SISTEM INFORMASI PELAYANAN PENGELOLAN TIKET DI TEMPAT WISATA DE'RANCH LEMBANG

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Sarjana) Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

DENI RAHAYU

10509286

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2015

ABSTRAK

Pada saat ini De'Ranch Lembang adalah tempat wisata kuda ala cowboy yang ada di daerah lembang bandung barat. Kendala yang di hadapi oleh De'Ranch adalah masih menggunakannya sistem manual pada pencatatan pemesanan tiket, pengelolaan tiket, dan pelaporan yang menghabiskan waktu cukup lama.

Metode yang digunakan adalah metode pendekatan berorientasi objek dan untuk pengembangan nya menggunakan metode model waterfall. Alat bantu yang digunakan untuk pembuatan sistem ini adalah *Diagram Activity, Diagram Use Case, Diagram Sequence, Diagram class, Diagram, Component, dan Diagram Deployment.*

Dengan adanya sistem informasi pelayanan pengelolaan tiket ini diharapkan bisa menjadi aplikasi yang membantu para pegawai dalam melayani para Pengunjung yang akan melakukan pemesanan tiket dengan cepat dan akurat. Untuk kedepannya diharapkan di adakannya sistem pemesanan online agar bisa meningkatkan kualitas pelayanan di De'ranch.

(Kata Kunci : Sistem, Informasi, Pelayanan, Pengelolaan, Tiket, Pendekatan, Berorientasi, Objek, Sistem Pelayanan, Sistem Objek, Pengelolaan Tiket).

ABSTRACT

At this time De'Ranch Lembang is a cowboy-style horseback tours in Lembang, West Bandung. Constraints faced by De'Ranch is still using a manual system that is writing on any of the transactions ticket, ticket management, and reporting that takes a long time.

The method used is the method of object-oriented approach and for its development using the waterfall model. The tools used for the manufacture of this system is the Activity Diagram, Use Case Diagrams, Sequence Diagrams, Class Diagrams, Diagrams, Component, and Deployment diagrams.

With the ticket management information system services is expected to be an application that helps the employees to serve the visitors who will book the tickets quickly and accurately. For the future is expected in the online booking system invented in order to improve the quality of service in De'ranch.

(Keywords: Systems, Information, Services, Management, Tickets, Approach, Oriented, Object, System Services, System Objects, Management Ticket).

I. PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi sekarang ini semakin pesat dan menjadi sarana yang sangat di butuhkan oleh perusahaan ataupun organisasi untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat. Suatu informasi diharapkan dapat membantu suatu pekerjaan dan juga mempermudah serta mempercepat suatu pekerjaan dalam pengerjaan nya.Informasi yang didapatkan oleh organisasi atau perusahaan bertujuaan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan atau organisasi yang dimiliki, agar bisa bersaing dengan perusahaan atau organisasi lain nya.

Dengan teknologi informasi yang semakin berkembang perusahaan di tuntut untuk mengikuti teknologi informasi dalam hal membantu kinerja pegawai dalam pengerjaan tugasnya. Dengan teknologi informasi pengerjaan tugas pun akan semakin cepat dan efisien untuk di selesaikan.

Pada saat ini De'Ranch Lembang adalah tempat wisata kuda ala *cowboy* yang ada di daerah lembang bandung barat. Tempat wisata ini tergolong kedalam usah menengah ke bawah yang berdiri pada tahun 2008. Tempat wisat De'ranch ini memiliki pengunjung yang ingin bermain, menikmati makan dan serta ingin menikmati suasana alam hijau dengan melihat banyak hewan terutamanya kuda.

Namun untuk pelayanan resrvasi tiket masuk, tiket permainan,tiket riding lesson , riding lesson dan paket rombongan pada saat ini masih menggunakan pelayanan reservasi tiket masih menggunakan dengan cara pencatatan secara manual. Dengan dengan pelayanan reservasi secara manual itu bagian penjaga outlet atau orang penjaga tiket membutuhkan waktu lama dalam hal melayani pengunjung untuk membeli tiket dan membooking tempat untuk paket rombongan dalam hal pembayaran.

Demikian juga pengelolaan tentang pendapatan atau laporan penghasilan perhari atau pun perbulan penghasilan di De'Ranch tersebut selama ini masih menggunakan teknologi komputer seperti aplikasi pengolah kata dan spread sheet / lembar kerja, tetapi baru sebatas pengolahan data dan pembuatan laporan, belum semua menggunakan sistem yang secara khusus untuk pengelolaan data pendapatan dan penghasilan. Dengan melihat bidang usaha pada tempat wisata ini jelas sangat diperlukan sistem komputerisasi yang memadai agar dapat memaksimalkan kinerja, sehingga kegiatan – kegiatan yang dilakukan dan penyajian informasinya pun dapat lebih cepat, tepat dan akurat.

Dengan tujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang telah disebutkan penulis berkeinginan untuk mengangkat masalah tersebut dan memeberikan solusi di dalam penelitian skripsi ini dengan judul **" SISTEM INFORMASI PELAYANAN PENGELOLAAN TIKET DI TEMPAT WISATA DE'RANCH LEMBANG "**.

Identifkasi dan Rumusan Masalah

Identifkasi

1. De'Ranch Lembang masih menggunakan sistem manual yaitu penulisan pada setiap terjadinya proses penggelolaan tiket di De'Ranch Lembang.
2. penggelolaan pencatatan jumlah penghasilan perharinya di De'Ranch untuk laporan data ke pimpinan.
3. Serta dengan pencatatan manual tersebut bila mana pengunjung yang ingin memilih tiket yang ingin membeli tiket tidak bisa secara sekaligus membooking tiket permainan.
4. Pelaporan yang dilakukan membutuhkan waktu yang lama untuk melihat menginputkan data laporannya dan juga bisa terjadi kesalahan dalam pemasukan data laporan nya.

Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan dapat di uraikan sebagai berikut :

1. Bagaimana Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket penghasilan saat ini di De'Ranch Lembang?
2. Bagaimana perancangan Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket yang di usulkan ?
3. Bagaimana pengujian Sistem Informasi Pelayanan pengelolaan Tiket yang di usulkan?
4. Bagaimana implementasi dan evaluasi Sistem Informasi Pelayanan Pengelolanan Tiket yang dibuat ?

Maksud Penelitian

Berdasarkan masalah yang diteliti maka maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket di De'Ranch Lembang di jalan Maribaya agar dapat berjalan di semua sistem pengolahan hak akses secara dinamis.

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Sistem Informasi Pelayanan Pengelolana Tiket dan pendapatan Tiket yang di De'Ranch Lembang.
2. Untuk membuat rancangan Sistem Informasi Pelayanan Reservasi Tiket yang akan di terapkan di De'Ranch Lembang.
3. Untuk mengetahui hasil uji Sistem Informasi Pelayanan pengolahan Tiket yang telah dibuat di De'Ranch Lembang.

4. Untuk mengetahui hasil evaluasi dan hasil implementasi dari Sistem Informasi Pelayanan pengolahan Tiket yang telah dibuat.

Kegunaan Praktis

Sebagai masukan untuk perusahaan dalam bidang sistem infomasi pelayan reservasi dan juga alat bantu untuk melakukan kegiatan laporan data penghasilan De'Ranch .

Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Penelitian ini diharapkan bisa membantu pengembangan ilmu dalam bidang ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Sistem Informasi tentang sistem informasi pelayanan pengolahan tiket di De'ranch.

b. BagiPeneliti

Penelitian ini diharpakan berguna bagi peneliti sendiri dalam meningkatkan wawasan dalam bidang sistem informasi serta menambah kemampuan untuk bisa menganalisa masalah dalam sebuah perusahaan yang nantinya bisa menghasilkan kesimpulan dan solusi pemecahan nya khusus nya pada saat perancangan sistem informasi pelayanan pengolahan tiket di De'Ranch.

c. Bagi Peneliti Lain

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bisa menjadi bahan referensi bagi peneliti lain yang akan mengambil penelitian yang sama yaitu dalam bidang sistem informasi pelayanan pengolahan tiket.

Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi cakupan masalahnya. Batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan di De'Ranch Lembang, ruang lingkup pada penelitian ini adalah pelayanan pemesanan dalam hal pembelian tiket, penjadwalan rombongan, dan pelaporan data Hasil Penjualan Tiket Perharinya.
2. Sistem Informasi Pelayanan Pengolahan Tiket melayani pembelian tiket semua permainan, pembelian tiket untuk paket rombongan, pengaturan jadwal rombongan , dan pelaporan data.
3. Sistem ini tidak membahas booking lewat telphone.
4. Sistem hanya untuk konsumen yang datang langsung ke De'Ranch Lembang.

II. KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Sistem

Beberapa pengertian sistem menurut beberapa ahli adalah sebagai berikut :

1. Menurut Andri Kristanto (2008:1) “Sistem merupakan jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu.”
2. Menurut Mulyadi (2002) “ Sistem adalah kumpulan / grup dari sub sistem / bagian / komponen apapun baik phisik maupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu.”
3. Menurut Widjajanto (2001) “ Sistem adalah sesuatu yang memiliki bagian-bagian yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu melalui tiga tahapan yaitu input, proses dan output”.

Dari tiga pengertian di atas penulis menyimpulkan pengertian sistem adalah suatu bagian yang saling berinteraksi dan berhubungan untuk mencapai tujuan atau sasaran yang sudah di tetapkan bersama dengan beberapa proses

Karakteristik Sistem

Menurut Al Bahra bin Ladjamudin B (2005) ”Memahami dan mengembangkan suatu sistem, maka kita harus dapat membedakan sistem berdasarkan unsur-unsur yang membedakannya”. Unsur-unsur itu adalah karteristik sistem. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, sebagai berikut :

1. Komponen-komponen sistem (*components*)
   Suatu sistem terdiri dari sejumlah komponen yang saling berinteraksi, yang artinya saling bekerja sama membentuk satu kesatuan.
2. Batasan Sistem (*boundary*)
   Batasan Sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem lainnya atau dengan lingkungan luarnya.
3. Lingkungan Luar Sistem (*evironment*)
   Lingkungan luar (*evironment*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas sistem yang mempengaruhi operasi.
4. Penghubung Sistem (*interface*)
   Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara suatu subsistem dengan subsistem lainnya.
5. Masukan sistem (*input*)
   Masukan sistem adalah energi yang dimasukan kedalam sistem.

6. Pengolahan sistem (*process*)
   Suatu sistem harus memiliki suatu bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

7. Keluaran sistem (*output*)
   Keluaran sistem adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.
8. Sasaran sistem (*objectives*)
   Suatu sistem pasti mempunyai sasaran, kalau sistem tidak mempunyai sasaran maka opersai tidak ada gunanya.

Klasifikasi Sistem

Menurut Al Bahra bin Ladjamudin B (2005) Sistem dapat di klasifikasikan dari beberapa sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (*abstract system*) dan sistem phisik (*physical system*).
2. Sistem di klasifikasikan sebagai sistem alamiah (*natural system*) dan sistem buatan manusia (*human made system*).
3. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertentu (*deterministic system*) dan sistem tak tentu (*probabilistic system*).
4. Sistem diklasifikasikan sebagai sistem tertutup (*closed system*) dan sistem terbuka (*open system*).

Pengertian Informasi

Beberapa pengertian informasi menurut beberapa para ahli adalah sebagai berikut :

1. Menurut Raymond Mc.leod “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang memiliki arti bagi si penerima dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.”
2. Menturut Tata Sutabri, S.Kom., MM “ Informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan.”
3. Menurut George H. Bodnar, (2000:1) “Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil keputusan yang tepat.”

Dari pengertian diatas penulis bisa mengartikan informasi adalah data yang sebelum nya belum mempunyai arti penting lalu diolah menjadi data yang mengandung arti penting sehingga bisa menjadi titik acuan untuk pengambilan keputusan bagi perusahaan.

Pengertian Sistem Informasi

Ada beberapa pengertian sistem informasi menurut para ahli diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Menurut Mc.leod “Sistem informasi merupakan sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi”.
2. Menurut Tata Sutabri, S.Kom., MM (2005:36) “Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi organisasi yang bersifat manajerial dalam kegiatan startegi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.
3. Menurut Erwan Arbie (2000:35) “Sistem Informasi adalah sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, membantu dan mendukung kegiatan operasi, bersifat manajerial dari suatu organisasi dan membantu mempermudah penyediaan laporan yang diperlukan.
4. Menurut Tafri D. Muhyuzir (2001:8) “Sistem informasi adalah data yang dikumpulkan, dikelompokan dan diolah sedemikian rupa sehingga menjadi sebuah kesatuan informasi yang saling terkait dan saling mendukung sehingga menjadi suatu informasi yang berharga bagi yang menerimanya.

Dari beberapa pengertian di atas penulis menyimpulkan sistem informasi adalah sebuah sistem yang mengumpulkan data-data lalu di proses dan menghasilkan suatu informasi yang berguna bagi perusahaan.

De’Ranch

De’Ranch memberikan nuansa baru dalam wisata alam dengan menampilkan nuansa peternakan di mana kuda masih merupakan hewan pekerja yang utama seperti di zaman cowboy.

Nikmati suasana peternakan sambil menunggang kuda dengan kostum khas cowboy, lahan hijau dan aktifitas lainnya untuk seluruh keluarga

Visual Studio 2012

Microsoft Visual Studio merupakan sebuah perangkat lunak lengkap (suite) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasinya, dalam bentuk aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi (umumnya berupa MSDN Library). Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket Visual Studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual Basic, Visual Basic.NET, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, dan Visual SourceSafe.

Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam native code (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun managed code (dalam bentuk Microsoft Intermediate Language di atas .NET Framework). Selain itu, Visual Studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi Silverlight, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Compact Framework).

Bahasa Pemrograman C#

C# (C Sharp) adalah sebuah bahasa pemrograman berbasis objek yang digunakan oleh Microsft .NET Framework. Bahasa pemrograman ini merupakan bahasa pemrograman baru yang diciptakan oleh Microsoft yang dikembangkan dibawah kepemimpinan Anders Hejlsberg yang telah menciptakan berbagai macam bahasa pemrograman termasuk Borland Turbo C++ dan orland Delphi. Bahasa C# juga telah di standarisasi secara internasional oleh ECMA. Seperti halnya bahasa pemrograman yang lain, C# bisa digunakan untuk membangun berbagai macam jenis aplikasi, seperti aplikasi berbasis windows (desktop) dan aplikasi berbasis web serta aplikasi berbasis web services.

NET Framework

Net Framework Adalah sebuah perangkat lunak (Software) yang digunakan terutama pada Sistem Operasi Microsoft Windows. .Net Framework merupakan suatu lingkungan kerja untuk memudahkan pengembangan dan eksekusi berbagai macam bahasa pemrograman dan kumpulan library agar dapat bekerja samadalam menjalankan aplikasi berbasis Windows.

Umumnya computer hanya memiliki satu bahasa yaitu (assembly), maka ketikaan dan mendeveloved sebuah aplikasi dengan bahasa .Net computer tidakan memahami bahasa tersebut. Oleh sebab itu di perlukan sebuah software (penerjemah) untuk bisa menjalankannya. Tidak heran beberapa software tidak bias berjalan dengan baik (error) pada sebuah computer jika bahasa yang di gunakannya berbeda. Itulah gunanya menggunakan .Net Framework sebagai penerjemah bahasa tersebut. Ini lah funggsi utam dari .Net Framework yaitu sebagai penerjemah atau mengeksekusi sebuah software agar dapatdijalankan.

Biasanya pada sebuah system operasi dalamhal ini windows biasanya sudah terdapat .Net Framework, namun belum tentu software tersebut aktif dan dapat digunakan, untuk itu dalam beberapa system operasi windows perlunya install / aktifkan secara manual.

MySQL

Dalam bukunya Sutarman (2007:163), MySQL dikembangkan oleh sebuah perusahaan Swedia bernama MySQL AB, yang pada saat itu bernama TcX

DataKonsult AB, sejak sekitar 1994-1995, meski cikal bakal kodenya bisa di sebut sudah ada sejak 1979. Tujuan mula-mula TcX membuat MySQL pada waktu itu juga memang untuk mengembangkan aplikasi Web untuk klien. TcX adalah perusahaan pengembang software dan konsultan database. Pada saat itu Michael Widenius, atau "Monty", pengembang satu-satunya di TcX, memiliki aplikasi UNIREG dan rutin ISAM yang dibuat sendiri dan sedang mencari antar muka SQL untuk ditempelkan diatasnya.
MySQL versi 1.0 dirilis Mei 1996 secara terbatas kepada empat orang.Baru di bulan Oktober versi 3.11.0 dilepas ke publik. Namun kode ini mula-mula tidak diberikan dibawah lisensi khusus yang intinya kurang lebih begini : "Source code MySQL dapat dilihat dan gratis, serta server MySQL dapat dipakai tanpa biaya tapi hanya untuk kebutuhan nonkomersial. Untuk kebutuhan komersial (misal : mengemas dan menjual MySQL, atau menyertakan MySQL dalam program komersial lain) anda harus membayar lisensi. Sementara distribusi Windows MySQL sendiri dirilis secara shareware. Barulah pada Juni 2000 MySQL AB mengumumkan bahwa sejak versi 3.23.19, MySQL adalah sofware bebas berlisensi GPL. Artinya "Source code MySQL dapat dilihat dah gratis, serta server MySQL dapat dipakai tanpa biaya untuk untuk kebutuhan siapapun. Tapi jika anda memodifikasi source code, anda juga harus melepasnya di bawah lisensi yang sama yaitu GPL". Kini perusahaan MySQL AB, yang beranggotakan sekitar 10 programmer dan 10 karyawan lain itu, memperoleh pemasukan terutama dari jasa konsultasi seputar MySQL.

Seri 4.x. di seri yang baru berjalan hingga 4.0 tahap alfa ini, pengembang MySQL berjanji akan mengadakan MySQL satu derajat lebih tinggi lagi. Fiturfitur yang sejak dulu diminta akan dikabulkan, seperti subselect (di 4.1), union (4.0), foreign key constraint (4.0 atau 4.1, meski InnoDB sudah menyediakan ini di 3.23.x), stored procedure (4.1), view (4.20), cursor (4.1 atau 4.2), trigger(4.1). MySQL AB tetap berdedikasi mengembangkan dan memperbaiki MySQL, serta mempertahankan MySQL sebagai database open source terpopuler.

SQLyog

SQLyog adalah aplikasi client MySQL yang sangat populer digunakan di Indonesia. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna melakukan administrasi maupun melakukan pengolahan data MySQL.

SQLyog ini aplikasi yang digunakan untuk menghubungkan satu komputer

dengan komputer lain, agar satu komputer dengan komputer dapat saling mengakses dapat dikatakan aplikasi adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk menerapkan client server.

Wamp Server

WAMP adalah singkatan dari dari Windows and the principal components of the package:Apache, MySQL and PHP (Perl or Python). Apache adalah Web server, MySQL adalah database, sedangkan PHP adalah bahasa scripting yang dapat memanipulasi informasi yang dibuat di database dan menghasilkan halaman web dinamis konten setiap waktu diminta oleh browser.

Pengertian UML

Menurut Nugroho (2010:6), "UML (*Unified Modeling Language*) adalah 'bahasa' pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma 'berorientasi objek". Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami".

Menurut Nugroho (2009:4), "UML (*Unified Modeling Language*) adalah Metodologi kolaborasi antara metoda-metoda Booch, OMT (*Object Modeling Technique*), serta OOSE (*object Oriented Software Enggineering*) dan beberapa metoda lainnya, merupakan metodologi yang paling sering digunakan saat ini untuk analisa dan perancangan sistem dengan metodologi berorientasi objek mengadaptasi maraknya penggunaan bahasa "pemrograman berorientasi objek" (OOP)".

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa "*Unified Modelling Language* (*UML*)" adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik atau gambar untuk menvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (*Object Oriented programming*)".

Pengertian Pelayanan

Berikut beberapa pengertian pelayanan menurut para ahli :

1. Menurut Kotler (2002:83) "Pelayanan adalah setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun. "
2. Menurut Ivancevich, Lorenzi, Skinner, dan Crosby (2000:448) "Pelayanan adalah produk-produk yang tidak kasat mata dalam artian tidak dapat diraba yang melibatkan usaha-usaha manusia dengan menggunakan peralatan."
3. Menurut Gronroos (2001:27) " Pelayanan adalah suatu aktivitas yang bersifat tidak kasat mata yang terjadi sebagai akibat adanya interaksi antara konsumen dan karyawan atau hal-hal yang disediakan organisasi pemberi pelayanan yang dimaksudkan untuk memecahkan permasalahan masyarakat yang dilayani."

Pelayanan menurut penulis adalah suatu tindakan yang diberikan kepada konsumen untuk memberikan kepuasan konsumen dengan aktivitas atau tindakan yang tidak kasat mata."

Pengertian Pengelolaan

Kata “Pengelolaan” dapat disamakan dengan manajemen, yang berarti pula pengaturan atau pengurusan (Suharsimi Arikunto, 1993: 31). Banyak orang yang mengartikan manajemen sebagai pengaturan, pengelolaan, dan pengadministrasian, dan memang itulah pengertian yang populer saat ini. Pengelolaan diartikan sebagai suatu rangkaian pekerjaan atau usaha yang dilakukan oleh sekelompok orang untuk melakukan serangkaian kerja dalam mencapai tujuan tertentu.

Penjelasan Tiket

Menurut Penulis Tiket merupakan sebuah data bentuk fisik yang diberikan oleh perusahaan kepada pelanggan untuk mendapatkan jasa dari perusahaan atau mendapatkan barang yang tertera di dalam nya. Tiket biasanya bebentuk kertas yang di dalam nya terdapat penjelasan tertentu yang menunjukan suatu nilai.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Tiket adalah “ sesuatu yang dianggap sebagai alat pembayaran yang digunakan oleh suatu alat trasportasi yang ada.”

Penjelasan Sistem Infromasi Pelayanan Pengolahan Tiket

Menurut penulis sistem informasi Pelayanan pelayanan tiket adalah sebuah sistem yang dirancang untuk membantu pekerjaan dalam hal pelayanan pengolahan tiket yang di buat secara komputerisasi.

III. OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

Objek Penelitian

Objek penelitian yang di teliti oleh penulis adalah sebuah tempat wisata yang bergerak dalam food,leisure,and knowledge yang terletak di daerah lembang bandung barat yaitu De’Ranch Lembang.

Desain Penelitian

Untuk melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian, agar peneltian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksaan penelitian, dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dan penelitian tindakan (*action research*).

Penelitian deskriptif ialah penelitian yang mempelajari masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi, sikap, pandangan, proses yang sedang berlangsung, pengaruh dari suatu fenomena, pengukuran yang cermat tentang fenomena dalam masyarakat. Peneliti menegmbangkan konsep, menghimpun fakta, tapi tidak menguji hipotesis.

Penelitian tindakan (*Action Research*) ialah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual/lapangan (Narimawati, 2010). Peneliti memecahkan permasalahan yang ada dilapangan dengan mencari dan memilih alternatif metode pendekatan yang tepat.

Metode Pengumpulan Data

Data yang di gunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis, yakni data primer dan data sekunder. Pemilihan data primer berdasarkan pada kapasitas subjek penelitian yang dinilai dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti secara menyeluruh. Pemilihan data sekunder data yang digunakan berupa data tertulis yang diperoleh dari berbagai sumber yang berkaitan dengan tujuan penelitian

Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah biasanya data kualitatif yang diperoleh berdasarkan wawancara dan observasi. Data kualitatif adalah data yang tidak dihitung dengan hitungan bilangan, tetapi diukur dengan kata-kata bernilai, misalnya banyak, sedikit, kecil, rendah, manis, cantik, mahal, tinggi, panjang, berat dan sebagainya.

A. Metode Observasi (Observation Methods)
   Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan pencatatan secara cermat dan sistematis langsung dilokasi penelitian De'Ranch Lembang . Yang berkaitan dengan kegiatan yang dilakukan oleh staff bagian kasir dan bagian manajemen yang mengolah laporan penhasilan yang ada di De'Ranch Lembang.
B. Wawancara (Interview)
   Yaitu dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pengunjung dan staff manajemen di deranch mengenai data-data yang dibutuhkan seperti bagaimana sistem informasi pelayanan dan pengolahan laporan data penjualan yang sedang berjalan pada saat ini .

Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan cara pengumpulan data dengan mempelajari data yang telah tersedia atau diberikan oleh pihak yang bersangkutan. Data sekunder yang diperoleh dari instansi terkait seperti struktur organisasi, uraian tugas dan fungsi dari struktur organisasi *(job deskription),* laporan keuangan, serta data-data yang bersangkutan dengan instansi terutama dalam pengolahan data tiket yang ada di de'ranch.

Metode Pendekatan Sistem dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem yang di gunakan dalam pembuatan aplikasi sistem pelayanan pengelolaan tiket pada De'Ranch Lembang adalah dengan pendekatan berorientasi objek, dengan menggunakan diagram pemodelan UML.

Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metodeanalisis dan perancangan berorientasi objek. Alat-alat yang digunakandalam pendekatan analisis dan perancangan berorientasi objek yaitudengan notasi UML dengan membuat enam diagram, yaitu use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram,component diagram dan deployment diagram. Selain itu juga dengan merancang input/output, pengkodean dan struktur menu yang di gunakan.

Metode Pengembangan Sistem

Meode pengembangan sistem yang dipakai oleh penulis adalah model waterfall. Menurut Roger S. Pressman model ini memberikan pendekatan-pendekatan sistematis dan berurutan bagi pengembangan piranti lunak.Berikut adalah gambar pengembangan sistem perangkat lunak dengan model waterfall menurut Roger S.Pressman.

Berikut penjelasan dari tiap tahapan yang ada di dalam waterfall :

1. *Sistem Enginering*
   Sistem enginering sangat diperlukan, karena tahapan ini dipakai untuk melihat dan mencari apa yang dibutuhkan oleh sistem yang nanti akan dibuat, hal ini bertujuan untuk memahami sistem yang akan dibangun.

2. *Analysis*
   Analisis dilakukan terhadap permasalahan yang dihadapi agar bisa menentukan kebutuhan apa saja yang akan di pakai oleh perangkat lunak dari sistem yang akan dibangun.

3. *Design*
   Tahapan desain adalah tahapan pengaplikasian dari data yang telah dianalasis kedalam bentuk *interface* yang bisa dimengerti oleh user dari sistem.

4. *Code*
   Tahapan ini adalah tahapan pengaplikasian data kedalam bentuk bahasa program sesuai rancangan yang telah dibuat.

5. *Testing*
   Tahapan pengujian dilakukan terhadap sistem yang telah dibangun. Proses pengujian ini menguji logika yang ada didalam sistem untuk memastikan apakah hasil yang diinginkan telah tercapai atau tidak.

6. *Maintenance*
   Maintenance merupakan langkah perawatan dari suatu sistem yang telah selesai dibangun sehingga dapat dijaga agar tidak cepat rusak atau pun dapat melakukan perubahan-perubahan sesuai dengan permintaan pengguna.

Alat Bantu Analisis dan Perancangan

UML (*Unifed Modelling Languange*) adalah sebuah bahasa yang diapakai untuk visualisasi, merancang, dan mendokumentasi sebuah sistem perangkat lunak. Seperti bahasa lainnya, UML mendefinisikan notasi dan syntax atau simatik. Notasi UML merupakan sekumpulan bentuk khusus untuk menggambarkan berbagai diagram perangkat lunak. Setiap bentuk diagram nya memiliki makna yang berbeda, dan UML syntax mendefinisikan bagaimana semuanya dapat dikombinasikan. Penulis menggunakan beberapa jenis diagram, yaitu :

1. ***Use case* diagram**
   Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang ada di dalam sistem. Yang ditekankan disini adalah apa yang akan di perbuat sistem, dan bukan bagaimana. Sebuah *use case* memperlihatkan suatu interaksi yang berjalan antara aktor dengan sistem.

2. ***Class diagram***
   Class adalah sebuah spesifikasi yang diinisialisasikan akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class* menggambarkan keadaan dari suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metode atau fungsi).

3. ***Activity diagram***
   Activity diagram menggambarkan aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* mungkin yang terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa kejadian atau kegiatan.

4. ***Sequence diagram***
   Sequence diagram menggambarkan interaksi antara objek didalam dan di sekitar sistem berupa message yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek terkait).

5. ***Collaboration diagram***

Secara fungsional diagram ini hampir mirip dengan *sequence diagram. Collaboration diagram* memfokuskan pada interaksi dan hubungan diantara

sekumpulan objek yang berkolaborasi. Hubungan-hubungan tersebut memperlihatkan objek actual dan relasi yang terjadi diantara mereka yang digambarkan dengan sebuah garis. Diatas garis terdapat alur pesan yang dikirim objek yang berhubungan tersebut.

6. ***Deployment diagram***

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di *deploy* dalam infrastruktur sistem, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau perangkat keras), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal.

Pengujian Software

Pengujian perangkat lunak *software* menggunakan metode pengujianBlack Box. Pengujian Black Box berfokus pada persyaratan fungsionalperangkat lunak *software* yang dibuat. Dengan demikian, pengujian BlackBox memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program.

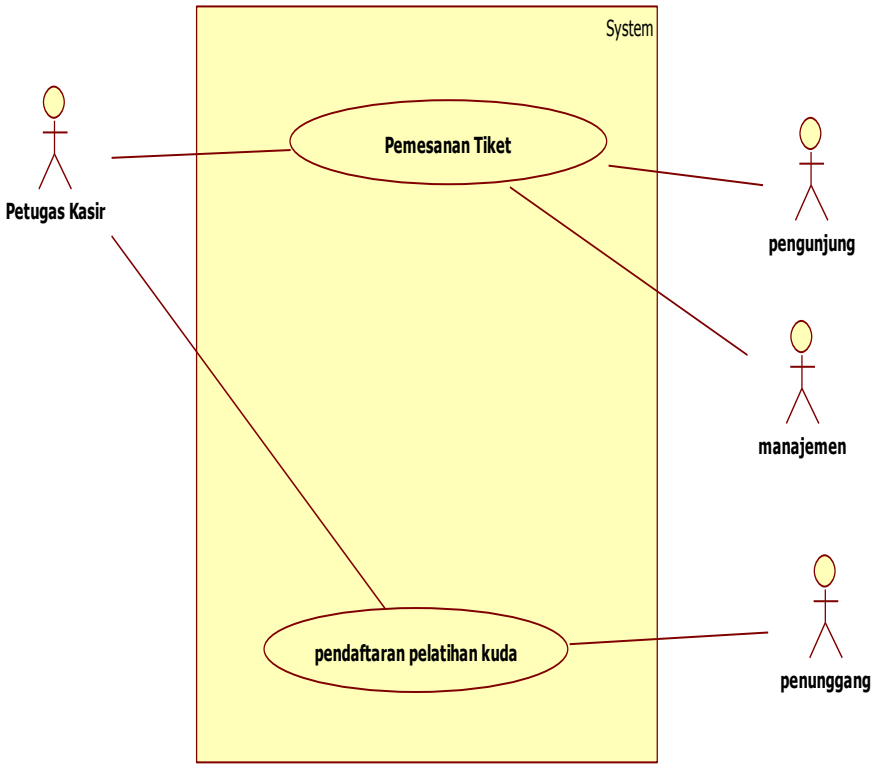
Pengujian Black Box berusaha menemukan kesalahan dalam kategorisebagai berikut :
1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan interface.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal.
4. Kesalahan kinerja.
5. Inisialisasi dan kesalahan terminasi.

Analisis Sistem Yang Berjalan

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai proses-proses yang ada padaDeranch dan persoalan yang sedang berjalan dan akandideskripsikan dengan menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram,* adapun analisis sistem yang akan dilakukan mengenai pemesanan.Selain itu, analisis yang dilakukan diharapkan dapat mengatasi masalahmasalahyang ditemukan.

Use Case Diagram

Use Case Diagram menggambarkan siapa saja aktor yang melakukanprosedur dalam sistem berserta fungsi-fungsi *proses* yang terlibat didalam sistem tersebut. Adapun Use Case Diagram yang sedang berjalan pada Deranch adalah sebagai berikut :

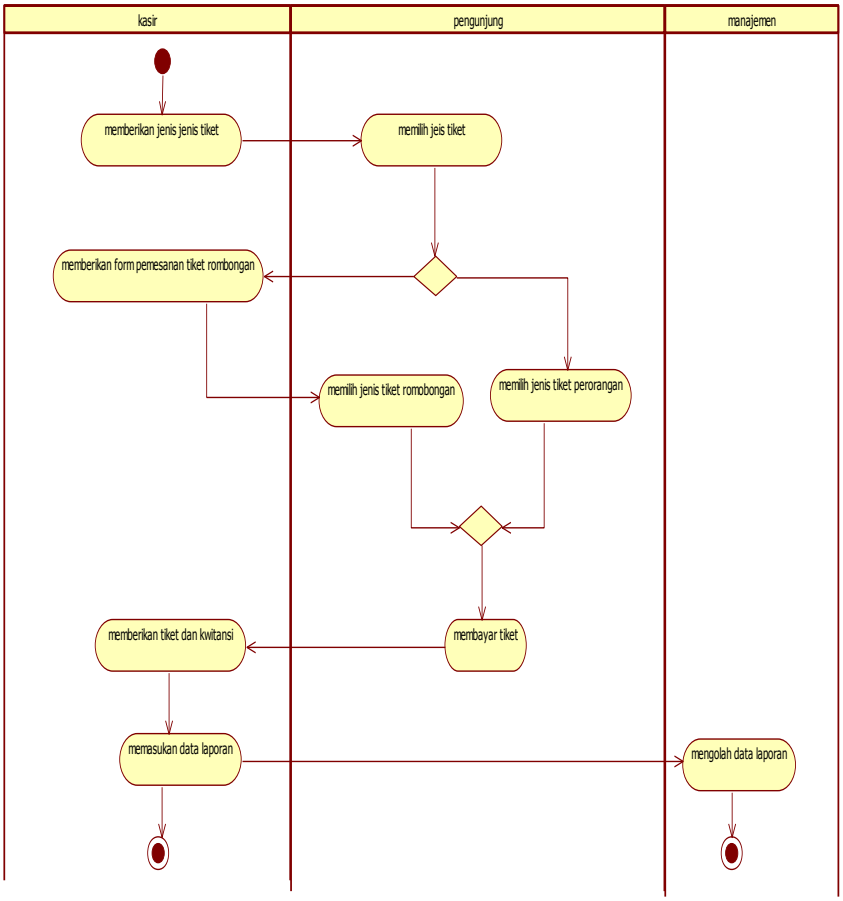


Definisi Aktor dan Deskripsi

Aktor merupakan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri. Jadi walaupun simbol dari aktor adalah orang, tapi actor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.

Activity Diagram Yang Sedang Berjalan

Activity Diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan eventeventyang terjadi dala suatu *use case*, memperlihatkan aliran kendali darisuatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun *activity diagram* yang sedangberjalan adalah sebagai berikut .



Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Setelah dilakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan, makadidapat beberapa kelemahan pada sistem yang sekarang diterapkan,diantaranya :

No	Permasalahan	Bagian	Rancangan Permasalahan
1	Sistem pembuatan, dan pencatatan tiket masih menggunakan cara yang manual, pembuatan laporan dari hasil pembelian tiket menggunakan pencatatan dalam buku, sehingga kesulitan dalam pembuatan laporan, dan mencari informasi yang dibutuhkan	Petugas Kasir	Membangun sebuah sistem informasu yang diharapkan akan mempermudah dalam pengolahan pembelian tiket sihingga dapat dengan mudah untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi Deranch

	secara cepat		
2	Sistem pendaftaran peserta pelatihan kuda, data kuda, data pelatih kuda, dan pembuatan penjadwalan pelatihan masih menggunakan pengolahan data yang manual, sehingga data yang ada akan dengan mudah rusak atau hilang, dan ketidak akurantan data, yang mengakibatkan sulitnya untuk melakukan pendataan ulang, atau dalam mencari informasi yang dibutuhkan	Petugas Kasir	Membangun sebuah sistem informasi yang dapat mengolah data peserta pelatihan kuda, kuda, dan pe;atih kuda, dengan membangun sistem pengolahan data ini diharapkan akan dengan mudah untuk mendapatkan informasi yang cepat dan akurat.
3	Pembuatan laporan menggunakan software aplikasi pengolah kata, dan spread sheet / lembar kerja, pembuatan laporan ini beramsalah karena ditimbulkan dari belum adanya sistem yang terkomputerisasi sehingga akan menimbulkan kesalahan penginputan data atau pembuatan laporan, dan mengakibatka kesalahan informasi yang disajikan	Pemilik	Pembuatan sistem informasi yang mengolah seluruh data kegiatan di Deranch, agar dapat menajikan informasi dalam bentuk laporan yang dibutuhkan oleh pemilik Deranch.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan Sistem

Perancangan sistem dapat digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfirmasikan komponen-komponen sistem informasi yang akan didesain secara rinci tentang apa yang diusulkan. Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, maka sebagai tindak lanjut bagi penyelesaian masalah tersebut dapat dibuat suatu sistem informasi pemesanan dengan menggunakan sistem yang lebih baik dengan memakai *system dekstop* yang dapat membantu dalam memudahkan pekerjaan.

Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangam sistem ini adalah memberikan gambaran yang jelas mengenai rancang bangun dari sistem yang di usulkan. Dengan tujuan memberikan kemudahan dalam proses pelayanan pengelolaan tiket di de'ranch secara cepat dan akurat kepada seluruh pihak yang berkaitan dengan sistem.

Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

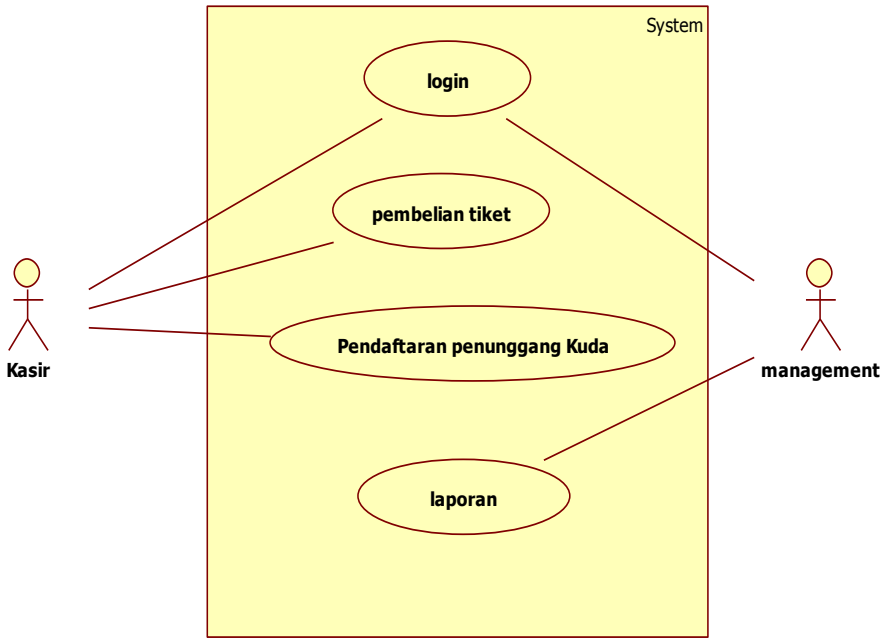
Gambaran umum sistem yang diusulkan merupakan tahapan lebih lanjut dalam pemecahan masalah yang ada pada sistem yang sedang berjalan, sehingga dengan perancangan yang diusulkan ini dapat mempersempit atau menyelesaikan permasalahan yang timbul dari sistem yang berjalan yang di analisis. Adapun gambaran umum sistem yang diusulkan secara garis besarnya adalah merubah sistem lama yang belum terkomputerisasi menjadi sistem yang terkomputerisasi dan terstruktur, seperti pencatatan transaksi pemesanan yang terkomputerisasi.

Perancangan Prosedur yang di usulkan

Perancangan ini mencakup *use case diagram, activity diagram, Sequence diagram, Class Diagram, Component Diagram* dan *Deployment Diagram* yang menghasilkan sistem lebih baik. Proses yang dirancang diuraikan menjadi beberapa bagian yang dapat membentuk sistem tersebut menjadi satu kesatuan komponen.

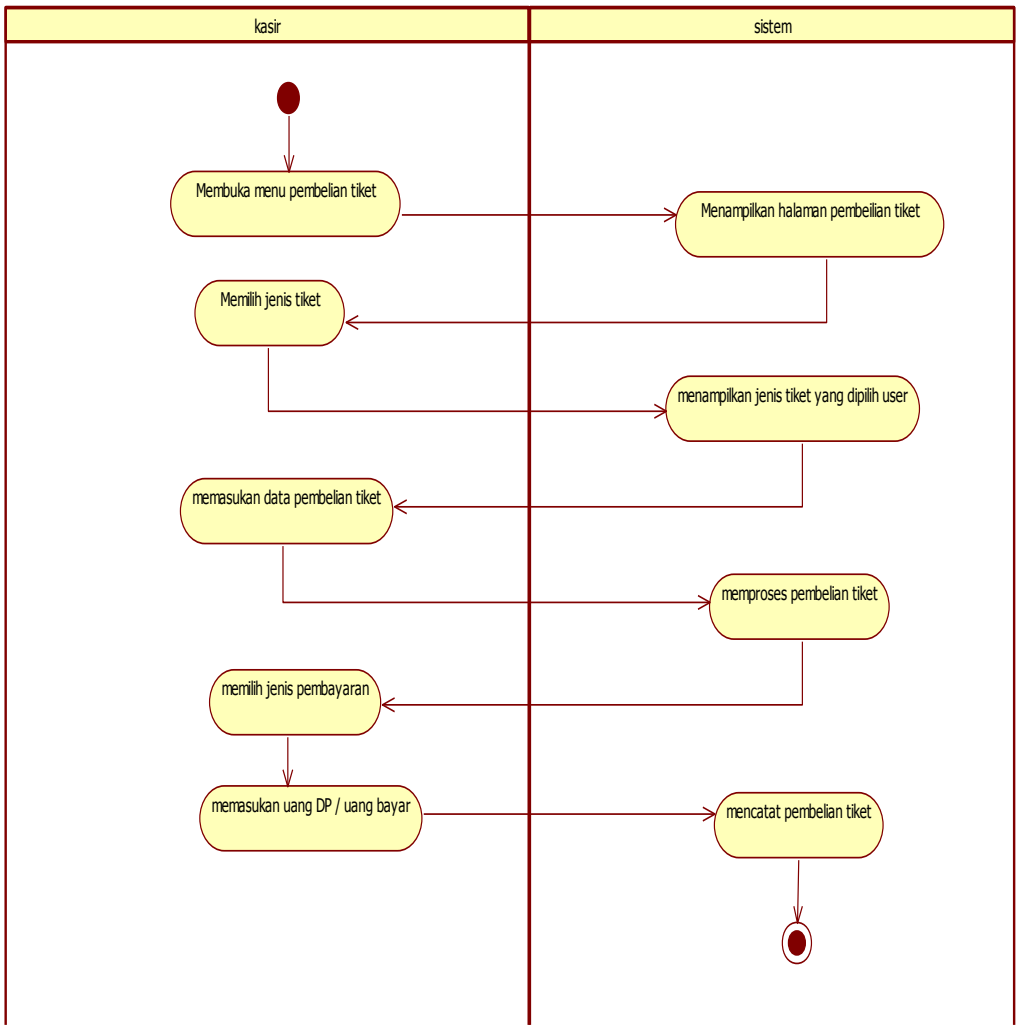
Use case Diagram yang diusulkan

Berikut ini penggambaran *use case* yang diusulkan untuk sistem informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket.



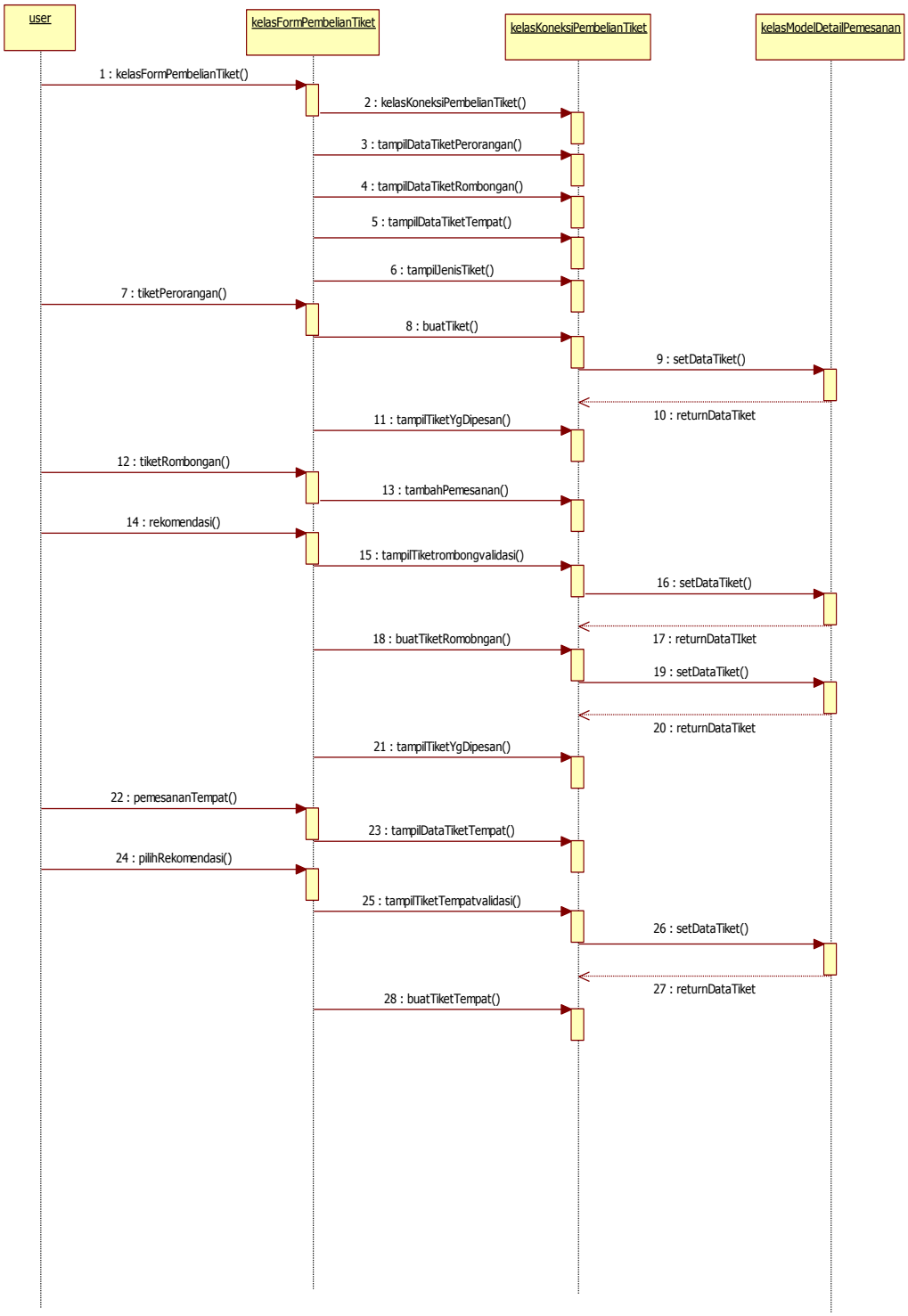
Activity Diagram Yang Diusulkan

ActivityDiagram adalah salah satu cara untuk memodelkan eventevent yang terjadi dalam suatu *use case*, memperlihatkan aliran kendali dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya. Adapun *activity diagram* yang diusulkan adalah sebagai berikut :



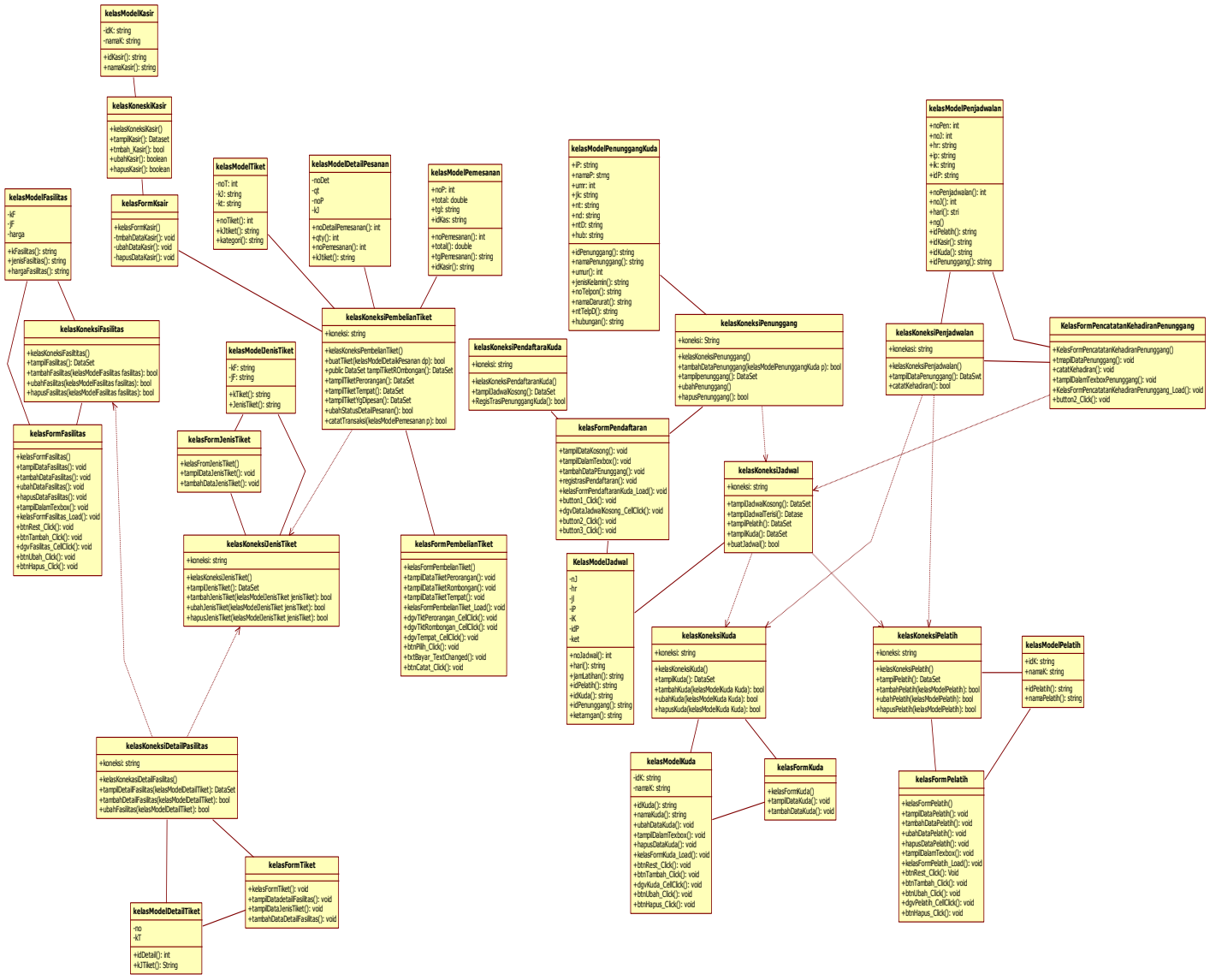
Sequence Diagram

Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diagram ini menunjukan sejumlah contoh objek dan *message* yang di letakkan diantara objek-objek di dalam *use case*.


user
kelasFormPembelianTiket
kelasKoneksiPembelianTiket
kelasModelDetailPemesanan
1 : kelasFormPembelianTiket()
2 : kelasKoneksiPembelianTiket()
3 : tampilDataTiketPerorangan()
4 : tampilDataTiketRombongan()
5 : tampilDataTiketTempat()
6 : tampilJenisTiket()
7 : tiketPerorangan()
8 : buatTiket()
9 : setDataTiket()
10 : returnDataTiket
11 : tampilTiketYgDipesan()
12 : tiketRombongan()
13 : tambahPemesanan()
14 : rekomendasi()
15 : tampilTiketrombongvalidasi()
16 : setDataTiket()
17 : returnDataTIket
18 : buatTiketRomobngan()
19 : setDataTiket()
20 : returnDataTiket
21 : tampilTiketYgDipesan()
22 : pemesananTempat()
23 : tampilDataTiketTempat()
24 : pilihRekomendasi()
25 : tampilTiketTempatvalidasi()
26 : setDataTiket()
27 : returnDataTiket
28 : buatTiketTempat()

Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika di instansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. *Class Diagram* menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi).

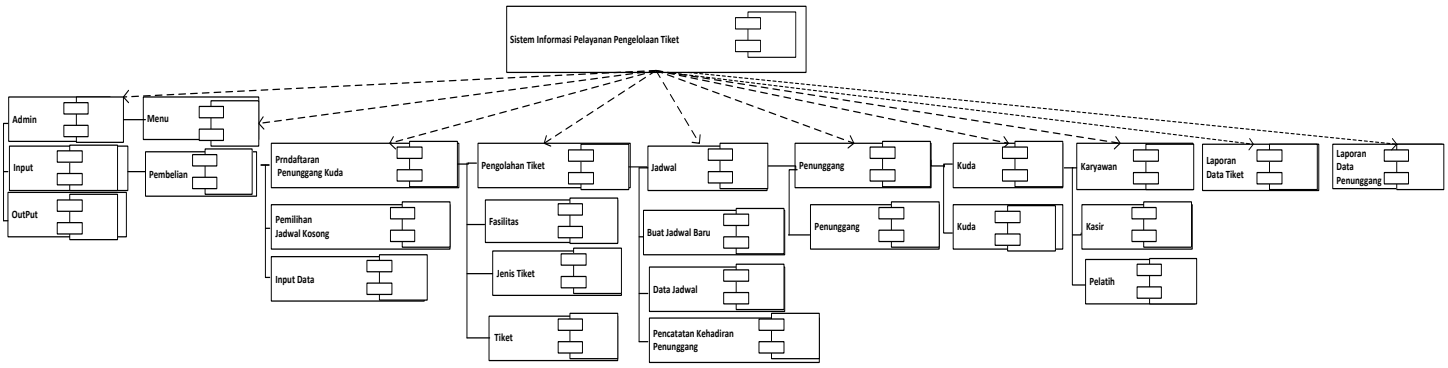


Gambar Class Diagram

Component Diagram

Component Diagram menggambarkan struktur dan hubungan antar komponen piranti lunak, termasuk ketergantungan (*dependency*) di antaranya.

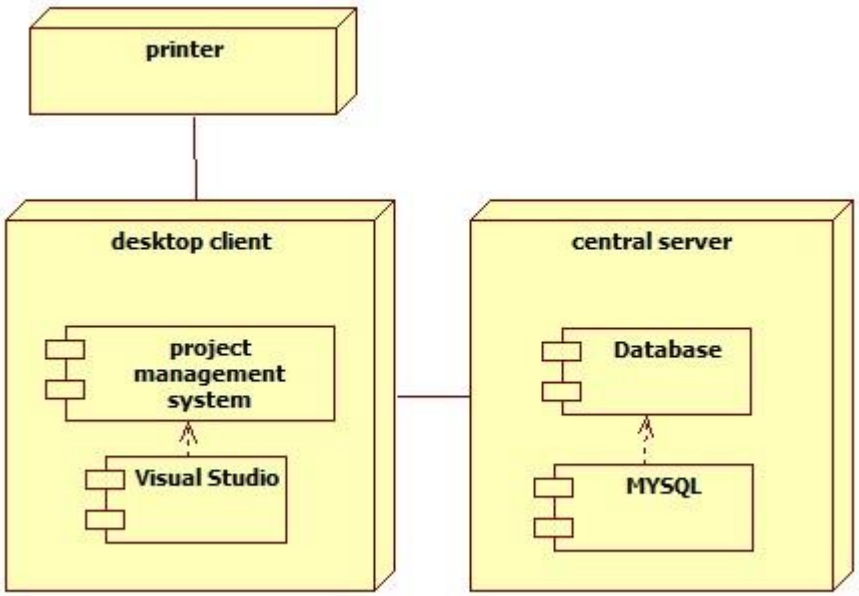
Umumnya komponen terbentuk dari beberapa *class* atau *package*, tapi dapat juga dari komponen-komponen yang lebih kecil. Komponen dapat juga berupa *interface*, yaitu kumpulan layanan yang disediakan sebuah komponen untuk komponen lain.



Gambar Component Diagram

Deployment Diagram

Deployment / physical diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, *server* atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi *server*, dan hal-hal lain yang bersifat fisikal. Sebuah node adalah *server, workstation*, atau piranti keras lain yang digunakan untuk men-deploy komponen dalam lingkungan sebenarnya. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan *requirement* dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.



Gambar Deployment Diagram

Implementasi

Tahap ini adalah tahapan penerapan sistem yang telah dibuat dapat dioperasikan. Pada tahap ini akan di jelaskan mengenai implementasi perangkat keras, implementasi perangkat lunak, implementasi basis data, implementasi antar muka, dan implementasi instalasi beserta cara penggunaannya

Batasan Implementasi

Ada beberapa hal yang menjadi batasan dari sistem informasi pelayanan pengelolaan tiket yang berupa dekstop di de'ranch lembang adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi dipakai untuk mengolah data tiket perorangan, data tiket rombongan, data pembelajaran kuda *riding lesson*, data ,jadwal rombongan, jadwal belajar berkuda, pelayanan tiket dan pembayaranya.
2. Jadwal yang di buat untuk mengetahui jadwal kosong bagi pengunjung rombongan dan jadwal pembelajaran berkuda *riding lesson* di perbaharui oleh kasir setiap dua hari sekali dan belum secara otomatis berubah ataupun menetukan secara otomatis.

Implementasi Perangkat Lunak

Sistem Infromasi Pelayanaan Pengelolaan Tiket di De'Ranch Lembang dirancang dan di buat dengan bebrapa bantuan aplikasi diantaranya adalah :

1. Visual studio 2012
2. SQLyog
3. XAMPP
4. Crystal Report 4.0.2

Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk mengoperasikan aplikasi agar bekerja secara optimal maka di butuhkan perangkat keras yang harus terpenuhi minimal adalah :

Spesifikasi Hardware :

a. Processor : minimal Intel Core2Duo
b. Memori (RAM) : Minimal 2GB
c. Hard Disk : minimal 320 GB
d. *Print*er
e. Perangkat keluaran berupa monitor 17 inc wide screen
f. Perangkat masukan berupa mouse, keyboard

Implementasi Basis Data

Pembuatan basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL dimana perangkat lunak yang digunakan pada saat pembuatan *database* adalah PHPMyAdmin yang telah terdapa di dalam aplikasi XAMPP. Berikut implementasi basisdata yang dibuat :

1. Membuat table detail fasilitas

```
CREATE TABLE `detailfasilitas` (
`idDetail` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `kFasilitas` char(5) DEFAULT NULL,
  `kJTiket` char(5) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idDetail`),
  KEY `kFasilitas` (`kFasilitas`),
  KEY `kJTiket` (`kJTiket`),
  CONSTRAINT `detailfasilitas_ibfk_1` FOREIGN KEY (`kFasilitas`)
    REFERENCES `fasilitas` (`kFasilitas`),
CONSTRAINT `detailfasilitas_ibfk_2` FOREIGN KEY (`kJTiket`)
    REFERENCES `jtiket` (`kJTiket`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=18 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Membuat table detail pesanan

```
CREATE TABLE `detailpemesanan` (
  `noDetailPemesanan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `qty` int(11) DEFAULT '1',
 `subtotal` double DEFAULT NULL,
 `noPemesanan` int(11) DEFAULT NULL,
 `status` int(11) DEFAULT '0',
 `kJTIket` char(5) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`noDetailPemesanan`),
  KEY `noPemesanan` (`noPemesanan`),
  KEY `kJTIket` (`kJTIket`),
  CONSTRAINT `detailpemesanan_ibfk_1` FOREIGN KEY (`noPemesanan`)
    REFERENCES `pemesanan` (`noPemesanan`),
CONSTRAINT `detailpemesanan_ibfk_2` FOREIGN KEY (`kJTIket`)
    REFERENCES `jtiket` (`kJTiket`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=20 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Membuat tael fasilias

```
CREATE TABLE `fasilitas` (
  `kFasilitas` char(5) NOT NULL,
  `jFasilitas` varchar(200) DEFAULT NULL,
  `hargaFasilitas` double DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kFasilitas`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Membuat table jadwal

```
CREATE TABLE `jadwal` (
  `noJadwal` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `hari`
    enum('Monday','Tuesday','Wednesday','Thursday','Friday','Saturday','Sunday')
    DEFAULT NULL,
  `jamLatihan` time DEFAULT NULL,
  `idPelatih` char(5) DEFAULT NULL,
  `idKuda` char(5) DEFAULT NULL,
  `idPenunggang` char(5) DEFAULT NULL,
  `keterangan` varchar(12) DEFAULT 'Kosong',
  PRIMARY KEY (`noJadwal`),
  KEY `jadwal_ibfk_1` (`idPelatih`),
  KEY `idKuda` (`idKuda`),
  KEY `idPenunggang` (`idPenunggang`),
  CONSTRAINT `jadwal_ibfk_1` FOREIGN KEY (`idPelatih`) REFERENCES
    `pelatih` (`idPelatih`),
```

```
  CONSTRAINT `jadwal_ibfk_2` FOREIGN KEY (`idKuda`) REFERENCES
    `kuda` (`idKuda`),
  CONSTRAINT `jadwal_ibfk_3` FOREIGN KEY (`idPenunggang`)
    REFERENCES `penunggang` (`idPenunggang`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=11 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. Membuat table tiket

```
CREATE TABLE `jtiket` (
  `kJTiket` char(5) NOT NULL,
  `jenisTiket` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `hargaTiket` double DEFAULT NULL,
  `keterangan` varchar(200) DEFAULT '-',
  `kategori` enum('Rombongan','Perorangan','Tempat') DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`kJTiket`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

6. Membuat table kasir

```
CREATE TABLE `kasir` (
  `idKasir` char(6) NOT NULL,
  `namaKasir` varchar(50) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idKasir`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

7. Membuat table kuda

```
CREATE TABLE `kuda` (
  `idKuda` char(5) NOT NULL,
  `namaKuda` varchar(20) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idKuda`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

8. Membuat table pelatih

```
CREATE TABLE `pelatih` (
  `idPelatih` char(5) NOT NULL,
  `namaPelatih` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `noKOntak` varchar(25) DEFAULT NULL,
  `alamat` varchar(100) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idPelatih`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

9. Membuat Tabel pemsanan

```
CREATE TABLE `pemesanan` (
  `noPemesanan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `total` double DEFAULT NULL,
```

```
  `tglPemesanan` datetime DEFAULT NULL,
  `idKasir` char(6) DEFAULT NULL,
  `status` int(11) DEFAULT '0',
  PRIMARY KEY (`noPemesanan`),
  KEY `idKasir` (`idKasir`),
  CONSTRAINT `pemesanan_ibfk_1` FOREIGN KEY (`idKasir`)
    REFERENCES `kasir` (`idKasir`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=21 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

10. Membuat table penjadwalan

```
CREATE TABLE `penjadwalan` (
  `noPenjadwalan` int(11) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
  `noJadwal` int(11) DEFAULT NULL,
  `hari` datetime DEFAULT NULL,
  `status` enum('OK','Peserta Tidak Hadir') DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`noPenjadwalan`),
  KEY `noJadwal` (`noJadwal`),
  CONSTRAINT `penjadwalan_ibfk_4` FOREIGN KEY (`noJadwal`)
    REFERENCES `jadwal` (`noJadwal`)
) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=4 DEFAULT CHARSET=latin1;
```

11. Membuat table penunggang

```
CREATE TABLE `penunggang` (
  `idPenunggang` char(5) NOT NULL,
  `namaPenunggang` varchar(50) DEFAULT NULL,
  `umur` int(11) DEFAULT NULL,
  `jenisKelamin` enum('L','P') DEFAULT NULL,
  `noTelpon` varchar(40) DEFAULT NULL,
  `namaDarurat` varchar(50) DEFAULT NULL,
 `noTelpD` varchar(40) DEFAULT NULL,
  `hubungan` varchar(20) DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`idPenunggang`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

12. Membuat table tiket

```
CREATE TABLE `tiket` (
 `noTiket` int(10) NOT NULL AUTO_INCREMENT,
 `kJTIket` char(5) DEFAULT NULL,
  `tgl` date DEFAULT NULL,
  PRIMARY KEY (`noTiket`),
  KEY `kJTIket` (`kJTIket`),
  CONSTRAINT `tiket_ibfk_1` FOREIGN KEY (`kJTIket`) REFERENCES
    `jtiket` (`kJTiket`)
```

) ENGINE=InnoDB AUTO_INCREMENT=7 DEFAULT CHARSET=latin1;

V. Kesimpulan

Setelah melakukan pengujian dan penelitian terhadap Sistem Informasi Pelayanan Reservasi Tiket yang sedang berjalan di De'ranch Lembang, penulis telah berusaha mencari penyelesaian masalah yang terdapat di dalam sistem yang ada dengan membuat Sistem Informasi Pelayanan Pengelolaan Tiket di De'ranch Lembang yang baru dengan sistem yang menggunakan komputerisasi untuk mengurangi kesalahan yang di buat dan juga untuk mempercepat pelayanan Pengelolan dari sistem yang sedang berjalan. Adapun kesimpulan yang dapat di ambil dari penulis adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya Sistem Informasi Pelayanan Pengelolanan Tiket yang baru ini dapat membantu proses transaksi pengelolaan tiket dengan mudah dan cepat.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Pelayanan Pengelolan tiket ini, pengunjung bisa memilih tiket dalam satu proses sekaligus tanpa perlu mengantri.
3. Dengan adanya Sistem Informasi Pelayan Pengelolaan Tiket bisa membantu pegawai Kasir dalam melihat jadwal riding lesson dan jadwal paket rombongan dalam satu tampilan sehingga proses reservasi berjalan lebih cepat dan akurat,
4. Pada Proses pelaporan yang ada pada sistem ini sekertaris bisa lebih mudah untuk melakukan laporan ke pihak management . Sehingga proses pembuatan laporan dapat terinput secara otomatis dan lebih cepat.

Saran

Penulis berharap Sistem Informasi Pelayanan Penggelolan tiket yang dibuat dapat berguna di Tempat wisata De'ranch Lembang dalam meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolan nya. Adapun saran kepada pihak management De'ranch untuk membuat Sistem yang di buat ini menjadi lebih baik adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan kedepan nya sistem ini dapat di kembangkan dalam hal pelayanan pengelolan secara otomatis untuk memudahkan bagi pengunjung. Sehingga pemesanan dan pengelolannya pun dapat lebih dinamis.
2. Adanya pembuatan sistem pembayaran tidak hanya untuk satu kali pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir, "*Tuntunan Praktis Belajar Database Menggunakan MySQL*",Andi, Yogyakarta, 2008.

Al-Bahra bin Ladjamudin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Andri Kristanto (2008 : 1) *Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya* Gava Media, Yogyakarta.

Anhar. 2010. *Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak*. PT Transmedia. Jakarta

Arbie, E., 2000, *Pengantar Sistem Informasi Manajemen, Edisi Ke-7, Jilid 1,* Bina Alumni Indonesia, Jakarta.

Basuki, Awan Pribadi.2010.*Membangun Web Berbasis PHP dengan Framework Codelgniten.* Andi.Yogyakarta

Bodnar, George H., William S. Hopwood, 2000. *Sistem Informasi Akuntansi,* Edisi keenam, Terjemahan Amir Abadi Jusuf, Rudi M. Tambunan, Salemba Empat, Buku Satu, Jakarta.

Grosroos, C. 2001. Manajemen Pelayanan dan Pemasaran. Terjemahan Maskur. Jakarta: Rineka Cipta.

Indrajit. 2001. *Analisis dan Perancangan Sistem Berorientasi Object*. Bandung, Informatika.

Ivancevich, Lorenzi, Skinner, dan Crosby. 2000 Manajemen Kualitas dan Kompetitif. Terjemahan Mohammad Musa. Jakarta: Fajar Agung.

Kotler, Philip. 2005. *Manajamen Pemasaran***,** Jilid 1 dan 2. Jakarta: PT. Indeks Kelompok Gramedia.

Muhyuzir T.D., 2001, *Analisa Perancangan Sistem Pengolahan Data*, Cetakan Kedua, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.

Mulyadi, 2002. *Auditing*, Buku Dua, Edisi Keenam, Cetakan Pertama, Salemba Empat, Jakarta.

Mcleod, Raymond. 2001. *Sistem Informasi Manajemen*. PT. Prenhallindo, Jakarta.

Nugroho Adi. *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Dengan Metode USDP*. Yogyakarta: Andi, 2010

Pressman, Roger S., 2002, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku Satu*, Penerbit: Andi Offset, Yogyakarta.

Prof. Dr. Jogiyanto HM, MBA. 2002. Akt. *Analisis & Desain Sistem Informasi : Pendekatan Terstruktur*. CV. Andi OFFSET. Yogyakarta.

Tata Sutabri. 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Andi. Yogyakarta.

Widjajanto, Nugroho, 2001. *Sistem Informasi Akuntansi*, Erlangga, Jakarta

(http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem/ 03 April 2013)

(http://id.wikipedia.org/wiki/Informasi/ 03 April 2013)

(http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_informasi/ 03 April 2013)

(http://riski.ilearning.me/bab-ii/ 01 April 2013)