

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Rancang Bangun E-Tiket Berbasis Web pada Wisata Bukit Pentulu Indah Karangsambung, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut.

1. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem pemesanan e-tiket berbasis web menggunakan metode *Waterfall*. Sistem yang dikembangkan menyediakan fitur informasi wisata, pemesanan tiket dan paket wisata secara *online*, unggah bukti pembayaran, verifikasi pembayaran, pembuatan e-tiket berbasis *QR Code*, validasi tiket oleh petugas, pencatatan pengunjung offline, serta pengelolaan data petugas dan wisata, serta laporan kunjungan oleh admin. Sistem yang dibangun dapat membantu memudahkan pembelian tiket *online* kepada pengunjung serta mendukung pengelolaan data kunjungan secara lebih terstruktur dalam satu sistem.
2. Hasil pengujian menggunakan metode *BlackBox Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi pada sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fitur registrasi, login, pemesanan tiket, pembayaran, riwayat pemesanan, validasi tiket, pengelolaan data wisata, serta pelaporan kunjungan berhasil dijalankan dengan baik sesuai skenario pengujian. Dengan demikian, sistem e-tiket berbasis web yang dikembangkan telah

mampu memenuhi tujuan penelitian dan mendukung proses pengelolaan tiket pada Wisata Bukit Pentulu Indah Karangsambung.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk peneliti selanjutnya, yaitu:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur *Payment Gateway* sehingga proses pembayaran dan verifikasi transaksi dapat dilakukan secara otomatis tanpa perlu pengecekan manual oleh admin.
2. Sistem dapat dilengkapi dengan fitur notifikasi otomatis melalui email atau *WhatsApp* untuk memberikan informasi terkait status pembayaran, maupun pengingat batas waktu pembayaran kepada pengunjung.
3. Penelitian selanjutnya dapat melakukan pengujian dari aspek *usability* atau kepuasan pengguna untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan sistem, serta memperoleh masukan yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem lebih lanjut.
4. Penelitian selanjutnya dapat menerapkan metode pengembangan sistem yang berbeda, seperti *Agile* atau *Prototype*, sehingga hasil pengembangan dapat dibandingkan dengan metode *Waterfall* dari segi fleksibilitas, waktu pengembangan, maupun kualitas sistem yang dihasilkan.
5. Sistem dapat dikembangkan menjadi platform pemesanan tiket yang mencakup berbagai objek wisata di Kabupaten Kebumen, sehingga pengunjung dapat memperoleh informasi dan melakukan pemesanan tiket pada berbagai destinasi wisata melalui satu sistem yang terintegrasi.