

# PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN TIKET KAPAL WANCI – LASALIMU DENGAN INTEGRASI *MULTIPLATFORM* DAN LAYANAN *SELULER*

## *DESIGN AND IMPLEMENTATION OF THE WANCI – LASALIMU SHIP TICKET BOOKING INFORMATION SYSTEM WITH MULTIPLATFORM INTEGRATION AND MOBILE SERVICE*

Azlin<sup>1</sup>, Ahmad Maulid Asmiddin<sup>2</sup>, Indriana Hasim<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No. 124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail: <sup>1</sup>azlin.unidayan01@gmail.com, <sup>2</sup>ahmadmaulid22@gmail.com

<sup>3</sup>indrianahasim16@gmail.com

Article Info:	Received 22 Mei 2024	Revised 24 Mei 2024	Accepted 01 Jul 2024
---------------	----------------------	---------------------	----------------------

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi informasi saat ini, terutama dalam pemanfaatan informasi melalui teknologi *smartphone* (telepon pintar), telah mencapai tingkat kecanggihan yang tinggi. Pemesanan tiket secara konvensional mengharuskan pelanggan datang langsung ke loket untuk membeli tiket dan menanyakan jadwal keberangkatan, yang memakan banyak waktu dan tenaga. Proses ini sering kali menyebabkan ketidaksesuaian antara keinginan calon penumpang mengenai jadwal keberangkatan dan ketersediaan tiket. Tujuan penelitian ini Untuk dapat menyediakan informasi yang jelas dan lengkap kepada pengguna, termasuk jadwal keberangkatan, harga tiket, dan ketersediaan tempat. Metode penelitian ini dilakukan dengan cara *Interview* (Wawancara) proses wawancara ini akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait jadwal, rute, dan harga tiket kapal yang menjadi fokus penelitian, observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan mencatat data-data serta informasi penting yang relevan dengan penelitian. Studi pustaka merupakan teknik penelitian yang melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi melalui referensi, literatur, atau bahan teori yang relevan dari berbagai sumber yang terkait dengan topik penelitian. Hasil penelitian ini yaitu Aplikasi pemesanan tiket kapal telah mampu menghasilkan laporan transaksi pembayaran tiket dengan cepat dan efisien, sehingga dapat membantu kinerja perusahaan dalam mengelola penjualan.

**Kata Kunci** : Android, API, Multi Platform, Tiket Online, Web.

### **Abstract**

Current advances in information technology, especially in the use of information through *smartphone* technology, have reached a high level of sophistication. Conventional ticket orders require customers to come directly to the counter to buy tickets and ask for the departure schedule, which takes a lot of time and energy. This process often causes a mismatch between prospective passengers' wishes regarding departure schedules and ticket availability. The aim of this research is to provide clear and complete information to users, including departure schedules, ticket prices and venue availability. This research method is carried out by means of an interview. This interview process will ask several questions

*related to the schedule, route and price of ship tickets which are the focus of the research. Observation is a data collection technique which is carried out by observing and recording important data and information. relevant to research. Literature study is a research technique that involves searching and collecting information through references, literature, or relevant theoretical materials from various sources related to the research topic. The results of this research are that the ship ticket booking application has been able to produce ticket payment transaction reports quickly and efficiently, so that it can help the company's performance in managing sales.*

**Keywords:** *Android, API, Multi Platform, Online Tickets, Web.*

---

*This is an open access article under the CC BY-SA license.*



## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi saat ini, terutama dalam pemanfaatan informasi melalui teknologi *smartphone* (telepon pintar), telah mencapai tingkat kecanggihan yang tinggi. *Smartphone* kini mampu menjalankan hampir semua fungsi yang sebelumnya hanya dapat dilakukan oleh komputer. Seiring dengan perkembangan ini tuntutan dan kebutuhan masyarakat akan pelayanan yang berkualitas dan efisien terus meningkat karena layanan tersebut mampu mempermudah dan menghemat waktu di tengah kesibukan yang semakin meningkat. Transportasi laut merupakan salah satu komponen dalam kehidupan manusia yang berperan penting dalam mendukung dan memperlancar berbagai aktivitas.

Kapal merupakan salah satu alat transportasi yang telah lama digunakan untuk menghubungkan orang dari satu tempat ke tempat lain di daratan yang berbeda. Pemesanan tiket secara konvensional mengharuskan pelanggan datang langsung ke loket untuk membeli tiket dan menanyakan jadwal keberangkatan, yang memakan banyak waktu dan tenaga. Proses ini sering kali menyebabkan ketidaksesuaian antara keinginan calon penumpang mengenai jadwal keberangkatan dan ketersediaan tiket. Pelabuhan penyeberangan Wanci-Lasalimu masih menggunakan metode manual dalam pemesanan tiket, karena belum tersedia sarana untuk memesan tiket kapal secara *online*. Penyediaan sistem pemesanan tiket *online* di pelabuhan Wanci-Lasalimu akan mempermudah calon penumpang dalam mengakses informasi jadwal keberangkatan, memilih tempat duduk, dan melakukan pembayaran dengan cepat dan efisien.

Pemesanan tiket merupakan salah satu proses yang sering dilakukan oleh banyak orang sebelum melakukan perjalanan atau keberangkatan. Metode yang umum digunakan oleh calon penumpang adalah memesan tiket langsung melalui perusahaan penyedia jasa tiket. Namun proses pemesanan ini kurang efektif dari segi waktu dan biaya. Oleh karena itu diperlukan sistem pemesanan yang lebih efisien baik dari segi waktu maupun biaya serta lebih memudahkan, praktis, dan cepat dalam proses pemesanan tiket. Penggunaan *smartphone* dan internet merupakan solusi yang tepat, karena dengan fasilitas ini segala bentuk pemesanan dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja sehingga memudahkan masyarakat dalam melakukan pemesanan tiket. Selain itu dengan adanya sistem pemesanan tiket berbasis *Android*, setiap orang dapat mengakses berbagai informasi, termasuk informasi tentang kapal jadwal keberangkatan dan harga yang ditawarkan, semuanya dapat diakses dengan mudah. Masalah-masalah tersebut dapat diselesaikan dengan memanfaatkan teknologi informasi *e-commerce* dan aplikasi *mobile* berbasis *Android* [1].

Saat ini kita berada di era dimana segala sesuatu telah terhubung melalui jaringan tanpa batas. *Internet* tidak hanya digunakan untuk media sosial yang memungkinkan orang-orang berkomunikasi meskipun terpisah oleh jarak dan waktu tetapi juga telah meluas ke berbagai bidang termasuk jasa transportasi. Berdasarkan permasalahan yang ada diperlukan sistem yang dapat membantu dalam pemesanan tiket kapal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teknologi berbasis *Android*, yaitu dengan membuat aplikasi pemesanan tiket kapal secara *online*.

Penelitian sebelumnya yang berjudul sistem informasi pemesanan e-tiket kapal laut pada Pt. bandar bakau jaya. Perancangan sistem informasi pemesanan tiket bertujuan untuk memudahkan pegawai dalam

memberikan pelayanan yang tepat dan optimal kepada calon penumpang, serta menyediakan informasi mengenai jadwal keberangkatan kapal. Penelitian ini dirancang berbasis *web* dengan menggunakan *framework* PHP dan *database* MySQL, serta dilakukan dengan metode *waterfall*. Metodologi penelitian meliputi observasi kuesioner dan analisis yang menghasilkan rancangan sistem menggunakan *Unified Modelling Language* (UML). Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi pemesanan e-tiket mempermudah penjualan tiket kepada pembeli tanpa memerlukan banyak waktu, serta meningkatkan kinerja pegawai menjadi lebih efektif dan efisien [2].

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya yang berjudul sistem informasi pemesanan tiket kapal laut *express* bahari berbasis *android*. Salah satu perangkat *Mobile* yang paling pesat perkembangannya adalah *handphone*, yang dimiliki oleh sebagian besar orang. Teknologi *Mobile* memungkinkan calon penumpang seolah-olah memiliki mesin penjual tiket pribadi. Informasi penting seperti jadwal keberangkatan dan ketersediaan tempat duduk dari setiap perjalanan dapat diakses secara *Mobile* dan *real-time* dengan mudah dalam waktu singkat. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengembangkan sistem pemesanan dan pembayaran tiket yang membantu calon penumpang memesan tiket kapal laut *Express Bahari* secara *Online* melalui perangkat *Android*. Sistem ini diharapkan mempermudah konsumen melakukan transaksi pemesanan tiket, menghindari antrean, serta menghemat waktu, tenaga, dan biaya. Aplikasi ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP, program *database* MySQL, dan metode *Black Box* sebagai metode pengujiannya. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi ini dapat mempermudah pembeli dalam memesan tiket dari manapun secara *Online (Android)* tanpa harus datang langsung ke loket penjualan tiket [3].

Penelitian sebelumnya yang berjudul rancang bangun aplikasi *e-ticketing travel* antar kota berbasis *android*. Transportasi ini dianggap lebih ekonomis, karena biayanya lebih terjangkau. Namun, masyarakat masih kurang mendapatkan informasi tentang ketersediaan tiket untuk transportasi tersebut. Hal ini disebabkan oleh metode pemesanan tiket yang masih tradisional. Oleh karena itu, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi sistem reservasi tiket transportasi yang dapat dioperasikan melalui *smartphone*. Aplikasi ini akan didesain khusus untuk *smartphone* dengan sistem operasi *Android*. Pembuatan aplikasi ini menggunakan *Android Studio* dengan bahasa pemrograman utama Java. Selain itu, aplikasi ini juga menggunakan *framework* PHP dan *database* MySQL dengan *server* yang terhubung secara *Online*. Dengan adanya aplikasi ini, calon penumpang dapat memperoleh informasi yang akurat mengenai jadwal, rute, dan tarif perjalanan, serta melakukan pemesanan dan pembayaran tiket dengan mudah melalui genggaman mereka, kapanpun dan dimanapun [4].

Penelitian sebelumnya yang berjudul Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Pada PT. Mentawai *Fast* Berbasis *Web* Belajar Siswa Informatika. Mentawai *Fast* adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa transportasi. Permasalahan yang dihadapi adalah belum adanya sistem informasi pemesanan tiket kapal berbasis *website* pembelian tiket masih dilakukan secara manual dan penumpang harus datang ke agen untuk membeli tiket yang memakan waktu yang lama. Peneliti bermaksud membangun sistem informasi yang dapat memudahkan perusahaan dalam menjual tiket serta memudahkan pelanggan melihat informasi ketersediaan tiket dan melakukan pemesanan secara *online*. Pengembangan sistem ini dimulai dengan menganalisis sistem yang ada saat ini dilanjutkan dengan desain keluaran, desain *input*, dan desain *file*. Metode penelitian yang digunakan adalah SDLC *Waterfall (System Development Life Cycle)* dengan tahapan: a) Perencanaan, b) Analisis, c) Perancangan Sistem dan Perangkat Lunak. Implementasi dilakukan menggunakan alat desain UML (*Unified Modeling Language*). Dengan desain sistem informasi pemesanan ini, diharapkan dapat memberikan pelayanan yang maksimal kepada pelanggan dan meminimalkan kesalahan dalam pengolahan data. Manfaat dari sistem informasi pemesanan ini diharapkan dapat meningkatkan pelayanan kepada pelanggan dan mempermudah proses transaksi agar lebih cepat dan mudah [5].

Penelitian sebelumnya yang berjudul perancangan sistem informasi pemesanan tiket *Online* pada kmp. ihan batak berbasis *android*. Dalam penelitian ini, sebuah aplikasi pemesanan tiket berbasis *Mobile* dikembangkan untuk mengatasi masalah yang sering muncul dalam proses pemesanan tiket. Sistem ini dirancang untuk memberikan kemudahan kepada penumpang dalam memesan tiket, sehingga mereka tidak perlu lagi menghadapi antrian yang panjang. Aplikasi ini merupakan teknologi pemesanan tiket

berbasis *Mobile*. Dengan adanya sistem ini, diharapkan akan memberikan manfaat yang lebih baik dibandingkan dengan sistem manual terutama dalam hal keamanan kecepatan dan keteraturan [6].

Penelitian lainnya yang berjudul *integration of multiplatform desktop, web and Mobile applications at Pt. prima artha kreasindo using web service*. Tujuan penelitian ini adalah mengintegrasikan beberapa sistem aplikasi yang berbasis *desktop, web, dan Mobile* ke dalam satu sistem aplikasi menggunakan layanan *web service* untuk meningkatkan praktisitas, efektivitas, dan efisiensi. Sistem aplikasi yang dikembangkan dapat diinstal pada komputer, laptop, maupun telepon *seluler*. Penelitian dilakukan dengan membuat kode program aplikasi terintegrasi dengan fasilitas penghubung *web service* dan melakukan simulasi operasi aplikasi tersebut penggunaan perangkat yang tepat dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program aplikasi multi-platform tersebut dapat diterapkan di PT. Prima Artha Kreasindo untuk sistem penjualan, termasuk sistem titik penjualan (POS) dan pengendalian inventaris di gudang. Dengan penerapan program aplikasi ini, proses penjualan di perusahaan tersebut menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien [7].

Penelitian sebelumnya yang berjudul *efektivitas web api dalam integrasi bahasa pemrograman multi platform*. Pada saat ini, pembuatan Sistem Informasi tidak lagi terbatas pada penggunaan satu bahasa pemrograman saja, hal ini dilakukan untuk mengakomodasi kebutuhan teknologi yang semakin beragam dengan tujuan yang berbeda-beda. Terdapat banyak kasus di mana organisasi yang awalnya menggunakan sistem informasi dengan bahasa pemrograman tertentu harus melakukan penyesuaian dan migrasi dengan biaya yang tidak murah. Sebagai solusi untuk menghindari masalah tersebut diperlukan aplikasi yang mampu menghubungkan berbagai macam *platform* dan bahasa pemrograman dalam sistem informasi yang telah berjalan, sehingga diperlukan API. API atau *Application Programming Interface*, merupakan konsep yang beroperasi pada lapisan logika dan *database* sehingga dapat digunakan untuk menghubungkan sistem informasi ketika berkomunikasi antara perangkat lunak dan *platform* yang berbeda. Akses ke API menggunakan protokol HTTP, sehingga dikenal sebagai *Web API* agar mudah diakses dari mana saja selama terhubung dengan internet. Penelitian ini mencoba untuk memanfaatkan penggunaan *Web API* yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman PHP, sedangkan pada sisi klien akan menggunakan dua teknologi, yaitu NET dan HTML, yang berkolaborasi dengan *jQuery* menggunakan pendekatan *Waterfall Model* dalam proses pengembangannya dengan harapan dapat membangun *Web API* yang kuat dan bebas dari kesalahan [8].

Penelitian sebelumnya yang berjudul *Pembuatan Web Service Dengan Google Spreadsheets Sebagai Solusi Integrasi Aplikasi Multiplatform*. Pengembangan aplikasi *multiplatform* telah menjadi kebutuhan teknologi yang tidak dapat diabaikan. Industri *startup* semakin banyak bermunculan dengan menawarkan kemudahan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk *ritel, keuangan, gaya hidup berkelanjutan, kecerdasan buatan, hingga internet of things*. Fenomena ini sejalan dengan peningkatan pertumbuhan inovasi baik dari segi sistemik maupun teknis. Tidak menutup kemungkinan bahwa inovasi tersebut melibatkan penggunaan sumber daya sesedikit mungkin untuk menghasilkan *output* seoptimal mungkin. Penggunaan RESTful API menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menanggapi tantangan ini, di mana *output* berupa *file JSON* dapat berkomunikasi dengan berbagai *platform* aplikasi. Penelitian ini akan membahas pemanfaatan aplikasi populer seperti *Google Spreadsheets* sebagai media penyedia layanan *web*. Metode ini diterapkan dalam pembaruan data mahasiswa Universitas Nurdin Hamzah yang tersedia di *Feeder DIKTI* [9].

Penelitian sebelumnya yang berjudul *penerapan aplikasi pemesanan tiket kapal online berbasis android di pelabuhan penyeberangan toboli*. Penelitian ini mengusulkan peningkatan layanan fasilitas pemesanan tiket kapal melalui implementasi aplikasi TMT (*Toboli Mobile Ticketing*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perancangan dan pembangunan sistem aplikasi pemesanan tiket kapal *online* berbasis *Android* di Pelabuhan Penyeberangan Toboli dengan nama *Toboli Mobile Ticketing* telah berhasil diimplementasikan dalam proses pemesanan tiket, yang menghasilkan dampak signifikan berupa pengurangan antrian di loket dan memberikan kemudahan bagi calon penumpang untuk memperoleh informasi terkait pelabuhan dan melakukan pemesanan tiket kapal secara *online* [10].

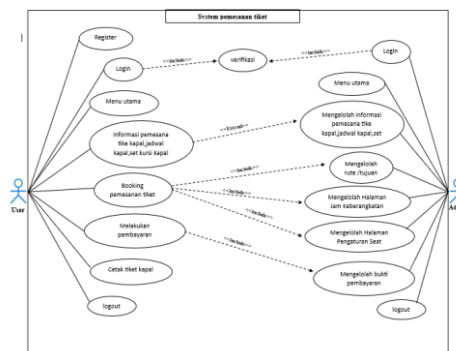
Penelitian sebelumnya yang berjudul *aplikasi pemesanan tiket kapal di daerah danau toba berbasis website*. Pembelian tiket kapal di pelabuhan sering kali menimbulkan beberapa tantangan, diantaranya adalah keharusan bagi masyarakat untuk datang ke lokasi penjualan tiket di pelabuhan. Informasi tentang tiket yang tersedia di pelabuhan seringkali tidak lengkap, sehingga informasi yang diterima oleh

masyarakat tidak optimal dan efisien. Dalam proyek akhir ini, kami mengembangkan dan merancang aplikasi berbasis *website* yang bertujuan untuk memfasilitasi pembelian tiket secara *online*. Dengan adanya aplikasi berbasis *website* ini, masyarakat dapat dengan mudah melakukan pembelian tiket dengan informasi yang tersedia secara lengkap dan detail. Proyek akhir ini mencakup pengembangan aplikasi pemesanan tiket kapal di daerah Danau Toba berbasis *website*, yang dibangun dengan menggunakan HTML dan PHP untuk mengatur tampilan *website*, serta MySQL sebagai basis data untuk menyimpan dan menampilkan informasi tentang tiket pada halaman *website*. Aplikasi berbasis *website* ini disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat umum agar penyampaian informasi dan penjualan tiket secara *online* dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam proses pembelian tiket [11].

Pengembangan penelitian selanjutnya dengan judul Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Wanci-Lasalimu dengan Integrasi *Multiplatform* dan Layanan *Seluler*. Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk dapat menyediakan informasi yang jelas dan lengkap kepada pengguna, termasuk jadwal keberangkatan, harga tiket, dan ketersediaan tempat.

## 2. METODE PENELITIAN

1. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :
  - a. *Interview* merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan pengambilan keterangan dan informasi dari pihak-pihak terkait dalam penelitian. Proses wawancara ini akan menanyakan beberapa pertanyaan terkait jadwal, rute, dan harga tiket kapal yang menjadi fokus penelitian, khususnya di pelabuhan kapal Wanci – Lasalimu. Diharapkan bahwa melalui proses ini, peneliti dapat mengembangkan aplikasi dengan lebih baik.
  - b. *Observasi* merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan pengamatan dan mencatat data-data serta informasi penting yang relevan dengan penelitian. Pengamatan dilakukan secara langsung terhadap berbagai permasalahan yang terjadi dalam proses pembelian tiket kapal di pelabuhan Wanci – Lasalimu.
  - c. *Studi Pustaka* merupakan teknik penelitian yang melibatkan pencarian dan pengumpulan informasi melalui referensi, literatur, atau bahan teori yang relevan dari berbagai sumber yang terkait dengan topik penelitian. Dalam konteks ini, studi pustaka dilakukan dengan mencari video dan buku yang membahas materi mengenai *Android*.
2. *Use Case Diagram* Sistem yang akan dikembangkan dapat digambarkan dalam bentuk *Use Case Diagram* untuk Aplikasi Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Wanci–Lasalimu dengan Integrasi *Multiplatform* dan Layanan *Seluler*, yang ditunjukkan sebagai berikut :



Gambar 1. *Use Case Diagram*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Halaman Menu Utama

Tampilan ini bertujuan untuk memverifikasi apakah aplikasi berjalan dengan baik. Ketika aplikasi dijalankan, yang pertama kali muncul adalah *from* menu utama. Pada *from* ini, menu-menu lain masih belum aktif kecuali menu *login*. Menu *login* berfungsi untuk mengaktifkan menu-menu lainnya setelah

pengguna berhasil *login*. Di dalam desain ini terdapat tautan menu seperti "beranda", "tiket pribadi", dan "profil". Tampilan antarmuka Pengguna (*user*) dalam aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Wanci-Lasalimu dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



Gambar 2. Halaman Menu Utama

### 3.2 Halaman Login

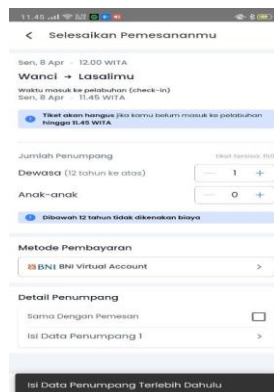
Tampilan awal yang muncul adalah sebuah formulir atau antarmuka awal di mana pengguna diminta untuk memasukkan alamat email dan kata sandi. Jika pengguna telah memiliki alamat *email* dan kata sandi yang terdaftar, mereka dapat masuk ke dalam aplikasi dengan menekan tombol *login* hal ini terlihat pada Gambar dibawah ini :



Gambar 3. Halaman Login Valid

### 3.3 Halaman Menu Pesan Tiket

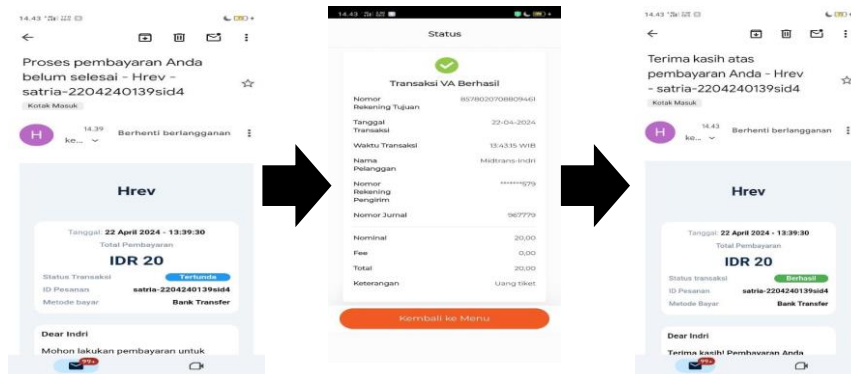
Pada menu pemesanan tiket, pengguna harus terlebih dahulu mengisi formulir yang tersedia. Menu pemesanan tiket ini mencakup informasi seperti jumlah penumpang, data diri penumpang, nama penumpang, usia penumpang, dan metode pembayaran. Tata letak menu "Pesan Tiket" dapat dilihat pada Gambar berikut ini :



Gambar 4. Halaman Menu Pesan Tiket Tidak *Valid*

### 3.4 Halaman *Layout* Menu Transaksi

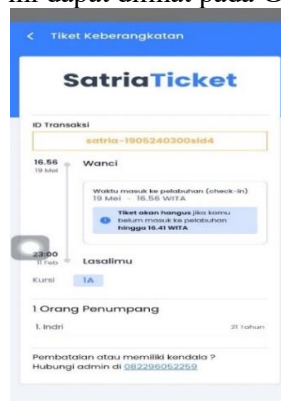
Pada tampilan halaman pembayaran tiket (transaksi), detail tagihan yang harus dibayarkan melalui transfer ke rekening BNI yang disediakan akan ditampilkan, dengan batas waktu pembayaran adalah 1 jam setelah proses pemesanan tiket dilakukan, serta mengunggah bukti pembayaran. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 5. Halaman *Layout* Menu Transaksi

### 3.5 Halaman Menu Tiket

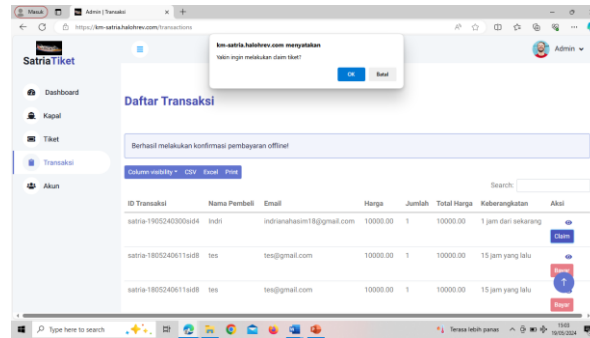
Formulir tiket yang telah berhasil dipesan akan menampilkan tiket sebagai bukti bahwa pesanan telah berhasil dilakukan. Tampilan tiket ini dapat dilihat pada Gambar di bawah ini :



Gambar 6. Halaman Menu Tiket

### 3.6 Halaman Konfirmasi

Tampilan halaman pada menu konfirmasi menampilkan pesan bahwa pengguna yang telah melakukan pembayaran agar *administrator* segera mengkonfirmasi status transaksi pembayaran tiket oleh pengguna.



Gambar 7. Halaman Pesan Konfirmasi

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Telah berhasil dibuat Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Wanci-Lasalimu dengan Integrasi *Multiplatform* dan Layanan *Seluler*. Dengan demikian, aplikasi ini dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan tiket, dan memungkinkan proses pemesanan dilakukan dengan cepat, mudah, dan efisien. Aplikasi pemesanan tiket kapal telah mampu menghasilkan laporan transaksi pembayaran tiket dengan cepat dan efisien, sehingga dapat membantu kinerja perusahaan dalam mengelola penjualan.

#### 5. SARAN

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan alat dalam penelitian selanjutnya antara lain:

1. Aplikasi dapat diperbaharui agar kompatibel dengan *platform* lain selain *Android*, seperti *Apple* atau *iOS*, sehingga dapat digunakan oleh pengguna *smartphone iPhone*.
2. Aplikasi dapat diperbaharui dengan menambahkan fitur transaksi yang mendukung semua bank pada aplikasi pemesanan tiket kapal Wanci-Lasalimu.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. E. H. Maur, N. M. R. Mamulak, dan F. Tedy, "Aplikasi Pemesanan Kapal Pesiar di Kota Labuan Bajo Berbasis Mobile Android," Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST), vol. 05, hlm. 1–11, 2020, doi: 10.17605/jti.v5i1.706.
- [2] M. Rizky, Y. Sugiyani, dan H. Harsiti, "Sistem Informasi Pemesanan E-Tiket Kapal Laut pada PT. Bandar Bakau Jaya," Prosiding Seminar Nasional Rekayasa Teknologi Informasi, vol. 1, hlm. 1–5, 2018.
- [3] L. Saswita, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Laut Express Bahari Berbasis Android," Dayanu Ikhsanuddin, Baubau, 2019.
- [4] C. Ciksadan, A. Rakhman, dan I. M. Safira, "Rancang Bangun Aplikasi E-Ticketing Travel Antar Kota Berbasis Android," jurasik, vol. 4, no. 1, hlm. 1–9, Jul 2019, doi: 10.30645/jurasik.v4i1.128.
- [5] Arman, R. Purwarsih, R. R. Sunni, dan D. Yuliana, "Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kapal Pada PT. Mentawai Fast Berbasis Web Belajar Siswa Informatika," 2023, vol. 2, no. 2, hlm. 57–62, 2022, doi: <http://dx.doi.org/10.58222/smart.v2i2.492>.
- [6] W. Purba, D. Ujung, T. W. L. Sihaloho, dan J. Damanik, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Online Pada Kmp.Ihan Batak Berbasis Android," Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi, vol. 3, no. 2, hlm. 1–11, 2020.
- [7] A. H. Wijaya dan W. Hermanto, "Integration Of Multiplatform Desktop, Web And Mobile Applications At Pt. Prima Artha Kreasindo Using Web Service," j.nanotechnol.inf., vol. 8, no. 1, hlm. 1–8, Jun 2022, doi: 10.37365/jti.v8i1.130.
- [8] A. H. Rakhmah dan H. Purwoko, "Efektivitas Web Api Dalam Integrasi Bahasa Pemrograman Multi Platform," Semnas Ristek, vol. 2, no. 1, hlm. 1–5, 2021.



- [9] L. Puad, R. L. Budiarti, dan N. Zahra, “Pembuatan Web Service Dengan Google Spreadsheets Sebagai Solusi Integrasi Aplikasi Multiplatform,” *JIK*, vol. 5, no. 2, hlm. 295–300, Jul 2021, doi: 10.59697/jik.v5i2.260.
- [10] M. R. Pratama, “Penerapan Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Online Berbasis Android Di Pelabuhan Penyeberangan Toboli,” Politeknik Transportasi darat indonesia, Bekasi, 2022. [Daring]. Tersedia pada: <https://digilib.ptdisttd.ac.id/1447/1/Draft%20sidang%20akhir%20muhammad%20rizki%20pratama.pdf>
- [11] S. Yehudha, A. Hartaman, dan T. Haryanti, “Aplikasi Pemesanan Tiket Kapal Di Daerah Danau Toba Berbasis Website,” *eProceedings of Applied Science*, vol. 9, hlm. 1–13, 2023.