



LAPORAN AKHIR

SISTEM PEMESANAN TIKET MASUK WISATA ALAM GOSARI BERBASIS WEB DI DESA GOSARI KECAMATAN UJUNGPAKHAH KABUPATEN GRESIK

**NUR DIANA LAILATUL F.
SRI INDAH LESTARI**

**NIM : 19030165
NIM : 19030176**

**DOSEN PEMBIMBING:
DRS. KHOLID., MPSDM
NIP : 6488179**

**PROGRAM STUDI OTOMASI PERKANTORAN AKADEMI
KOMUNITAS SEMEN INDONESIA GRESIK
2021**



LAPORAN AKHIR

SISTEM PEMESANAN TIKET MASUK WISATA ALAM GOSARI BERBASIS WEB DI DESA GOSARI KECAMATAN UJUNGPAKHAH KABUPATEN GRESIK

**NUR DIANA LAILATUL F
SRI INDAH LESTARI**

**NIM : 19030165
NIM : 19030176**

**DOSEN PEMBIMBING:
DRS. KHOLID., MPSDM
NIP : 6488179**

**PROGRAM STUDI OTOMASI PERKANTORAN AKADEMI
KOMUNITAS SEMEN INDONESIA GRESIK
2021**

**SISTEM PEMESANAN TIKET WISATA ALAM GOSARI
BERBASIS WEB DI DESA GOSARI KECAMATAN
UJUNGPANGKAH KABUPATEN GRESIK**

Oleh:

**NUR DIANA LAILATUL F.
SRI INDAH LESTARI**

**NIM: 19030165
NIM : 19030176**

**Laporan Akhir ini Digunakan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk
Memperoleh Gelar Diploma 2
di
Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik
2021**

Disetujui Oleh :

Tim Penguji Laporan Akhir :

Dosen Pembimbing :

**1. Totok Mulyono, S.Kom., M.Kom
NIP. 7815189**

**1. Drs. Kholid, M.PSDM
NIP. 6488179**

**2. Faridatun Nadziroh, S.ST., M.T
NIP. 9118276**

**Mengetahui,
Ketua Program Studi
Otomasi Perkantoran**

**Totok Mulyono, S.Kom., M.Kom
NIP. 7815189**

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan ssebenarnya menyatakan bahwa Laporan Akhir ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Program Studi Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik (AKSI-Gresik).

| | | |
|---------------------|---|---|
| Judul Laporan Akhir | : | Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik |
| Nama | : | Nu Diana Lailatul Firdaus |
| NIM | : | 19030165 |
| Program Studi | : | Otomasi Perkantoran |

Jika dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh AKSI-Gresik kepada saya.

Gresik, 26 Juli 2021

Nur Diana Lailatul Firdaus

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini dengan ssebenarnya menyatakan bahwa Laporan Akhir ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Program Studi Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik (AKSI-Gresik).

| | | |
|---------------------|---|---|
| Judul Laporan Akhir | : | Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik |
| Nama | : | Sri Indah Lestari |
| NIM | : | 19030176 |
| Program Studi | : | Otomasi Perkantoran |

Jika dikemudian hari saya terbukti melakukan tindakan plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh AKSI-Gresik kepada saya.

Gresik, 26 Juli 2021

Sri Indah Lestari

SISTEM PEMESANAN TIKET MASUK WISATA ALAM GOSARI BERBASIS WEB DI DESA GOSARI KECAMATAN UJUNGPAKKAH KABUPATEN GRESIK

Nur Diana Lailatul Firdaus¹, Sri Indah Lestari², Drs. Kholid., M.PSDM³

Program Studi Otomasi Perkantoran

Akademi Komunitas Semen Indonesia – Gresik

[¹nurdianalailatulfirdaus31@gmail.com](mailto:nurdianalailatulfirdaus31@gmail.com), [²opk.indah@gmail.com](mailto:opk.indah@gmail.com)

[³faridatun.nadziroh@yahoo.com](mailto:faridatun.nadziroh@yahoo.com)

ABSTRAK

Wisata Alam Gosari merupakan wisata baru yang menawarkan wahana alam khas pedesaan dengan keindahan alam perbukitan. Pengolahan wisata dilakukan oleh warga sekitar wisata secara gotong royong pembelian tiket dilakukan secara manual dengan mengantri. Kendala yang saat ini yang sedang dihadapi pihak pengelola wisata alam gosari yaitu sistem pemesanan tiket masuk yang dilakukan secara mengantri dengan kondisi wabah corona yang ada di indonesia saat ini sehingga pengunjung melakukan pembelian tiket harus menjaga jarak antara yang lain. Dengan menciptakan/ membuat Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik bertujuan untuk meningkatkan kinerja agar lebih mudah dalam pembelian tiket wisata lebih efektif dan efisien. Pembuatan Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai databasenya. Sistem ini dibuat menggunakan metode *prototype* dengan rancangan yang dibentuk menggunakan flowchart dan diuji menggunakan metode *greybox*.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Wisata Alam Gosari, PHPMyAdmin, XAMPP, MySQL.

**WEB-BASED GOSRI NATURE TOUR TICKET BOOKING
SYSTEM IN GOARI VILLAGE, UJUNGPAANGKAH SUB-DITRICT,
GRESIK DISTRICT**

Nur Diana Lailtul Firdaus¹, Sri Indah Lestari², Drs. Kholid., M.PSDM³

Program Studi Otomasi Perkantoran

Akademi Komunitas Semen Indonesia – Gresik

¹biebah.khabibah@gmail.com ²faridatun.nadziroh@yahoo.com

ABSTRACT

The archive is a record as a memory of the existence of an institution or institution. The purpose of the existence of the archive is to unify information, facilitate access and rediscovery of information. Therefore, the problem that arises in the processing of the archive is that it is inefficient in searching data due to records that have not been structured and are still stored manually. By creating / creating a Filing Information System in the Student Academic Administration Bureau (BAAK) the web-based Semen Indonesia Community Academy aims to improve performance so that it is easier to find and store data more effectively and efficiently. Making the Filing System Filing Information System in the Academic Administration Bureau of Student Affairs, the Semen Indonesia Community Academy uses PHP as a programming language and MySQL as the database. This system was created using the waterfall method with a design formed using flowcharts and tested using the blackbox method.

Conclusions on the making of the Archive Information System in the Academic Administration Bureau of Student Affairs, the Indonesian-based Semen Indonesia Community Academy aims to improve the administrative performance of the Student Academic Administration Unit (BAAK) and to be more effective and efficient in data storage and data search.

Keywords : *Information Systems, Files , PHPMyAdmin, XAMPP, MySQL.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan dan sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Akhir dengan judul “*Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik*” dengan baik. Laporan Akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan di program studi Diploma II Otomasi Perkantoran Akademi Komunitas Semen Indonesia.

Dengan selesainya Laporan Akhir ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan bimbingan dan dukungan sebagai bahan masukan penulis. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak **Eko Wirantono, S.T., M.M** selaku Direktur Akademi Komunitas Semen Indonesia – Gresik
2. Bapak **Totok Mulyono, S.Kom., M.Kom** selaku Kaprodi Program Otomasi Perkantoran
3. Bapak **Drs. Kholid., MPSDM** selaku Pembimbing Laporan Akhir.
4. **Orangtua** yang selalu mendukung, memberikan semangat dan mendoakan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
5. **Teman-teman** yang selaku mendukung, men-support dalam pembuatan proyek Laporan Akhir ini
6. Semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu yang telah memberikan penulis semangat dan motivasi.

Dalam penyusunan Laporan Akhir ini penulis yakin bahwa masih banyak sekali kesalahan dan kekurangan, maka demi kesempurnaan Laporan Akhir ini. Harapan dari penulis semoga laporan yang memuat pembuatan sistem dan pengetahuan ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca dan semua pihak.

Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berperan dalam penyusunan Laporan Akhir ini, semoga Allah SWT senantiasa meridlai-Nya. Amin.

Gresik, 22 Juli 2021

Penulis

Halaman ini sengaja dikosongkan

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----|
| COVER | i |
| LEMBAR PENGESAHAN | ii |
| LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME..... | iii |
| LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME..... | iv |
| ABSTRAK..... | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR GAMBAR | xi |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah | 3 |
| 1.4 Batasan Masalah | 3 |
| 1.5 Kontribusi Proyek Akhir..... | 4 |
| BAB II TINJAUAN PUSTAKA..... | 6 |
| 2.1 Wisata Alam Gosari..... | 6 |
| 2.2 Sistem Informasi | 8 |
| 2.3 Database..... | 10 |
| 2.4 MySQL | 12 |
| 2.5 XAMPP | 13 |
| 2.6 CSS | 14 |
| 2.7 JavaScript..... | 15 |
| 2.8 HTML..... | 16 |
| 2.9 PHP | 17 |
| 2.10 SUBLIME TEXT..... | 18 |
| 2.11 WEBSITE..... | 18 |

| | |
|--|----|
| 2.12 Metode Perancangan Sistem..... | 20 |
| BAB III PERANCANGAN SISTEM | 23 |
| 3.1 Bahan dan Alat | 23 |
| 3.2 Tempat dan Waktu..... | 23 |
| 3.2.1 Tempat..... | 23 |
| 3.2.2 Waktu | 24 |
| 3.3 Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Kearsipan | 24 |
| 3.3.1 Analysis (Tahapan Analisis). Error! Bookmark not defined. | |
| 3.3.2 Tahapan Design (perancangan sistem) | 25 |
| 3.3.3 Coding | 31 |
| 3.3.4 <i>Testing/ Verification</i> (Pengujian) | 31 |
| 3.3.5 Maintenance (Pemeliharaan)..... | 32 |
| BAB IV UJI COBA DAN ANALISA SISTEM | 34 |
| 4.1. Implementasi Sistem..... | 34 |
| 4.2. Integrasi dan Pengujian Sistem | 40 |
| 4.4 Pengujian Sistem dengan Kuisioner | 45 |
| BAB V PENUTUP..... | 51 |
| 5.1 KESIMPULAN | 51 |
| 5.2 SARAN..... | 51 |
| DAFTAR PUSTAKA | 53 |
| LAMPIRAN..... | 54 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Tampilan Halaman Login..... | 26 |
| Gambar 3.2 Tampilan Halaman Input Pendaftaran Pengunjung | 26 |
| Gambar 3.3 Tampilan Halaman Wisata | 26 |
| Gambar 3.4 Tampilan Halaman Pemesanan | 27 |
| Gambar 3.5 Tampilan Halaman Riwayat Transaksi | 28 |
| Gambar 3.6 Tampilan Bukti Pemesanan..... | 28 |
| Gambar 3.7 Tampilan Tiket Masuk Pemesanan | 28 |
| Gambar 3.8 Tampilan Login Admin | 28 |
| Gambar 3.9 Tampilan Halaman Utama Admin..... | 29 |
| Gambar 3.10 Tampilan Data Pengunjung | 29 |
| Gambar 3.11 Tampilan Halaman Pemesanan Pengunjung | 29 |
| Gambar 3.12 Flowchart..... | 30 |
| Gambar 3.13 Entity Relation Diagram..... | 31 |
| Gambar 4.1 Halaman Login..... | 34 |
| Gambar 4.2 Halaman Input Pendaftaran Wisatawan | 35 |
| Gambar 4.3 Halaman Wisata | 36 |
| Gambar 4.4 Halaman Pemesanan Wisata | 36 |
| Gambar 4.5 Halaman Riwayat | 37 |
| Gambar 4.6 Halaman Bukti Pemesanan..... | 37 |
| Gambar 4.7 Halaman Tiket Masuk Pemesanan | 38 |
| Gambar 4.8 Halaman login Administrator | 38 |
| Gambar 4.9 Halaman Utama Adminisrator..... | 39 |
| Gambar 4.10 Halaman Data Pengunjung | 39 |
| Gambar 4.11 Halaman Pemesanan Penunjang..... | 40 |
| Gambar 4.12 Metode GreyBox | 41 |
| Gambar 4.13 Contoh Lembar Kuisioner | 47 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 4.1 Pengujian Tabel Berhasil | 43 |
| Tabel 4.2 Pengujian Login Gagal..... | 43 |
| Tabel 4.3 Pengujian Pengisian Form Pemesanan Tiket Wisata | 44 |
| Tabel 4.4 Keterangan User..... | 44 |
| Tabel 4.5 Rancangan Kuisisioner | 45 |
| Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner | 49 |
| Tabel 4.7 Penilaian Pengujian..... | 49 |
| Tabel 4.8 Hasil Penelitian Responden..... | 50 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Hasil Wawancara | 54 |
| Lampiran 2 Hasil Kuisisioner Responden 1 | 55 |
| Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Responden 2 | 56 |
| Lampiran 4 Hasil Kuisisioner Responden 3 | 57 |
| Lampiran 5 Hasil Kuisisioner Responden 4 | 58 |
| Lampiran 6 Hasil Kuisisioner Responden 5 | 59 |
| Lampiran 7 Hasil Kuisisioner Responden 6 | 60 |
| Lampiran 8 Hasil Kuisisioner Responden 7 | 61 |
| Lampiran 9 Hasil Kuisisioner Responden 8 | 62 |
| Lampiran 10 Hasil Kuisisioner Responden 9 | 63 |
| Lampiran 11 Hasil Kuisisioner Responden 10 | 64 |
| Lampiran 12 Hasil Kuisisioner Responden 11 | 65 |
| Lampiran 13 Hasil Kuisisioner Responden 12 | 66 |
| Lampiran 14 Hasil Kuisisioner Responden 13 | 67 |
| Lampiran 15 Hasil Kuisisioner Responden 14 | 68 |
| Lampiran 16 Hasil Kuisisioner Responden 15 | 69 |
| Lampiran 17 Hasil Kuisisioner Responden 16 | 70 |
| Lampiran 18 Hasil Kuisisioner Responden 17 | 71 |
| Lampiran 19 Lembar Berita Acara | 72 |
| Lampiran 20 Lembar Revisi Laporan Akhir | 73 |
| Lampiran 21 Dokumentasi Pengunjungan di WAGOS | 74 |
| Lampiran 22 Dokumentasi Pembuatan Sistem | 74 |

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi sebagai alat mempermudah pekerjaan manusia, erat kaitannya dengan kemajuan dan inovasi canggih dalam pengolahan informasi melalui media internet. Di era kini, banyak hal dan aspek di dunia yang dikerjakan bersangkutan dengan internet, mulai dari penggunaan aplikasi, sistem informasi, hingga situs-situs web.

Salah satu pemanfaatan internet dalam hal pengolahan informasi dapat diterapkan pada perancangan suatu sistem. Perancangan suatu media sistem informasi berbasis *web* mengenai suatu objek dapat digunakan untuk memperkenalkan dan mempublikasikan objek tertentu tersebut kepada masyarakat maupun hanya sebagai mempermudah suatu pekerjaan.

Salah satu sektor yang berkembang dalam perkembangan teknologi adalah bidang pariwisata. Bidang ini turut berperan dalam mendistribusikan informasi terkait objek-objek di dalamnya hingga proses-proses transaksi tiket dalam wisata tersebut. Banyaknya objek wisata yang memiliki potensi keindahan dan kenyamanan yang tinggi, akan sangat disayangkan apabila tidak diimbangi dengan sistem pendukung proses kerja yang optimal di dalamnya. Oleh karena itu, perancangan suatu sistem informasi penunjang kerja pada suatu objek wisata dirasa sangat dibutuhkan untuk kemajuan ke depannya.

Perkembangan teknologi informasi di masa kini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat ditambah dengan wabah corona yang terjadi di Indonesia saat ini sehingga semua kegiatan harus dilakukan secara jarak jauh dengan menggunakan suatu sistem informasi. Pada perkembangannya informasi sudah merambat ke era digital yang dahulu masih dikelola secara manual sekarang sudah dikelola melalui suatu sistem atau teknologi komputer, data-data yang dulu hanya diolah dan disimpan dalam arsip atau

paper kini sudah diolah dan disimpan dalam bentuk file digital. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat khususnya dalam bidang pariwisata Indonesia merupakan negara yang kaya akan sumber daya alamnya dan keindahan alamnya yang merupakan anugrah dari Tuhan Yang Maha Kuasa dengan kekayaan alam dimasing-masing daerahnya. Setiap kekayaan alam yang dimiliki oleh setiap daerah dapat dimanfaatkan oleh masyarakat sekitar dengan baik, salah satunya memanfaatkan sebagai daerah tujuan wisata. Pada saat ini pariwisata menjadi bisnis yang sedang ramai-ramainya.

Kabupaten Gresik selain disebut kota industri gresik juga memiliki potensi wisata yaitu Wisata Alam Gosari (WAGOS). Wisata Alam Gosari terletak didaerah gosari kecamatan ujung pangkah kabupaten Gresik. Wisata ini menawarkan wahana alam yang sangat indah.

Pengolahan wisata dilakukan oleh warga sekitar wisata secara gotong royong dan sebagian fasilitas dapat dari bantuan setempat, pembelian tiket nmasuk juga dilakukan secara amnual dengan mengantri panjang serta pedataan pengunjung juga masih ditulis dimedia buku besar saja. Kendala yang saat ini yang sedang dihadapi pihak pengelola wisata alam gosari yaitu sistem pemesanan tiket masuk yang dilakukan secara mengantri dan pencatatan secara manual dengan kondisi wabah corona yang ada di indonesia saat ini sehingga pengunjung ketika pengunjung melakukan pembelian tiket harus menjaga jarak antara yang lain

Sementara itu di perkembangan teknologi saat ini berbagai macam kebutuhan manusia muali dari informasi, barang dan jasa hingga transaksi dapat dilakukan denagan cara cepat, tepat, dan akurat dengan menggunakan sistem informasi secara online. Untuk menanggulangi hal tersebut maka dirancanglah **Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Alam Gosari Berbsis Web** dimana tujuan penulis dalam penelitian bisa mengimplementasikan dan menghasilkan aplikasi pemesanan

tiket dengan akurat. Sehingga dapat memperbarui pemesanan tiket masuk wisata gosari.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas didapatkan perumusan permasalahan yaitu:

Bagaimana rancangan sistem pemesanan tiket masuk wisata berbasis web di wisata alam gosari?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari laporan akhir ini adalah membuat/ merancang sistem pemesanan tiket wisata alam gosari berbasis web di desa gosari kecamatan ujungpangkah kabupaten gresik guna untuk meningkatkan kinerja pengelolal secara efektif dan efesien.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada proyek ini meliputi:

1. Pemesanan Tiket hanya digunakan di tempat wisata alam gosari di desa gosari kecamatan ujungpangkah kabupaten gresik.
2. Pemesanan tiket wisata secara nline melalui web.
3. Menggunakan software PHPMyAdmin
4. Menggunakan software penunjang Sublime dalam pembuatan sistem.
5. Menggunakan MySQL untuk database sistem
6. Pembuatan web hanya untuk wisata alam gosari
7. Perancangan sistem menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*, Flowmap, dan Struktur Tabel database.

1.5 Kontribusi Proyek Akhir

Dengan dilaksanakannya laporan akhir ini diharap akan memberikan kontribusi bagi banyak pihak. Diantaranya sebagai berikut:

1) Kontribusi bagi WAGOS desa Gosari

Pada laporan akhir sistem informasi WAGOS berbasis web di desa Gosari sangat membantu pada pendataan balita beserta laporan WAGOS setiap bulannya. Sistem tersebut sangat berguna bagi user dalam proses pendataan dan laporan yang lebih cepat, praktis dan efisien.

2) Kontribusi bagi aksi

Sebagai sarana pengembangan mahasiswa AKSI untuk menyalurkan ilmu yang didapat selama perkuliahan berlangsung dan sebagai tolak ukur kemampuan mahasiswa perihal kesiapan menghadapi dunia kerja yang sebenarnya.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Wisata Alam Gosari

Di bidang pariwisata, Gresik mungkin tak sepopuler Kota Malang dan Batu. Tetapi, bukan berarti tidak memiliki objek wisata. Gresik juga punya banyak tempat wisata, mulai dari wisata pantai, waterpark, hingga wisata alam seperti Wisata Alam Gosari atau disebut juga WAGOS yang saat ini sedang hits banget dan menjadi buruan bagi sebagian besar warga Gresik, terutama bagi muda-mudi yang hobi berburu foto kekinian.

Wisata Alam Gosari ini memiliki aneka spot foto yang keren-keren sob, maka tak heran bila banyak pengunjung yang berbondong-bondong mendatangnya. Wisata ini termasuk wisata baru, tetapi pengunjung yang datang tidak sedikit. Setiap harinya selalu didatangi banyak pengujung, apalagi pada saat liburan tiba, maka pengunjung mengalami peningkatan pesat.

Wisata Alam Gosari ini lokasinya cukup jauh dari pusat Kota Gresik, yaitu berjarak sekitar 40 km. Meskipun begitu, tetap menjadi daya tarik yang besar bagi para pengunjung untuk berlibur di sana. Banyak spot foto yang tersedia di sana, sehingga membuat pengunjung betah berlama-lama di sana dengan melakukan aktifitas selfie sebagai aktifitas yang paling favorit.

Wisata alam ini menawarkan suasana khas pedesaan dengan keindahan alam perbukitan kapur yang memesona. Di sini juga ada Kolam Bidadari dan beberapa spot untuk swafoto. Di antara peninggalan bersejarah tersebut, terdapat situs pengolahan gerabah, kubur kuno Tugaran, dan prasasti Gua Butulan yang terletak di atas bukit kapur Gosari. Selain itu, terdapat juga lahan yang digunakan untuk kegiatan camping dan outbond, juga menyediakan kuliner khas Pantura yaitu bongolan.

Lokasi Wagos wisata alam gosari seniri berada jauh dari keramaian. Kendati demikian nyatanya destinasi ini kerap dipadati pengunjung. Hal itu tentu tak lepas dari keindahan serta wahana wahana seru yang ditawarkan. Begitu masuk ke kawasan wisata, pengunjung langsung disambut denan lorong yang diatasnya dihiasi dengan payung berwarna warni. Spot ini adalah spot pertama untuk berfoto foto.

Masuk lebih dalam, nantinya akan menemukan sebuah area dengan tema japanese style. Beberapa ornamen yang cukup kental dengan negara matahari terbit itu diantaranya torii / gapura, jembatan merah hingga lampion lampion yang digantung di pohon. Jika kamu explore lebih jauh, bakal menemukan spot spot instagramable lainnya. Diantaranya ada kincir angin ala belanda, bangunan kayu yang unik, taman bunga, hingga bangunan istana ala ala walt disney

Bagi yang membawa anak anak, didalam area wisata wagos juga terdapat kolam anak dengan kedalaman yang dangkal. Tepat disebelah kolam, ada sebuah aliran air yang dipenuhi dengan ikan ikan berwarna orange. Kamu bisa menikmati ikan ikan tersebut dengan uduk di ayunan kayu sembari memberi makan ikan. Sementara itu di sisi edukasi, disini terdapat beberapa peninggalan sejarah diantaranya situs pengolahan gerabah, prasasti goa batulan, dan juga kubur kuno tugaran.

Wisata Alam Gosari ini kondisinya cukup alami, masih banyak pepohonan hijau nan rindang. Sehingga, pengunjung bisa bersantai menikmati suasana yang nyaman di sana. Meskipun cuaca di Gresik terkenal panas, tetapi karena kawasan wisata ini banyak pepohonan yang rindang, menjadikan suhu udaranya cukup sejuk, apalagi ketika angin berhembus sepoi-sepoi, maka semakin membuat nyaman.

- Harga Tiket Masuk Wagos 2020
HTM wisata wagos gosari per 2020 ini adalah Rp 10.000,- / orang. Kemudian bagi yang membawa kendaraan pribadi

dikenakan biaya parkir sebesar Rp 5.000/sepeda motor dan Rp 10.000/mobil. Masih terbilang murah meriah, apalagi didalamnya memiliki beragam spot foto dan wahana menarik.

- Fasilitas Wisata
 - Area parkir
 - Toilet
 - Gazebo
 - Mushola
 - Kolam
 - Gardu pandang
 - Berbagai macam spot foto
 - Tama bunga caka dewi
 - Situs peninggalan sejarah
 - Outbound
 - Camping ground
- Lokasi Wisata

Tempat wisata hits di Gresik ini tepatnya berada di Desa Gosari, Kecamatan Ujung Pangkah, Kabupaten Gresik. Sekitar 2 km dari jalan daendels dan sekitar 40 km jika dari pusat kota. Meski cukup jauh namun akses jalanya cukup mudah, mulus dan beraspal. Kalau dari wisata setigi hanya berjarak 1,7 km, jadi kalian bisa sekalian berlibur ke dua tempat wisata tersebut.
- Jam Buka

Setiap hari mulai pukul 07.00 – 17.00 WIB

2.2 Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasidan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung operasi dan manajemen. Dalam arti yang

sangat luas, istilah sistem informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang, proses algoritmik, data, dan teknologi. Dalam pengertian ini, istilah ini digunakan untuk merujuk tidak hanya pada penggunaan organisasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK), tetapi juga untuk cara di mana orang berinteraksi dengan teknologi ini dalam mendukung proses bisnis.

Ada yang membuat perbedaan yang jelas antara sistem informasi, dan komputer sistem TIK, dan proses bisnis. Sistem informasi yang berbeda dari teknologi informasi dalam sistem informasi biasanya terlihat seperti memiliki komponen TIK. Hal ini terutama berkaitan dengan tujuan pemanfaatan teknologi informasi. Sistem informasi juga berbeda dari proses bisnis. Sistem informasi membantu untuk mengontrol kinerja proses bisnis.

Alter berpendapat untuk sistem informasi sebagai tipe khusus dari sistem kerja. Sistem kerja adalah suatu sistem di mana manusia dan/atau mesin melakukan pekerjaan dengan menggunakan sumber daya untuk memproduksi produk tertentu dan/atau jasa bagi pelanggan. Sistem informasi adalah suatu sistem kerja yang kegiatannya ditujukan untuk pengolahan (menangkap, transmisi, menyimpan, mengambil, memanipulasi dan menampilkan) informasi.

Dengan demikian, sistem informasi antar-berhubungan dengan sistem data di satu sisi dan sistem aktivitas di sisi lain. Sistem informasi adalah suatu bentuk komunikasi sistem di mana data yang mewakili dan diproses sebagai bentuk dari memori sosial. Sistem informasi juga dapat dianggap sebagai bahasa semi formal yang mendukung manusia dalam pengambilan keputusan dan tindakan. Sistem informasi merupakan fokus utama dari studi untuk disiplin sistem informasi dan organisasi informatika.

- Tujuan Sistem informai

Tujuan dari sistem informasi adalah menghasilkan informasi. Sistem informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna bagi para pemakainya. Data yang diolah saja tidak cukup dapat dikatakan sebagai suatu informasi. Untuk dapat berguna, maka informasi harus didukung oleh tiga pilar sebagai berikut: tepat kepada orangnya atau relevan (relevance), tepat waktu (timeliness), dan tepat nilainya atau akurat (accurate). Keluaran yang tidak didukung oleh tiga pilar ini tidak dapat dikatakan sebagai informasi yang berguna, tetapi merupakan sampah (garbage).

- **Komponen**
Sistem informasi terdiri dari komputer, instruksi, fakta yang tersimpan, manusia dan prosedur sehingga dapat dikategorikan dalam empat bagian:
 1. Sistem Informasi Manajemen
 2. Sistem Pendukung Keputusan
 3. Sistem Informasi Eksekutif
 4. Sistem Pemrosesan Transaksi

2.3 Database

Pangkalan data atau basis data (bahasa Inggris: database) adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (database management system, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmuinformasi.

Istilah “basis data” berawal dari ilmu komputer. Meskipun kemudian artinya semakin luas, memasukkan hal-hal di luar bidang elektronika, artikel ini mengenai basis data komputer. Catatan yang mirip dengan basis data sebenarnya sudah ada

sebelum revolusi industri yaitu dalam bentuk buku besar, kuitansi dan kumpulan data yang berhubungan dengan bisnis

Dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan objek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara objek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data: ini dikenal sebagai model basis data atau model data.

Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang menurut istilah layman mewakili semua informasi dalam bentuk tabel- tabel yang saling berhubungan di mana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom (definisi yang sebenarnya menggunakan 7rogrammer7 matematika). Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model yang lain seperti model hierarkis dan model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antartabel.

Istilah basis data mengacu pada koleksi dari data-data yang saling berhubungan, dan perangkat lunaknya seharusnya mengacu sebagai sistem manajemen basis data (database management system/DBMS). Jika konteksnya sudah jelas, banyak administrator dan programmer menggunakan istilah basis data untuk kedua arti tersebut.

Jadi secara konsep basis data atau database adalah kumpulan dari data- data yang membentuk suatu berkas (file) yang saling berhubungan (relation) dengan tatacara yang tertentu untuk membentuk data baru atau informasi. Atau basis data (database) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan (relasi) antar satu dengan yang lain yang diorganisasikan berdasarkan skema atau struktur tertentu.

Pada komputer, basis data disimpan dalam perangkat hardware penyimpan, dan dengan software tertentu

dimanipulasi untuk kepentingan atau kegunaan tertentu. Hubungan atau relasi data biasanya ditunjukkan dengan kunci (key) dari tiap file yang ada. Data merupakan fakta atau nilai (value) yang tercatat atau merepresentasikan deskripsi dari suatu objek.

Data yang merupakan fakta yang tercatat dan selanjutnya dilakukan pengolahan (proses) menjadi bentuk yang berguna atau bermanfaat bagi pemakainya akan membentuk apa yang disebut informasi. Bentuk informasi yang kompleks dan terintegrasi dan pengolahan sebuah database dengan komputer akan digunakan untuk proses pengambilan keputusan pada manajemen akan membentuk Sistem Informasi Manajemen (SIM), data dalam basis data merupakan item terkecil dan terpenting untuk membangun basis data yang baik dan valid.

2.4 MySQL



Gambar 2.1 Logo My SQL

MySQL merupakan database server open source yang cukup populer keberadaannya. Dengan berbagai keunggulan yang dimiliki, membuat software database ini banyak digunakan oleh para praktisi untuk membangun suatu project. Adanya fasilitas

API (Application Programming Interface) yang dimiliki oleh MySQL, memungkinkan bermacam-macam aplikasi computer yang ditulis dengan berbagai bahasa pemrograman dapat mengakses basis data MySQL. (Komputer, 2010)

MySQL adalah program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi user. MySQL memiliki dua bentuk lisensi, yaitu free software dan shareware.

2.5 XAMPP



Gambar 2.2 Logo Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. (Prasetyo, 2010) Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat

melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari webresminya.

- Mengenal bagian XAMPP yang biasa digunakan pada umumnya:
 1. htdoc adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas PHP, HTML dan skriplain
 2. phpMyAdmin merupakan bagian untuk mengelola basis data MySQL yang ada di komputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat <http://localhost/phpMyAdmin>, maka akan muncul halaman phpMyAdmin.
 3. Kontrol Panel yang berfungsi untuk mengelola layanan (service) XAMPP. Seperti menghentikan (stop) layanan, ataupun memulai (start).

Fungsi XAMPP sendiri adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri beberapa program antara lain : Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP sendiri merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah untuk digunakan yang dapat menampilkan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya XAMPP anda dapat mendownload langsung dari web resminya. Dan berikut beberapa definisi program lainnya yang terdapat dalam XAMPP.

2.6 CSS

CSS merupakan sebuah dokumen yang berguna untuk melakukan pengaturan komponen halaman web, inti dari dokumen ini adalah memformat halaman web standar menjadi bentuk web yang memiliki kualitas yang bagus.



Gambar 2.3 Logo CSS

CSS (Cascading Style Sheet) yaitu stylesheet language digunakan untuk mendiskripsikan penyajian dari dokumen yang dibuat dalam mark up language. CSS dapat mengendalikan ukuran gambar, warna bagian tubuh pada teks, warna tabel, ukuran border, warna hyperlink warna mouse over, spasi antara paragraf, spasi antar teks, margin kiri, kanan, atas, nbawah, dan parameter lainnya. CSS adalah bahasa style sheet yang digunakan untuk mengatur tampilan dokumen. Dengan adanya CSS memungkinkan kita untuk menampilkan halaman yang sama dengan format yang berbeda.

2.7 JavaScript

Javascript yaitu bahasa yang berbentuk kumpulan script yang berfungsi untuk menambahkan interaksi antara halaman web dengan pengunjung halaman web. Javascript dijalankan pada sisi klien yang akan memberikan kemampuan fitur-fitur tambahan halaman web yang lebih baik dibandingkan fitur-fitur yang ada pada HTML.



Gambar 2.4 Logo JavaScript

2.8 HTML

HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan bahasa mark up. HTML untuk di gunakan mark up (pananda) suatu dokumen teks. Simbol mark up digunakan oleh HTML ditandai dengan tanda (<) lebih kecil dan tanda (>) lebih besar. Kedua tanda ini disebut tag. Tag berguna sebagai tanda penutup diberi karakter garis miring (</..>).



Gambar 2.5 Logo HTML

HTML adalah standar internasional yang spesifikasinya didasari dari World Wide Web Consortium dan WHATWG. Ini dianggap sebagai “standar dasar” dan secara teknik selalu dibenahi. Versi terkini dari HTML spesifikasinya menunjuk HTML5.

2.9 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa scripting tergabung menjadi satu dengan HTML dan dijalankan dengan server side atau semua perintah yang diberikan secara penuh dan dijalankan pada server, sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya berupa hasilnya saja.



Gambar 2.6 Logo PHP

Sintak dan semantic PHP mempunyai persamaan dengan bahasa C, JAVA, PERL, dengan menambahkan tambaha tag `<?php` sebagai pembuka dan diakhiri dengan `?>`, kedua kode ini berfungsi sebagai tag kode PHP. Berdasarkan tag ini pihak server dapat memahami dan memproses kode PHP dan dikirim ke browser.

2.10 SUBLIME TEXT

Sublime text adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan diberbagai platform operating sistem menggunakan teknologi phyton API. Sublime Text mendukung berbagai bahasa pemograman dan mampu menyajikan fitur syntax highlight hampir disemua bahasa pemrograman yang didukung ataupun dikembangkan oleh komuitas seperti:

C, C++, C#, CSS, D,Dylan, Erlang, HTML, Groovy, Haskell, Java, JavaScript, LaTeX, Lisp, Lua, Markdown, MATLAB, OCaml, Perl, PHP, Python, R, Ruby, SQL, TCL, Textile and XML.

2.11 WEBSITE

Website Merupakan kumpulan dari halaman web yang saling berhubungan dengan file-file lain dan saling terkait. Suatu halaman yang ada di dalam sebuah website disebut home page. Home page yaitu sebuah halaman yang akan dilihat pertama kali saat seseorang mengunjungi website (Jhonsen 2004:5).

Website disebut juga situs web atau portal. Website adalah situs yang dapat diakses dan dilihat oleh para pengguna internet. Halaman pertama sebuah website adalah home page, sedangkan halaman demi halamanya disebut web page (Wahidin Abbas2013)

Website atau situs biasanya diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, suara, data gambar diam atau gerak, data animasi, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis hingga membentuk satu rangkaian yang saling terkait dimana masing- masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). (Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan ManajemenBisnis). JadiWebsite adalah

kumpulan informasi/kumpulan page yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari page, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu. Website-website yang ada berada di dalam World Wide Web (WWW) Internet.

Kemudian pada bulan Oktober 1990, Berners menulis tiga teknologi dasar hingga kini menjadi dasar web dibuat (yang juga muncul pada bagian-bagian browser web Anda). Ketiga teknologi dasar tersebut yaitu:

- HTML: HyperText Markup Language. HTML adalah bahasa format buat web.
- URI: Uniform Resource Identifier. Semacam “alamat” yang unik. Fungsinya untuk mengidentifikasi ke setiap sumber daya yang ada di web. Kini lebih awam disebut URL.
- HTTP: Hypertext Transfer Protocol. Memungkinkan Anda untuk mengambil kembali sumber daya yang terhubung dari seluruh web

Manfaat website yang paling utama adalah penyebaran informasi yang lebih cepat kepada masyarakat luas. Internet dan website berperang penting dalam proses pertukaran informasi, baik secara lokal maupun internasional.

Berikut ini adalah beberapa manfaat website secara umum:

- Sebagai sarana informasi yang lebih mudah dan cepat untuk didapatkan
- Memberikan kemudahan dalam kegiatan pemasaran dan promosi bisnis karena dapat menjangkau banyak orang dalam waktu yang bersamaan
- Website menjadi sarana berkomunikasi bagi manusia di berbagai belahandunia
- Sebagai sarana edukasi bagi masyarakat
- Sebagai sarana hiburan yang murah

2.12 Metode Perancangan Sistem

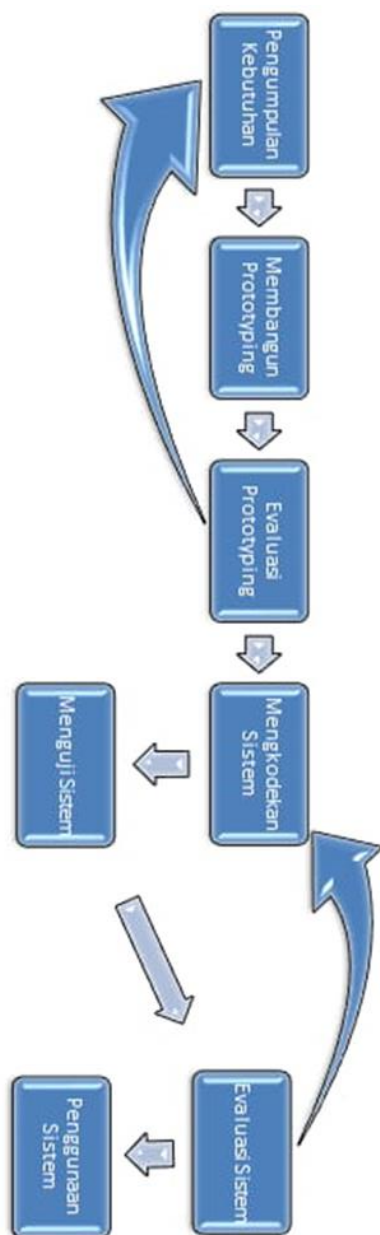
Metode penelitian ini menggunakan metode Kualitatif dan Waterfall karena berupaya memahami dan mengkaji peristiwa dan fenomena, objek, orang, atau proses yang terkait dengan sistem yang berada pada WAGOS Gosari. Metode Pengumpulan Data .

1. Metode Kualitatif

- Studi Pusaka
Studi pusaka dilakukan dengan cara mencari sumber untuk referensi sesuai dengan judul lapora akhir
- Observasi
Observasi digunakan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada objek penelitian. Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan mencatat objek dan permasalahan yang dihadapi di WAGOS Desa Gosari
- Metode interview
Interview dilaksanakan dengan proses Tanya jawab secara langsung, dengan admin dan wisatawan untuk mendapatkan informasi yang akurat. Materi wawancara berkaitan langsung dengan objek penelitian yang akan dibahas seperti menanyakan apa saja yang dibutuhkan saat ini.

2. Metode Prototype

Laporan akhir ini menggunakan metode Prototype, yang berjudul “Rancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Desa Gosari Kecamatan Ujung Pangkah Kabupaten Gresik”. Metode Prototype sebuah metode pengembangan sistem yang membuat prototype , testing prototype , kembali dipembuatan protptype dan proses tersebut diulang sampai dengan proses yang diharapkan .



Gambar 2.7 Metode Prototipe

1. Pengumpulan Kebutuhan

Klien dan pengembang bersama-sama mendefinisikan format software, mengidentifikasi kebutuhan dan sistem yang dibuat

2. Membangun Prototype

Membangun prototype dengan membuat rancangan sementara yang berfokus penyajian pada pelanggan

3. Evaluasi Prototype

Evaluasi merupakan pemeriksaan kembali dari langkah pertama hingga akhir apa ada yang kurang atau yang salah untuk melanjutkan langkah selanjutnya.

4. Mengkodean System

Proses koding menggunakan bahasa pemrograman. Proses ini sangat sulit karena mengaplikasikan kebutuhan dalam bentuk kode program.

5. Menguji System

Setelah pengkodean tentunya dilakukan testing atau pengujian.

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Bahan dan Alat

Dalam proses perancangan dan pembuatan Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari di Desa Gosari Kecamatan Ujungpnagkah Kabupaten Gresik, penulis menggunakan bahan dan alat untuk membantu proses pembuatan dan menyelesaikan proyek akhir ini berupa perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Perangkat yang digunakan penulis diantaranya :

1. *Hardware* (perangkat keras)

Hardware merupakan sebuah perangkat keras berupa fisik. Perangkat keras ini yang digunakan sebagai alat untuk proses pembuatan dan menyelesaikan proyek Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari di Desa Gosari Kecamatan Ujungpnagkah Kabupaten Gresik meliputi Laptop Lenovo dan Toshiba

2. *Software* (perangkat lunak)

Software merupakan perangkat lunak yang terdiri dari kumpulan perintah atau fungsi yang berupa aturan tertentu, memerintahkan komputer agar melaksanakan fungsi tertentu. *Software* yang digunakan penuhias dalam pembuatan Proyek Sistem Informasi Kearsipan BAAk di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik meliputi :

- Sistem Operasi Windows 10-32bit
- Aplikasi browser Google Chrome
- XAMPP, PHPMyAdmin, dan MySQL
- Draw io

3.2 Tempat dan Waktu

3.2.1 Tempat

Penelitian ini bertempat di Wisata Alam Gosari di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik

3.2.2 Waktu

Penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan tepatnya pada 15 Januari-20 Maret 2021

3.3 Metode Prototype Pada Sistem Informasi Kearsipan

3.3.1 Pengumpulan Kebutuhan

Dalam merancang suatu sistem informasi melalui tahapan analisis supaya sistem tersebut sesuai dengan yang diinginkan baik Development Sistem maupun pengguna sistem informasi tersebut. Adapun tahapan Analisis tersebut antara lain:

a. Pengumpulan Teknologi

Teknologi yang digunakan dalam sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

- Menggunakan desain grafis
- Koneksi Jaringan Internet
- Databases MySQL
- PHPMyAdmin dan XAMPP

b. Pengumpulan Informasi

Informasi diperoleh dalam analisis berupa data dalam Wisata Alam Gosari di Desa Ujungpangkah Kabupaten Gresik. Terdiri dari antara lain:

- Informasi data Pembelian tiket masuk Wagos
- Informasi data Penjualan tiket masuk Wagos

c. Pengumpulan User

Yang menggunakan sistem informasi ini yaitu Wisata Alam Gosari, dan ADMIN. Adin berkeinginan membangun sistem informasi agar memudahkan pelayanan terhadap pembelian tiket wisata. Sistem informasi tersebut terkoneksi internet hanya pengguna yang menggunakannya. Terdiri dari web server sebagai tempat penyimpanan data.

3.3.2 Tahapan Design (perancangan sistem)

Dalam perancangan sistem merupakan sebuah proses membangun sebuah model dari suatu sistem nyata dalam bahasa formal tertentu. Design pada perancangan Sistem Informasi ini, penulis merancang, Flowchart, Struktur Tabel Database, dan *Entity Relationship Diagram (ERD)*. Berikut ini adalah perancangan desain Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari :

1. Design Rancangan Tampilan

Desain Sisitem Pemesanan Tiket Wisata Alam gosari saling terhubung dengan databases sebagai media penyimpanan informasi tersebut, sistem informasi dibangun dengan semudah mungkin dalam menjalankan sistem tersebut.

Desain grafik, digunakan untuk mempermudah user dalam memasukkan informasi kedalam sistem user memiliki navigasi web yang jelas dan mudah digunakan.

Berikut desain perencanaan pada Perancangan Sistem Informasi Pengarsipan di Wisata Alam Gosari

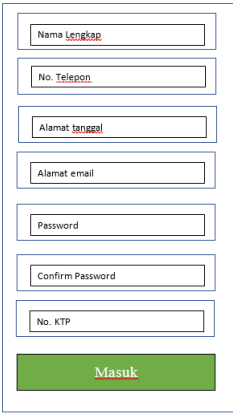
a. Halaman Login

Admin, dan User langkah pertama harus mengisi username dan password untuk bisa masuk kedalam sistem pemesanan tiket masuk wisata alam gosari, apabila username dan password sesuai maka dapat mengakses sistem ini, jika username dan password tidak sesuai akan kembali ketampilan login.

The diagram illustrates a login form layout. It consists of a rectangular container with a thin border. Inside, there are two input fields: the top one is labeled 'Alamat Email' and the bottom one is labeled 'Password'. Below these fields is a green rectangular button with the text 'Masuk' in white. At the bottom of the container, there is a text link that reads 'Belum Punya Akun? [Daftar](#)'.

Gambar 3.1 Tampilan Halaman Login

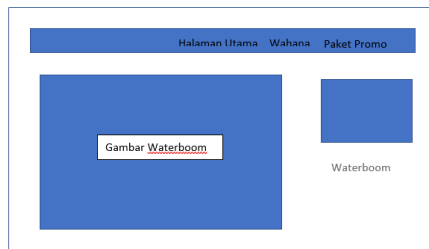
b. Halaman Input Pendaftaran Pengunjung



A vertical registration form with the following fields: Nama Lengkap, No. Telepon, Alamat tinggal, Alamat email, Password, Confirm Password, and No. KTP. Below the fields is a green button labeled 'Masuk'.

Gambar 3.2 Tampilan Halaman Input Pendaftaran Pengunjung

c. Design Halaman Wisata



Gambar 3.3 Tampilan Halaman Wisata

d. Design Halaman Pemesanan

Form Pemesanan

Nama Paket Wisata
Waterboom

Harga
10000

Rencana Tanggal
dd/mm/yyyy

Keterangan Tambahan
Input keterangan tambahan jika ada

Pesan sekarang

Close

Gambar 3.4 Tampilan Halaman Pemesanan

e. Design Halaman Riwayat Transaksi

Welcome to Wisata Gosari

Pesanan Aktif

Pesanan Selesai

No. Ktp.
Email
No. Hp
Kecamatan
Tanggal Lahir
Provinsi
Kabupaten
Kecamatan
Alamat

Ganti Password

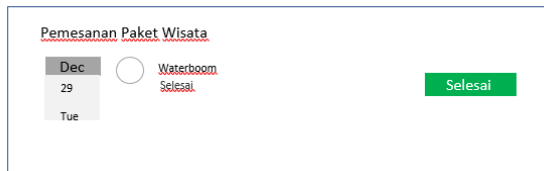
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Riwayat Transaksi

f. Design Bukti Pemesanan



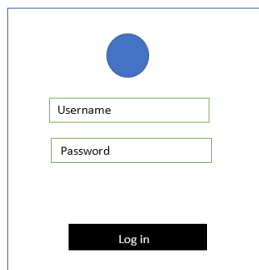
Gambar 3.6 Tampilan Bukti Pemesanan

g. Design Halaman Tiket Masuk Penmesnan



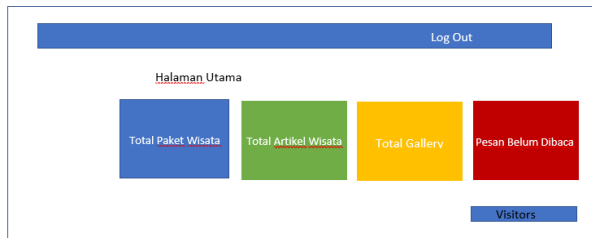
Gambar 3.7 Tampilan Tiket Masuk Pemesanan

h. Design Login Admin



Gambar 3.8 Tampilan Login Admin

i. Design Halaman Utama Admin



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Utama Admin

j. Design Data Pengunjung

| Data <u>Pengunjung</u> | | | | | | | | |
|------------------------|---------------|-----|----------------|--------|-------|--------|--------|-------------|
| No | Customer Name | KTP | <u>Telepon</u> | Gender | Email | Alamat | Status | <u>Aksi</u> |
| 1. | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | |

Gambar 3.10 Tampilan Data Pengunjung

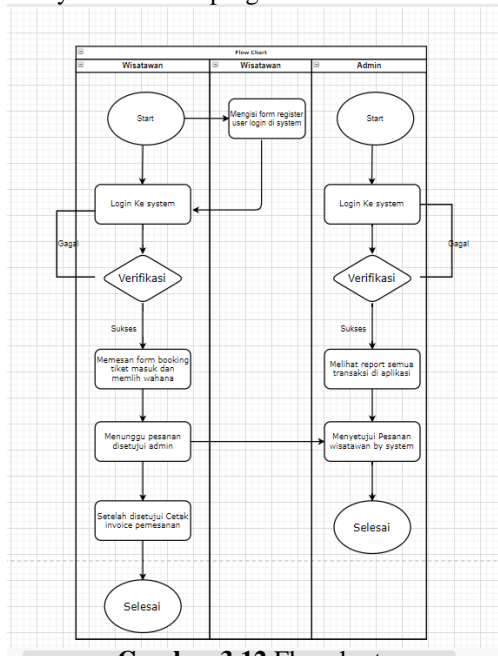
k. Design Halaman Pemesanan Pengunjung

| <div>History Transaction</div> <div>Reset History</div> | | | | | | | | |
|---|---------------|-----|----------------|--------|-------|--------|--------|-------------|
| No | Customer Name | KTP | <u>Telepon</u> | Gender | Email | Alamat | Status | <u>Aksi</u> |
| 1. | | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | | |

Gambar 3.11 Tampilan Halaman Pemesanan Pengunjung

2. Flowchart Pemesnan Tiket WAGOS

Flowchart adalah suatu bagan bagan simbol simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses dengan proses yang lainnya dalam satu program.

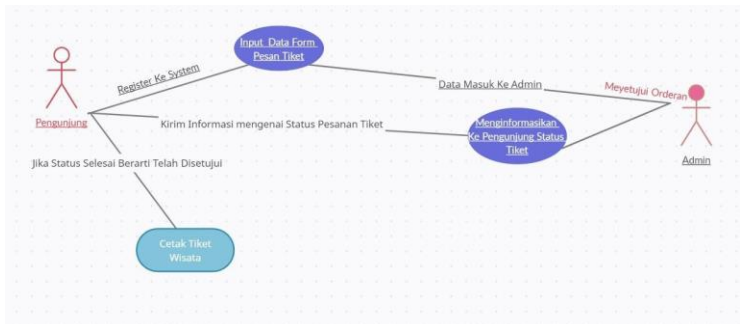


Gambar 3.12 Flowchart

3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh system analys dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. (Brady dan Loonam, 2010)

Rancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD) ARSIPBAAK yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :



Gambar 3.13 Entity Relation Diagram

3.3.3 Coding

Coding merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses coding.

3.3.4 Testing/ Verification (Pengujian)

Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem yang telah dibuat dengan memasukkan dokumen yang sudah discan menjadi dokumen PDF kemudian diproses melalui sistem dan memeriksa apakah sistem mampu secara aktif mengontrol proses input-output data dalam E-arsip dan kemudian data disimpan didalam database.

3.3.5 Maintenance (Pemeliharaan)

Tahap akhir dalam model *waterfall*. Perangkat lunak yang sudah jadi, dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi *unit* sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

Halaman ini sengaja dikosongkan

BAB IV

UJI COBA DAN ANALISA SISTEM

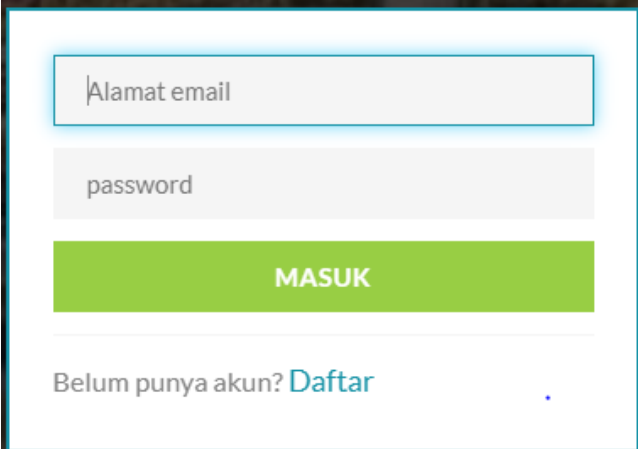
4.1. Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan realisasi dari perancangan dan desain yang telah dilakukan pada Proposal Laporan akhir. Sistem ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database yang digunakan adalah MySQL. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut maka sistem ini dapat diakses melalui *web browser*.

Dalam bab ini penulis akan menjelaskan mengenai sistem yang telah dibuat dan menjelaskan menu – menu yang ada di sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Gosari untuk memudahkan dalam pekerjaan dan lebih efisien.

Berikut adalah penjelasan mengenai menu – menu yang terdapat pada sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Gosari Kecamatan Ujungp Pangkah Kabupaten Gresik :

1. Halaman Login

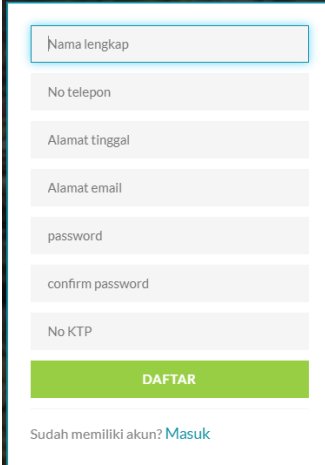


The image shows a login interface within a blue-bordered box. It contains a light gray input field with the placeholder text "Alamat email", another light gray input field with the placeholder text "password", and a green button with the text "MASUK" in white. Below these fields is a horizontal line, followed by the text "Belum punya akun? [Daftar](#)" in blue.

Gambar 4.1 Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk login wisata yang sudah terdaftar. Namun demikian pengunjung yang belum terdaftar dapat membuat akun di website pada halaman ini dengan mengklik daftar. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut. Halaman ini digunakan untuk login wisata yang sudah terdaftar. Namun demikian pengunjung yang belum terdaftar dapat membuat akun diwebsite pada Halaman ini Dengan mengklik daftar.

2. Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

The image shows a registration form with several input fields. The first field is labeled 'Nama lengkap' (Full Name). Below it is a field for 'No telepon' (Phone Number). Then there are two fields for 'Alamat tinggal' (Residence Address). This is followed by an 'Alamat email' (Email Address) field. Next are 'password' and 'confirm password' fields. Below these is a field for 'No KTP' (KTP Number). At the bottom of the form is a green button labeled 'DAFTAR' (Register). Below the button, there is a link that says 'Sudah memiliki akun? [Masuk](#)' (Already have an account? [Login](#)).

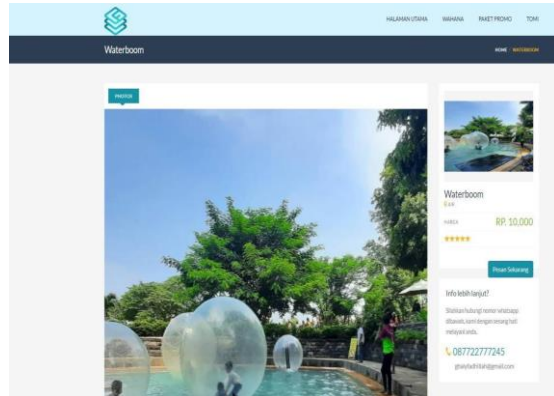
Gambar 4.2 Halaman Input Pendaftaran Wisatawan

Halaman ini muncul setelah pengunjung melakukan klik Daftar. Pada halaman ini pengunjung mengisi data nama, jenis kelamin, email, notelepon, username dan password.

3. Halaman Wisata

Pada halaman ini wisata harus memilih lokasi kabupaten, kategori wisata, harga. Pada halaman ini

juga Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.3 Halaman Wisata

4. Halaman Pemesanan Wisata

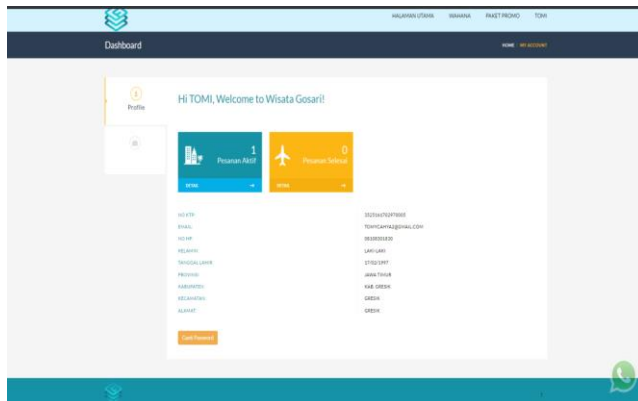
Halaman ini berisi transaksi pemesanan tiket masuk pada di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.

The image displays a booking form titled 'Form Pemesanan' in an orange header bar. The form contains several input fields: 'Nama Paket Wisata' with 'Waterboom' entered, 'Harga' with '10000' entered, and 'Rencana Tanggal' with a date picker set to 'dd/mm/yyyy'. Below these is a text area for 'Keterangan Tambahan' with the placeholder text 'Input keterangan tambahan jika ada'. At the bottom of the form, there is a green 'Pesan Sekarang' button and a red 'Close' button in the bottom right corner.

Gambar 4.4 Halaman Pemesanan Wisata

5. Halaman Riwayat

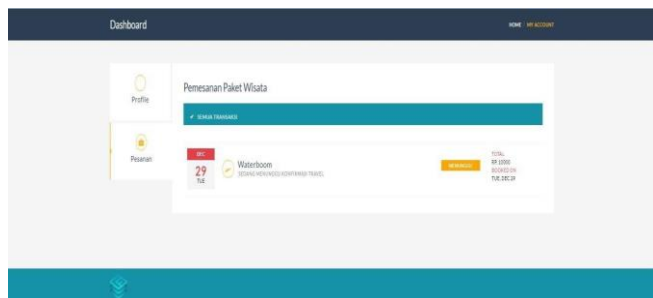
Halaman ini berisi riwayat transaksi di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.5 Halaman Riwayat

6. Halaman Bukti Pemesanan

Halaman ini berisi bukti pemesanan wisatawan di website. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut

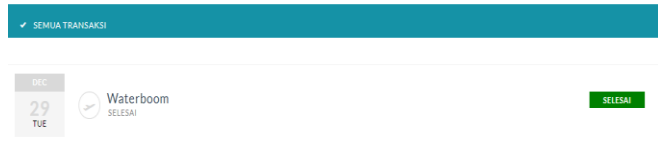


Gambar 4.6 Halaman Bukti Pemesanan

7. Halaman Tiket Masuk Pemesanan

Halaman ini berisi tampilan tiket masuk. Adapun hasil pengembangan websitehalaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut

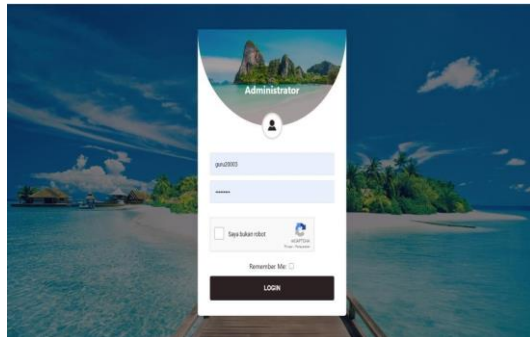
Pemesanan Paket Wisata



Gambar 4.7 Halaman Tiket Masuk Pemesanan

8. Halaman Login Administrator

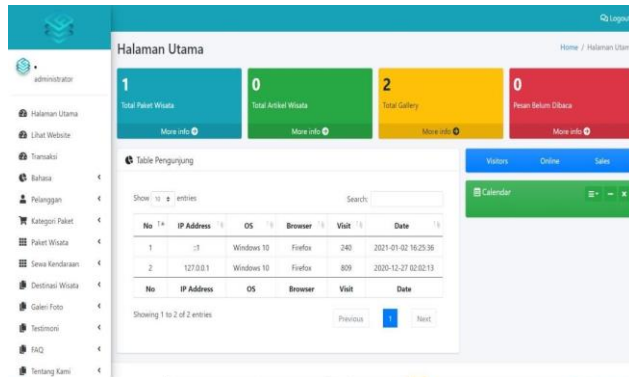
Halaman ini berisi login admin saat ingin mengelola admin web. Adapun hasil pengembangan website halaman tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.8 Halaman login Administrator

9. Halaman Utama Administrator

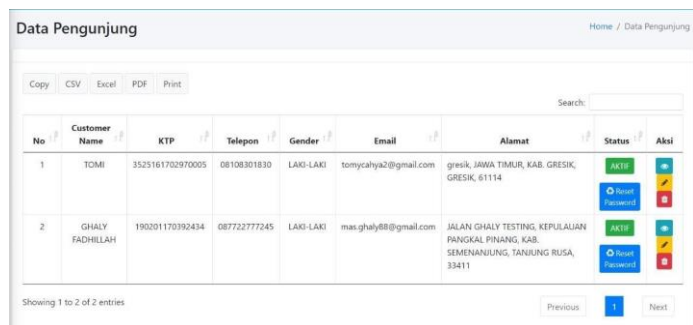
Halaman ini berisi halaman utama admin digunakan untuk mengelola baik *input*, *edit* dan *delete* data. Adapun hasil pengembangan website halamantersebut dapat dilihat pada gambar berikut



Gambar 4.9 Halaman Utama Adminisrator

10. Halaman Data Pengunjung

Pada halaman ini menampilkan data pengunjung . Hasil dari pengembangan web dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.10 Halaman Data Pengunjung

11. Halaman Pemesanan Pengunjung

History TransactionReset History

CopyCSVExcelPDFPrint

Search:

| No | Trx Date | Customer Name | Package Name | Deskripsi | Harga | Start | End | Status |
|----|----------------------|---------------|--------------|-----------|------------|-------------|-------------|---------|
| 1 | 30-Dec-2020 16:59:57 | TOMI | Waterboom | | Rp. 10,000 | 29-Dec-2020 | 28-Jan-2021 | Selesai |
| No | Trx Date | Customer Name | Package Name | Deskripsi | Harga | Start | End | Status |

Showing 1 to 1 of 1 entries

Previous1Next

Gambar 4.11 Halaman Pemesanan Penunjang

4.2. Integrasi dan Pengujian Sistem

Integrasi dan pengujian sistem adalah teknik pengujian untuk mengungkap kesalahan pada sistem. Integrasi pada penelitian ini, dilakukan dengan pendekatan top down terhadap struktur program. Sistem di integrasikan dengan menggerakkan kebawah melalui hierarki control yang di mulai dari menu utama.

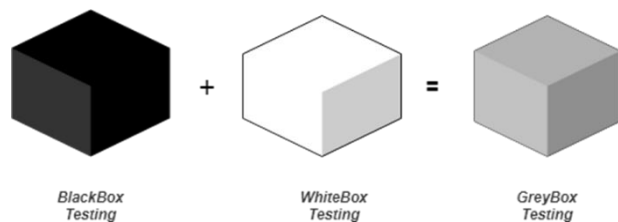
Menurut ginanjar wirosasmito (2017), pengujian sistem merupakan elemen kritis dari jaminan kuitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, desain, dan pengkodean. Dalam penelitian ini rancangan pengujian sistem dilakukan dengan melakukan pengujian blackbox terhadap semua fungsi dalam aplikasi. Pengujian blackbox merupakan salah satu pengujian aplikasi atau perangkat lunak yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Karena itu uji coba backbox memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat – syarat fungsional suatu program.

1. Pengujian dengan Metode *Greybox*

Menurut pressman pengujian sistem dapat dilakukan dengan dua cara yaitu pengujian black box, white box dan gray box. Namun dalam hal ini penulis melakukan pengujian dengan pengujian sistem black box.

Pengujian sistem ialah elemen kritis dari jaminan kualitas perangkat lunak dan merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, pengkodean dan desain. Dalam penelitian ini rancangan pengujian sistem dilakukan dengan melakukan pengujian gray terhadap semua fungsi dan aplikasi.

Pengujian gray box merupakan metode yang digunakan untuk mengetahui permasalahan dan kekurangan dalam sebuah software, metode ini membantu para developer untuk mengevaluasi seberapa bagus software yang telah mereka rancang.



Gambar 4.12 Metode GreyBox

- Teknik Pengujian Grey Box :
 1. Matrix Testing
Teknik ini mendefinisikan seluruh variabel yang ada dalam program
 2. Regression Testing
Regression testing dilakukan untuk mengecek perubahan dari versi sebelumnya. Dengan teknik ini, kita bisa mengetahui apakah terjadi masalah pada versi yang baru.
 3. Orthogonal Array Testung
Orthogonal array testing merupakan teknik pengujian software menggunakan orthogonal arrays untuk menciptakan test case.
 4. Pattren Testing
Pattern testing merupakan teknik uji grey box yang dilakukan untuk melihat kecacatan sistem yang pernah terjadi. Teknik ini penting untuk mengetahui mengapa hal itu terjadi.
- Langkah-Langkah Pengujian Greybox
 1. Seleksi dan identifikasi input dari white box testing dan black box testing.
 2. .Identifikasi output yang memungkinkan dari input yang telah diketahui.
 3. Penentuan langkah-langkah penting yang perlu dilalui dalam pengujian.
 4. Identifikasi subfungsi untuk deep level testing
 5. Identifikasi input untuk subfungsi yang telah ditentukan.
 6. Penentuan output yang memungkinkan untuk subfungi tersebut.
 7. Pengujian test case untuk subfungsi.
 8. Verifikasi kelayakan hasil yang direncanakan.

9. Uji ulang langkah 4 dan 8.
10. Uji ulang langkah 7 dan 8.

Tabel 4.1 Pengujian Tabel Berhasil

| Parameter | Hasil Uji Data Normal |
|------------------------|--|
| Data masukan | Username, Password. |
| Yang diharapkan | Masukkan data login, isi username dan password lalu klik tombol masuk. Apabila data login benar maka akan masuk ke halaman utama dan memilih menu. |
| Pengamatan | Dapat mengisi data login sesuai harapan. |
| Kesimpulan | Diterima. |

Tabel 4.2 Pengujian Login Gagal

| Parameter | Hasil Uji Data Normal |
|------------------------|---|
| Data masukan | Username dan Password tidak terdaftar. |
| Yang diharapkan | Data login tidak terdaftar dan menampilkan pesan error. |
| Pengamatan | User tidak bias melakukan login. |
| Kesimpulan | Sesuai . |

Tabel 4.3 Pengujian Pengisian Form Pemesanan Tiket Wisata

| Parameter | Hasil Uji Data Normal |
|------------------------|--|
| Data masukan | Memilih menu pemesanan tiket anggota. |
| Yang diharapkan | Anggota mengisi form pemesanan tiket anggota dengan benar. |
| Pengamatan | Anggota menunggu konfirmasi dari admin. |
| Kesimpulan | Berhasil. |

Tabel 4.4 Keterangan User

| User | Keterangan |
|-------------|-------------------|
| Anggota | Berhasil |
| Pengunjung | Berhasil |
| Admin | Berhasil |

Berhasil : Jika username dan password benar dalam kecepatan (1-5 detik)

Gagal : Jika username dan password salah dalam kecepatan (>5 detik)

4.4 Pengujian Sistem dengan Kuisioner

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat bermanfaat bagi pegawai di Wisata Alam Gosari.

Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan kuisioner. Berikut adalah rancangan kuisioner pengujian Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Alam Gosari melalui Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gressik.

Tabel 4.5 Rancangan Kuisioner

| No | Unsur Penilaian | Penilaian | | | | |
|----|--|-----------|---|---|---|----|
| | | SB | B | C | K | SK |
| 1. | Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata melalaui Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan? | | | | | |
| 2. | Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata melalui Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan? | | | | | |
| 3. | Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata melalui Web? | | | | | |
| 4. | Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata melalui | | | | | |

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| | Web memudahkan pegawai? | | | | | |
| 5. | Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata melalui web mudah penggunaannya? | | | | | |

Keterangan tabel rancangan kuisisioner :

SB = Sangat Baik
 B = Baik
 C = Cukup

4.5 Analisa Sistem Hasil Responden

Secara umum program Sisten Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari melalui Web di Desa Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik ini telah berhasil diimplementasikan dengan baik, dengan tujuan sistem ini dapat mempermudah pekerjaan khususnya di Wisata Alam Gosari dalam proses pekerjaan yang bertujuan dengan pemesana tiket wisata alam gosari melalui web..

Hal ini terlihat dari hasil kuisisioner yang penulis ajukan kepada responden. Kuisisioner tersebut menjadi penilaian dari sistem kearsipan yang telah penulis buat yang meliputi Penilaian keseluruhan sistem kearsipan, tampilan pada sistem kearsipan, kemudahan dalam mengoperasikan sistem kearsipan dan kelengkapan data yang tersedia dalam sistem kearsipan.

Dari uji coba yang telah dilakukan, penulis mendapatkan tingkat kegagalan yang minimum dalam fungsi fitur-fitur yang kerdapat dalam program sistem kearsipan, sehingga sistem dapat berjalan dengan baik.

Kuisiener Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Jawaban Anda _____

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

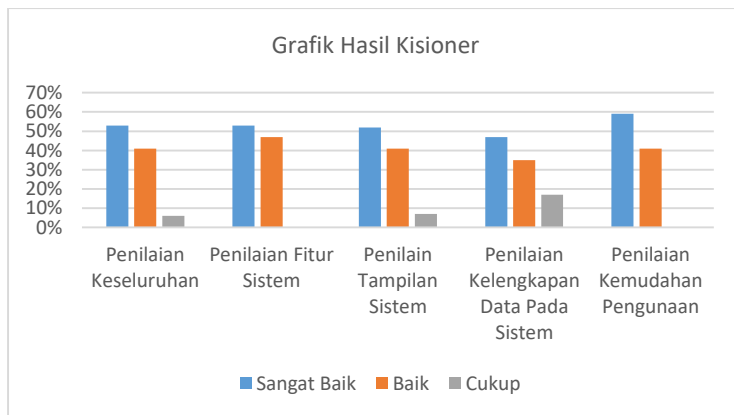
- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

Gambar 4.13 Contoh Lembar Kuisiener

Berikut adalah tampilan grafik dari data responden yang telah mencoba menjalankan Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Gosari :



Gambar 4.14 Grafik Analisa Hasil Responden Tentang Fungsionalitas Sistem Kearsipan

Dari grafik data hasil responden diatas, dapat dijelaskan bahwa penilaian pada keseluruhan sistem mendapat “53%” nilai sangat baik, “41” nilai baik dan “6%” nilai cukup. Lalu penilaian terhadap fitur sistem mendapat “53%” nilai sangat baik, “47%” nilai baik dan “0%” nilai cukup. Penilaian terhadap tampilan sistem mendapat “52%” sangat baik, “41%” baik dan “7%” cukup. Penilaian kelengkapan data mendapat nilai “47%” nilai sangat baik, “35%” nilai baik dan “17%” nilai cukup. Dan penilaian terakhir yaitu penilaian kemudahan penggunaan mendapat “59%” nilai sangat baik, “41%” nilai baik dan “0%” nilai cukup.

Pengujian sistem ini menggunakan kuisisioner yang diisi oleh pegawai di Wisata Alam Gosari Kecamatan Ujungpangkah Kabupaten Gresik. Berikut adalah tabel hasil pengujian kuisisioner:

Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner

| Pernyataan | Penilaian | | | Total |
|---------------------------------------|-----------|-----|-----|-------|
| | SB | B | C | |
| Penilaian Keseluruhan | 53% | 41% | 0% | 100% |
| Penilaian Fitur Sistem | 53% | 47% | 0% | 100% |
| Penilaian Tampilan Sistem | 52% | 41% | 7% | 100% |
| Penilaian Kelengkapan Data | 47% | 35% | 17% | 100% |
| Penilaian Kemudahan Penggunaan Sistem | 59% | 41% | 0% | 100% |

Berdasarkan tabel hasil kuisisioner diatas, dapat dilihat bahwa penilaian sistem melibatkan 17 responden. Untuk mengetahui apakah Sistem Informasi Kearsipan memiliki nilai keefektifan dan berna bagi kemudahan pekerjaan pegawai, maka nilai pengujian dapat dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4.7 Penilaian Pengujian

| SB | B | C |
|----|---|---|
| 3 | 2 | 1 |

Keterangan tabel rancangan kuisisioner:

SB = Sangat Baik
B = Baik
C = Cukup

Berdasarkan data nilai diatas, maka penilaian untuk mengetahui Sistem Informasi Kearsipan memiliki keefektifan dan berguna bagi kemudahan pekerjaan, maka hasil dari pengujian kuisioner sebagai berikut :

Tabel 4.8 Hasil Penetilian Responden

| Pernyataan | Penilaian | | | Skor | Rata-rata |
|---------------------------------------|-----------|----|----|------|------------|
| | SB | B | C | | |
| Penilaian Keseluruhan | 58 | 41 | 0 | 99 | 9,9 |
| Penilaian Fitur Sistem | 52 | 47 | 0 | 99 | 9,9 |
| Penilaian Tampilan Sistem | 52 | 41 | 3 | 96 | 9,6 |
| Penilaian Kelengkapan Data | 47 | 35 | 17 | 97 | 9,7 |
| Penilaian Kemudahan Penggunaan Sistem | 36 | 52 | 10 | 98 | 9,8 |
| Total Rata-rata | | | | | 9,7 |

Keterangan tabel rancangan kuisioner:

- SB = Sangat Baik
- B = Baik
- C = Cukup

Berdasarkan hasil penilaian responden seperti pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata penilaian untuk Siste Informasi adalah sebesar 9,7 dengan skala 10. Maka sistem telah disetujui penggunaannya dan memiliki nilai efektif untuk menunjang kemudahan pekerjaan pegawai yang berkaitan dengan sistem tersebut.

BAB V

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan, pembuatan, implementasi dan uji coba hasil Sistem Informasi Kearsipan di Wisata Alam Gosari ini, penulis mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari di Desa Gosari Kecamatan Ujungpagkah Kabupaten Gresik merupakan sistem yang dibuat guna untuk mempermudah proses pemesanan tiket wisata wisata alam gosari melalui web sehingga tidak perlu mengantri lagi.
2. Sistem Pemesanan tiket di Wisata Alam Gosari menggunakan aplikasi penunjang dalam pembuatan sistem ini yaitu XAMPP, PHPMyAdmin sebagai bahasa pemograman, MySQL sebagai database, dan Sublime sebagai editing coding.
3. Sistem Informasi Kearsipan di Wisata Alam Gosari menggunakan metode Greybox dalam pengujian sistem ini.

5.2 SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis sebagai berikut :

1. Diharapkan dengan terciptanya Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web ini dikembangkan dengan model atau metode yang lain sehingga sistem ini berkembang.

2. Sistem Pemesanan Tiker Wisata Alam Gosari Berbasis Web mungkin perlu perbaikan sistem agar dapat dipelihara dengan baik
3. Sistem Pemesanan Tiker Wisata Alam Gosari Berbasis Web perlu diadakan sinkronisasi database secara berkala guna untuk menjaga keamanan data yang telah tersimpan.
4. Dengan Sistem Informasi yang telah penulis buat, kami berharap Sistem Informasi Pengarsipan di Wisata Alam Gosari dapat aplikasikan/ dijalankan di Lokasi wisata tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Yahya Dwi Wijaya. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall
2. Sukmawati. (2019). Perancangan Sistem E-Tiket Pada Wisata Di Lampung Berbasis Web Mobile.
3. Andriyanto Gozali. (2015). Pembuatan Sistem Informasi Parawisata Kota Samarinda Berbasis Web
4. Fajar Ardhanta Hedrasuara. (2016). Perancangan Pemesanan Paket Wisata dengan Pemabayaran Online Menggunakan Payment Gateway pada Aplikasi Android
5. Nopan Pirsu. (2020). Meningkatkan Keamanan Sistem Informasi Puskesmas Terpadu Dengan Metode Grey Box

LAMPIRAN

1. Hasil Wawancara

| | | |
|------------------|---|--|
| Peneliti | : | Siang Pak Wahyu, apakah Pak Wahyu sibuk? |
| Petugas WAGOS | : | Siang juga, tidak sibuk ada apa yaa ? |
| Peneliti | : | Saya dengan kelompok saya akan membuat sistem pemesanan tiket masuk wisata untuk WAGOS dan kami akan menanyakan seputar sistem pemesanan tiket masuk wisata alam gosari. |
| Petugas WAGOS | : | Silahkan mau tanya apa? |
| Peneliti | : | Pak, untuk pemesanan tiket masuk di WAGOS ini bagaimana ya pak? |
| Petugas WAGOS | : | Sistemnya masih manual menggunakan tiket. |
| Peneliti | : | Dari saya ingin membuatkan sistem pemesanan tiket masuk wisata alam gosari berbasis web, apakah boleh ? |
| Petugas WAGOS | : | Ooh.. boleh coba saya lihat . |
| Peneliti | : | Baik, ini pak sistemnya. |
| Petugas WAGOS | : | Iyaa bagus akan saya rundingkan dengan pengelola WAGOS terlebih dahulu |
| Peneliti | : | Baik pak wahyu, terima kasih atas waktunya |
| Petugas WAGOS | : | Sama-sama |

Lampiran 1 Hasil Wawancara

2. Lembar Kuisioner

Kuisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Silviani Delicia Juanda Putri

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

Batalakan pilihan

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

Batalakan pilihan

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☐ Sangat Baik

☐ Baik

☒ Cukup

Batalakan pilihan

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

Batalakan pilihan

Lampiran 2 Hasil Kuisioner Responden 1

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Fusatul Anifah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

Lampiran 3 Hasil Kuisisioner Responden 2

Kuisiioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Sofia Ayu Rosidah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

Lampiran 4 Hasil Kuisiioner Responden 3

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Leli Rahmawati

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 5 Hasil Kuisisioner Responden 4

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Rena Fatmala

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

Lampiran 6 Hasil Kuisisioner Responden 5

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Azzahra Yulia

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☒ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☒ Cukup

Lampiran 7 Hasil Kuisisioner Responden 6

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Cindy Inkka Rahmadia

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☒ Cukup

Lampiran 8 Hasil Kuisisioner Responden 7

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Faiqatuz Zahrah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☒ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 9 Hasil Kuisisioner Responden 8

Kuisiioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Putri Amelia

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 10 Hasil Kuisiioner Responden 9

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Noviatuz Zaidah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 11 Hasil Kuisisioner Responden 10

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Vania Salsabila

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

Lampiran 12 Hasil Kuisisioner Responden 11

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Tiara Madinah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

Lampiran 13 Hasil Kuisisioner Responden 12

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Febby Fauziyah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☐ Sangat Baik
☐ Baik
☒ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☒ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
☒ Baik
☐ Cukup

Lampiran 14 Hasil Kuisisioner Responden 13

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Lulu Chamdiyah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☒ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
☒ Baik
☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☒ Sangat Baik
☐ Baik
☐ Cukup

Lampiran 15 Hasil Kuisisioner Responden 14

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Rara Endah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

☒ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

☐ Sangat Baik

☒ Baik

☐ Cukup

Lampiran 16 Hasil Kuisisioner Responden 15

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Urfiyah Nadiyah Fillah

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik

Lampiran Akhir A5 - Microsoft Word

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 17 Hasil Kuisisioner Responden 16

Kuisisioner Sistem Pemesanan Tiket Wisata Alam Gosari Berbasis Web

Nama Responden

Ayu Maissy

1. Apakah Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web sangat membantu pegawai dalam proses pekerjaan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

2. Apakah fitur dari Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web yang ditampilkan sudah memenuhi kebutuhan?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik

3. Bagaimana tampilan keseluruhan halaman pada Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis Web?

- ☒ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☐ Cukup

4. Apakah kelengkapan data yang tersedia dalam Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berdasarkan Web memudahkan pegawai?

- ☐ Sangat Baik
- ☐ Baik
- ☒ Cukup

5. Sistem Pemesanan Tiket Masuk Wisata Berbasis web mudah penggunaannya?

- ☐ Sangat Baik
- ☒ Baik
- ☐ Cukup

Lampiran 18 Hasil Kuisisioner Responden 17

3. Lembar Berita Acara

Lampiran 19 Lembar Berita Acara

4. Revisi Laporan Akhir

Lampiran 20 Lembar Revisi Laporan Akhir

5. Kegiatan Selama Penelitian



Lampiran 21 Dokumentasi Pengunjungan di WAGOS



Lampiran 22 Dokumentasi Pembuatan Sistem

6. Biografi Penulis

NUR DIANA LAILATUL FIRDAUS



Nur Diana Lailatul Firdaus atau dipanggil dengan nama Firda, lahir di Kabupaten Gresik pada tanggal 31 Agustus 2001 dari pasangan Ayah Khumaidi dan Ibu Anik Mulyana. Penulis Tinggal di Jl. Pangeran Diponegoro Rt 01 Rw 01 Kecamatan Sidayu Kabupaten Gresik. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis, antara lain : TK Aisyah Busthanul Athfal 25 (2005-2007), SD Muhammadiyah Sidayu (2007-2013), SMP Negeri1 Sidayu (2013-2016), SMA N 1 Sidayu Jurusan IPA (2016-2019), dan mulai tahun 2019 mengikuti Program Diploma 2 Program Studi Otomasi Perkantoran di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik. Penulis aktif di jejaring Sosial Media Instagram @firda.ndlf, Email nurdianalaiatulfirdaus31@gmail.com. Penulis memiliki pengalaman Praktek Kerja Lapangan (PKL) 2 kali selama berkuliah di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik. Yakni pada semester 3, penulis telah menyelesaikan magang di PT.Petrokimia Gresik selama 3 bulan.

7. Curriculum Vitae Penulis

DATA PRIBADI

Nama : Nur Diana Lailatul Firdaus
Tempat Lahir : Gresik
Tanggal Lahir : 31 Agustus 2001
Agama : Islam
Alamat : RT 1 RW 1 Golokan, Kec Sidayu, Kab Gresik
Email : nurdianalailatulfirdaus31@gmail.com

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

- Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik (2019-2021)
- SMA N 1 Sidayu Gresik (2016-2019)
- SMP Negeri 1 Sidayu (2013-2016)
- SD Muhammadiyah Sidayu (2007-2013)

PENGALAMAN KERJA, SEMINAR DAN TRAINING

- Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Petrokimia Gresik (2021)
- Seminar K3 “Optimalisasi Kemandirian Masyarakat Berbudaya K3 Pad Era Revolusi Industri 4.0 Berbasis Teknologi Informasi” di Universitas International Semen Indonesia Gresik (2020)
- Pelatihan “Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD) untuk pekerjaan konstruksi. (2019).

SRI INDAH LESTARI



Sri Indah Lestari atau dipanggil dengan nama indah , lahir di Kabupaten Gresik pada tanggal 29 Oktober 1997 dari pasangan Ayah Suyono dan Ibu Lilis Setyowati. Penulis Tinggal di Jl. Raya Ngembung RT 05 RW 01 Kecamatan Cerme Kabupaten

Gresik. Pendidikan yang telah ditempuh oleh penulis, antara lain : SD Negeri Ngembung (2004-2010), SMP Negeri 1 Benjeng (2010-2013), SMA Muhammadiyah 08 Cerme Jurusan IPA (2013-2016), dan mulai tahun 2019 mengikuti Program Diploma 2 Program Studi Otomasi Perkantoran di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik. Penulis aktif di jejaring Sosial Media Instagram [indaaahlstrie](#) dan Email opk.indah@gmail.com . Penulis memiliki pengalaman Praktek Kerja Lapangan (PKL) 2 kali selama berkuliah di Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik. Yakni pada semester 3, penulis telah menyelesaikan magang kerja di PT.Petrokimia Gresik selama 3 bulan.

8. Curriculum Vitae Penulis

DATA PRIBADI

Nama : Sri Indah Lestari
Tempat Lahir : Gresik
Tanggal Lahir : 29 Oktober 1997
Agama : Islam
Alamat : Jl Raya Ngembung RT 05 RW 01
Kecamatan Cerme- Gresik
Email : Opk.indah@gmail.com

LATAR BELAKANG PENDIDIKAN

- Akademi Komunitas Semen Indonesia Gresik (2019-2021)
- SMA Muhammadiyah 08 Cerme (2013-2016)
- SMP Negeri 1 Benjeng (2010-2013)
- SD Negeri Ngembung (2004-2010)

PENGALAMAN KERJA, SEMINAR DAN TRAINING

- Praktek Kerja Lapangan (PKL) di PT. Petrokimia Gresik (2021)
- Seminar “Persiapan Seleksi Kerja ” di PT Petrokimia Gresik (2021)
- Pelatihan “Penggunaan Alat Pelindung Diri (APD) untuk pekerjaan konstruksi. (2019).