

ABSTRAK

PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN TIKET WISATA BERBASIS WEBSITE PADA LEMBAH SUHITA BANDAR LAMPUNG

Oleh :

Khafid Aryan Yahya

khafidarya.2111010118@mail.darmajaya.ac.id

Perkembangan teknologi Perkembangan teknologi informasi sangat memengaruhi manajemen tempat wisata. Wisata edukasi lebah madu Lembah Suhita di Bandar Lampung masih menggunakan sistem reservasi manual, yang dapat menyebabkan kesalahan seperti reservasi ulang dan kurang efisien. Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem pemesanan tiket yang dapat diakses melalui internet yang akan meningkatkan kenyamanan pengunjung dan efisiensi manajemen. Extreme Programming (XP) digunakan untuk pengembangan melalui tahapan perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian. Sistem ini dibangun dengan PHP, HTML, JavaScript, dan MongoDB sebagai basis data. Ada juga algoritma Greedy yang memproses pemesanan berdasarkan jumlah tiket terbesar terlebih dahulu. Metode Black Box Testing digunakan untuk menguji fungsi agar berjalan sesuai kebutuhan. Hasilnya, sistem dapat melakukan reservasi online, memverifikasi bukti pembayaran, dan mengelola kuota pengunjung hingga 250 orang. Diharapkan implementasi sistem ini akan mengurangi kesalahan pemesanan, meningkatkan kualitas layanan, dan menarik lebih banyak pengunjung ke Lembah Suhita.

Kata kunci: Sistem Pemesanan Tiket, Algoritma Greedy, Extreme Programming, Black Box Testing.