

---

# APLIKASI PEMESANAN TIKET *SPEED BOAT* CV.ABY EXPRESS DESA SUNGAI ITIK KECEMATAN SADU KABUPATEN TANJUNG JABUNG TIMUR

Habibi<sup>1</sup>, Novhirtamely Kahar<sup>2</sup>

<sup>12</sup>Program Studi Informatika, Universitas Nurdin Hamzah, Jambi

E-mail: <sup>1</sup>[habibiputra27@gmail.com](mailto:habibiputra27@gmail.com), <sup>2</sup>[novmely@ymail.com](mailto:novmely@ymail.com)

---

**Abstract** – *This study uses a qualitative research method with a design and creation strategy while the data collection methods used are observation, literature study, interviews. The design method uses the Unified Modeling Language (UML). The analysis carried out includes analysis of the ongoing system, analysis of the proposed system. This system includes several contents, namely homepage, administrator login, ticket sales, departure schedules, buying tickets, checking tickets, transactions. The results of this system test concluded that the expected functions were all successful as desired. In conclusion, making this advertising system can greatly help the parties involved, including company owners who advertise, can properly organize speed ticket bookings online through the website, and speed boat ticket seekers with general public status can search according to their needs.*

**Keywords:** *Transportation; Booking, Tickets; Information; Website.*

---

## I. PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

CV.Aby Express merupakan usaha perorangan *speed boat* yang melayani keberangkatan dari Sungai Itik ke Kota Jambi atau sebaliknya. Keberangkatan dapat dilakukan apabila penumpang sudah memiliki tiket yang diperoleh dari loket tiket yang disediakan. Mengatasi antrian yang panjang di loket tiket pada saat keberangkatan *speed boat* merupakan tanggung jawab besar bagi perusahaan untuk meningkatkan pelayanan terhadap *customers*. seperti halnya moda transportasi air menjadi terpopuler di Kecamatan Sadu pada saat ini, dikarnakan jarak antara Kecamatan Sadu ke Kota Jambi melalui jalur Sungai Batanghari sangat panjang yaitu kurang lebih 300 Km. maka dibutuhkan transportasi air yang dapat membawa penumpang dengan banyak dan cepat sehingga dapat membantu roda perekonomian dan bisnis. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, komputer sudah merupakan kebutuhan pokok bagi setiap instansi, perusahaan dan organisasi.

Masalah yang sering terjadi salah satunya adalah kelebihan penumpang dan ketika calon penumpang datang ke loket, tiket sering kehabisan di karnakan sistem informasi penjualan tiket tidak diketahui karna kondisi saat ini perusahaan masih menggunakan buku tulis atau tulis manual dan kadang kelebihan penumpang sering terjadi. Maka dari ini peneliti ingin membuat pemesanan tiket secara *online* dan para calon penumpang tidak perlu datang ke loket untuk membeli tiket.

### 1.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan calon penumpang untuk memesan tiket dimanapun kapanpun.
2. Mempercepat proses pemesanan tiket tanpa harus mengunjungi loket.
3. Mempermudah pencarian info jadwal dan rute keberangkatan.
4. Mengurangi antrian pemesanan tiket di loket.
5. Membantu roda perekonomian dan bisnis.
6. Memudahkan pelaporan kepada pimpinan umum CV. Aby Express.

### 1.3. Metode Penelitian

Metodologi dapat diartikan sebagai prinsip, ilmu-ilmu atau cara yang digunakan oleh peneliti dalam prosedur, strategi penelitian, serta asumsi yang digunakan peneliti tentang sifat penelitiannya. Metodologi penelitian adalah tata cara yang lebih terperinci mengenai tahap-tahap melakukan sebuah penelitian. Metodologi penelitian pada penelitian ini terdiri dari: pendekatan penelitian, uraian langkah kerja atau kerangka kerja (*framework*) dan kebutuhan sistem yang akan dibangun.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-

perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan seperangkat elemen yang saling berhubungan yang sama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dalam proses yang teratur yang dapat mendukung sistem yang lebih besar dan saling memiliki ketergantungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

## 2.2. Aplikasi

Aplikasi adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pengguna. Biasanya dibandingkan dengan perangkat lunak sistem yang mengintegrasikan berbagai kemampuan komputer, tetapi tidak secara langsung menerapkan kemampuan tersebut untuk mengerjakan suatu tugas yang menguntungkan pengguna. Contoh utama perangkat lunak aplikasi adalah pengolah kata, lembar kerja, dan pemutar media.

Beberapa aplikasi yang digabung bersama menjadi suatu paket kadang disebut sebagai suatu paket atau *suite* aplikasi (*application suite*). Contohnya adalah Microsoft Office dan Open Office.org, yang menggabungkan suatu aplikasi pengolah kata, lembar kerja, serta beberapa aplikasi lainnya. Aplikasi-aplikasi dalam suatu paket biasanya memiliki antarmuka pengguna yang memiliki kesamaan sehingga memudahkan pengguna untuk mempelajari dan menggunakan tiap aplikasi. Sering kali, mereka memiliki kemampuan untuk saling berinteraksi satu sama lain sehingga menguntungkan pengguna. Contohnya, suatu lembar kerja dapat dibenamkan dalam suatu dokumen pengolah kata walaupun dibuat pada aplikasi lembar kerja yang terpisah (Wikipedia, 2020).

## 2.3. Pemesanan Tiket

Pemesanan tiket travel berbasis web ini dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP *codeigniter* dan MySQL *server* sebagai basis datanya dapat berjalan dengan baik. Aplikasi pemesanan tiket ini diharapkan mampu mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian tiket secara *online* dan juga mampu

mempermudah operasional administrator pada perusahaan travel tersebut. Sistem pemesanan tiket travel ini dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu dengan melakukan deposit sejumlah uang kepada pihak travel atau dengan melakukan pemesanan tiket secara langsung (Wijaya dkk, 2013:8).

Tiket Pemesanan tempat duduk di suatu alat transportasi dengan cara menukarkan tiket ke antara pihak konsumen dan produsen. Tiket ini berisi *route*, tanggal, harga, data penumpang yang digunakan untuk melakukan suatu perjalanan (Lektur.ID, 2020).

## 2.4. Pemesanan

Pemesanan adalah proses, cara, perbuatan memesan atau memesankan. Pemesanan berasal dari kata dasar pesan. Pemesanan berasal dari kata dasar pesan. Pemesanan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga pemesanan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan (Lektur.ID, 2020).

## 2.5. Pengertian *Speed Boat*

*Speed boat* adalah jenis kapal terbuat dari *fiberglass* yang dilengkapi dengan mesin tempel 40 hingga 200 PK dengan kecepatan tinggi, *speed boat* digunakan sebagai alat transportasi laut yang dapat membawa penumpang dengan banyak secara cepat. Jenis *speed boat* sangat beragam, mulai dari *speed boat* berukuran besar yang pada umumnya digunakan oleh perusahaan untuk moda transportasi masyarakat, dan *speed boat* berukuran kecil yang di gunakan hanya untuk pribadi (Akbar, 2014:1).

## II. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Kebutuhan Masukan (*Input*)

Adapun kebutuhan masukan pada sistem ini terdiri dari:

1. Data *Admin* dan Agen  
Merupakan data yang mencakup *username* dan no *Password*.
2. Data Penumpang  
Merupakan data yang mencakup kode penumpang, nama penumpang, jumlah penumpang.
3. Data *Speed Boat*  
Merupakan data yang mencakup jumlah kursi penumpang, *speed* yang digunakan..
4. Data Transaksi  
Merupakan data yang mencakup transaksi pemesanan Tiket.

### 3.2. Kebutuhan Proses

Adapun kebutuhan proses pada sistem ini terdiri dari: proses olah data Penumpang, data *Speedboat*, data Transaksi, dan data pembuatan Laporan.

### 3.3. Kebutuhan Keluaran (*Output*)

Adapun data keluaran terdiri dari: laporan data penumpang, data penumpang perhari, data *speedboat* perhari dan data transaksi perhari.

### 3.4. UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan sekumpulan alat yang digunakan untuk melakukan abstraksi terhadap sebuah sistem atau perangkat lunak berbasis objek. UML merupakan singkatan dari *Unified Modeling Language*. UML juga menjadi salah satu cara untuk mempermudah pengembangan aplikasi yang berkelanjutan, adapun pengertian UML menurut para ahli dapat dipaparkan sebagai berikut.

Erid (2018:151) memaparkan : UML merupakan alat bantu yang dapat digunakan dalam mendesain sistem yang akan dibangun. UML merupakan standarisasi dari bahasa pemodelan dibidang ilmu komputer dan rekayasa perangkat lunak.

Syarif dan Nugraha (2020:64) menjelaskan: UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Beberapa pemodelan yang termasuk kedalam pemodelan UML seperti *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*.

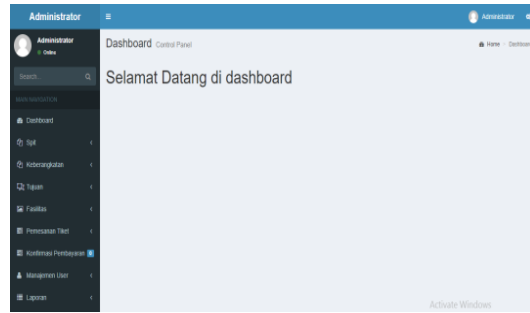
Jadi dapat disimpulkan *Unified Modeling Language (UML)* adalah bahasa spesifikasi standar untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan, dan membangun sistem perangkat lunak.

### 3.5. Implementasi

Pada tahap *component design*, peneliti melakukan desain *interface* meliputi halaman-halaman apa saja yang ada di dalam sistem. Pada perancangan ini terdapat tiga hak akses *user* yaitu *Admin* sebagai pengelola sistem, *Agen* sebagai pengkoordinir setiap keberangkatan penumpang, dan *Pelanggan* sebagai pemesan tiket.

#### 1. Implementasi Halaman Utama

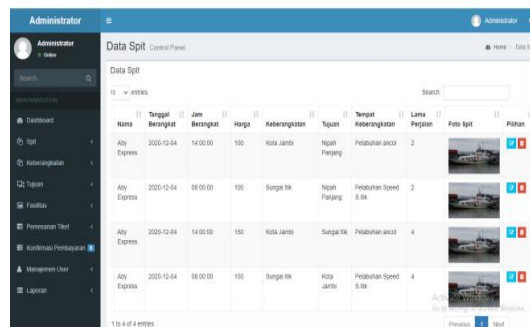
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh admin dan agen untuk melihat informasi.



Gambar 1. Implementasi Halaman Utama

#### 2. Implementasi Halaman Jadwal dan Harga Tiket

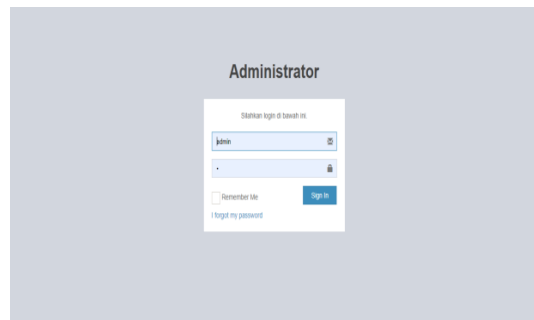
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh admin untuk mengatur keberangkatan setiap harinya.



Gambar 2. Implementasi Halaman Jadwal dan Harga Tiket

#### 3. Implementasi Halaman Login

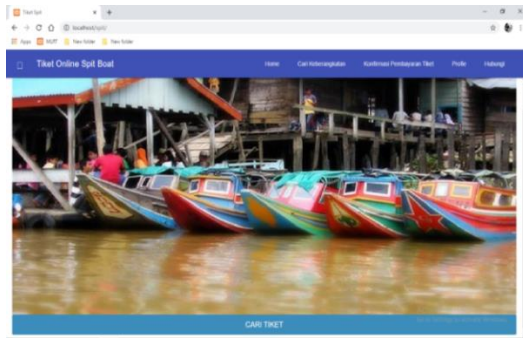
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh admin ketika ingin masuk kedalam sistem.



Gambar 3. Implementasi Halaman Login

#### 4. Implementasi Halaman Utama Pelanggan

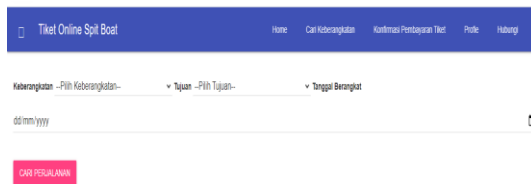
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan ketika pelanggan telah login kedalam sistem, tampilan ini berisi menu pesan tiket, konfirmasi bayar dan profil.



Gambar 4. Implementasi Halaman Utama Pelanggan

### 5. Implementasi Halaman Pesan Tiket

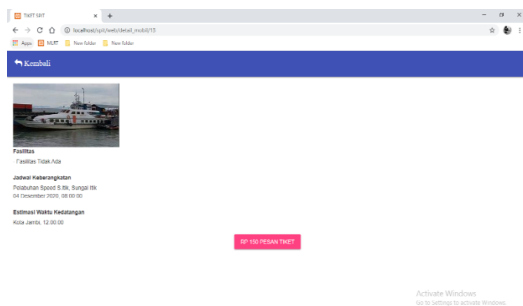
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan ketika pelanggan ingin memesan tiket.



Gambar 5. Implementasi Halaman Pesan Tiket

### 6. Implementasi Halaman Ketika Telah Memesan Tiket

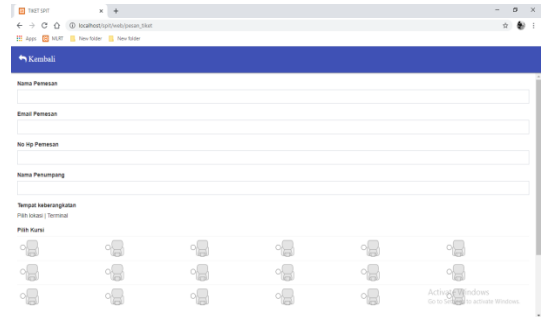
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang digunakan oleh pelanggan ketika pelanggan telah memesan tiket dan akan muncul jadwal keberangkatan serta harga dan estimasi waktu kedatangan ketempat tujuan dan akan di lanjut ke halaman pembayaran.



Gambar 6. Implementasi Halaman Ketika Telah Memesan Tiket

### 7. Implementasi Halaman Pemesanan

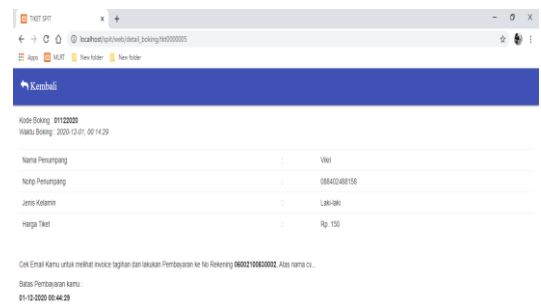
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan untuk memasukkan biodata pemesanan yang terdiri dari Nama, Email, No.Hp Pemesan, Tempat duduk dan Jenis Kelamin Penumpang.



Gambar 7. Implementasi Halaman Pemesanan

### 8. Implementasi Halaman Kode Booking dan Pembayaran ke Rekening

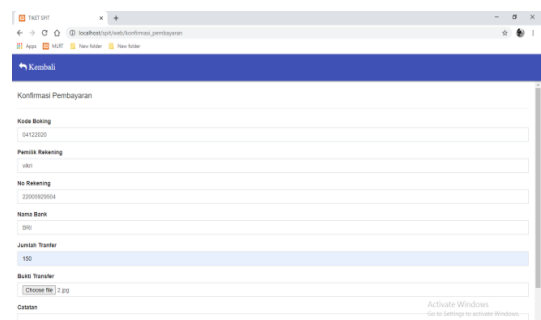
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan berupa kode *booking* dan pembayaran ke rekening dan batas waktu pembayaran 30 menit.



Gambar 8. Implementasi Halaman Kode Booking dan Pembayaran ke Rekening

### 9. Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan ketika pelanggan ingin mengkonfirmasi pembayaran.



Gambar 9. Implementasi Halaman Konfirmasi Pembayaran

### 10. Implementasi Halaman Ketika Telah Memesan Tiket

Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh pelanggan ketika pelanggan telah membayar dan akan dikonfirmasi pembayaran oleh admin kemudian tiket akan dikirim melalui email yang telah didaftarkan.

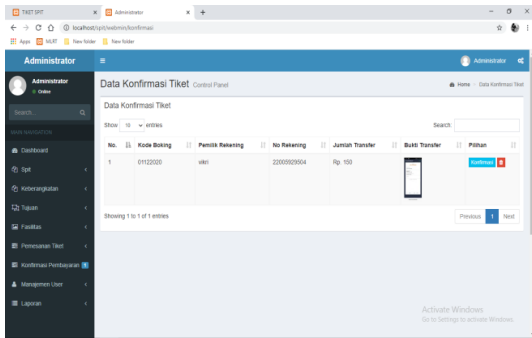


Terima kasih sudah memesan tiket di Tiket Online, Pembayaran kamu akan segera kami proses dan tiket akan kami kirim melalui Email.

**Gambar 10.** Halaman Ketika Telah Memesan Tiket

### 11. Implementasi Halaman Data Konfirmasi Tiket

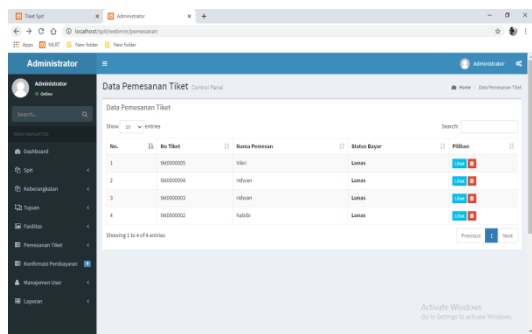
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh *admin* ketika pelanggan telah membayar dan akan dikonfirmasi pembayaran oleh *admin* kemudian tiket akan dikirim melalui email yang telah didaftar.



**Gambar 11.** Implementasi Data Konfirmasi Tiket

### 12. Implementasi Halaman Data Pemesanan

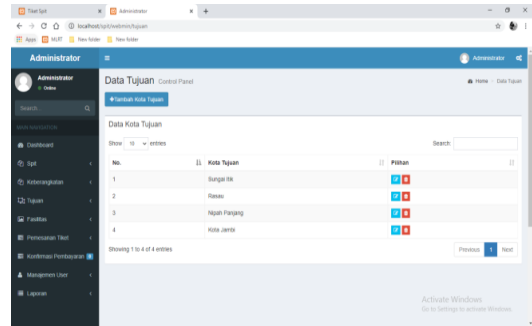
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh *admin* untuk melihat jumlah penumpang yang terdaftar setiap harinya.



**Gambar 12.** Implementasi Halaman Data Pemesanan

### 13. Implementasi Halaman Data Tujuan Speed Boat

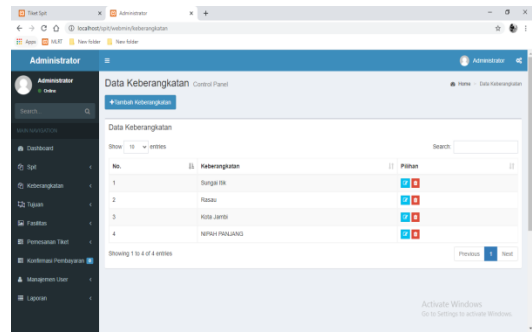
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh *admin* untuk menambah atau menghapus tujuan pada *speed boat*.



**Gambar 13.** Implementasi Halaman Data Tujuan *Speed Boat*

### 14. Implementasi Halaman Data Keberangkatan Speed Boat

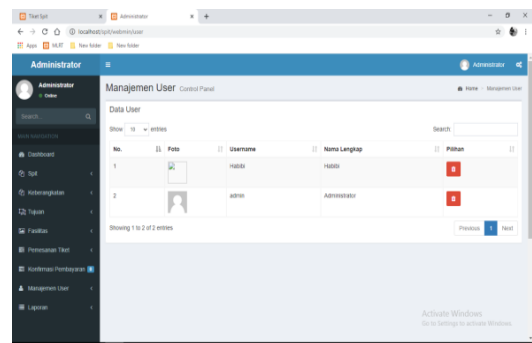
Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh *admin* untuk menambah atau menghapus Keberangkatan pada *speed boat*.



**Gambar 14.** Implementasi Halaman Data Keberangkatan *Speed Boat*

### 15. Implementasi Halaman Manajemen User

Tampilan ini merupakan rancangan *interface* yang akan digunakan oleh *admin* dan *agen* untuk akses penuh pada pengelolaan aplikasi.



**Gambar 15.** Implementasi Halaman Manajemen *User*

### 16. Implementasi Halaman Cetak Tiket

Perancangan tampilan tiket pelanggan yang berisi data penumpang.

No Tiket	:	184000005
Kode Boking	:	01122020
Tanggal Pesan	:	2020-12-01
Nama Pemesan	:	Viki
Nama Penumpang	:	Viki
No Hp Pemesan	:	0822748532
Email Pemesan	:	Vikri123@gmail.com
No Hp Penumpang	:	0392948248
Jenis Kelamin penumpang	:	L
Mobil yang di boking	:	Aby Express
Harga Tiket	:	Rp. 150
Status Bayar	:	Lunas

**Gambar 16.** Implementasi Halaman Cetak Tiket

#### IV. PENUTUP

##### 4.1. Kesimpulan

Dari hasil pengujian dan pembahasan yang dibuat, maka telah dihasilkan suatu sistem informasi dalam bentuk aplikasi berbasis *web* yang dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang dibuat dapat memudahkan proses pengolahan data, pencarian data dan pembuatan laporan serta mengintegrasikan data dan informasi secara *online*. Dari hasil pengujian program yang telah dilakukan, aplikasi yang telah dirancang sudah bebas dari kelemahan-kelemahan yang dapat menyebabkan program tidak dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan.

##### 4.2. Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, saran-saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang dibuat hanya memiliki sedikit fitur sehingga diharapkan ada pengembangan aplikasi yang dapat menjadikan aplikasi menjadi lebih kompleks dan terintegrasi.
2. Agar *software* yang telah dirancang dapat digunakan sehingga proses pengolahan data rekam medis menjadi lebih baik lagi.

#### DAFTAR REFERENSI

Akbar, Muhamad. 2014. "*Studi Tentang Pengawasan Operasional Kapal Speed Boat*

*Oleh Sub Perhubungan Laut Dishubbupar Dalam Meningkatkan Keselamatan Pelayaran Pada Dermaga Speed Boat Penjam di Kabupaten Penjam Paser Utara"* Jurnal Ilmu Administrasi Negara.Vol, 4, Nomor 2, ISSN: 1338-1352, ISSN: 0000-0000. 2014.

Erid, Putra Ade. 2018. "*Analisa Dan Perancangan Sistem Pelaporan Kinerja Pegawai Menggunakan Work System Framework Dengan Pemodelan Uml Analysis*". *J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, Vol. 1, Hal. 151–158, 2018.

Lektur.id/Pencari-Arti/2020. Dilihat Pada 3 November 2020.

Syarif, Muhamad., dan Wahyu Nugraha. 2020. "*Pemodelan Diagram Uml Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce*". *J. Tek. Inform. Kaputama*, Vol. 4, No. 1, Hal. 64–70, 2020.

Wijaya, Prima Causa., dkk. 2013. "*Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web*"Jurnal Transmisi.Vol, 15, Nomor 2, ISSN: 2365-9877. 2013.

Wikipedia.org. Dilihat Pada 06 November 2020.

#### IDENTITAS PENULIS

Nama : Habibi  
TTL : Jambi, 2 Juli 1997  
Email : [habibiputra27@gmail.com](mailto:habibiputra27@gmail.com)  
Telp : 082279239372

Nama : Novhirtamely Kahar, ST.  
M.Kom.  
NIDN/NIK : 10115118101  
TTL : Jambi, 15 November 1981  
Golongan/Pangkat : III B  
Jabatan Fungsional: Lektor  
Program Studi : Teknik Informaika  
Telp : 082378256646  
Email : [novmely@ymail.com](mailto:novmely@ymail.com)