

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA BLUE
LAGOON YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE DENGAN
METODE SCRUM**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MOHAMMAD DIMAS WIKU DWI ALAMSYAH

22.12.2370

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA BLUE
LAGOON YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE DENGAN
METODE SCRUM**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MOHAMMAD DIMAS WIKU DWI ALAMSYAH
22.12.2370

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2026

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA BLUE
LAGOON YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE DENGAN
METODE SCRUM**

yang disusun dan diajukan oleh
MOHAMMAD DIMAS WIKU DWI ALAMSYAH
22.12.2370

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302268

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI WISATA BLUE
LAGOON YOGYAKARTA BERBASIS WEBSITE DENGAN
METODE SCRUM

yang disusun dan diajukan oleh
MOHAMMAD DIMAS WIKU DWI ALAMSYAH
22.12.2370

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng., Ph.D
NIK. 190302351

Lilis Dwi Farida, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302288

Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302268

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusriani, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : MOHAMMAD DIMAS WIKU DWI ALAMSYAH
NIM : 22.12.2370

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Sistem Informasi Wisata Blue Lagoon Yogyakarta Berbasis Website dengan Metode Scrum

Dosen Pembimbing : Ika Nur Fajri, S.Kom., 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, 22 Januari 2026

Yang Menyatakan,



Mohammad Dimas Wiku Dwi Alamsyah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tanpa izin dan pertolongan-Nya, penyusunan karya ilmiah ini tidak akan dapat terlaksana.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu dan Bapak tercinta atas kasih sayang, doa, dukungan, serta pengorbanan yang tidak pernah terputus. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada kakak tercinta dan keluarga besar atas doa dan semangat yang senantiasa diberikan.

Penghargaan dan terima kasih penulis sampaikan kepada dosen pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.

Terima kasih penulis sampaikan kepada Salsabila Dwi Noviyanti atas dukungan, perhatian, dan motivasi yang diberikan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.

Terima kasih kepada sahabat dan rekan seperjuangan yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, dan semangat selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat serta menjadi amal kebaikan, dan seluruh hasil yang dicapai penulis persembahkan semata-mata untuk mengharap ridha Allah SWT.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku wali kelas
5. Bapak Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
6. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 22 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xviii
<i>ABSTRACT</i>	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 Sistem	10

2.2.2	Informasi	10
2.2.3	Sistem Informasi	10
2.2.4	Pariwisata	10
2.2.5	Sistem Informasi Pariwisata	11
2.2.6	Metode Scrum	11
2.2.7	Unified Modeling Language (UML)	13
2.2.8	Database	20
2.2.9	MySQL	20
2.2.10	Entity Relationship Diagram (ERD)	21
2.2.11	Website	23
2.2.12	Figma	23
2.2.13	HyperText Markup Language (HTML)	23
2.2.14	Cascading Style Sheets (CSS), Bootstrap, dan Font Awesome	24
2.2.15	Framework	25
2.2.16	CodeIgniter	26
2.2.17	Midtrans	26
2.2.18	User dan Admin (Aktor Sistem)	27
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Objek Penelitian	28
3.2	Alur Penelitian	30
3.3	Alat dan Bahan	33
3.3.1	Data Penelitian	33

3.3.2	Alat/Instrumen	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Pembahasan Metode Scrum	35
4.2	Analisis Kebutuhan Sistem	39
4.3	Rancangan Penelitian	40
4.3.1	Use Case Diagram	41
4.3.2	Class Diagram	45
4.3.3	Activity Diagram	48
4.3.4	Sequence Diagram	61
4.3.5	Entity Relationship Diagram	74
4.3.6	Perancangan Database	75
4.4	Pengujian Aplikasi	78
4.4.1	Halaman Database	78
4.4.2	Halaman Tampilan Website	79
4.5	Pengujian Black Box	94
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan	96
5.2	Saran	96
REFERENSI		98

DAFTAR TABEL

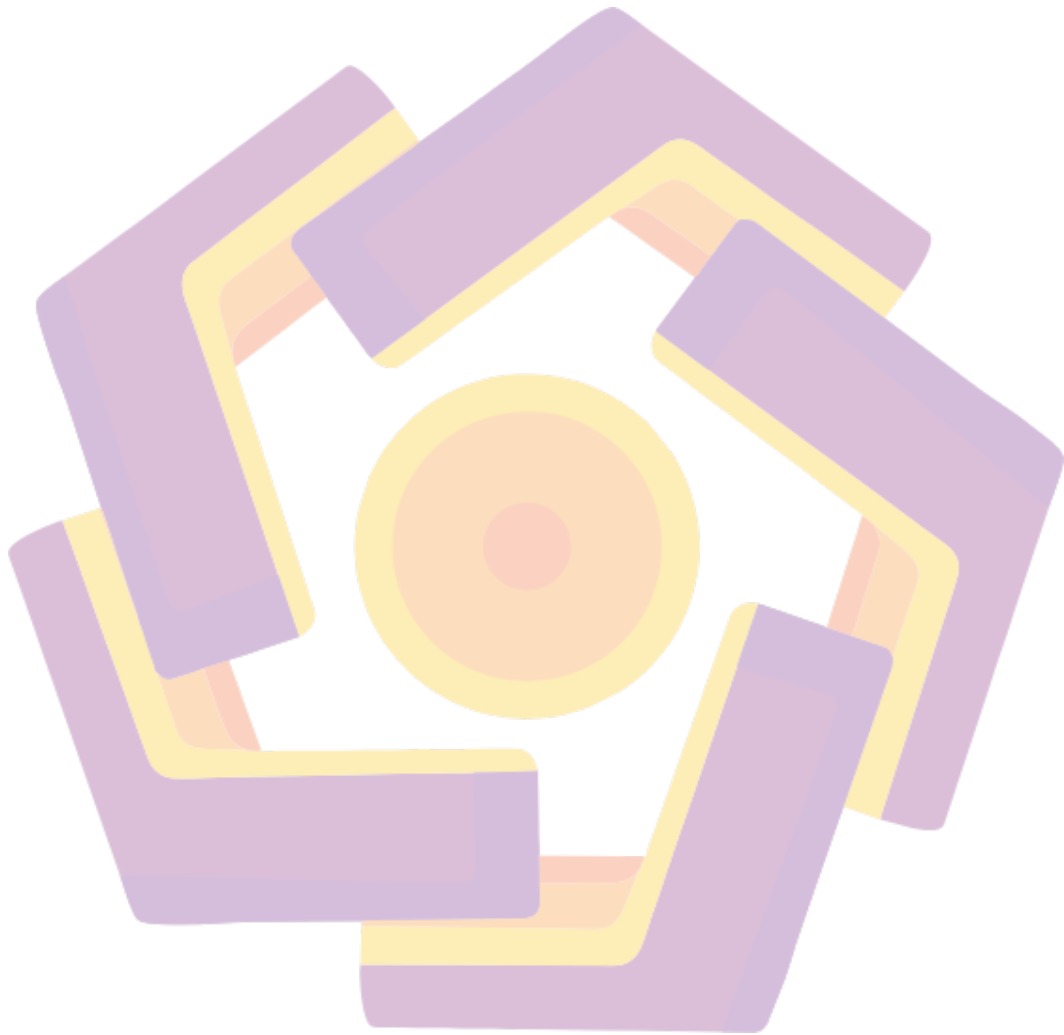
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram	14
Tabel 2.3 Simbol Class Diagram	16
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram	18
Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram	19
Tabel 2.6 Simbol Entity Relationship Diagram	21
Tabel 3.1 Alat/Instrumen	33
Tabel 4.1 Tahapan Scrum	36
Tabel 4.2 Sprint Backlog	37
Tabel 4.3 Jadwal Sprint	37
Tabel 4.4 Admin	75
Tabel 4.5 User	76
Tabel 4.6 Tiket	76
Tabel 4.7 Keranjang	77
Tabel 4.8 History	77
Tabel 4.9 Pengujian Halaman Sistem	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Scrum	12
Gambar 2.2 Bootstrap	24
Gambar 2.3 Font Awesome	25
Gambar 2.4 CodeIgniter	26
Gambar 2.5 Midtrans	26
Gambar 3.1 Alur Penelitian	30
Gambar 4.1 Use Case Diagram	44
Gambar 4.2 Class Diagram	47
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Admin	48
Gambar 4.4 Activity Diagram Management Akun User	49
Gambar 4.5 Activity Diagram Management Tiket	50
Gambar 4.6 Activity Diagram Laporan	51
Gambar 4.7 Activity Diagram Logout Admin	52
Gambar 4.8 Activity Diagram Login User	53
Gambar 4.9 Activity Diagram Register User	54
Gambar 4.10 Activity Diagram Profil	55
Gambar 4.11 Activity Diagram Pemesanan Tiket	56
Gambar 4.12 Activity Diagram Keranjang	57
Gambar 4.13 Activity Diagram Checkout	58
Gambar 4.14 Activity Diagram History	59
Gambar 4.15 Activity Diagram Logout User	60

Gambar 4.16 Sequence Diagram Login Admin	61
Gambar 4.17 Sequence Diagram Management Akun User	62
Gambar 4.18 Sequence Diagram Management Tiket	63
Gambar 4.19 Sequence Diagram Laporan	64
Gambar 4.20 Sequence Diagram Logout Admin	65
Gambar 4.21 Sequence Diagram Login User	66
Gambar 4.22 Sequence Diagram Register User	67
Gambar 4.23 Sequence Diagram Profil	68
Gambar 4.24 Sequence Diagram Pemesanan Tiket	69
Gambar 4.25 Sequence Diagram Keranjang	70
Gambar 4.26 Sequence Diagram Checkout	71
Gambar 4.27 Sequence Diagram History	72
Gambar 4.28 Sequence Diagram Logout User	73
Gambar 4.29 Entity Relationship Diagram	74
Gambar 4.30 Halaman Tabel Database	78
Gambar 4.31 Halaman Relasi Database	78
Gambar 4.32 Prototype Halaman Login Admin	79
Gambar 4.33 Halaman Login Admin	79
Gambar 4.34 Prototype Halaman Home Admin	80
Gambar 4.35 Halaman Home Admin	80
Gambar 4.36 Prototype Halaman Manajemen Akun Admin	81
Gambar 4.37 Halaman Manajemen Akun Admin	81

Gambar 4.38 Prototype Halaman Management Tiket Admin	82
Gambar 4.39 Prototype Halaman Tambah Tiket Admin	82
Gambar 4.40 Prototype Halaman Edit Tiket Admin	83
Gambar 4.41 Halaman Management Tiket Admin	83
Gambar 4.42 Halaman Tambah Tiket Admin	84
Gambar 4.43 Halaman Edit Tiket Admin	84
Gambar 4.44 Prototype Halaman Laporan Admin	85
Gambar 4.45 Halaman Laporan Admin	86
Gambar 4.46 Prototype Halaman Landingpage	86
Gambar 4.47 Halaman Landingpage	87
Gambar 4.48 Prototype Halaman Login User	88
Gambar 4.49 Halaman Login User	88
Gambar 4.50 Prototype Halaman Register User	89
Gambar 4.51 Halaman Register	89
Gambar 4.52 Prototype Halaman Home User + Pemilihan Tiket	90
Gambar 4.53 Halaman Home User + Pemilihan Tiket	90
Gambar 4.54 Prototype Halaman Profil	91
Gambar 4.55 Halaman Profil	91
Gambar 4.56 Prototype Halaman Keranjang	92
Gambar 4.57 Halaman Keranjang	92
Gambar 4.58 Halaman Checkout	93
Gambar 4.59 Prototype Halaman History	93



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

API: Application Programming Interface

CSS: Cascading Style Sheets

DFD: Data Flow Diagram

ERD: Entity Relationship Diagram

HTML: Hyper Text Markup Language

MVC: Model View Controller

PHP: Hypertext Preprocessor

RDBMS: Relational Database Management System

UML: Unified Modeling Language

GUI: Graphical User Interface

CRUD: Create, Read, Update, Delete

UI: User Interface

UX: User Experience

JSON: JavaScript Object Notation

API REST: Representational State Transfer API

DAFTAR ISTILAH

Admin: Pengelola sistem yang memiliki hak akses penuh terhadap data dan fitur sistem informasi.

User: Pengunjung atau pengguna sistem yang melihat informasi wisata dan melakukan pemesanan tiket secara daring.

Scrum: Metode pengembangan sistem berbasis Agile yang dilakukan secara iteratif melalui sprint, untuk menghasilkan sistem secara bertahap dan sesuai kebutuhan pengguna.

Sprint: Periode waktu tertentu dalam Scrum untuk menyelesaikan sekumpulan pekerjaan atau pengembangan fitur sistem.

Product Backlog: Daftar seluruh kebutuhan, fitur, dan perbaikan sistem yang akan dikembangkan pada proyek.

Payment Gateway: Layanan pihak ketiga yang memfasilitasi pemrosesan transaksi pembayaran daring.

Midtrans: Penyedia layanan payment gateway yang digunakan dalam sistem untuk memproses pembayaran tiket secara online.

Framework: Kerangka kerja atau struktur pemrograman yang memudahkan pengembangan aplikasi dengan standar tertentu.

CodeIgniter: Framework PHP berbasis MVC yang digunakan untuk membangun sistem informasi berbasis website.

Black Box Testing: Metode pengujian sistem berdasarkan input dan output tanpa memperhatikan kode program internal.

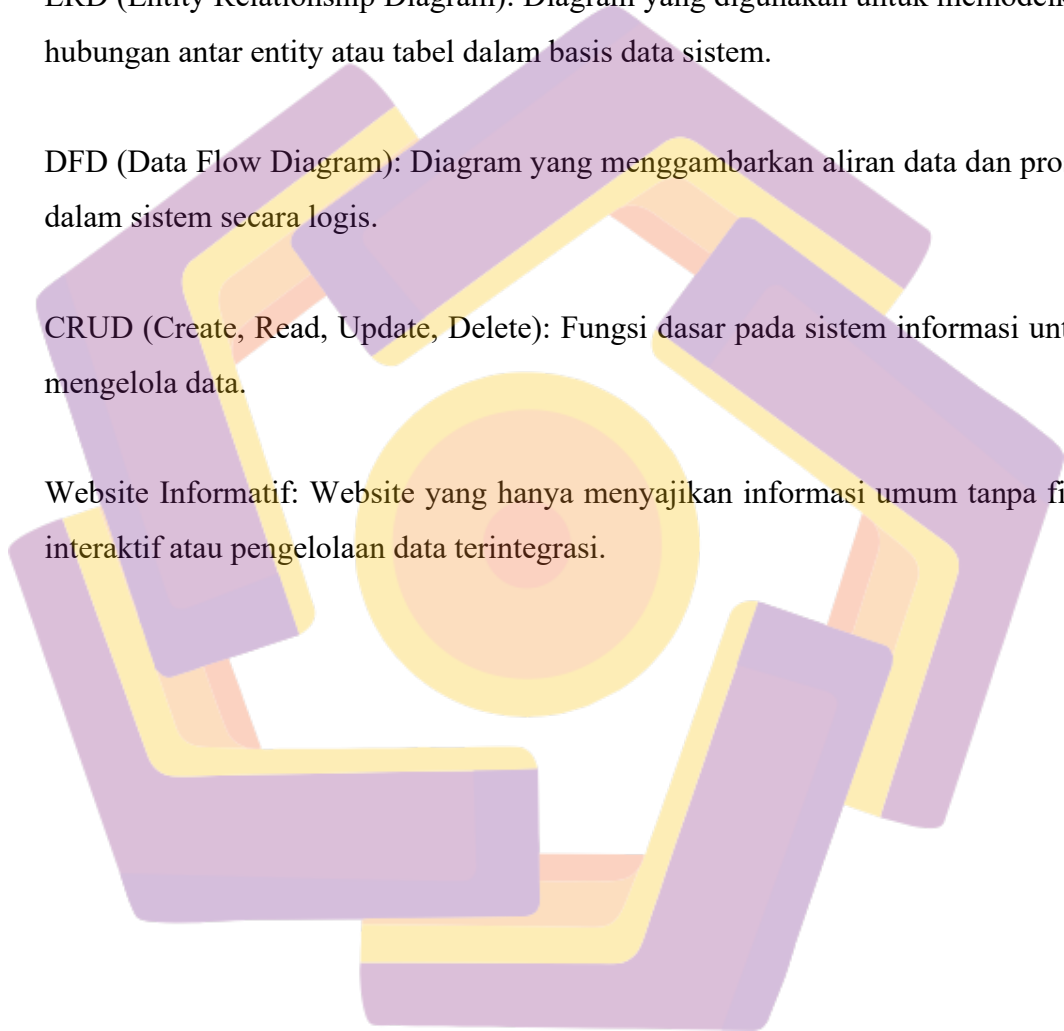
UML (Unified Modeling Language): Bahasa pemodelan standar untuk menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem secara visual.

ERD (Entity Relationship Diagram): Diagram yang digunakan untuk memodelkan hubungan antar entity atau tabel dalam basis data sistem.

DFD (Data Flow Diagram): Diagram yang menggambarkan aliran data dan proses dalam sistem secara logis.

CRUD (Create, Read, Update, Delete): Fungsi dasar pada sistem informasi untuk mengelola data.

Website Informatif: Website yang hanya menyajikan informasi umum tanpa fitur interaktif atau pengelolaan data terintegrasi.



INTISARI

Pariwisata merupakan sektor penting yang berperan dalam meningkatkan perekonomian daerah, namun pengelolaan informasi wisata yang masih dilakukan secara manual dapat menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterbatasan akses informasi, kurang efisiennya administrasi, serta kesulitan dalam pengelolaan data dan transaksi. Blue Lagoon Yogyakarta sebagai salah satu destinasi wisata alam masih menghadapi kendala tersebut karena belum memiliki sistem informasi wisata berbasis website yang terintegrasi. Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sistem informasi wisata Blue Lagoon Yogyakarta berbasis website menggunakan metode *Scrum*, yang bersifat iteratif, fleksibel, dan adaptif terhadap perubahan kebutuhan pengguna. Pengembangan sistem dilakukan melalui tahapan *product backlog*, *sprint planning*, *sprint backlog*, *development*, dan evaluasi berkelanjutan. Sistem yang dihasilkan menyediakan fitur informasi wisata, registrasi dan *login* pengguna, pemesanan tiket secara *daring*, integrasi pembayaran menggunakan *Midtrans*, serta pengelolaan data dan laporan transaksi oleh *admin*. Hasil pengujian menggunakan metode *Black Box* menunjukkan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan. Sistem informasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi operasional bagi pengelola dan memberikan kemudahan akses informasi serta pemesanan tiket secara online bagi wisatawan.

Kata kunci: Sistem Informasi Wisata, *Scrum*, Website, Pemesanan Tiket, Blue Lagoon Yogyakarta

ABSTRACT

Tourism is an important sector that contributes to regional economic growth, but manual management of tourism information can lead to various problems, such as limited access to information, inefficient administration, and difficulties in data and transaction management. Blue Lagoon Yogyakarta, as a natural tourist destination, still faces these challenges because it lacks an integrated website-based tourism information system. This study aims to design and develop a website-based tourism information system for Blue Lagoon Yogyakarta using the Scrum method, which is iterative, flexible, and adaptive to changing user needs. The system development follows stages of product backlog, sprint planning, sprint backlog, development, and continuous evaluation. The resulting system provides features for tourist information, user registration and login, online ticket booking, payment integration using Midtrans, and management of data and transaction reports by admin. Black Box testing shows that all system functions operate according to requirements. This information system is expected to improve operational efficiency for managers and facilitate access to information and online ticket booking for tourists.

Keyword: *Tourism Information System, Scrum, Website, Ticket Booking, Blue Lagoon Yogyakarta*