

Sistem Informasi Penjualan Tiket Kapal Di Pelabuhan Teluk Bungus Padang Berbasis Desktop

Masriadi¹, Muhammad Ikhlas², Romi Wijaya³

^{1,2,3} Universitas Putra Indonesia YPTK Padang

Jl. Raya Lubuk Begalung, Kec. Lubuk Begalung, Kota Padang, Sumatera Barat

¹masriadi@upiyptk.ac.id, ²mhdikhlask@upiyptk.ac.id, ³wijayaromi@upiyptk.ac.id

Abstrak— Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini semakin pesat, setiap pribadi dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dan informasi serta dapat mengembangkannya. Dengan adanya teknologi dan informasi, akan mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dan permasalahan yang ada. Salah satu teknologi yang sangat dirasakan manfaatnya adalah komputer, komputer dapat mempermudah pekerjaan manusia dengan didukung program aplikasi yang sesuai dengan tuntutan kerja sehingga dapat meningkatkan efektifitas serta efisiensi kerja. Pada pelabuhan bungus penjualan tiket kapal ke Mentawai yang dilakukan secara manual yaitu masih pencatatan di kertas dan laporan penjualan tiket masih di buku besar, penjualan tiket orang dan barang masih kurang terorganisir dengan baik sehingga di butuhkan sebuah aplikasi untuk mengolah data penjualan tiket kapal.

Kata Kunci— Penjualan, Tiket, Desktop

Abstract— The development of technology and information today is increasingly rapid, every individual is required to be able to take advantage of technology and information and be able to develop it. With the existence of technology and information, it will make it easier for humans to complete work and existing problems. One technology that is very useful is computers, computers can facilitate human work with the support of application programs that are in accordance with work demands so that they can increase work effectiveness and efficiency. At Bungus port, sales of ship tickets to Mentawai are still done manually, which is still recording on paper and ticket sales reports are still in the ledger, ticket sales for people and goods are still not well organized so an application is needed to process ship ticket sales data.

Keywords— Sales, Tickets, Desktop

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi dewasa ini semakin pesat, setiap pribadi dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi dan informasi serta dapat mengembangkannya [1]. Dengan adanya teknologi dan informasi, akan mempermudah manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dan permasalahan yang ada. Salah satu teknologi yang sangat dirasakan manfaatnya adalah komputer, komputer dapat mempermudah pekerjaan manusia dengan didukung program aplikasi yang sesuai dengan tuntutan kerja sehingga dapat meningkatkan efektifitas serta efisiensi kerja.

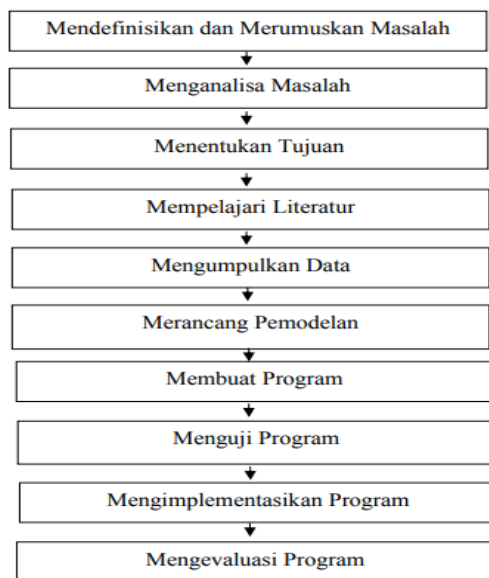
Komputer merupakan sebuah media yang tidak selalu difungsikan secara optimal oleh perusahaan industri atau organisasi maupun secara perorangan terutama disebagian kota Indonesia, yang mengakibatkan terjadinya ketidak meratanya penyebaran teknolgi informasi tersebut [2].

Pada pelabuhan bungus untuk penyebrangan ke Mentawai rutin setiap hari [3], banyak orang yang akan berangkat ke Mentawai, baik orang yang tinggal di Mentawai maupun orang yang bekerja di Mentawai, mulai dari PNS, pegawai swasta dan pedagang. Tidak hanya orang yang banyak menggunakan jasa kapal, tetapi pengangkutan barang-barang, mulai dari sepeda motor, barang dagangan bahkan juga

memngangkut mobil. Tujuan kapal setiap harinya berbeda-beda ada yang ke siberut, sipora dan pagai [3]. Karna banyaknya masyarakat yang berangkat ke Mentawai maka penjualan tiket kapal juga meningkat. Pada pelabuhan bungus penjualan tiket kapal ke Mentawai yang dilakukan secara manual dengan melakukan pencatatan di kertas dan laporan penjualan tiket masih di buku besar, penjualan tiket orang dan barang masih kurang terorganisir dengan baik sehingga di butuhkan sebuah aplikasi untuk mengolah data penjualan tiket kapal.

II. METODE PENELITIAN

Tahapan kerja yang akan dilaksanakan pada penelitian ini, sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Berdasarkan kerangka kerja maka masing-masing langkah dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Mendefinisikan dan Merumuskan Masalah.

Didalam Merumusan Masalah sebaiknya harus mengenali masalah apa saja yang akan dipecahkan dalam penelitian, yang kemudian masalah tersebut dirumuskan sehingga penelitian ini tidak melenceng kemana-mana dan fokus kepada masalah yang jelas dari objek penelitian.

2. Menganalisa Masalah

Dalam melakukan analisa masalah yang telah ditentukan, diharapkan masalah yang ada dapat dipahami dengan baik dan benar, sesuai dengan pemecahan yang diharapkan.

3. Menentukan Tujuan

Berdasarkan pemahaman dari masalah, maka ditentukan tujuan yang akan dicapai dari penelitian.

4. Mempelajari Literatur

Untuk mencapai tujuan yang akan ditentukan, maka perlu dipelajari beberapa literatur-literatur yang digunakan.

5. Mengumpulkan Data

Untuk mendukung penelitian ini salah satu penunjangnya adalah data.

6. Merancang Pemodelan

Pemodelan menggunakan ASI Lama, ASI Baru, Context Diagram, DFD.

7. Membuat Program

Tahapan ini merupakan inti dalam penelitian dimana dengan adanya program maka masalah yang terjadi pada objek penelitian dapat terselesaikan dengan baik.

8. Pengujian Program

Pengujian program dilakukan untuk mengetahui apakah program sudah sesuai dengan kebutuhan user atau belum, sehingga dapat dilakukan perbaikan, jika belum sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

9. Mengimplementasi Program

Bertujuan untuk menerapkan program tersebut di lapangan dalam hal ini adalah pada Dilahan Parkir Inap untuk membantu proses pengolahan data.

10. Mengevaluasi Program

Merupakan tindakan mengamati dan menilai apakah terdapat kekurangan-kekurangan pada program sehingga dapat di perbaiki untuk kedepannya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengolahan data penjualan tiket, Pelabuhan Bungus Teluk Kabung masih menggunakan cara yang manual dalam

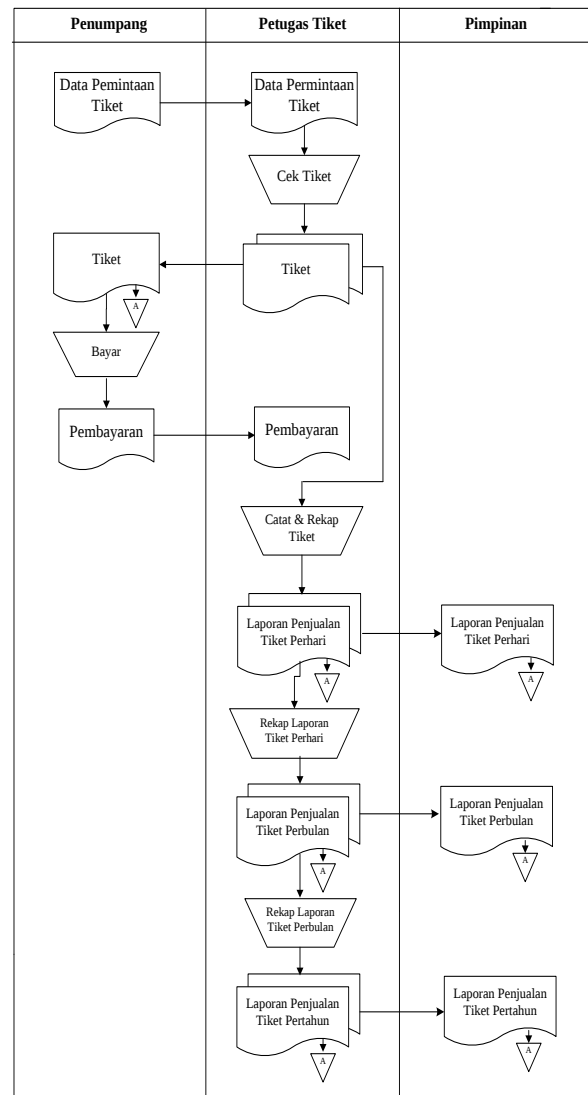
melakukan perhitungan transaksi penjualan tiket, maupun dalam pembuatan laporan penjualan tiket. Dikarenakan data yang ada masih sangat konvensional, yaitu masih menggunakan pencatatan di kertas pada saat orang melakukan pembelian tiket kapal dan tiket masih menggunakan kertas.

Pada Pelabuhan Bungus Teluk Kabung sistem yang sedang dipergunakan sekarang masih terdapat banyak kelemahan karena kurang optimalnya penggunaan komputer yang ada pada perusahaan tersebut. Dapat dikemukakan bahwa dalam mengolah sistem lama, masih banyak laporan yang dibutuhkan oleh perusahaan tidak tersedia, sehingga petugas tiket kesulitan dalam menghasilkan informasi/laporan yang dibutuhkan oleh pimpinan tepat pada waktunya.

A. Aliran Sistem Yang Sedang Berjalan

Aliran sistem informasi merupakan bagan alir atau arus yang menunjukkan rentetan dari kegiatan atau aktivitas terutama arus dari entitas dan proses program yang digambarkan melalui simbol-simbol [4].

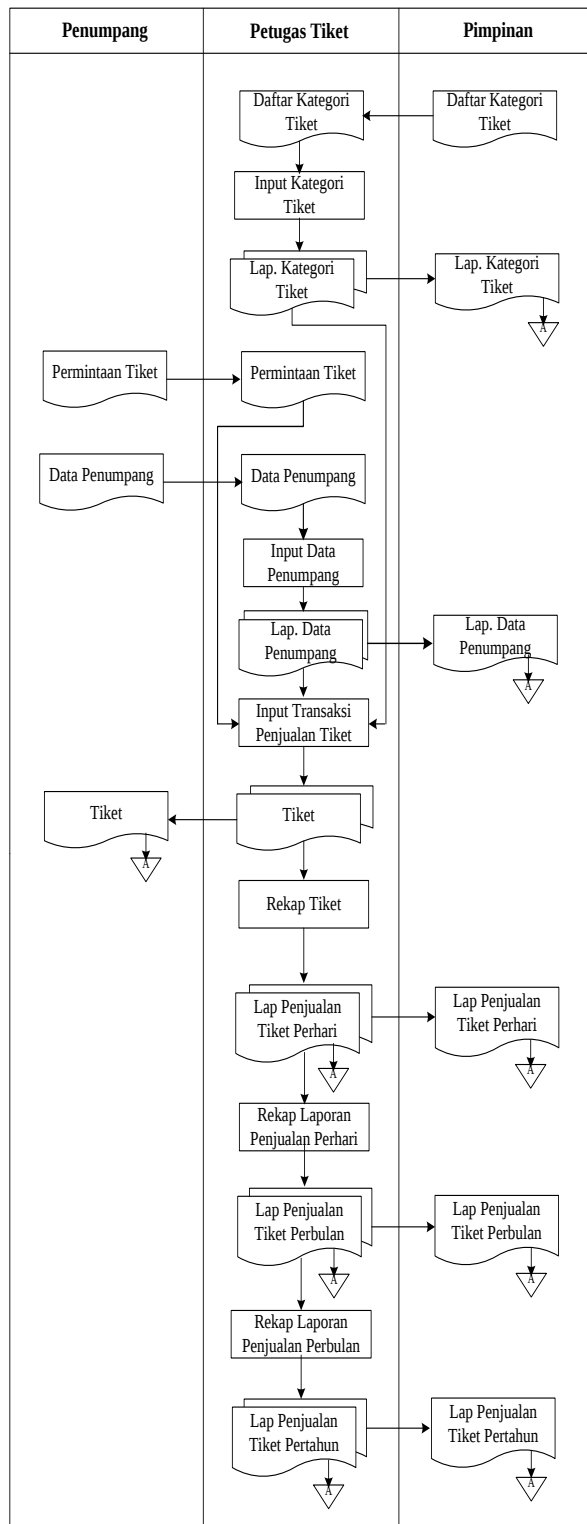
Aliran sistem informasi yang sedang berjalan memperlihatkan aliran data dan proses yang terjadi dalam sistem yang sedang berjalan sampai dihasilkannya suatu laporan, serta dari mana suatu data berasal, kepada siapa diberikan, dan bagaimana melakukan pengolahan data serta pembuatan laporan. Dengan adanya gambaran dari aliran sistem yang sedang berjalan ini akan lebih mempermudah dalam melakukan tahapan analisa dari sistem yang sedang berjalan. Adapun aliran sistem informasi yang sedang berjalan dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 2. Aliran Sistem Informasi Lama

B. Aliran Sistem Yang Baru

Setelah melakukan analisa terhadap sistem pengolahan data penjualan tiket pada Pelabuhan Bungus Teluk Kabung maka penulis melakukan beberapa perubahan-perubahan dalam sistem pengolahan data khususnya dalam pembuatan laporan penjualan tiket, dimana pada sistem yang lama dilakukan pengolahan data secara manual dirubah menjadi sistem komputerisasi. Adapun aliran sistem informasi baru dapat dilihat berikut:

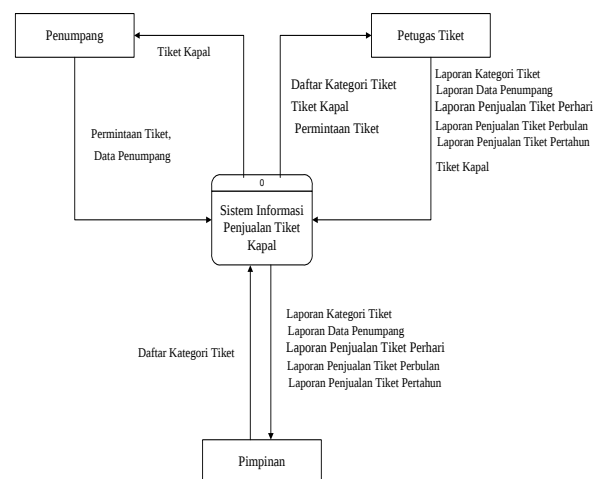


Gambar 3. Aliran Sistem Informasi Baru

C. Context Diagram

Context Diagram merupakan diagram yang terdiri dari suatu yang menggambarkan ruang lingkup atau batasan dari suatu sistem [5].

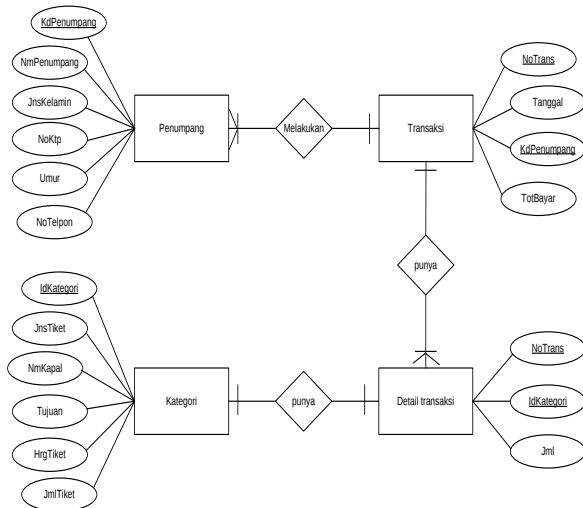
Pada *Context Diagram* sistem penjualan tiket pada Pelabuhan Bungus Teluk Kabung ini terdiri dari 3 entity, dimana entity-entity ini saling berinteraksi dengan baik dengan entity lain maupun dengan sistem, dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 4. Context Diagram

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram merupakan suatu dokumentasi data dengan mengidentifikasi entity data dan memperlihatkan hubungan yang ada antara entity dalam satu sistem [6]. ERD dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 5. Entity Relationship Diagram

E. Implementasi Antarmuka

Implementasi antarmuka atau *interface* merupakan suatu penghubung pengguna dengan sistem. Berikut di jelaskan dengan rinci:

FORM LOGIN PROGRAM

Username : Admin

Password :

Login

Gambar 5. Login

Aplikasi Penjualan Tiket Kapal Pada Pelabuhan Bungus

Input Transaksi Penjualan Tiket

No Transaksi : ST000112 Kode Penumpang : --Pilih--

Tanggal Transaksi : Sep 28, 2021 Nama Penumpang : Septia Mustika

No	Id Kategori	Jenis Tiket	Harga Tiket	Jumlah Pesan	Total Bayar

Id Kategori Tiket : --Pilih-- Harga Tiket : 90000

Jenis Tiket : Ekonomi Jumlah Pesan : 1

Nama kapal : Ambu Ambu Total Bayar : 90000

Tujuan : Tua Pejabat

SIMPAN PRINT BARU Rp. Add

Gambar 6. Transaksi Penjualan Tiket

IV. KESIMPULAN

Dengan adanya sistem informasi penjualan tiket kapal tentunya sangat membantu pihak Pelabuhan Bungus Padang dalam pengolahan penjualan tiket kapal sehari-harinya. Sistem yang dirancang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada, karna sistem dapat menghasilkan tiket kapal secara komputerisasi sehingga dapat dilakukan secara cepat dan akurat, serta informasi yang dihasilkan lebih lengkap. kemudian laporan-laporan yang dihasilkan lebih terstruktur sehingga mudah dalam pencarian data jika diperlukan nantinya. Dengan adanya sistem informasi ini dapat menghemat tempat penyimpanan dan dapat mengembangkan efektifitas dan produktifitas dari para pengambil keputusan dan dapat membantu pimpinan dalam peningkatan layanan yang lebih baik dan cepat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya penulis dan peneliti sampaikan kepada Universitas Putra Indonesia YPTK Padang dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Putra Indonesia YPTK Padang atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan untuk melakukan penelitian ini, sehingga peneliti dapat melakukan penelitian ini sampai dengan selesai dan sesuai dengan yang diharapkan. Dan terima kasih juga

peneliti ucapkan kepada pihak Pelabuhan Teluk Bungus Padang yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.

REFERENSI

- [1] Haris Budiman., “Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan,” *Al-Tadzkiyyah J. Pendidik. Islam*, vol. 8, no. 1, pp. 31–43, 2017.
- [2] A. Zarkasi, N. Widyastuti, and E. K. N., “Jurnal SCRIPT Vol . 3 No . 1 Desember 2015 ISSN: 2338-6304 PENERAPAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN METODE FUZZY TSUKAMOTO Jurnal SCRIPT Vol . 3 No . 1 Desember 2015,” vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2015.
- [3] B. Siswoyo and B. L. Perhubungan, “PREFERENSI RENCANA PENGGUNAAN ANGKUTAN LAUT KAPAL CEPAT PADANG - KEPULAUAN MENTAWAI PREFERENCES USE OF SEA TRANSPORT PLAN BY FAST SHIPPING PADANG - MENTAWAI ISLANDS,” pp. 645–662, 2014.
- [4] W. J. Kurniawan, “Sistem Informasi Pengelolaan Laboratorium Komputer UPI-YPTK Padang,” *Edik Inform.*, vol. 2, no. 1, pp. 95–101, 2017.
- [5] R. A. Atmala and S. Ramadhani, “Rancang Bangun Sistem Informasi Surat Menyurat Di Kementerian Agama Kabupaten Kampar,” *J. Intra Tech*, vol. 4, no. 1, pp. 27–38, 2020.
- [6] A. Ibrahim, A. Rifai, and L. Oktarina, “Rancang Bangun Aplikasi Pencatatan Data Kependudukan Kelurahan Pahlawan Berbasis Web,” *J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 947–957, 2016.