

SISTEM PENJUALAN TIKET PADA TAMAN WISATA VILLA GARDENIA

Oddy Marlino
Sistem Informasi Akuntansi
oddy Marlino@gmail.com

Abstrak

Taman Wisata Villa Gardenia merupakan tempat untuk berkumpul dan bermain bersama keluarga ataupun teman. Taman wisata ini memiliki berbagai macam area seperti, kolam renang, taman bermain untuk anak, puncak, resto, dan juga penginapan untuk wisata yang datang dari luar kota ataupun dalam kota. Sementara sistem tiket yang digunakan pada taman wisata ini masih sangat manual seperti dengan tiket masuk yang hanya mengandalkan kertas cetakan yang dipesan pada tempat percetakan. Taman Wisata Villa Gardenia setiap bulannya akan membuat laporan penjualan tiket yang akan diproses oleh Staff Tiket. Sistem yang berjalan untuk membuat laporan penjualan tiket hanya menggunakan sisa tiket yang masih belum terjual, walaupun hasilnya sudah cukup baik namun mempunyai kekurangan seperti harus menghitung kembali tiket yang sudah terjual. Pembahasan dalam penulisan Laporan Akhir Studi ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem Extreme Programming dengan desain perancangan sistem Pemrograman Berorientasi Objek menggunakan Unifed Modeling Language (UML). Berbasis Dekstop yang dikembangkan menggunakan Visual Basic dan Database MySQL dengan koneksi SQL Yog.

Kata kunci : Penjualan Tiket, Extreme Programming, UML, SQL

PENDAHULUAN

Penjualan merupakan salah satu aktivitas bisnis penting yang dilakukan oleh perusahaan untuk dapat memperoleh laba yang merupakan tujuan utama dari sebagian besar perusahaan. Untuk dapat melaksanakan kegiatan penjualan dengan baik, setiap perusahaan perlu memiliki sistem informasi yang baik dan terkendali dengan alur yang jelas (Firmansyah et al., 2017), (Suprayogi et al., 2021), (Samanik, 2021). Pengelolaan data dan informasi yang baik sangat diperlukan oleh pihak manajemen untuk dapat memudahkan dalam pengambilan keputusan dan langkah kebijaksanaan yang diperlukan demi kelangsungan hidup perusahaan tersebut. Taman Wisata Villa Gardenia merupakan taman wisata rekreasi cabang usaha dari PT Graha Sentramulya (Lestari & Wahyudin, 2020), (E. Putri & Sari, 2020), (Apriyanti & Ayu, 2020). Taman Wisata Villa Gardenia merupakan tempat untuk berkumpul dan bermain dengan keluarga ataupun teman. Taman wisata ini memiliki berbagai macam area seperti, kolam renang, taman bermain untuk anak, puncak, resto, dan juga penginapan untuk wisata yang datang dari luar kota ataupun dalam kota (Wulandari, 2018), (Setri & Setiawan, 2020), (Mertania & Amelia, 2020). Taman Wisata Villa Gardenia memiliki berbagai macam bagian pengelolaan. Yang pertama adalah Bagian Marketing yang mempromosikan tempat wisata (Arwani & Firmansyah, 2013), (Firma Sahrul B, 2017). Yang kedua adalah Bagian Keuangan bertugas untuk mengelola keuangan. Yang ketiga adalah Bagian Personalia bertugas untuk mengelola Sumber Daya Manusia untuk berbagai urusan yang terkait dengan administrative (Website & Cikarang, 2020), (Firmansyah M et al., 2017), (N. U. Putri et al., 2020).

KAJIAN PUSTAKA

Sistem

Sistem merupakan suatu objek yang saling berhubungan dan bersama-sama melakukan kegiatan untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama. tahap implementasi memiliki beberapa tujuan yaitu untuk melakukan kegiatan spesifikasi rancangan kedalam kegiatan sebenarnya. Kegiatan yang dilakukan dalam tahap implementasi yaitu: Pembuatan program dan pengujian (*programing and testing*), pelatihan (*training*), Perubahan Sistem (*Changeover System*) (Pustika, 2010), (Safitri et al., 2019), (Ramdan & Utami, 2020).

Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya serta sebagai bahan pertimbangan manajemen untuk mengambil keputusan. Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh suatu organisasi. Data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah (*MEMBIMBING Dan MENGUJI KP 2020.Pdf*, n.d.), (Kutipan et al., n.d.), (Artikel, 2020),. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuannya. Kejadian-kejadian adalah sesuatu yang terjadi pada saat tertentu. Didalam dunia bisnis, kejadian-kejadian nyata yang sering terjadi adalah perubahan dari suatu nilai yang disebut dengan transaksi,. Misalnya penjualan adalah transaksi perubahan nilai barang menjadi uang atau nilai piutang dagang. Kesatuan nyata adalah berupa suatu obyek nyata seperti tempat, benda dan orang yang betul-betul ada dan terjadi (Gustanti & Ayu, 2021), (R Arrahman, 2022), (Pajar et al., 2017).

Pengertian Sistem Informasi

Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu penyajian informasi. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat di laksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi. Suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan (Yudha & Utami, 2022), (Prayoga & Utami, 2021), (Wahyuni et al., 2021),

Pengertian Sistem Informasi Akuntansi

Sistem informasi akuntansi adalah sistem yang mengumpulkan dan memproses transaksi-transaksi data dan menyampaikan informasi keuangan kepada pihak-pihak tertentu. Sistem informasi akuntansi adalah sistem berbasis komputer yang dirancang untuk mentransformasi data akuntansi menjadi informasi (Siregar & Utami, 2021), (Wahyudi & Utami, 2021), (Agustina & Utami, 2021).

Pengertian Penerimaan Barang

Pengertian Penerimaan Barang adalah menerima fisik barang dari pabrik, prinsipal atau distributor yang disesuaikan dengan dokumen pemesanan dan pengiriman dan dalam kondisi yang sesuai dengan persyaratan penanganan barangnya. Didalam aktifitas penerimaan barang ini terdapat 3 point penting yang tidak dapat dipisahkan satu dengan lainnya fisik barang yang diterima, dokumentasi, cara penanganan barang (Webqual, 2022), (Hartanto et al., 2022), (Gerai et al., 2021),.

Pengertian Pengeluaran Barang

pengeluaran barang adalah sejumlah barang yang diambil dari persediaan barang digudang untuk dijual kepada konsumen dalam memenuhi kegiatan. Pengeluaran yang digunakan dalam bagian pengeluaran barang berupa dokumen sebagai bukti permintaan dan pengeluaran barang (Sidiq et al., 2015), (Fithratullah, 2019),.

Pengertian Persediaan Barang

Persediaan barang adalah barang dagang yang disimpan untuk kemudian dijual dalam operasi bisnis perusahaan dan bahan yang digunakan dalam proses produksi atau yang disimpan untuk tujuan itu (Sidiq & Manaf, 2020), (Aldino & Sulistiani, 2020),.

METODE

Pengamatan (observasi)

Teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kondisi dan keadaan sistem perhitungan laba rugi dalam perusahaan yang menjadi obyek penelitian sehingga dapat ditemukannya fakta ataupun realitas yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan ini (Keanu, 2018), (Nurmalasari & Samanik, 2018), (Gita & Setyaningrum, 2018),.

Wawancara (interview)

Selain dari pengumpulan data dengan cara pengamatan, dalam ilmu sosial data dapat juga diperoleh dengan mengadakan interview atau wawancara (E. Putri, 2022), (Ristiandika Arrahman, 2021), (Samanik & Lianasari, 2018). Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dengan karyawan yang merupakan bagian terkait mengenai data-data yang diperlukan dalam penulisan laporan ini. Di bagian wawancara ini di sediakan daftar pertanyaan agar tidak terjadi kesalahan dalam pengajuan pertanyaan kepada narasumber (Pratama, 2018), (Asia & Samanik, 2018), (Nindyarini Wirawan, 2018).

Waterfall

Dalam rekayasa perangkat lunak terdapat suatu pendekatan yang disebut waterfall model Waterfall disebut juga siklus klasik (1970-an) dan sekarang ini lebih dikenal dengan sekuensial linier yang membutuhkan pendekatan sistematis dan sekuensial, dimulai dari analisis, desain, coding, testing, dan pemeliharaan (Robot, 2007), (H Kara, 2014), (Firmansyah et al., 2018), Model ini merupakan model yang paling banyak dipakai oleh para pengembang software, tahapan utama dari waterfall model langsung mencerminkan aktifitas pengembangan dasar Terdapat 5 tahapan pada waterfall model, yaitu requirement analysis and definition, system and software design, implementation and unit testing, integration and system testing, dan operation and maintenance (Fithratullah, 2021), (Dakwah et al., 2021).



HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi

LOGIN KE SISTEM

Nama Pengguna :

Password :

 Login  Exit

Gambar 1 Tampilan Halaman login

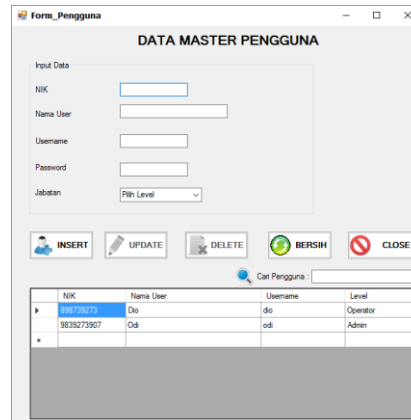


Menu Utama

Villa Gardenia
LAMPUNG

MASTER TIKET	TIKET KELUAR
PERLENGKAPAN	PERLENGKAPAN MASUK
DATA PENGGUNA	PENGGUNAAN PERLENGKAPAN
LAPORAN	GRAFIK
LOGOUT	

Gambar 2 Tampilan Form Utama



Form_Pengguna

DATA MASTER PENGGUNA

Input Data






NIK

Nama User

Username

Password

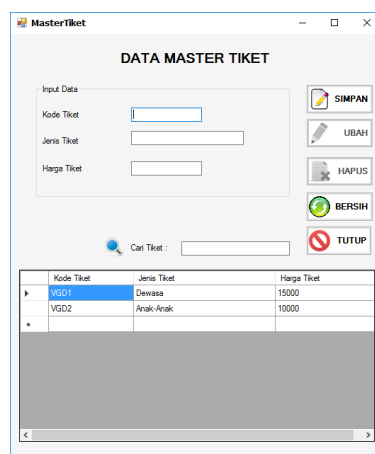
Jabatan

 INSERT  UPDATE  DELETE  BERSIH  CLOSE

Carilah Pengguna :

NIK	Nama User	Username	Level
606750275	Do	do	Operator
983027307	Odi	odi	Admin

Gambar 3 Tampilan Halaman Form Data Pengguna



Kode Tiket	Jenis Tiket	Harga Tiket
VGD1	Dewasa	15000
VGD2	Anak-Anak	10000

Gambar 4 Tampilan Form Master Tiket

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan penulisan laporan tugas akhir tentang Sistem Penjualan Tiket pada Taman Wisata Villa Gardenia dapat diambil kesimpulan yaitu: Telah dibuatkan sebuah sistem untuk mengolah penjualan tiket sehingga menghasilkan laporan tiket yang terancang dan terstruktur rapih yaitu Sistem Penjualan Tiket pada Taman Wisata Villa Gardenia, aplikasi tersebut dapat membantu dan mempermudah pekerjaan bagian tiketing dalam mengolah penjualan tiket dan menyusun sebuah laporan penjualan tiket. Untuk perancangan Sistem Penjualan Tiket pada Taman Wisata Villa Gardenia ini berbasis Desktop yang dikembangkan menggunakan Visual Basic dan Database MySQL dengan koneksi SQL Yog yang menggunakan metode pengembangan Extreme Programming, dengan desain perancangan sistem Pemrograman Berorientasi Objek menggunakan Unifed Modeling Language (UML) dan berdasarkan kesimpulan dari hasil pengujian Blackbox, bahwa Sistem Penjualan Tiket pada Taman Wisata Villa Gardenia dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan

REFERENSI

- Agustina, E. T., & Utami, A. R. (2021). *STUDENTS ' INTERESTING WTH ENGLISH TEXT. 11(3)*, 1–12.
- Aldino, A. A., & Sulistiani, H. (2020). Decision Tree C4. 5 Algorithm For Tuition Aid Grant Program Classification (Case Study: Department Of Information System, Universitas Teknokrat Indonesia). *Edutic-Scientific Journal of Informatics Education*, 7(1).
- Apriyanti, D., & Ayu, M. (2020). Think-Pair-Share: Engaging Students in Speaking Activities in Classroom. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 13–19.
- Arrahman, R. (2022). Rancang Bangun Pintu Gerbang Otomatis Menggunakan Arduino Uno R3. *Jurnal Portal Data*, 2(2), 1–14. <http://portaldata.org/index.php/portaldata/article/view/78>
- Arrahman, Ristiandika. (2021). Automatic Gate Based on Arduino Microcontroller Uno R3. *Jurnal Robotik*, 1(1), 61–66.

- Artikel, J. (2020). *HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW KARYA ILMIAH: PROSIDING* Komponen yang dinilai a . Kelengkapan unsur isi prosiding (10 %) b . Ruang lingkup dan kedalaman c . Kecukupan dan kemutakhiran data (30 %) d . Kelengkapan unsur dan kualitas Nil. 1–2.
- Arwani, M., & Firmansyah, M. A. (2013). Identifikasi Kerangka Pengetahuan Masyarakat Nelayan di Kota Bengkulu Dalam Kesiapsiagaan Bencana Sebagai Basis Dalam Merumuskan Model Pengelolaan Bencana. *Jurnal Dialog Penganggulangan Bencana*, 4(1), 57–64.
- Asia, J., & Samanik. (2018). Dissociative Identity Disorder Reflected in Frederick Clegg ' S Character in the Collectors Novel. *ELLiC*, 2(1), 424–431.
- Dakwah, J., Televisi, E., Pada, B., & Pandemi, M. (2021). *AL-IDZA ' AH AL-IDZA ' AH*. 12–22.
- Firma Sahrul B, M. A. S. O. D. W. (2017). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Transformasi*, 12(1), 1–4.
- Firmansyah, M. A., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2017). Kampanye Pilpres 2014 dalam Konstruksi Akun Twitter Pendukung Capres. *Jurnal The Messenger*, 9(1), 79. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v9i1.430>
- Firmansyah, M. A., Mulyana, D., Karlinah, S., & Sumartias, S. (2018). Kontestasi Pesan Politik dalam Kampanye Pilpres 2014 di Twitter: Dari Kultwit Hingga Twitwar. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 16(1), 42. <https://doi.org/10.31315/jik.v16i1.2681>
- Firmansyah M, Lomi, A., & Gustopo, D. (2017). Meningkatkan Mutu Kain Tenun Ikat Tradisional Di Desa/Kelurahan Roworena Secara Berkesinambungan Di Kabupaten Ende Dengan Pendekatan Metode TQM. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri*, 3(1), 5–13. <https://doi.org/10.36040/jtmi.v3i1.171>
- Fithratullah, M. (2019). Globalization and Culture Hybridity; The Commodification on Korean Music and its Successful World Expansion. *Digital Press Social Sciences and Humanities*, 2(2018), 00013. <https://doi.org/10.29037/digitalpress.42264>
- Fithratullah, M. (2021). Representation of Korean Values Sustainability in American Remake Movies. *Teknosastik*, 19(1), 60. <https://doi.org/10.33365/ts.v19i1.874>
- Gerai, S., Donald, M., Indriani, R., & Firmansyah, M. A. (2021). *STRATEGI KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI BTS MEAL OLEH RESTORAN MC . DONALDS DAN PERSEPSI KONSUMEN* Abstrak. 3(1), 3–12.
- Gita, V., & Setyaningrum, Y. (2018). *Hedonism As Reflected in Hemingway ' S the Snows of*. 2, 450–456.
- Gustanti, Y., & Ayu, M. (2021). *the Correlation Between Cognitive Reading Strategies and Students ' English Proficiency Test*. 2(2), 95–100.
- H Kara, O. A. M. A. (2014). 濟無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 7(2), 107–115.
- Hartanto, Y., Firmansyah, M. A., & Adhrianti, L. (2022). Implementation Digital Marketing Pesona 88 Curup in to Build Image for the Decision of Visit Tourist Attraction. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 589–594. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.121>

- Keanu, A. (2018). Narrative Structure of the Minds of Billy Milligan Novel and Split Film. *2nd English Language and Literature International Conference (ELLiC)*, 2, 440–444.
- Kutipan, K., Ulama, N., & Solihin, D. A. N. (n.d.). *Mutiara hikmah ulama*.
- Lestari, M., & Wahyudin, A. Y. (2020). Language learning strategies of undergraduate EFL students. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 25–30.
- MEMBIMBING dan MENGUJI KP 2020.pdf*. (n.d.).
- Mertania, Y., & Amelia, D. (2020). Black Skin White Mask: Hybrid Identity of the Main Character as Depicted in Tagore's The Home and The World. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 7–12.
- Nindyarini Wirawan, A. and S. (2018). *Sociopathic Personality Disorder in Humbert Humbert'S Character of Nabokov'S Lolita*. 2, 432–439. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/viewFile/3568/3394>
- Nurmalasari, U., & Samanik. (2018). A Study of Social Stratification In France In 19th Century as Portrayed in `The Necklace 'La Parure` Short Story by Guy De Maupassant. *English Language & Literature International Conference*, 2, 2. <https://jurnal.unimus.ac.id/index.php/ELLIC/article/view/3570>
- Pajar, M., Setiawan, D., Rosandi, I. S., & Darmawan, S. (2017). *Deteksi Bola Multipola Pada Robot Krakatau FC*. 6–9.
- Pratama, P. G. (2018). *Transgender Personality Reflected in Buffalo Bill ' S Character As Seen in Harris ' the Silence of the Lambs*. 2, 417–423.
- Prayoga, A., & Utami, A. R. (2021). *USE OF TECHNOLOGY AS A LANGUAGE LEARNING*. 14(3), 1–10.
- Pustaka, R. (2010). Improving Reading Comprehension Ability Using Authentic Materials For Grade Eight Students Of MTSN Ngemplak, Yogyakarta. *Topics in Language Disorders*, 24(1), 92–93.
- Putri, E. (2022). An impact of the use Instagram application towards students vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(2), 1–10.
- Putri, E., & Sari, F. M. (2020). Indonesian Efl Students' Perspectives Towards Learning Management System Software. *Journal of English Language Teaching and Learning*, 1(1), 20–24. <https://doi.org/10.33365/jeltl.v1i1.244>
- Putri, N. U., Oktarin, P., & Setiawan, R. (2020). Pengembangan Alat Ukur Batas Kapasitas Tas Sekolah Anak Berbasis Mikrokontroler. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Kendali Dan Listrik*, 1(1), 14–22. <https://doi.org/10.33365/jimel.v1i1.189>
- Ramdan, S. D., & Utami, N. (2020). Pengembangan Koper Pintar Berbasis Arduino. *Journal ICTEE*, 1(1), 4–8. <https://doi.org/10.33365/jictee.v1i1.699>
- Robot, S. N. (2007). *Sistem kontrol pergerakan robot beroda pemadam api*. 2007(Snati), 1–4.
- Safitri, V. A., Sari, L., & Gamayuni, R. R. (2019). Research and Development, Environmental Investments, to Eco-Efficiency, and Firm Value. *The Indonesian Journal of Accounting Research*, 22(03), 377–396. <https://doi.org/10.33312/ijar.446>

- Samanik, S. (2021). Imagery Analysis In Matsuoka's Cloud Of Sparrows. *Linguistics and Literature Journal*, 2(1), 17–24.
- Samanik, S., & Lianasari, F. (2018). Antimatter Technology: The Bridge between Science and Religion toward Universe Creation Theory Illustrated in Dan Brown's Angels and Demons. *Teknosastik*, 14(2), 18. <https://doi.org/10.33365/ts.v14i2.58>
- Setri, T. I., & Setiawan, D. B. (2020). Matriarchal Society in The Secret Life of Bees by Sue Monk Kidd. *Linguistics and Literature Journal*, 1(1), 28–33. <https://doi.org/10.33365/lj.v1i1.223>
- Sidiq, M., & Manaf, N. A. (2020). Karakteristik Tindak Tutur Direktif Tokoh Protagonis Dalam Novel Cantik Itu Luka Karya Eka Kurniawan. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 4(1), 13–21.
- Sidiq, M., Nurdjali, B., & Idham, M. (2015). Karakteristik dan Kerapatan Sarang Orangutan (*Pongo pygmaeus wurmbii*) di Hutan Desa Blok Pematang Gadung Kabupaten Ketapang Propinsi Kalimantan Barat. *Jurnal Hutan Lestari*, 3, 322–331.
- Siregar, A., & Utami, A. R. (2021). *ENGLISH LEARNING CURRICULUM IN JUNIOR HIGH*. 8(3), 2–9.
- Suprayogi, S., Samanik, S., & Chaniago, E. P. (2021). *Penerapan Teknik Mind Mapping , Impersonating dan Questioning dalam Pembelajaran Pidato di SMAN 1 Semaka*. 02(01), 33–39.
- Wahyudi, C., & Utami, A. R. (2021). *EXPLORING TEACHERS ' STRATEGY TO INCREASE THE MOTIVATION OF THE STUDENTS DURING ONLINE*. 9(3), 1–9.
- Wahyuni, A., Utami, A. R., & Education, E. (2021). the Use of Youtube Video in Encouraging Speaking Skill. *Pustakailmu.Id*, 7(3), 1–9. <http://pustakailmu.id/index.php/pustakailmu/article/view/62>
- Webqual, C. M. (2022). *Analisis Kualitas Layanan Terhadap Kepuasan Pengguna Sistem Informasi Kawasan Agrowisata*. 8(1), 13–19.
- Website, B., & Cikarang, D. I. (2020). *Jurnal Informatika SIMANTIK Vol.5 No.2 September 2020 PENERAPAN METODE*. 5(2), 18–23.
- Wulandari, G. H. (2018). Factors That Influence the Timeliness of Publication Offinancial Statements on Banking in Indonesia. *TECHNOBIZ : International Journal of Business*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.33365/tb.v1i1.201>
- Yudha, H. T., & Utami, A. R. (2022). the Effect of Online Game Dota 2 in Students' Vocabulary. *Pustakailmu.Id*, 2(1), 1–9.