

# **Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak Website Travel Bersukaria**



***Oleh : Poseng Kabeh***

Daud Arya Rafa	20082010137	Programmer
Angga Pornama	20082010125	UI/UX
Rama Ariya Candra	20082010135	Database
Wildan Fatahillah Akbar	20082010122	Tester
Achmad Yusuf Al Ma'ruf	20082010148	System Analis

**PROGRAM STUDI S1 SISEM INFORMASI  
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR  
SURABAYA  
2022**

## DAFTAR ISI

<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>3</b>
1.1    Identifikasi Permasalahan .....	3
1.2    Deskripsi Sistem.....	5
1.3    Kegunaan Sistem.....	10
1.4    Kemampuan Sistem.....	11
1.5    Batasan Sistem .....	15
1.6    Target Pengguna.....	15
1.7    Data Flow Diagram (DFD) .....	16
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>23</b>

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **1.1 Identifikasi Permasalahan**

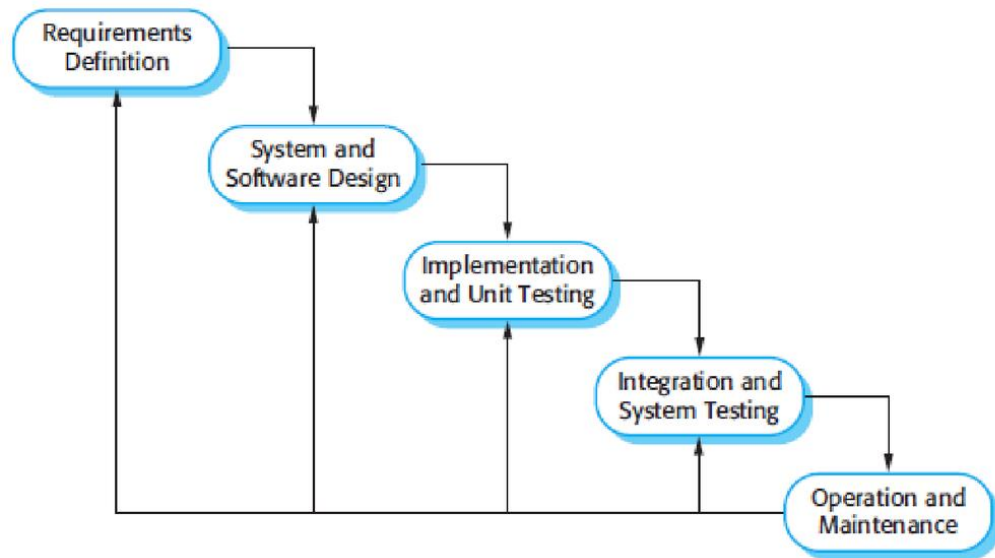
Berdasarkan data Direktorat Jenderal Pemerintahan Umum, Kementerian Dalam Negeri yang dipublikasikan Badan Pusat Statistik, bahwa Indonesia memiliki 17.504 pulau di Indonesia yang tersebar di 32 provinsi (sebelum pemekaran Kalimantan Utara dan Sulawesi Barat). Adapun luas wilayah Indonesia mencapai 1,91 juta km persegi yang terbentang dari Sabang hingga Merauke. Sedangkan jumlah penduduk diperkirakan mencapai 265 juta jiwa (Rahma, 2020). Dengan luas wilayah yang dimiliki tersebut menjadikan Indonesia memanfaatkan beberapa wilayahnya untuk dijadikan sebagai pariwisata, karena pariwisata merupakan sektor yang paling efektif untuk mendongkrak devisa Indonesia. Sektor pariwisata saat ini merupakan sektor alternatif yang diunggulkan untuk mendorong perekonomian Indonesia setelah sektor-sektor yang lain yaitu sektor industri dan perdagangan. Peluang untuk mengembangkan sektor pariwisata tersebut didukung oleh beberapa fakta, antara lain gaya hidup masyarakat khususnya masyarakat Indonesia yang sekarang lebih menyukai berwisata (BPS, 2017). Pada tahun 2020 tercatat total kunjungan wisatawan mancanegara ke Indonesia adalah 937.747 kali sejak Januari-Juli 2021. Untuk wisatawan mancanegara, Indonesia merupakan destinasi wisata yang selalu menarik untuk dikunjungi karena kekhasan alamnya yang indah, keramahan penduduknya terhadap tamu yang datang, serta kekhasan budaya lokalnya.

Ada beberapa peran pariwisata dalam sebuah perekonomian. Pertama, sebagai salah satu pembentuk dari Produk Domestik Bruto (PDB). Kedua, sebagai penghasil atau penyumbang devisa negara. Devisa tersebut diperoleh dari wisatawan mancanegara. Ketiga, sebagai penyedia lapangan kerja. Peran ini sangat strategis di negara-negara sedang berkembang seperti Indonesia yang pada umumnya menghadapi salah satu masalah ekonomi yang berat yaitu pengangguran. Keempat, peran unik seperti dinyatakan oleh Yoeti (1996). Menurut Yoeti (1996) pariwisata bisa dipakai sebagai salah satu cara untuk mengembangkan negara atau suatu daerah yang miskin akan sumber-sumberdaya alam. Pariwisata bisa diciptakan dengan membangun objek-objek wisata buatan yang tidak tergantung kepada keberadaan sumber-sumber daya

alam. Hal ini berbeda dengan kegiatan atau sektor ekonomi lain, seperti industri dan pertanian, yang kegiatannya akan tergantung pada keberadaan sumber-sumber daya alam (SBM, 2020).

Namun dalam upaya pengembangan pariwisata di Indonesia tersebut ada beberapa masalah yang dialami, salah satunya yaitu pada mitra bersukaria.com. yang mana *user* dalam mitra bersukaria masih menggunakan cara manual untuk mendaftar dengan menyertakan gmail dan juga password. Selain itu, sistem pembayaran mitra bersukaria masih menggunakan sistem pembayaran manual juga, dengan cara *user* mengunjungi web bersukaria dan memilih paket untuk tujuan wisata dan fasilitas lain yang ditawarkan lalu di tahap terakhir *user* mengisi google form untuk melakukan pembayaran. Permasalahan lain yang dialami oleh mitra bersukaria.com yaitu tidak sinkronnya pemilihan paket dan total harga pembayaran yang dilakukan oleh *user*. Sistem pembayaran dengan metode virtual account billing baik bank lokal maupun bank Internasional masih belum mendukung dalam web mitra bersukaria, serta tampilan web yang dikemas masih kurang menarik dan efisien. Oleh karena itu, kami merancang solusi untuk permasalahan yang dialami mitra serta memperbaiki kualitas dari web bersukaria.com.

Dalam perancangannya nanti, metode yang akan digunakan adalah metode waterfall. Metode waterfall adalah pengembangan aplikasi dan termasuk kedalam *Classic Life Cycle*, menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Berbentuk mirip seperti air terjun dimana dari atas ke bawah adalah *Requirement*, *Design*, *Implementation*, *Integration & Testing*, dan *Operation & Maintance*. Menurut Sommerville seorang ahli dari Universitas Pendidikan Indonesia mendefinisikan metode waterfall sebagai tahapan utama yang langsung mencerminkan dasar pembangunan kegiatan.



Alasan mengapa digunakan metode Waterfall adalah karena metode ini merupakan metode yang memiliki alur jelas, membuat pengerjaan proyek akan semakin mendetail, dengan begitu kesalahan bisa dikurangi. Semakin terperinci tugas yang akan dikerjakan, maka semakin kecil juga potensi kesalahan yang akan dilakukan. Selain itu juga metode ini tidak memerlukan biaya yang terlalu besar, karena metode waterfall tidak mengikut sertakan klien dalam pengembangan sehingga biaya menjadi lebih sedikit.

Dengan adanya perbaikan sistem dalam pembelian tiket masuk pariwisata serta beberapa informasi mengenai pariwisata yang akan dikunjungi. Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan ataupun pembelian tiket masuk pariwisata, sistem pembayaran serta sinkronnya pemilihan paket dan total harga pada *user* dengan lebih baik lagi menggunakan website yang sudah di rancang sedemikian rupa. Penelitian ini diharapkan akan mempermudah *user* untuk mengetahui wisata yang ingin di kunjungi serta total pembayaran dan melakukan pemesanan tiket dengan lebih cepat tanpa adanya antrian.

## 1.2 Deskripsi Sistem

Bersukaria merupakan sistem penjualan paket travel berbasis website yang digunakan untuk melakukan transaksi dan pemantauan penjualan paket travel.

Pada proses pengumpulan informasi, kami mengumpulkannya dengan berdasar pada hasil wawancara kepada salah satu pengurus Bersukaria, Bapak Dimas Suryo

Harsono Putro. Pada hari Rabu, 16 Maret 2022 melalui platform video conference Zoom pada jam 16.00 – 16.45 WIB.

Dari hasil wawancara yang telah kami lakukan, kami mengetahui bahwa dalam sistem ini terdapat tiga pengguna yang berhubungan langsung dengan sistem yaitu *development user*, *user* pembeli dan *user* keuangan. *User development* merupakan pemegang kendali penuh dalam sistem, dimana *user* tersebut dapat Membuat artikel, membuat paket wisata, mendapatkan laporan pemesanan. *User* pengguna dapat melakukan aktivitas diantaranya Membuat akun, melakukan booking dan membaca artikel, melakukan pembayaran, melihat tiket terpesan, melakukan login dan register, mendapatkan invoices . Dan *user* terakhir adalah keuangan, dimana *user* ini dapat menerima invoices dari pemesanan *user*, melakukan validasi pembayaran, menerima laporan penjualan.

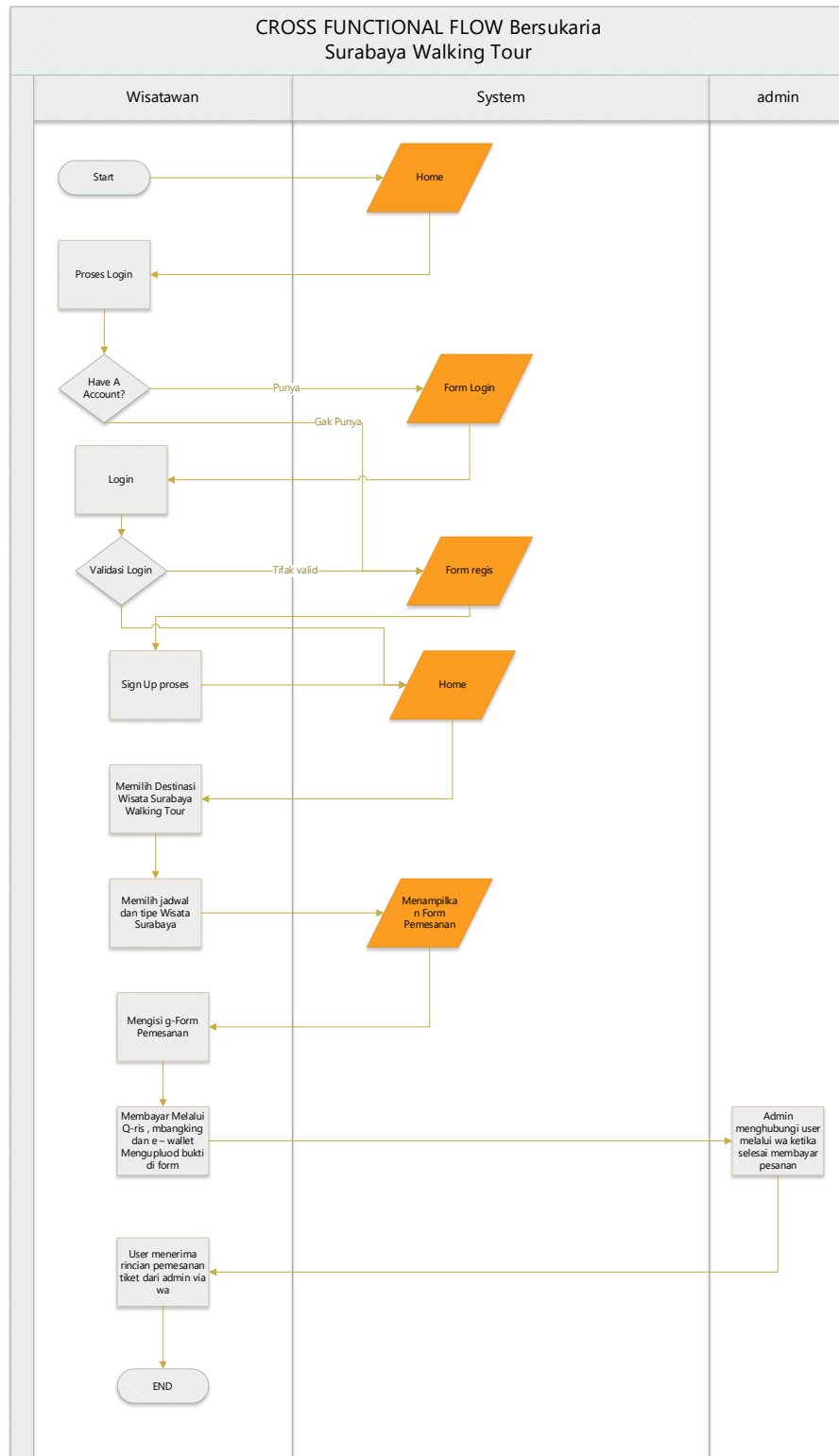
Berikut ini merupakan perbandingan sistem lama dan sistem baru yang akan diajukan.

Sistem Lama	Sistem Baru
<i>User</i> perlu melakukan sign up dengan memasukkan data pribadi seperti nama lengkap, <i>username</i> , dan password	<i>User</i> dapat melakukan sign up menggunakan akun google maupun facebook
Pembelian dan pemilihan paket melalui google form	Pembelian dan pemilihan paket langsung melalui website
Konfirmasi pembayaran secara manual	Konfirmasi pembayaran secara otomatis
Pembayaran hanya melalui bank BCA	<i>User</i> dapat melakukan pembayaran melalui semua bank local, dompet digital dan bank internasional
Tidak sinkronnya pemilihan paket dengan harga total pembelian ketika ser melakukan pembelian paket dengan tambahan <i>service</i> .	Sinkronasi total harga pembelian paket dengan fitur tambahan yang dapat dimasukkan oleh <i>user</i>

Adapun cross functional flowchart / diagram dari sistem lama website bersukaria dan juga sistem website baru yang akan kami terapkan nantinya

- **Cross Functional Flowchart Sistem Lama Bersukaria**

Berdasarkan flowchart tersebut, berikut ini adalah rincian keterangan :



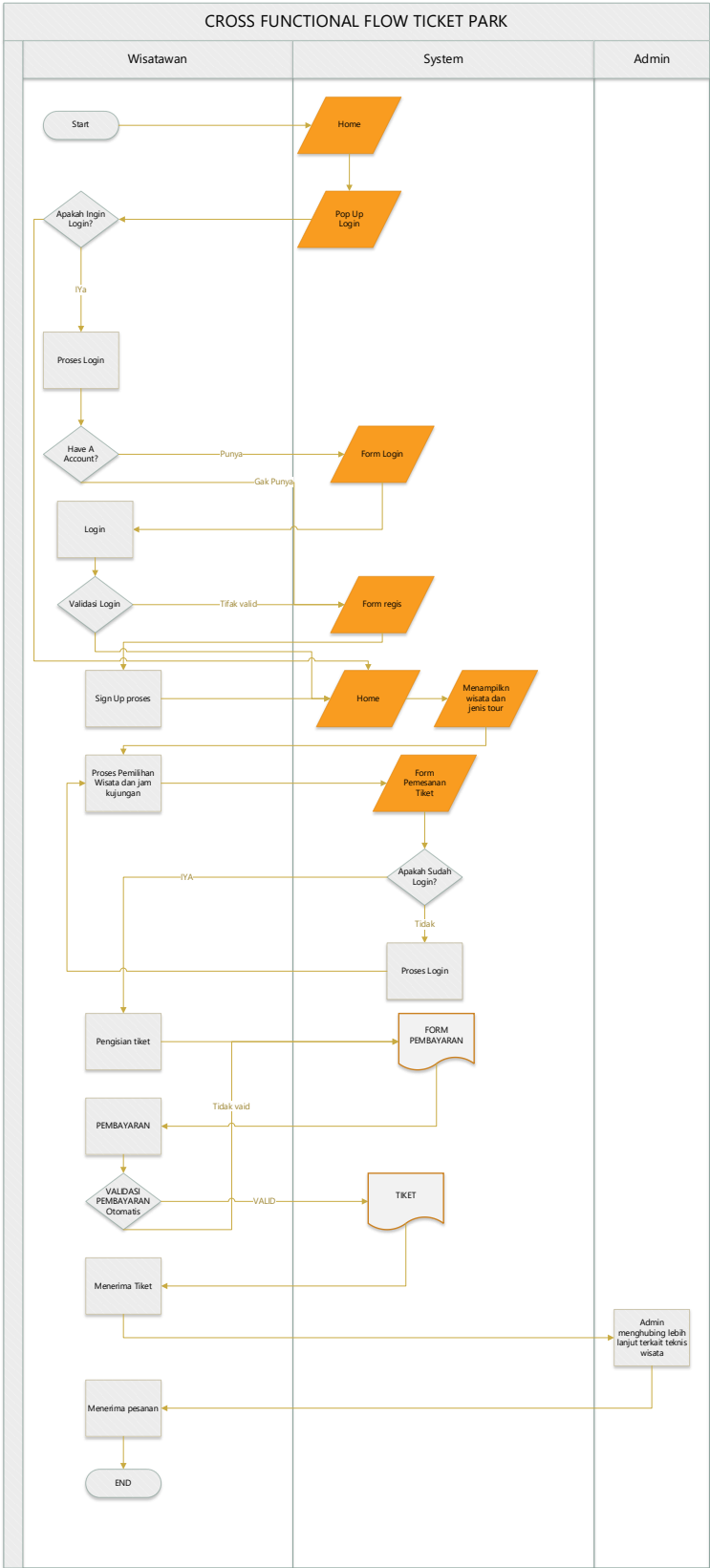
1. Pada saat pertama kali masuk website bersukaria.com, pengguna akan dihadapkan dengan tampilan home

2. Pengguna melakukan login pada website
3. Jika tidak punya maka akan ke form regis, jika punya akan ke form login
4. Jika memilih menu login maka akan melakukan validasi akun, jika akun tidak valid akan diarahkan ke form regis. Jika berhasil maka akan diarahkan ke menu home
5. Jika memilih menu regis, maka form regis tampil dan akan melakukan proses pendaftaran. Setelah itu akan menuju menu home
6. Kemudian pengguna bisa memilih destinasi wisata yang ada
7. Setelah memilih destinasi, pengguna bisa memilih jadwal dan tipe wisata yang diinginkan
8. Kemudian akan tampil form untuk pemesanan berupa gform
9. Pengguna mengisi gform yang tampil
10. Melakukan pembayaran melalui Q-Ris, atau mbanking, atau e-wallet, kemudian di upload pada gform
11. Admin akan menghubungi *user* melalui whatsapp setelah pembayaran berhasil
12. *User* menerima rincian pemesanan serta tiket dari admin lewat whatsapp
13. Selesai.

- **Cross Functional Flowchart Sistem Baru Bersukaria**

Berdasarkan flowchart tersebut, berikut ini adalah rincian keterangan :





1. Pada saat pertama kali masuk website bersukaria.com, pengguna akan dihadapkan dengan tampilan home
2. Muncul pop-up login, pengguna bisa memilih apakah ingin login saat itu juga atau tidak, juga melakukan registrasi atau tidak. Jika tidak memilih login, maka akan kembali ke halaman home
3. Jika memilih login, maka akan muncul form login setelah itu akan divalidasi, jika berhasil akan tampil home
4. Jika memilih registrasi, maka akan muncul form registrasi. Setelah berhasil registrasi, akan tampil home
5. Web akan menampilkan wisata dan jenis tour yang tersedia
6. Pengguna memilih wisata, hari dan jam kunjungan
7. Masuk ke form pemesanan tiket
8. Akan ada pengecekan apakah sudah login atau belum
9. Jika belum, maka akan dialihkan menuju form login terlebih dahulu
10. Jika sudah akan tampil pengisian tiket
11. Akan muncul form/dokumen pembayaran
12. Pengguna melakukan pembayaran
13. Validasi pembayaran oleh sistem
14. Jika valid maka akan muncul resi pembayaran dan tiket yang bisa diunduh
15. Pengguna menerima resi dan tiket
16. Admin akan menghubungi pengguna
17. Pesanan diterima
18. Selesai.

### **1.3 Kegunaan Sistem**

Dengan adanya sistem yang diusulkan, maka *user* dapat melakukan *sign-up* dengan menggunakan akun gmail atau facebook pribadi dan melakukan pembelian paket langsung melalui website. Pun *user* juga tidak perlu lagi melakukan konfirmasi pembelian paket secara manual dan melakukan pembayaran paket dengan akun bank

mereka. Selain itu, pihak perusahaan bersukaria juga tidak akan mengalami kerugian yang diakibatkan oleh tidak sinkronnya harga paket dengan pembelian dari *user*.

#### 1.4 Kemampuan Sistem

Berdasarkan analisis kebutuhan dengan *user* maka dihasilkan beberapa halaman utama atau fitur dalam website diantaranya :

a. Homepage

Merupakan halaman utama dalam system website ini dimana disana terdapat beberapa informasi seperti paket tour, popular destinations dan pencarian wisata.

b. Packages

Merupakan halaman yang berisikan beberapa paket yang disediakan oleh bersukaria dimana menampilkan nama paket, detail dan informasi paket, harga paket dan informasi informasi terkait paket.

c. Account

Berisikan informasi terkait akun baik keterangan pribadi pada akun, riwayat pembelian dan penfaturan akun

d. Contact Us

Berisikan informasi / form untuk pengguna ketika mengalami kesulitan dan ingin bertanya terhadap bersukaria.

e. About Us

Berisikan informasi pribadi tentang bersukaria

f. How to Book

Berisikan tutorial / flow bagaimana cara memesan produk

g. Book

Berisikan halaman pemesanan pakert wisata yang dilakukan oleh pengguna dimana nantinya pengguna mengisi detail pemesanan dan melakukan pembayaran

Selain itu berikut adalah *Requirement* berdasarkan hasil wawancara dengan *user* :

a. Functional requirement

Sebuah kebutuhan yang berisi proses yang nantinya akan dilakukan oleh system

*Functional Requirement*

<i>SKPL-ID</i>	<i>Fungsi</i>	<i>Alur</i>	<i>Data</i>
<i>SKPL-F01</i>	Login / sign up	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>User</i> membuka halaman login</li> <li>• <i>User</i> bisa memilih login melalui google maupun facebook</li> <li>• <i>User</i> menekan submit</li> <li>• Jika <i>user</i> belum mempunyai akun <i>user</i> menekan tombol sign up</li> <li>• <i>User</i> melakukan sign up dengan memilih via google atau facebook</li> <li>• <i>User</i> menekan tombol submit</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Username</i></li> <li>• <i>Gmail</i></li> <li>• <i>password</i></li> </ul>
<i>SKPL-F02</i>	Mencari wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>user</i> masuk ke halaman home</li> <li>• <i>user</i> menekan area search</li> <li>• <i>user</i> memasukan nama wisata</li> <li>• <i>user</i> menekan search</li> <li>• sistem menampilkan wisata yang dicari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kata pencarian</li> <li>• id wisata</li> <li>• nama wisata</li> <li>• detail wisata</li> </ul>
<i>SKPL-F03</i>	Detail wisata	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>User</i> memilih wisata yang diminati</li> <li>• Sistem menampilkan detail wisata yang diinginkan <i>user</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• id wisata</li> <li>• nama wisata</li> <li>• detail wisata</li> </ul>

<i>SKPL-F04</i>	Pemesanan dan pembayaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>User</i> memilih wisata</li> <li>• Sistem menampilkan detail wisata</li> <li>• <i>User</i> menekan tombol booking</li> <li>• Sistem menampilkan form pemesanan</li> <li>• <i>User</i> mengisi form pemesanan</li> <li>• <i>User</i> memilih metode pembayaran</li> <li>• Sistem menampilkan detail pemesanan</li> <li>• <i>User</i> melakukan pembayaran</li> <li>• Sistem mengirim tiket dan bukti pembayaran ke <i>user</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Username</i></li> <li>• Nama <i>user</i></li> <li>• Id paket</li> <li>• Nama paket</li> <li>• Jumlah wisatawan</li> <li>• Tanggal wisata</li> <li>• Id pembayaran</li> <li>• Total pembayaran</li> <li>• Tanggal pembayaran</li> <li>• Id tiket</li> </ul>
-----------------	--------------------------	--	--

b. Non Functional Requirement

Merupakan kebutuhan yang menitikberatkan di property perilaku yang dimiliki system

<i>NON FUNGSIONAL REQUIRETMENT</i>		
<i>Parameter</i>	<i>SKPL-ID</i>	<i>Kebutuhan</i>
<i>Operasional</i>	<i>SKPL-NF01</i>	Sistem hanya dapat diakses oleh pengguna yang terhubung dengan internet
	<i>SKPL-NF02</i>	Sistem website dapat digunakan di berbagai platform (responsive)

	<i>SKPL-NF03</i>	System dapat berjalan di berbagai browser. Tetapi lebih diutamakan berjalan secara maksimal pada chrome browser
Performance	<i>SKPL-NF04</i>	System web dapat digunakan 24/7
	<i>SKPL-NF05</i>	System web dapat menampung hingga 135.000 pengunjung / bulan
	<i>SKPL-NF06</i>	Hosting yang digunakan pada system bersifat unlimited ssd disk spaces, bandwidth dan database
Sekuriti	<i>SKPL-NF07</i>	System web memiliki proteksi ssl
	<i>SKPL-NF08</i>	System backup instant untuk mencegah risiko kehilangan data
	<i>SKPL-NF10</i>	Setiap <i>user</i> memiliki <i>username</i> yang berbeda . serta passwords minimal 8 karakter
Cultural dan Political	<i>SKPL-NF11</i>	Semua system dan tampilan dalam website ditulis menggunakan Bahasa Indonesia
	<i>SKPL-NF12</i>	Semua informasi yang ada di system atau website tidak mengandung unsur

		sara yang dapat mentyingung orang lain
	SKPL-NF13	Pembayaran pada website terintegrasi dengan aplikasi pihak ketiga yaitu TRIPAY sebagai metode pembayaran untuk seluruh bank local dan dompet digital.

### 1.5 Batasan Sistem

Pengembangan Sistem Website bersukaria ini memiliki keterbatasan-keterbatasan yaitu sebagai berikut :

- Perancangan Website Bersukaria menggunakan metode *SDLC* Waterfall.
- Website Bersukaria dibuat dengan menggunakan Bahasa Pemograman PHP, dengan *Framework Codeigniter*.
- Antarmuka hanya berupa tampilan menu biasa.
- Software pendukung yang digunakan adalah DBMS SQL Server dan Visual Studio Code.
- Bahasa yang digunakan pada website menggunakan bahasa Indonesia.
- Menggunakan TriPay sebagai pihak ketiga untuk menu pembayaran.
- Website terlindungi dengan sertifikat SSL.
- User* hanya bisa mengakses website melalui browser dengan terhubung jaringan internet.
- Batasan waktu dalam mengakses database maksimal 2 detik.

### 1.6 Target Pengguna

Karakteristik pengguna Website bersukaria dijabarkan dalam table berikut :

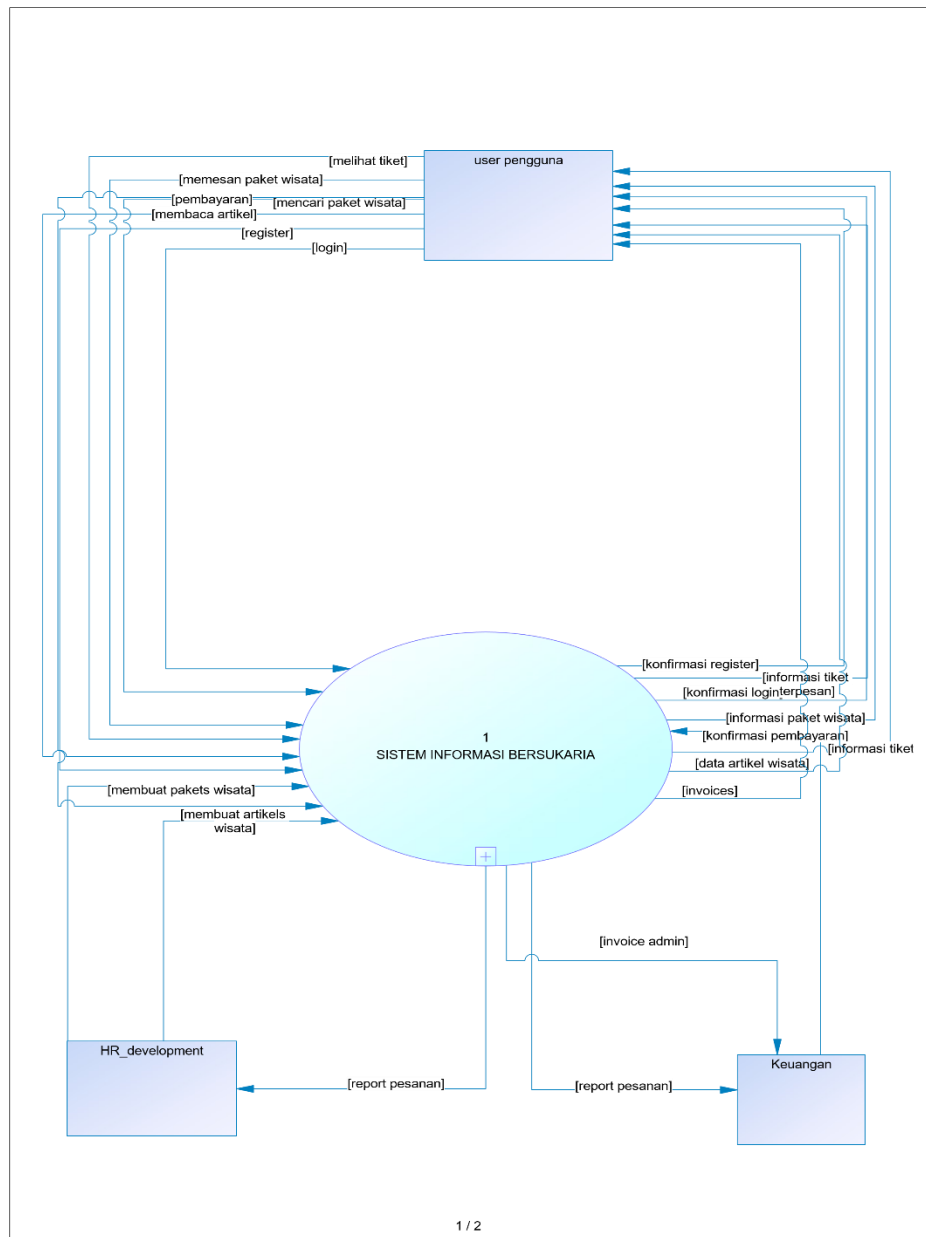
NO	Kategori Pengguna	Aktivitas	Hak Akses Ke Aplikasi	Kemampuan Yang Harus Dimiliki
----	-------------------	-----------	-----------------------	-------------------------------

1	<i>User Development (HR)</i>	Membuat artikel, membuat paket wisata, mendapatkan laporan pemesanan	Mengelola (Melihat, Menambah, Mengubah dan menghapus) konten dan fitur dalam website	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengoperasikan komputer</li> <li>2. Mengerti terkait pemakaian aplikasi</li> <li>3. Mampu mengelola database</li> </ol>
2	Keuangan	Mendapatkan laporan penjualan, konfirmasi pembayaran	Melihat, dan mengupdate	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengoperasikan computer</li> <li>2. Mengerti terkait pemakaian aplikasi</li> </ol>
3	<i>User pengguna</i>	Membuat akun, melakukan booking dan membaca artikel, melakukan pembayaran, melihat tiket terpesan, melakukan login dan register, mendapatkan invoices	Melihat dan membeli paket	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terhubung dengan internet</li> <li>2. Mengerti terkait pemakaian aplikasi</li> </ol>

## 1.7 Data Flow Diagram (DFD)

### a. Diagram Level 0 Bersukaria





Pada DFD diatas menggambarkan proses secara garis besar bagaimana website bersukaria.com melayani penggunanya dimana website ini melibatkan dua divisi perusahaan dalam menjalankannya yakni divisi pengembangan dan keuangan, dimana proses akan bermula Ketika pengguna pengguna melihat - lihat jenis tiket lalu diikuti dengan memilih paket wisata tiket tersebut hingga proses akhirnya nanti system akan memberikan struk atau invoice pembelian kepada pengguna dan pengguna tinggal menggunakannya untuk dating dan berkunjung ke destinasi wisata yang sudah di pilih dan dibayar.

Berikut adalah proses nya dari tiga sisi pihak yang terlibat dengan system website yakni pengguna, divisi pengembangan dan divisi keuangan.

Divisi Keuangan :

1. Divisi ini pada implementasi system bertugas untuk melakukan pengecekan dan konfirmasi terhadap semua cash flow yang masuk melalui system website, misalnya pembayaran, pemesanan, dan booking tiket atau paket.

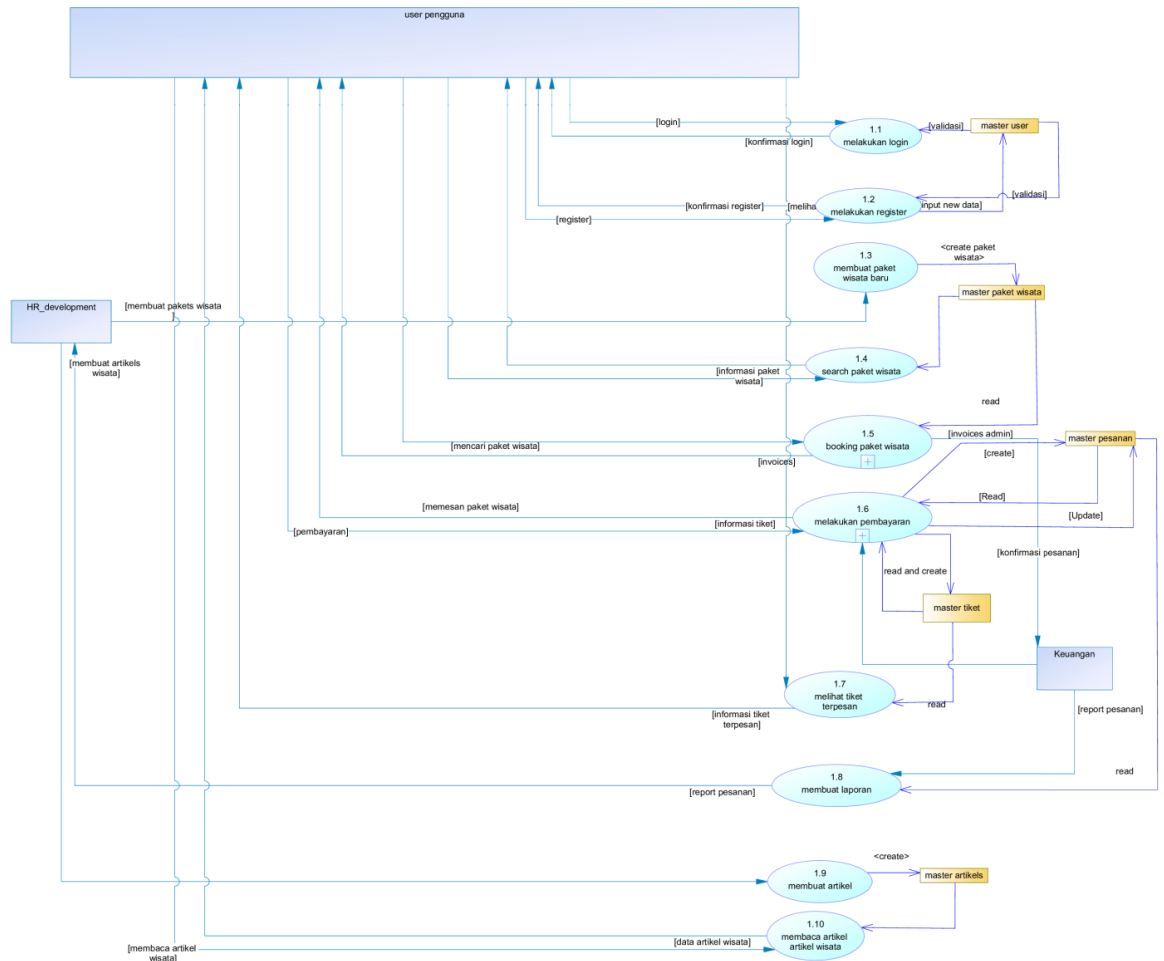
Divisi Pengembangan :

1. Divisi ini bertugas untuk membuat artikel, melakukan development pada website sesuai dengan feedback dari pengguna
2. Divisi ini menerima feedback dari pengguna melalui system website.

Pengguna :

1. Log in / Sign in
2. Pengguna bisa Memesan Tiket, Melihat artikel, Melihat Paket Wisata
3. Jika pengguna memesan tiket maka dilakukan pembayaran
4. Jika pembayaran selesai maka system akan mengirimkan invoice pada divisi keuangan dan akan dikonfirmasi lagi
5. Setelah dikonfirmasi oleh keuangan, system akan menampilkan invoice lunas pada pelanggan
6. Dan pelanggan pun bisa mendapatkan tiketnya.

#### **b. Diagram Level 1 Bersukaria**



Berikut adalah proses bisnis yang ada didalam website bersukaria.com dimana proses ini diawali dengan pengguna yang masuk ke website dan disuguhkan beberapa fitur seperti login/sign in, artikel artikel destinasi wisata, pemilihan paket wisata dan pembelian atau booking tiket, kita akan masuk ke proses proses tersebut,

- Log in/Sign in

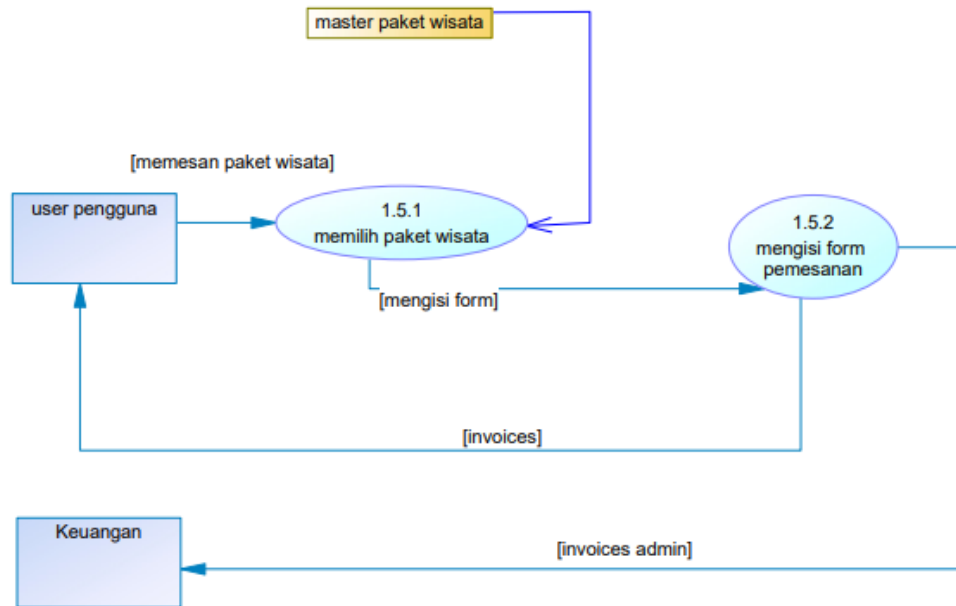
1. Jika *user* belum memiliki akun maka *user* akan register
2. Setelah isian akan divalidasi oleh server, jika berhasil
3. *User* akan memiliki akun baru yang bisa digunakan login
4. Jika tidak tervalidasi *user* akan diminta memperbaiki isian registrasinya
5. Bila *user* sudah memiliki akun *user* bisa langsung log in ke website dan website akan mengenali *user* sesuai dengan data di database.

- Artikel – Artikel
  1. Artikel ini dibuat oleh divisi pengembangan yang data datanya tersimpan pada database artikel
  2. Jika *user* mengakses artikel maka *user* akan disuguhkan artikel tulisan tim pengembang dari database website, yang sudah dibuat sebelumnya.

- Pembelian Tiket

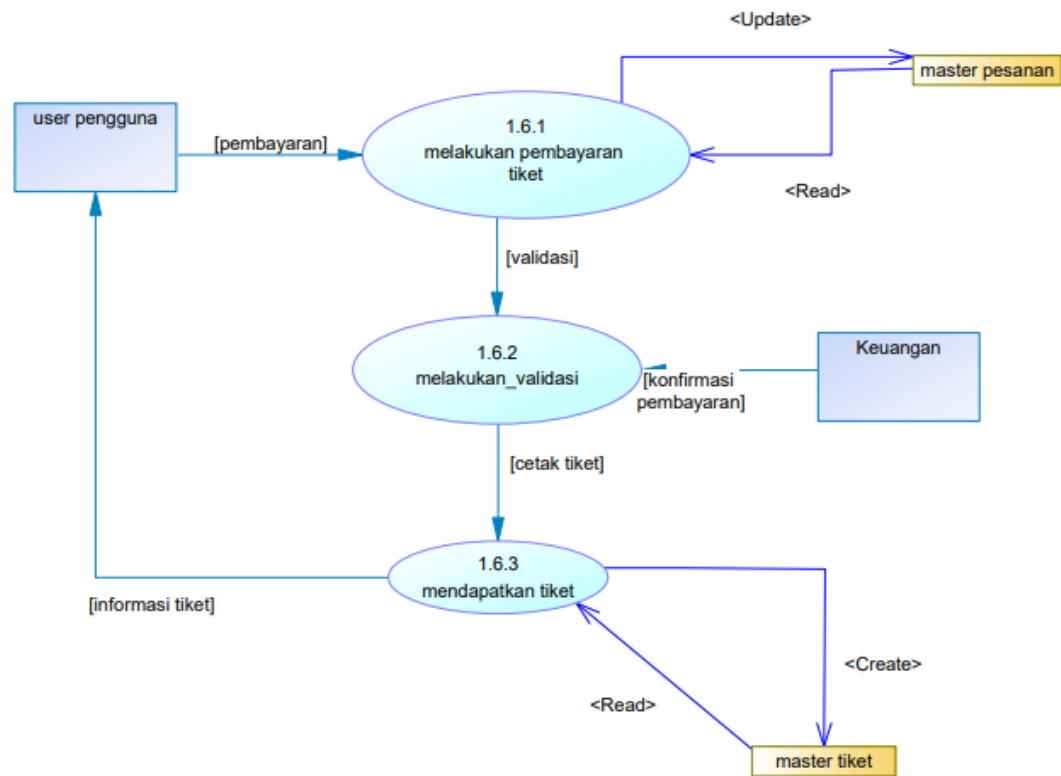
Pada proses bisnis website bersukaria.com yakni pengguna memilih paket wisata, dimana awal mulanya pengguna akan memesan paket yang sudah tersimpan dalam database paket wisata, kemudian system akan menginstruksikan pengguna untuk mengisi form dan isian tersebut dan akan masuk kedalam database pesanan, lalu system akan mengirimkan invoice pelunas ke pelanggan setelah konfirmasi tersebut. Bagian dari proses selanjutnya adalah proses pembayaran, dimana setelah pengguna menerima invoice pelunasan maka pengguna akan melakukan pembayaran tiket berdasarkan tagihan yang sudah ada dalam database pesanan, setelah tagihan dibayar system akan melakukan validasi dan konfirmasi ke pihak keuangan dan tiket akan dicetak bila validasi dinyatakan sukses, kemudian proses tersebut akan mengurangi jumlah tiket pada database, akhirnya tiket dikirimkan ke pengguna dan proses bisnis ini selesai.

**c. Diagram Rinci Proses Memilih Wisata**



Pada sub proses dari proses bisnis website bersukaria.com yakni pengguna memilih paket wisata, dimana awal mulanya penggunaan akan memesan paket yang sudah tersimpan dalam database paket wisata, kemudian system akan menginstruksikan pengguna untuk mengisi form dan isian tersebut akan masuk kedalam database pesanan kemudian pengguna akan melakukan pembayaran dan pembayaran akan di konfirmasi oleh divisi keuangan, lalu system akan mengirimkan invoice lunas ke pelanggan setelah konfirmasi tersebut.

#### d. Diagram Rinci Melakukan Pembayaran



Bagian dari proses sebelumnya adalah sub proses pembayaran, dimana setelah pengguna menerima invoice pelunasan maka pengguna akan melakukan pembayaran tiket berdasarkan tagihan yang sudah ada dalam database pesanan, setelah tagihan dibayar system akan melakukan validasi dan konfirmasi ke pihak keuangan dan tiket akan dicetak bila validasi dinyatakan sukses, kemudian proses tersebut akan mengurangi jumlah tiket pada database, akhirnya tiket di kirimkan ke pengguna dan proses bisnis ini selesai.

## Daftar Pustaka

- Kuncara, T., Putra, A.S., Aisyah, N. and Valentino, V.H., 2021. Effectiveness of the E-Ticket System Using QR Codes For Smart Transportation Systems. *International Journal of Science, Technology & Management*, 2(3), pp.900-907.
- Khalid N, Zarina Putri, Nadilla Zirwatur, Amri, 2019. Online Booking System for Marine Tourism in Pulau Perhentian, Terengganu, Malaysia. *International Journal of Innovative Technology and Exploring Engineering (IJITEE)* (Volume-8, Issue-12,). page 5600-5605.
- Soegoto, E. S., & Siddiq, I. F. (2018, August). Development of online ticket system at a football club in Bandung, Indonesia. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 407, No. 1, p. 012049). IOP Publishing
- Salamah, U., & Eka, M. (2020). Development of Art Performance Tickets Information System At Public High School. *International Journal Information System and Computer Science*, 4(1), 29-39
- Sadewa, B., Suhendra, S., & Kom, M. (2018). Complaint Handling Ticketing Application Web Based Using Codeigniter Framework (Case Study at PT Indosat Ooredoo Tbk Jakarta).
- Rahma, A. T. (2020). Potensi Sumber Daya Alam Dalam Mengembangkan Sektor Pariwisata Di Inonesia. *Jurnal Nasional Pariwisata*, Vol 12, No. 1.
- Putri, N., Agung Prabowo, N., & Widyanto, R. A. (2020). Implementasi Metode Prototyping pada Perancangan Aplikasi Electronic Ticket (E-Ticket) berbasis Android. *Jurnal Komtika (Komputasi Dan Informatika)*, 3(2), 62–68. <https://doi.org/10.31603/komtika.v3i2.3474>