

INTISARI

Indonesia terdiri dari banyak pulau yang memiliki daerah pergunungan yang memiliki pemandangan yang sangat indah. Wisata pendakian gunung menjadi sarana pendidikan untuk lebih mencintai alam Indonesia. Dalam era industri 4.0 banyak sudah pekerjaan yang dilakukan secara online salah satunya administrasi-administrasi apapun sekarang sudah dapat menjadi paperles, demikian pula dengan administrasi pendakian gunung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sistem ticketing online pendakian guna meminimalisir kesalahan akan suatu administrasi yang dilakukan secara manual, yang mana belum dapat dikatakan efektif karna satu dan lain hal. Serta bertujuan untuk mempercepat proses dari ticketing/registrasi pendakian gunung. Maka dibuatlah sistem ticketing online pendakian gunung Slamet berbasis website dengan menggunakan metode extreme programming. Penerapan metode extreme programming pada pengembangan aplikasi mengakibatkan pengembangan dilakukan dengan jumlah anggota yang minimal dan dapat dilakukan secara cepat sehingga hasil dari proses rekayasa website menjadi efisien, adaptif dan fleksibel. Hasil pengujian menggunakan black box testing yaitu sesuai dengan rencana pengujian dan spesifikasi yang dibutuhkan. Dan hasil pengujian menggunakan user acceptance testing yaitu aplikasi berhasil dijalankan dan sesuai harapan hingga presentase 92,8%, sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem ticketing online pendakian gunung Slamet berbasis website dapat digunakan untuk membantu proses ticketing/registrasi secara online di basecamp pendakian Gunung Slamet via Bambang.

Kata kunci: Rekayasa Website, Sistem ticketing online, Extreme programming.

ABSTRACT

Indonesia consists of many islands that have mountainous areas that have very beautiful scenery. Mountain climbing tourism is a means of education to love Indonesian nature more. In the industrial era 4.0, a lot of work has been done online, one of which is that any administration can now become paperless, as well as mountaineering administration. The purpose of this research is to produce an online climbing ticketing system in order to minimize errors in an administration that is done manually, which cannot be said to be effective for one reason or another. And aims to speed up the process of ticketing/mountain climbing registration. So, a website-based online ticketing system for climbing Mount Slamet was made using the extreme programming method. The application of extreme programming methods in application development results in development being carried out with a minimal number of crew and can be carried out quickly so that the results of the website engineering process become efficient, adaptive and flexible. The test results using black box testing are in accordance with the test plan and required specifications. And the test results using user acceptance testing, was successfully run and as expected up to 92.8%, It is concluded that the website-based online ticketing system for climbing Mount Slamet can be used to assist the online ticketing/registration process at the Mount Slamet climbing basecamp via Bambang.

Keywords: Website Engineering, Ticketing Online, Extreme programming.