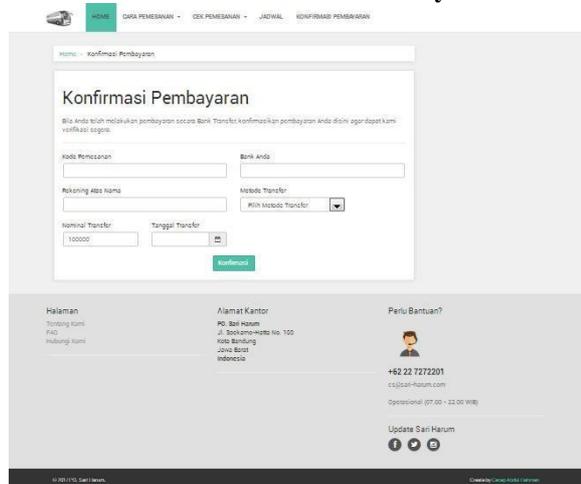
Gambar 6 Halaman Detail Pemesanan

4. Halaman Transaksi Berhasil



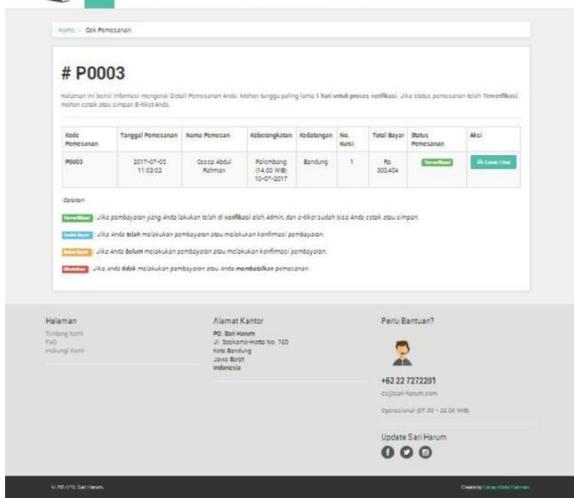
Gambar 7 Halaman Transaksi Berhasil

5. Halaman Konfirmasi Pembayaran



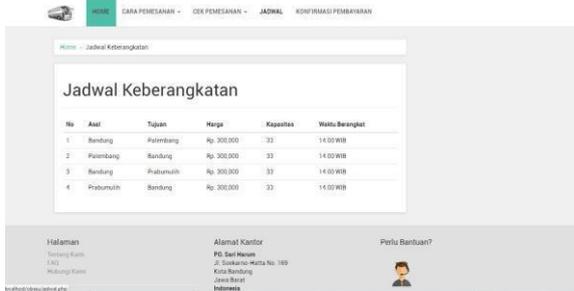
Gambar 8 Halaman Konfirmasi Pembayaran

6. Halaman Cek Pemesanan



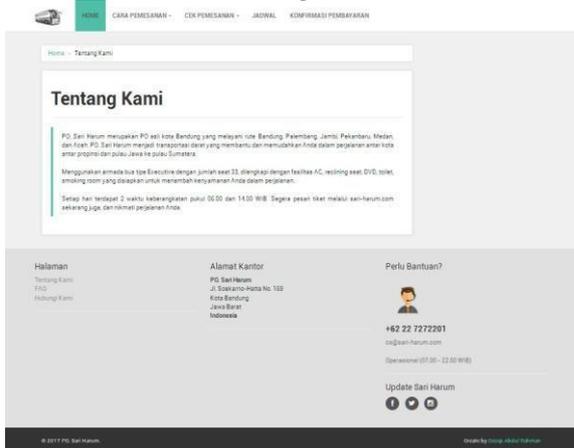
Gambar 9 Halaman Cek Pemesanan

7. Halaman Jadwal



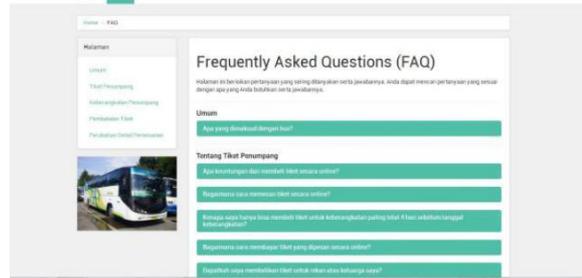
Gambar 10 Halaman Jadwal

8. Halaman Tentang Kami



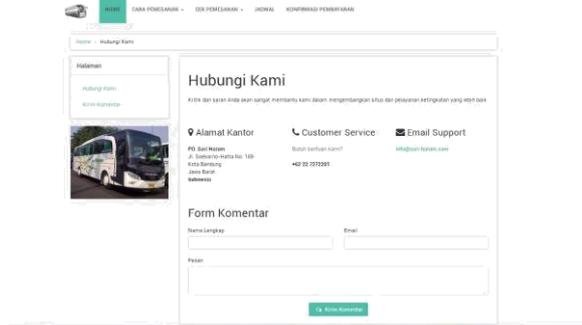
Gambar 11 Halaman Tentang Kami

9. Halaman FAQ



Gambar 12 Halaman FAQ

10. Halaman Hubungi Kami



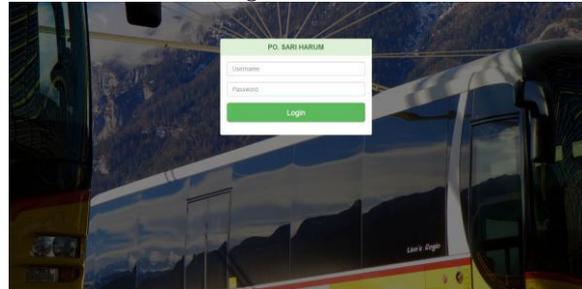
Gambar 13 Halaman Hubungi Kami

11. Tampilan Cetak Tiket



Gambar 14 Tampilan Cetak Tiket

12. Halaman Login (Admin)



Gambar 15 Halaman Login (Admin)

13. Halaman *Dashboard* (Admin)



Gambar 16 Halaman *Dashboard* (Admin)

14. Halaman *Profil* Admin



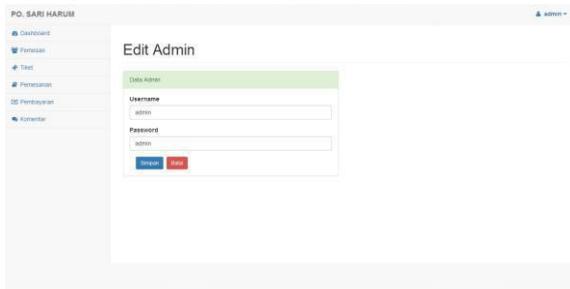
Gambar 17 Halaman *Profil* Admin

15. Halaman *Pengaturan* Admin



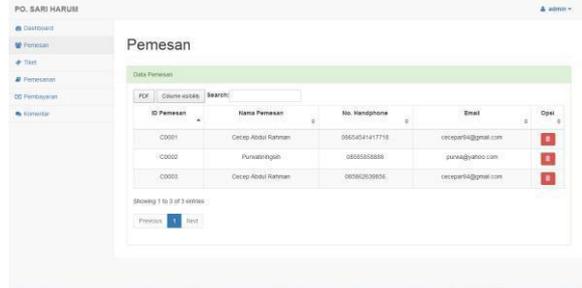
Gambar 18 Halaman *Pengaturan* Admin

16. Halaman *Edit* Data Admin



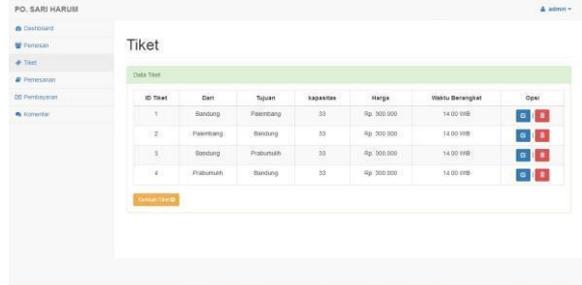
Gambar 19 Halaman *Edit* Data Admin

17. Halaman *Data Pemesan* (Admin)



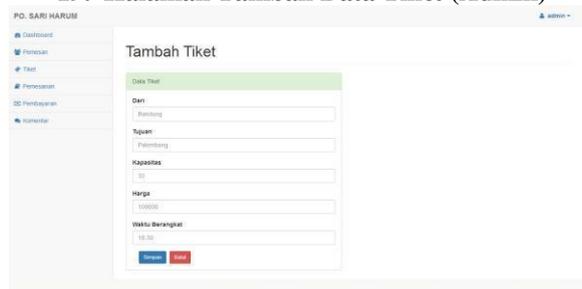
Gambar 20 Halaman *Data Pemesan* (Admin)

18. Halaman *Data Tiket* (Admin)



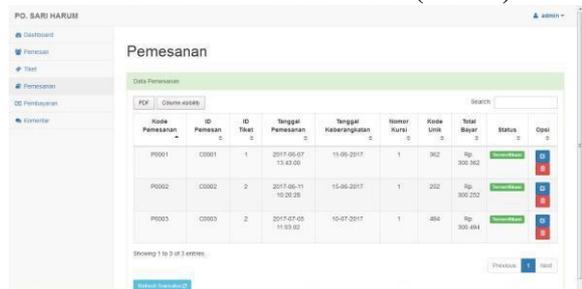
Gambar 21 Halaman *Data Tiket* (Admin)

19. Halaman *Tambah* Data Tiket (Admin)



Gambar 22 Halaman *Tambah* Data Tiket (Admin)

20. Halaman *Data Pemesanan* (Admin)



Gambar 23 Halaman *Data Pemesanan* (Admin)

21. Halaman Data Pembayaran (Admin)

ID Pembayaran	Kode Pembayaran	Tanggal Antrian	Tanggal Transfer	Bank	rekening Pembayaran	Metode	Nominal	Status	Aksi
4	P0001	2017-06-07 14:00:00	07-06-2017	BNI	Cicop Abdul Rahman	Saluran Tunas	Rp. 300.300	BERHASIL	[Edit] [Hapus]
5	P0003	2017-07-08 11:18:24	08-07-2017	BCA	Cicop Abdul Rahman	ATM	Rp. 300.404	BERHASIL	[Edit] [Hapus]

Gambar 24 Halaman Data Pembayaran (Admin)

22. Halaman Data Komentar (Admin)

ID Pesan	Nama	Email	Pesan	Tanggal	Aksi
1	Cicop Abdul Rahman	cicoparha@gmail.com	Terimakasih banyak naman enak	2017-07-08 20:07:11	[Edit] [Hapus]

Gambar 25 Halaman Data Komentar (Admin)

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di PO. Sari Harum Bandung, serta hasil wawancara dan pembahasan tentang Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus, maka penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. *Customer* memesan tiket secara langsung ke loket bagian pemasaran PO. Sari Harum sesuai dengan keinginan berdasarkan data tujuan dan jadwal yang ada.
2. Masalah yang terjadi pada saat analisis dilakukan adalah tidak tersedianya suatu *database* untuk menyimpan data pelanggantiket sehingga memungkinkan terjadi kehilangan arsip.
3. Penulis menggunakan metode *Waterfall* dalam pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Pemesanan Tiket PO. Sari Harum.
4. Dengan membangun Sistem Informasi Pemesanan Tiket berbasis *Web*, diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada pada Sistem yang lama.

2. Saran

Setelah melihat dari hasil observasi lapangan yang telah dilakukan penulis mengenai permasalahan-permasalahan yang telah disebutkan pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menyarankan beberapa hal di bawah ini:

1. Alangkah baiknya sistem yang baru diterapkan pada PO. Sari Harum Bandung untuk mengurangi masalah dan kelemahan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus yang sedang berjalan.
2. Memberikan pelatihan penggunaan sistem pada admin, agar memudahkan penggunaannya dan melakukan evaluasi secara berkala untuk mengetahui apabila memerlukan perubahan sesuai dengan perkembangan.
3. Penerapan sistem terkomputerisasi di PO. Sari Harum Bandung ini sangat penting guna membantu kelancaran operasional pelayanan terhadap *customer* khususnya pada pemesanan tiket.

DAFTAR PUSTAKA

Al-Bahra bin Ladjamudin, (2005), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha Ilmu, Yogyakarta

Aji Supriyanto, (2007), *Web dengan HTML dan XML*, Graha Ilmu, Yogyakarta

Bambang Hariyanto, Ir., MT., (2004), *Rekayasa Sistem Berorientasi Objek*, Informatika, Bandung

Jogiyanto Hartono, (2005), *Sistem Teknologi Informasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Roger, S. Pressman, Ph.D., (2012), *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi) Edisi 7*, Buku 1, Penerbit Andi, Yogyakarta