

ABSTRAK

Bhiantara, Ida Bagus Prayoga(2020). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile Dengan Metode Extreme Programming. Tesis, Ilmu Komputer, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Tesis ini sudah disetujui dan diperiksa oleh Pembimbing I: Dr. Gede Indrawan, S.T., M.T. dan Pembimbing II: Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.

Kata Kunci: Integrasi Sistem, *E-Ticket*, Sistem Pariwisata, Pariwisata, *Extreme Programming*

Pariwisata merupakan suatu kegiatan dilakukan oleh manusia secara kelompok maupun perorangan untuk mengunjungi tempat yang menarik didalam wilayah suatu negara sendiri atau negara lain. Kabupaten Karangasem merupakan salah satu kabupaten di Bali yang memiliki cukup banyak tempat wisata menjadi daerah yang cukup sering dikunjungi wisatawan. Peningkatan fasilitas dan infrastruktur pendukung terus diupayakan sehingga mampu memberikan kenyamanan bagi wisatawan. Namun pendataan tempat wisata oleh Dinas Pariwisata masih dilakukan secara konvensional sehingga diperlukan tenaga dan waktu yang cukup banyak. Untuk itu dilakukan pengembangan “Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Terintegrasi E-Ticket Mobile Dengan Metode Extreme Programming”. Pengembangan aplikasi E-Ticket yang teringrasi dengan system pariwisata dapat memudahkan petugas dalam melaporkan hasil penjualan tiket serta dapat mengurangi pengeluaran tiket yang tidak terjual. Metode Extreme Programming adalah salah satu metode dalam pengembangan aplikasi yang menerapkan sistem ‘agile’ sebagai inti dalam pengembangan aplikasi. Metode Extreme Programming memiliki 4 tahapan. Tahap pertama yang dilakukan adalah perencanaan system, dari tahap ini menghasilkan analisis kebutuhan. Pada tahap desain *system*, analisis kebutuhan diproses menjadi desain sistem. Desain sistem diwujudkan menjadi prototipe sistem pada tahap penulisan. Dalam tahap pengujian, prototipe sistem diuji menggunakan metode *black box*, respon pengguna dan *running time*. Pada pengujian *black box*, *output* yang dihasilkan sistem sudah sesuai dengan harapan. Dari pengujian *running time* menunjukkan rata-rata waktu yang dibutuhkan oleh prototipe sistem untuk menyelesaikan setiap proses adalah 479 ms. Pada pengujian respon pengguna menunjukkan prototipe sistem sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan proses penjualan tiket untuk tempat wisata di Kabupaten Karangasem.

ABSTRACT

Ida Bagus Prayoga Bhiantara(2020). *Development Of Tourism Information System Integrated E-Ticket Mobile Using Extreme Programming Methodology.* Thesis, Computer Science, Postgraduate Program, Ganesha University of Education.

This thesis has been approved and reviewed by Advisor I: Dr. Gede Indrawan, S.T., M.T. and Advisor II: Kadek Yota Ernanda Aryanto, S.Kom., M.T., Ph.D.

Keywords: *Integration System, Mobile Development, Web Development, E-Ticket, Tourism System, Extreme Programming*

Tourism is an activity people as a group or individually to visit interesting places within the territory of one's own country or other countries. Karangasem Regency is one of the regencies in Bali that has quite a number of tourist attractions to be an area that is often visited by tourists. Improvement of facilities and supporting infrastructure continues to be pursued so as to be able to provide comfort for tourists. But the data collection of tourist attractions by the Department of Tourism is still done conventionally so that it requires considerable effort and time. The reason "Development of Tourism Information System Integrated E-Ticket Mobile Using Extreme Programming Methodology". E-Ticket Mobile that are integrated with the tourism system make it easier for report the results of ticket sales and can reduce the expenditure of unsold tickets. Extreme Programming Method is one of the methods in developing applications that apply the 'agile' system as the core in application development. The Extreme Programming method has 4 stages. First stage is system planning, from this stage produces a needs analysis. At the system design stage, requirements analysis is processed into a system design. The system design is realized into a prototype system at the writing stage. In the testing phase, the prototype system was tested using the blackbox testing, user response and running time of system. In blackbox testing, the output system work with expectations. In running time test prototype system result 479 ms average time. User response testing shows the prototype system has been going well and in accordance with the process of selling tickets for tourist in Karangasem Regency.