

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-TICKETING PADA
DESA WISATA KALIBIRU MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SEPTI NUR AINI

19.12.1273

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-TICKETING PADA
DESA WISATA KALIBIRU MENGGUNAKAN FRAMEWORK
CODEIGNITER**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

SEPTI NUR AINI

19.12.1273

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-TICKETING PADA DESA WISATA
KALIBIRU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

Septi Nur Aini

19.12.1273

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juli 2023

Dosen Pembimbing,



Bety Wulan Sari M. Kom.

NIK. 190302254

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-TICKETING PADA DESA WISATA
KALIBIRU MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER**

yang disusun dan diajukan oleh

Septi Nur Aini

19.12.1273

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

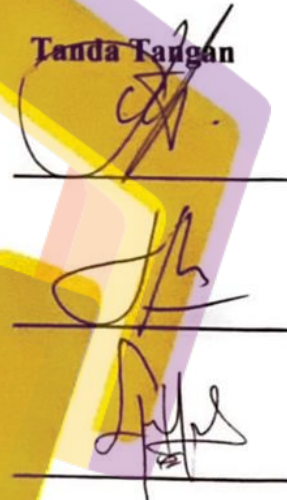
Nama Penguji

Sri Ngudi Wahyuni, S.T.,M.Kom.
NIK. 190302060

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Septi Nur Aini
NIM : 19.12.1273

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Sistem Informasi E-Ticketing pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan Framework CodeIgniter

Dosen Pembimbing : Bety Wulan Sari, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMAPEL
CAF94AKX549428837

Septi Nur Aini

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan baik meskipun menemui berbagai kesulitan dan tantangan. Oleh karenanya penulis ingin berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas izin-Nya sehingga skripsi ini bisa dibuat dan diselesaikan.
2. Kedua orang tua dan kakak penulis yang telah memberi doa, dukungan, dan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan dalam pengerjaan skripsi.
4. Semua pihak yang ikut terlibat dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Terima kasih atas apa yang telah diberikan selama mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

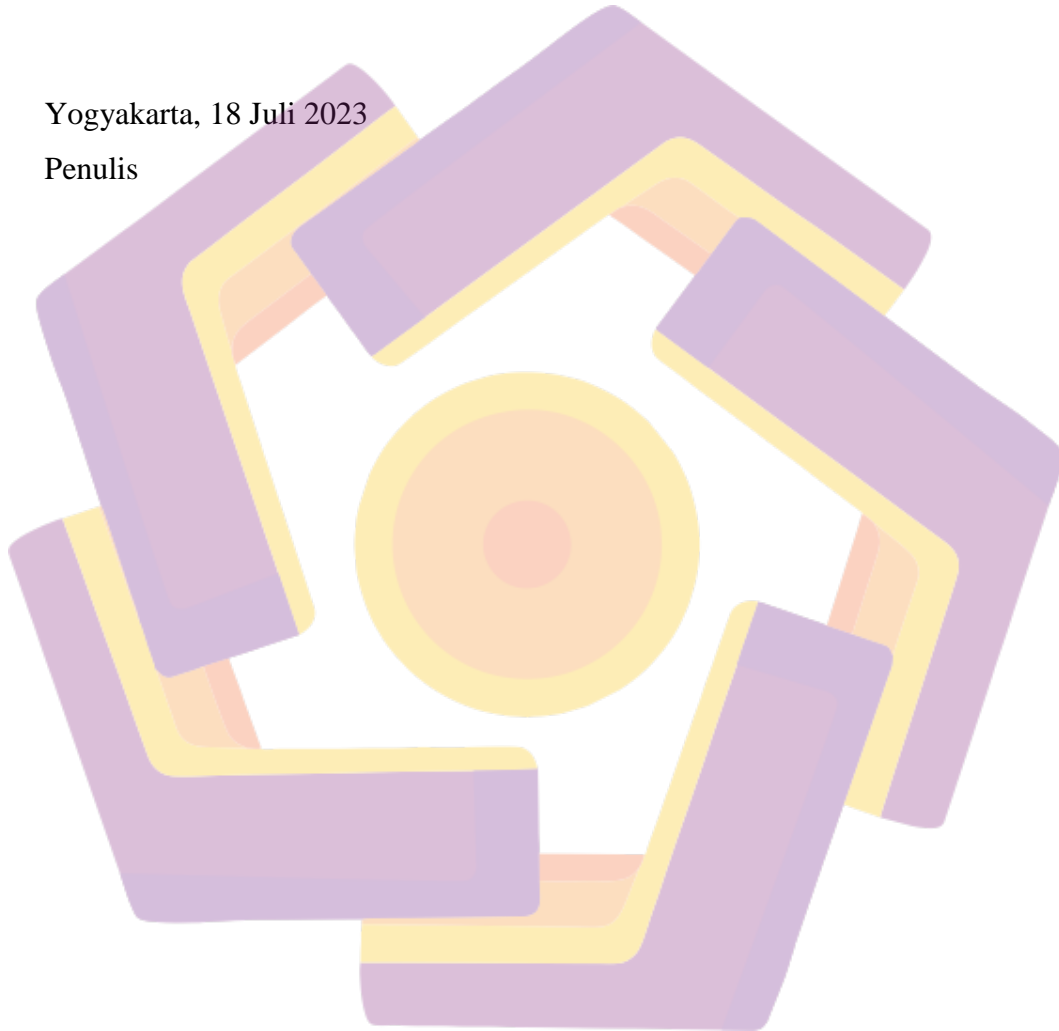
Segala puji syukur bagi Allah Yang Maha Pengasih dan Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya, sehingga akhirnya penulis berhasil menyelesaikan penulisan laporan skripsi berjudul: “Perancangan Sistem Informasi E-Ticketing Pada Desa Wisata Kalibiru Menggunakan Framework CodeIgniter”. Penyusunan Laporan Skripsi ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk menyelesaikan Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Tersusunnya Laporan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari semua pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

- 1 Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M, selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
- 2 Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
- 3 Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
- 4 Ibu Bety Wulan Sari, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak waktu, ilmu, saran, semangat, nasehat, pengarahan dan bimbingan selama penyusunan laporan skripsi ini.
- 5 Bapak Sumarjana, selaku Ketua Desa Wisata Kalibiru yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian pada Desa Wisata Kalibiru.
- 6 Kedua orang tua penulis, Bapak Selamat, M.Kom dan Ibu Sri Setyaningsih yang tiada habisnya memberi dukungan doa dan selalu memberikan senyum semangat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini.
- 7 Kakak penulis, Kakak Sella Novitasari, S.Kom dan Kakak Galih Priatmaja, S.Kom yang telah membantu dan menjadi support system selama menyelesaikan laporan skripsi ini.
- 8 Semua pihak serta teman teman yang telah memberikan semangat penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan membalas kebaikan semua pihak yang membantu penulis dalam penyusunan skripsi. Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan skripsi ini, karena itu penulis menerima baik kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat berkembang dan lebih baik di masa yang akan datang. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Yogyakarta, 18 Juli 2023

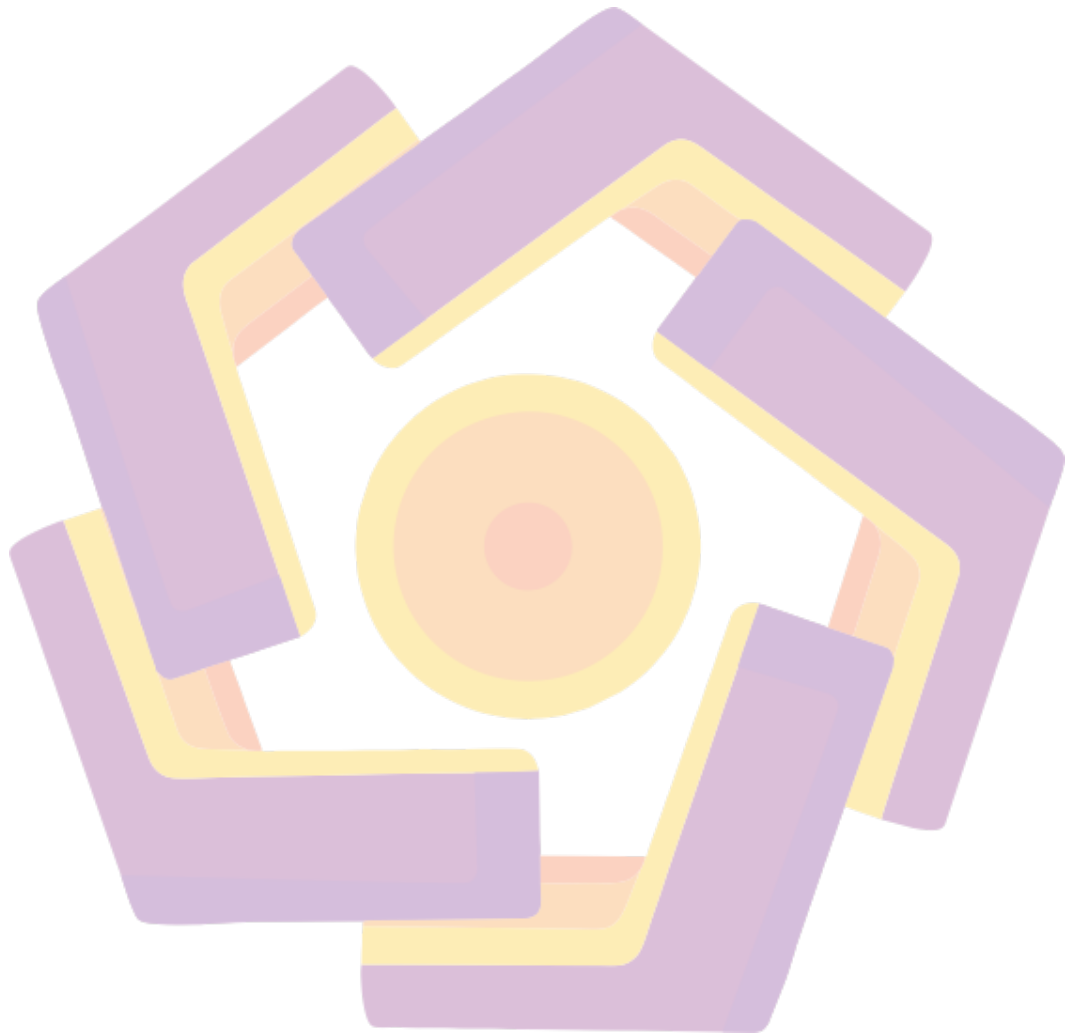
Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	17
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Objek Penelitian.....	33
3.2 Alur Penelitian	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Pengumpulan Data	39
4.2 Analisis Sistem	39
4.3 Perancangan Sistem	50
4.4 Perancangan Basis Data.....	72
4.5 Perancangan User Interface	76
4.6 Implementasi Sistem.....	98
4.7 Implementasi <i>User Interface</i>	106
4.8 Black Box Testing	117
BAB V PENUTUP	127

5.1 Kesimpulan	127
5.2 Saran	127
REFERENSI	128



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	12
Tabel 4.1 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	43
Tabel 4.2 Analisis Kinerja (<i>Performance</i>)	44
Tabel 4.3 Analisis Ekonomi (<i>Economic</i>)	45
Tabel 4.4 Analisis Pengendalian (<i>Control</i>)	46
Tabel 4.5 Analisis Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	47
Tabel 4.6 Analisis Pelayanan (<i>Service</i>)	47
Tabel 4.7 Perancangan Tabel <i>User</i>	74
Tabel 4.8 Perancangan Tabel Produk	75
Tabel 4.9 Perancangan Tabel Pesanan	75
Tabel 4.10 Perancangan Tabel Detail Pesanan	76
Tabel 4.11 Perancangan Tabel Kategori	76
Tabel 4.12 <i>Blackbox Testing Sign Up</i>	118
Tabel 4.13 <i>Blackbox Testing Login</i>	119
Tabel 4.14 <i>Blackbox Testing Dashboard User</i>	120
Tabel 4.15 <i>Blackbox Testing Login Admin</i>	123
Tabel 4.16 <i>Blackbox Testing Tambah Produk</i>	125
Tabel 4.17 <i>Blackbox Testing Edit Produk</i>	126
Tabel 4.18 <i>Blackbox Testing Hapus Produk</i>	126
Tabel 4.19 <i>Blackbox Testing Detail Produk</i>	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Konsep Sistem Informasi. (Hanif Al Fatah, 2007)	17
Gambar 2.2 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> . (Dodi Julianto, 2021)	18
Gambar 2.3 Konsep Dasar <i>MVC</i> . (Maulana, 2023)	22
Gambar 2.4 Elemen – Elemen dari <i>ERD</i> dan Simbolnya. (Indra W, 2018)	26
Gambar 2.5 Simbol <i>Flowchart</i> Sistem. (Kusrini & Andri K, 2007)	27
Gambar 2.6 Simbol <i>Flowchart</i> Program. (Kusrini & Andri K, 2007)	28
Gambar 2.7 Simbol <i>Flowchart</i> Proses. (Kusrini & Andri K, 2007)	29
Gambar 2.8 Simbol <i>Use Case Diagram</i> . (Jogiyanto, 2001)	30
Gambar 2.9 Simbol <i>Class Diagram</i> . (Jogiyanto, 2001)	31
Gambar 2.10 Simbol <i>Sequence Diagram</i> . (Jogiyanto, 2001)	31
Gambar 2.11 Simbol <i>Activity Diagram</i> . (Jogiyanto, 2001)	32
Gambar 3.1 Syuting “Brownis Jalan-Jalan” Trans TV di Desa Wisata Kalibiru. (Instagram/kalibirumemotret, 2020)	34
Gambar 3.2 Peta Lokasi Desa Wisata Kalibiru. (Google Maps, 2023)	37
Gambar 3.3 Logo Desa Wisata Kalibiru.	37
Gambar 3.4 Alur Penelitian.	38
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang diusulkan.	52
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i> .	53
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Sign up Pengguna.	55
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Login Pengguna.	56
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Login Pengguna.	57
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pembayaran.	58
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Logout Pengguna.	59
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Login Admin.	60
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Tambah Data.	61
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Ubah Data.	62
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data.	63
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Melihat Detail Pesanan.	64

Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Status Pesanan.	65
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Logout Admin.	66
Gambar 4.15 <i>Class Diagram</i> .	67
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Sign Up Pengguna.	67
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Login Pengguna.	68
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Pemesanan.	68
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram</i> Pembayaran.	69
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> Logout Pengguna.	69
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin.	70
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data.	70
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Edit Data.	71
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data.	71
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Detail Pesanan.	72
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Status Pesanan.	72
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Logout Admin.	73
Gambar 4.28 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .	73
Gambar 4.29 Relasi Tabel.	74
Gambar 4.30 Perancangan <i>User Interface</i> Sign Up.	77
Gambar 4.31 Perancangan <i>User Interface</i> Login.	78
Gambar 4.32 Perancangan <i>User Interface</i> Dashboard User.	79
Gambar 4.33 Perancangan <i>User Interface</i> Detail Produk.	80
Gambar 4.34 Perancangan <i>User Interface</i> Keranjang.	81
Gambar 4.35 Perancangan <i>User Interface</i> Pembayaran.	82
Gambar 4.36 Perancangan <i>User Interface</i> Pesanan Berhasil Diproses	83
Gambar 4.37 Perancangan <i>User Interface</i> Pesanan.	84
Gambar 4.38 Perancangan <i>User Interface</i> Detail Pesanan.	85
Gambar 4.39 Perancangan <i>User Interface</i> Konfirmasi Pembayaran.	86
Gambar 4.40 Perancangan <i>User Interface</i> Upload Bukti Pembayaran.	87
Gambar 4.41 Perancangan <i>User Interface</i> Menunggu Konfirmasi	88

Pembayaran.

Gambar 4.42 Perancangan <i>User Interface</i> Dashboard Admin.	89
Gambar 4.43 Perancangan <i>User Interface</i> Data Produk.	90
Gambar 4.44 Perancangan <i>User Interface</i> Tambah Produk.	91
Gambar 4.45 Perancangan <i>User Interface</i> Edit Produk.	92
Gambar 4.46 Perancangan <i>User Interface</i> Kategori.	93
Gambar 4.47 Perancangan <i>User Interface</i> Tambah Kategori.	94
Gambar 4.48 Perancangan <i>User Interface</i> Edit Kategori.	95
Gambar 4.49 Perancangan <i>User Interface</i> Customer.	96
Gambar 4.50 Perancangan <i>User Interface</i> Data Pesanan.	97
Gambar 4.51 Perancangan <i>User Interface</i> Konfirmasi Pembayaran (Admin).	98
Gambar 4.52 Database PHPmyAdmin.	99
Gambar 4.53 Struktur Tabel.	99
Gambar 4.54 <i>config.php</i> .	99
Gambar 4.55 <i>database.php</i> .	100
Gambar 4.56 Source Code Model <i>Modelproduk.php</i> .	101
Gambar 4.57 Source Code View <i>dataproduk.php</i> .	102
Gambar 4.58 Source Code <i>tambahproduk.php</i> .	103
Gambar 4.59 Source Code <i>editproduk.php</i> .	105
Gambar 4.60 Source Code Controller <i>Dataproduk.php</i> .	106
Gambar 4.61 Implementasi <i>User Interface</i> Sign Up.	107
Gambar 4.62 Implementasi <i>User Interface</i> Login.	108
Gambar 4.63 Implementasi <i>User Interface</i> Dashboard User.	108
Gambar 4.64 Implementasi <i>User Interface</i> Detail Produk.	108
Gambar 4.65 Implementasi <i>User Interface</i> Keranjang.	109
Gambar 4.66 Implementasi <i>User Interface</i> Pembayaran.	109
Gambar 4.67 Implementasi <i>User Interface</i> Pesanan Berhasil Diproses.	110
Gambar 4.68 Implementasi <i>User Interface</i> Pesanan.	110

Gambar 4.69 Implementasi <i>User Interface</i> Detail Pesanan.	111
Gambar 4.70 Implementasi <i>User Interface</i> Konfirmasi Pembayaran.	111
Gambar 4.71 Implementasi <i>User Interface</i> Upload Bukti Pembayaran.	112
Gambar 4.72 Implementasi <i>User Interface</i> Menunggu Konfirmasi Pembayaran.	112
Gambar 4.73 Implementasi <i>User Interface</i> Dashboard Admin.	113
Gambar 4.74 Implementasi <i>User Interface</i> Data Produk.	113
Gambar 4.75 Implementasi <i>User Interface</i> Tambah Produk.	114
Gambar 4.76 Implementasi <i>User Interface</i> Edit Produk.	114
Gambar 4.77 Implementasi <i>User Interface</i> Kategori.	115
Gambar 4.78 Implementasi <i>User Interface</i> Tambah Kategori.	115
Gambar 4.79 Implementasi <i>User Interface</i> Edit Kategori.	116
Gambar 4.80 Implementasi <i>User Interface</i> Customer.	116
Gambar 4.81 Implementasi <i>User Interface</i> Data Pesanan.	117
Gambar 4.82 Implementasi <i>User Interface</i> Konfirmasi Pembayaran (Admin).	117

INTISARI

Pada Era Digital ini, teknologi komputer khususnya sistem informasi semakin berkembang seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia terhadap informasi, pengolahan data yang lebih akurat, sistematis, dan tuntutan pekerjaan yang membutuhkan efektivitas dan efisiensi waktu untuk meningkatkan kinerja. Sistem informasi telah berkembang pada sektor pariwisata melalui transformasi digital bisnis dan ekonomi kreatif.

Di Kulon Progo, banyak daerah potensial berupa desa wisata biasanya berada pada kawasan pedesaan yang memiliki kekhasan dan daya tarik sebagai tujuan wisata serta cenderung jauh dari kawasan perkotaan. Desa Wisata Kalibiru menjadi salah satu destinasi yang wajib dikunjungi. Pengembangan Desa Wisata Kalibiru masih cukup jauh dari modernisasi di Era Digital. Mulai dari belum adanya website resmi, media sosial yang belum terkonsep dengan matang, pemesanan tiket maupun paket wisata yang masih harus dengan datang ke lokasi atau memesan melalui kontak pribadi pengelola, hingga hanya menerima sistem pembayaran tunai.

Diperlukan adanya perbaikan sistem dengan melakukan sebuah perancangan Sistem Informasi E-Ticketing pada Desa Wisata Kalibiru menggunakan Framework CodeIgniter. Sistem ini dirancang menggunakan metode waterfall yang terdiri dari tahapan analisis, tahapan perancangan, tahapan implementasi dan tahapan pengujian sistem. Diimplementasikan menggunakan PHPMyAdmin sebagai database sistem, dan PHP sebagai bahasa pemrograman yang digunakan serta menggunakan blackbox testing pada tahap pengujian sistem.

Kata kunci: Sistem Informasi, E-Ticketing, Desa Wisata Kalibiru, Framework CodeIgniter, Waterfall.

ABSTRACT

In this Digital Era, computer technology, especially information systems, is growing along with the increasing human need for information, data processing that is more accurate, systematic, and job demands that require time effectiveness and efficiency to improve performance. Information systems have developed in the tourism sector through digital business transformation and the creative economy.

In Kulon Progo, many potential areas in the form of tourist villages are usually located in rural areas which have uniqueness and attractiveness as tourist destinations and tend to be far from urban areas. Kalibiru Tourism Village is a must-visit destination. The development of the Kalibiru Tourism Village is still quite far from modernization in the Digital Age. Starting from the absence of an official website, social media that has not been properly conceptualized, ordering tickets and tour packages that still have to come to the location or order through the manager's personal contact, to only accepting a cash payment system.

It is necessary to improve the system by designing an E-Ticketing Information System in the Kalibiru Tourism Village using the CodeIgniter Framework. This system is designed using the waterfall method which consists of analysis stages, design stages, implementation stages and system testing stages. Implemented using PHPMyAdmin as the system database, and PHP as the programming language used and using blackbox testing at the system testing stage.

Keyword: Information System, E-Ticketing, Kalibiru Tourism Village, CodeIgniter Framework, Waterfall.