Jurnal Manajemen dan Teknologi Informasi (JMTI)
Volume 14, Issue 1, 2024, pp. 24-30
ISSN 2721-7604 (Online); ISSN 2087-5312 (Print)
DOI: 10.59819

APLIKASI PEMESANAN TIKET MASUK DAN TIKET WAHANA DENGAN MENGGUNAKAN QR CODE PADA WISATA DIANA WATERPARK

Jaharuddin[1], Ahmad Selao[2], Sudirman Sahidin[3], Masnur[4*]
[1]Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia; 221280029.jaharuddin@gmail.com
[2] Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia; ahmadselao@umpar.ac.id
[3] Universitas Muhammadiyah Parepare, Indonesia; sudirman.sahidin@gmail.com
[4]Universitas Muhammadiyah Parepare, Parepare, Indonesia; masnur2010@gmail.com
[*]Corresponding author; masnur2010@gmail.com

ARTICLE INFO
Article history
Received March 24, 2024
Revised April 05, 2024
Accepted April 18, 2024
Available online April 30, 2024

Keywords: : QR Application, Design, Ticket Booking, Operational Efficiency, Diana Waterpark Tour

Copyright © by Author. Published by Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract This study aims to design a QR-based ticket booking application at Diana Waterpark, which is expected to increase operational efficiency and improve visitor experience. Using a quantitative descriptive approach, data were collected through questionnaires distributed to 30 respondents who visited Diana Waterpark. The results of the application design indicate that the use of QR technology can reduce visitor waiting time and speed up the ticket booking process. In addition, this application is designed to provide convenience for users with an intuitive interface and fast booking system. However, this study also identified several areas that need to be improved, such as the ticket information management system and improving transaction security features. Overall, the design of this application is expected to have a positive impact on visitor satisfaction and loyalty, as well as provide practical solutions in ticket and ride management at Diana Waterpark. This study recommends that managers continue to develop applications with a focus on improving security systems and more integrated application features.

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, sektor pariwisata telah mengalami transformasi signifikan dalam cara destinasi wisata melayani pengunjungnya. Salah satu inovasi yang semakin populer adalah penggunaan aplikasi berbasis teknologi QR Code (Quick Response) untuk pemesanan tiket dan akses ke wahana. Teknologi QR memberikan banyak kemudahan, mulai dari pemesanan tiket yang lebih efisien hingga pengelolaan antrian yang lebih tertib(Rohmad, 2023). Diana Waterpark, sebagai salah satu destinasi wisata air yang populer, menghadapi tantangan dalam meningkatkan pengalaman pengunjung, mengurangi waktu tunggu, dan mempermudah akses tiket(Muhammad et al., 2021). Penerapan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR di Diana Waterpark diharapkan dapat menawarkan solusi untuk tantangan tersebut, dengan meningkatkan efisiensi operasional dan kenyamanan bagi pengunjung(Yunus et al., 2021).

Penerapan teknologi digital dalam sektor pariwisata, khususnya aplikasi pemesanan tiket berbasis QR, menjadi semakin relevan di tengah perkembangan kebutuhan pasar yang mengutamakan kenyamanan dan efisiensi(Jefi et al., 2023). Dalam konteks Diana Waterpark, penggunaan aplikasi QR dapat mereduksi waktu tunggu dan meningkatkan kepuasan pengunjung, yang merupakan faktor penting dalam memperkuat posisi pasar destinasi wisata(Ardika et al., 2022). Selain itu, penggunaan teknologi ini diharapkan mampu memberikan pengelolaan yang lebih efektif

terhadap pengunjung yang datang dalam jumlah besar. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan aplikasi QR dalam meningkatkan operasional dan pengalaman pengguna di Diana Waterpark, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan aplikasi ini di sektor wisata(Hariyanto & Budiarto, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu telah menunjukkan bahwa aplikasi berbasis QR dalam pemesanan tiket dapat memberikan banyak keuntungan, baik dari sisi efisiensi operasional maupun kepuasan pengunjung(Saepudin et al., 2022). Dalam konteks pariwisata, teknologi QR sering digunakan untuk mempercepat proses pendaftaran dan akses ke tempat wisata. Penggunaan aplikasi berbasis QR dapat mengurangi waktu antrian dan mempercepat proses validasi tiket. Selain itu juga menunjukkan bahwa aplikasi semacam ini memberikan pengalaman yang lebih nyaman bagi pengunjung dibandingkan dengan metode manual. Namun, meskipun aplikasi QR telah banyak digunakan, masih ada penelitian yang terbatas mengenai implementasinya di tempat wisata tertentu, terutama taman wisata air seperti Diana Waterpark(Andi & Masnur, 2025)(Rahmatika et al., 2024).

Meskipun terdapat penelitian yang mengkaji penggunaan aplikasi QR dalam sektor pariwisata, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada tempat wisata yang lebih besar dan lebih terkenal, sementara sedikit perhatian diberikan kepada taman wisata air seperti Diana Waterpark(Nova Erik Ariadi Putra et al., 2024). Selain itu, meskipun beberapa aplikasi QR telah diterapkan di tempat wisata, keberhasilan penerapannya seringkali bergantung pada faktor-faktor teknis dan non-teknis yang belum banyak diteliti(Irmayani et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya mengisi kesenjangan tersebut dengan meneliti bagaimana aplikasi pemesanan tiket QR diterapkan di taman wisata air dan dampaknya terhadap efisiensi operasional serta kepuasan pengguna(Irmayani et al., 2025).

Dasar pemikiran penelitian ini berangkat dari anggapan bahwa teknologi aplikasi QR dapat memberikan solusi praktis dan efisien dalam mengelola pemesanan tiket dan pengelolaan antrian di tempat wisata. Dengan meningkatnya jumlah pengunjung yang datang ke Diana Waterpark, penerapan teknologi QR diharapkan dapat mempercepat proses pemesanan dan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi pengunjung(Farhana et al., 2023). Selain itu, aplikasi ini juga dapat berfungsi sebagai alat untuk mengelola aliran pengunjung dengan lebih terorganisir, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepuasan pengunjung(Bagus et al., 2021). Dengan demikian, penggunaan QR dalam aplikasi pemesanan tiket menjadi faktor penting dalam meningkatkan pengalaman pengunjung dan mengoptimalkan operasional di Diana Waterpark(Aziz et al., 2022)(Purwanto et al., 2024).

Penelitian ini berfokus pada beberapa pertanyaan utama yang menjadi inti dari analisis. Pertama, bagaimana perancangan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR dapat mempengaruhi pengalaman pengunjung di Diana Waterpark? Kedua, sejauh mana aplikasi ini dapat meningkatkan efisiensi operasional dengan mengurangi waktu tunggu dan antrian pengunjung? Ketiga, apakah penggunaan aplikasi berbasis QR dapat meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengunjung terhadap Diana Waterpark? Terakhir, bagaimana keandalan sistem dan keamanan data dalam aplikasi QR mempengaruhi tingkat kepercayaan pengguna terhadap aplikasi ini?

Penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana aplikasi pemesanan tiket berbasis QR dapat meningkatkan efisiensi dalam proses pemesanan tiket dan mengurangi waktu tunggu bagi pengunjung. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini, baik dalam hal kenyamanan maupun kepuasan terhadap fitur yang tersedia. Penelitian ini juga akan mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi loyalitas pengguna terhadap aplikasi ini dan menguji apakah aplikasi QR dapat berkontribusi pada peningkatan loyalitas pengunjung terhadap Diana Waterpark.

Berdasarkan tujuan dan sasaran penelitian, penelitian ini mengajukan beberapa hipotesis sebagai berikut:

1. Hipotesis 1: Penggunaan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR pada Diana Waterpark akan meningkatkan efisiensi operasional dan mengurangi waktu tunggu pengunjung.
2. Hipotesis 2: Pengguna aplikasi pemesanan tiket berbasis QR akan mengalami peningkatan tingkat kepuasan dan loyalitas terhadap layanan yang disediakan oleh Diana Waterpark.
3. Hipotesis 3: Keandalan sistem aplikasi dan keamanan data akan berpengaruh signifikan terhadap tingkat kepercayaan dan penggunaan aplikasi oleh pengunjung.

METODE PENELITIAN

1. Desain Penelitian

   Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk menganalisis penerapan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR di Diana Waterpark, serta dampaknya terhadap pengalaman pengunjung, efisiensi operasional, dan kepuasan pengguna. Metode ini dipilih karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai persepsi dan pengalaman pengguna terhadap aplikasi tersebut, serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penggunaannya.

2. Populasi dan Sampel

   Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengunjung yang menggunakan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR di Diana Waterpark. Sampel penelitian ini terdiri dari 30 responden yang dipilih secara acak (random sampling) dari pengunjung yang menggunakan aplikasi untuk memesan tiket selama periode penelitian. Pemilihan sampel dilakukan dengan mempertimbangkan keragaman pengguna dari berbagai usia, latar belakang, dan tingkat pengalaman dengan teknologi.

   Responden yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari pengunjung yang telah menggunakan aplikasi selama kunjungan mereka ke Diana Waterpark. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik langsung dari pengguna yang sudah merasakan manfaat dan tantangan dalam menggunakan aplikasi tersebut.

3. Teknik Pengumpulan Data

   Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan kuesioner yang berisi serangkaian pertanyaan yang berfokus pada pengalaman pengguna terhadap aplikasi pemesanan tiket berbasis QR. Kuesioner ini terdiri dari tiga variabel utama yang menjadi fokus penelitian, yaitu kemudahan penggunaan aplikasi, keamanan dan keandalan sistem, serta kepuasan dan loyalitas pengguna.

   Setiap variabel diukur menggunakan skala Likert 1 hingga 5, di mana:

   1 = Sangat Setuju
   2 = Setuju
   3 = Netral
   4 = Tidak Setuju
   5 = Sangat Tidak Setuju

   Kuesioner ini terdiri dari lima pertanyaan untuk setiap variabel, yang dirancang untuk menggali persepsi pengguna terkait keefektifan aplikasi dalam meningkatkan pengalaman mereka selama berkunjung. Selain itu, kuesioner juga meminta responden untuk memberikan saran atau masukan terkait fitur aplikasi yang dapat ditingkatkan.

4. Teknik Analisis Data

   Setelah data dikumpulkan, data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner akan dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Teknik ini akan digunakan untuk mengukur frekuensi, distribusi, dan rata-rata skor untuk setiap pertanyaan dalam kuesioner. Analisis deskriptif ini bertujuan untuk menggambarkan tren umum mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi, serta mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Selanjutnya, untuk mengevaluasi hubungan antara kepuasan pengguna dan faktor-faktor lain, analisis korelasi akan dilakukan untuk melihat sejauh mana variabel-variabel seperti kemudahan penggunaan aplikasi, keamanan, dan keandalan sistem mempengaruhi tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna. Analisis ini juga akan membantu mengidentifikasi apakah terdapat hubungan signifikan antara penggunaan aplikasi dan peningkatan kepuasan pengguna.

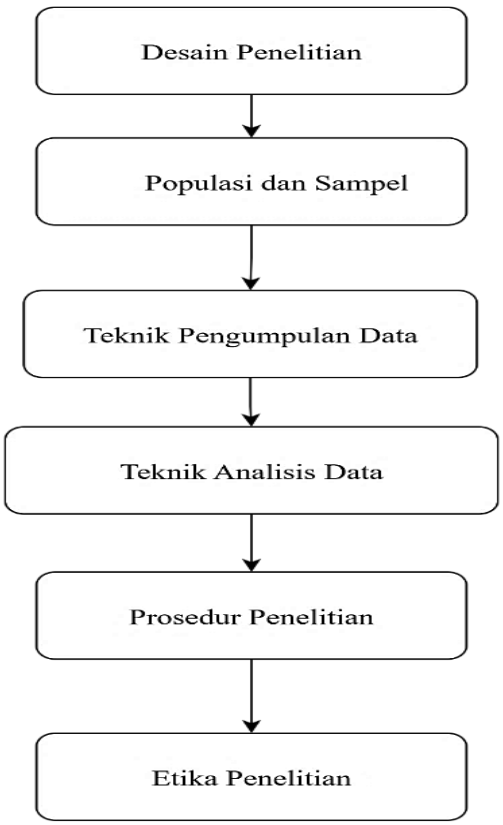
5. Prosedur Penelitian

   Proses penelitian dimulai dengan tahap persiapan, yang melibatkan pembuatan kuesioner dan penentuan sampel yang sesuai. Setelah itu, kuesioner disebarkan kepada responden yang berkunjung ke Diana Waterpark dan menggunakan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR. Pengumpulan data dilakukan selama periode tertentu untuk memastikan keberagaman responden yang berpartisipasi.

   Setelah data terkumpul, analisis dilakukan menggunakan perangkat lunak statistik untuk mengolah hasil kuesioner dan menggambarkan hubungan antar variabel. Hasil analisis kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan dan rekomendasi terkait dengan efektivitas aplikasi dan area yang dapat ditingkatkan dalam pengelolaan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR.

6. Etika Penelitian

   Penelitian ini dilakukan dengan memperhatikan prinsip-prinsip etika penelitian. Semua responden diberi penjelasan mengenai tujuan penelitian dan diberi hak untuk menyetujui atau menolak partisipasi mereka dalam penelitian. Setiap data yang dikumpulkan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk tujuan penelitian. Selain itu, tidak ada identitas pribadi responden yang akan digunakan dalam laporan hasil penelitian.



Gambar1. Diagram Flowchart Metode Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tampilan halaman home

   Halaman home berfungsi untuk menampilkan pilihan menu yang tersedia di home untuk user akan diperlihatkan pilihan tiket yang ingin dibeli apakah itu tiket masuk ataupun tiket wahana



Gambar 2. Tampilan menu home

2. Tampilan halaman riwayat tiket

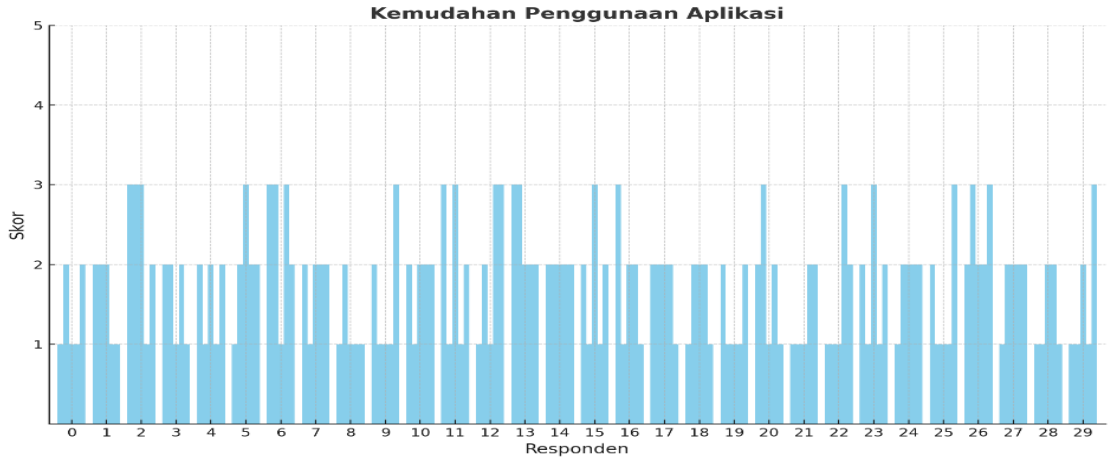
Menu riwayat tiket berfungsi untuk menampilkan Qr Code atau sebagai bukti bahwa user telah berhasil membeli suatu tiket apakah itu tiket masuk maupun tiket wahana dan diriwayat tiket juga memperlihatkan tiket yang terbaru maupun tiket lama yang sudah dibeli user serta memiliki fitur download Qr Code untuk mempermudah user ketika ingin mencetak tiket tersebut secara fisik.



Gambar 3. Tampilan Riwayat Tiket

3. Kemudahan penggunaan aplikasi

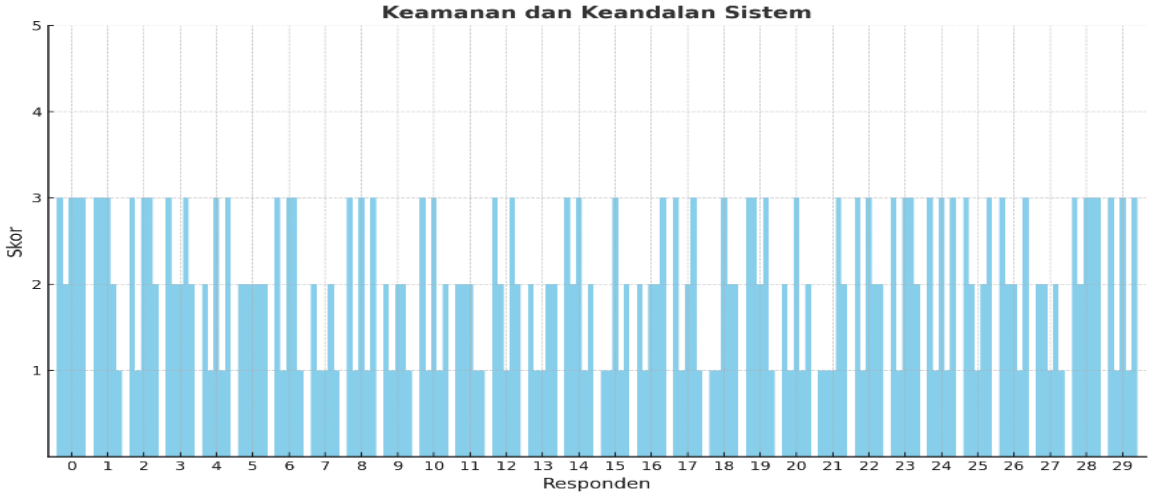
   Berdasarkan hasil survei, sebagian besar responden merasa bahwa aplikasi ini mudah digunakan oleh berbagai kalangan, termasuk pengguna baru, dengan skor rata-rata yang relatif tinggi pada pertanyaan pertama. Desain dan antarmuka aplikasi juga menunjukkan hasil yang cukup positif, meskipun terdapat beberapa variasi skor. Pada bagian pemesanan tiket, aplikasi dianggap efisien oleh mayoritas responden. Meskipun demikian, masih ada responden yang memberikan nilai netral terkait kecepatan proses pemesanan dan kejelasan informasi tiket yang disediakan. Fitur QR Code, yang merupakan elemen utama dari aplikasi, juga memberikan kemudahan, meskipun ada beberapa responden yang merasa kurang terbantu.



Gambar 4. Grafik matriks kemudahan penggunaan aplikasi

4. Keamanan dan keandalan sistem

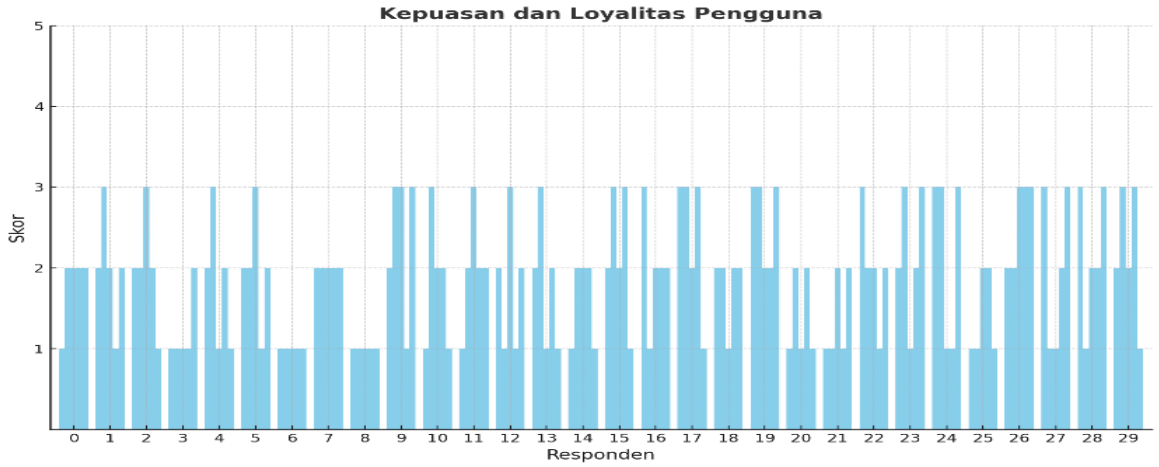
   Untuk variabel keamanan dan keandalan, mayoritas responden menganggap pemindaian QR Code berjalan lancar tanpa hambatan yang berarti. Namun, terdapat beberapa responden yang merasa kurang puas dengan pengalaman penggunaan QR Code dibandingkan dengan tiket manual. Keamanan data pribadi juga menjadi perhatian, di mana sebagian besar responden merasa data mereka aman, meskipun beberapa lainnya masih merasa khawatir. Transaksi pembayaran dianggap aman oleh sebagian besar responden, namun ada beberapa yang merasa tidak begitu percaya diri terhadap sistem tersebut. Selain itu, sebagian besar responden jarang mengalami kendala teknis saat menggunakan aplikasi ini, meskipun ada beberapa laporan tentang gangguan teknis yang perlu diperhatikan.



Gambar 5. Grafik matriks keamanan dan keandalan sistem

5. Kepuasan dan Loyalitas Pengguna

Terkait kepuasan dan loyalitas pengguna, aplikasi ini dianggap membantu mengurangi waktu tunggu dalam pembelian tiket, yang menjadi salah satu keunggulan utamanya. Sebagian besar responden merasa pengalaman menggunakan aplikasi ini lebih nyaman dibandingkan dengan pembelian tiket secara langsung. Namun, ada juga yang merasa kurang puas dengan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi. Meskipun demikian, sebagian besar pengguna bersedia menggunakan kembali aplikasi ini saat berkunjung ke Diana Waterpark di masa depan, serta merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain.



Gambar 6. Grafik matriks kepuasan loyalitas pengguna

PEMBAHASAN

1. Kemudahan Penggunaan Aplikasi

   a. Evaluasi Pengguna Baru dan Lama

   Salah satu aspek utama dari aplikasi pemesanan tiket adalah kemudahan penggunaannya, terutama bagi pengguna baru. Berdasarkan data survei, mayoritas responden merasakan bahwa aplikasi ini cukup mudah digunakan, termasuk untuk pengguna yang tidak terbiasa dengan teknologi. Desain antarmuka aplikasi yang sederhana dan intuitif memainkan peran penting dalam meningkatkan kemudahan penggunaan. Meskipun demikian, terdapat beberapa responden yang merasa antarmuka aplikasi masih bisa lebih disederhanakan untuk memberikan pengalaman yang lebih cepat dan nyaman, terutama bagi kalangan yang tidak terbiasa dengan teknologi digital.

   b. Proses Pemesanan Tiket

   Pemesanan tiket melalui aplikasi ini mendapatkan skor positif dalam hal efisiensi dan kecepatan. Sebagian besar responden menyatakan bahwa proses pemesanan terasa lebih cepat dibandingkan dengan pembelian tiket secara langsung, yang sering kali melibatkan antrian panjang. Namun, ada beberapa responden yang memberikan skor netral pada pertanyaan mengenai kecepatan proses pemesanan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi ini cukup efisien, masih ada ruang untuk pengembangan dalam mempercepat beberapa tahapan pemesanan, seperti verifikasi tiket atau pemrosesan pembayaran.

   c. Fitur QR Code

   Penggunaan QR Code dalam aplikasi ini mendapat respons yang cukup positif, dengan sebagian besar pengguna merasakan kemudahan saat menggunakan QR Code untuk masuk ke area wisata dan wahana. Fitur ini dianggap membantu mempercepat akses

tanpa harus melalui prosedur manual. Namun, beberapa responden merasa bahwa implementasi QR Code belum sepenuhnya maksimal dalam meningkatkan kenyamanan, terutama jika dibandingkan dengan metode tiket manual. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun fitur QR Code memberikan manfaat efisiensi, pengelola aplikasi perlu terus memperbaiki dan mengoptimalkan teknologinya.

2. Keamanan dan Keandalan Sistem
   a. Keamanan Data Pengguna

      Dalam hal keamanan, mayoritas responden merasa bahwa data pribadi mereka aman saat menggunakan aplikasi ini. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini telah menyediakan lapisan perlindungan yang cukup untuk menjaga kerahasiaan informasi pengguna. Namun, meskipun tingkat kepercayaan terhadap keamanan data cukup tinggi, beberapa responden masih merasa kurang yakin mengenai perlindungan data pribadi mereka. Ini menunjukkan pentingnya pengelola aplikasi untuk terus meningkatkan sistem keamanan, mengingat isu privasi dan data pribadi semakin menjadi perhatian utama pengguna.

   b. Keandalan QR Code dan Pembayaran

      Penggunaan QR Code dalam aplikasi ini menunjukkan tingkat keberhasilan yang tinggi dalam hal pemindaian dan kelancaran akses. Sebagian besar responden merasa proses pemindaian berjalan dengan lancar tanpa hambatan berarti. Namun, beberapa responden mengindikasikan ketidakpuasan dengan proses pembayaran yang dianggap masih dapat ditingkatkan dari sisi kenyamanan dan kepercayaan. Beberapa pengguna melaporkan adanya kekhawatiran terkait keamanan transaksi pembayaran melalui aplikasi, yang menjadi faktor penghambat dalam penerimaan teknologi ini secara keseluruhan.

   c. Pengalaman Pengguna terhadap Kendala Teknis

      Sebagian besar pengguna mengungkapkan bahwa mereka jarang mengalami kendala teknis saat menggunakan aplikasi ini. Namun, beberapa responden melaporkan adanya masalah teknis sporadis, seperti keterlambatan dalam pemrosesan pembayaran atau kegagalan dalam memverifikasi tiket. Meskipun frekuensi masalah teknis relatif rendah, hal ini tetap perlu mendapatkan perhatian, mengingat dapat mempengaruhi kepuasan dan kepercayaan pengguna terhadap aplikasi. Pengelola aplikasi diharapkan untuk melakukan pemeliharaan rutin dan perbaikan pada sistem agar aplikasi tetap andal dan bebas dari gangguan teknis.

3. Kepuasan dan Loyalitas Pengguna
   a. Pengaruh Aplikasi terhadap Pengalaman Pengguna

      Salah satu temuan penting dalam penelitian ini adalah bahwa aplikasi ini berhasil membantu mengurangi waktu tunggu dan antrian saat pembelian tiket. Sebagian besar responden merasakan pengalaman yang lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi ini dibandingkan dengan metode pembelian tiket secara langsung. Pengurangan waktu tunggu ini dianggap sebagai nilai tambah yang signifikan, mengingat kebanyakan pengunjung di lokasi wisata cenderung tidak ingin membuang waktu dalam antrean panjang. Ini menunjukkan bahwa aplikasi ini memberikan pengalaman yang lebih efisien bagi pengunjung, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kepuasan pengguna.

   b. Puas dengan Fitur Aplikasi

      Terkait dengan kepuasan terhadap fitur yang tersedia, sebagian besar responden menyatakan puas dengan fitur pemesanan tiket dan informasi tiket yang diberikan oleh aplikasi. Namun, ada beberapa pengguna yang menginginkan fitur tambahan, seperti

pengingat waktu atau akses ke promo khusus. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi sudah memenuhi kebutuhan dasar pengguna, masih ada potensi pengembangan fitur yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna lebih jauh lagi. Pengelola aplikasi perlu memperhatikan masukan ini untuk terus meningkatkan kualitas dan keberagaman fitur aplikasi.

c. Loyalitas Pengguna

Kepuasan pengguna terhadap aplikasi ini tercermin dalam tingkat loyalitas mereka. Sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka bersedia menggunakan kembali aplikasi ini jika berkunjung ke Diana Waterpark di masa depan, serta merekomendasikannya kepada orang lain. Ini mencerminkan adanya tingkat kepuasan yang tinggi dan potensi loyalitas yang kuat terhadap aplikasi. Namun, meskipun tingkat loyalitas cukup tinggi, beberapa responden yang memberikan skor rendah menunjukkan bahwa aplikasi masih perlu meningkatkan beberapa aspek, terutama dalam hal kepercayaan dan pengurangan kendala teknis, agar pengguna merasa lebih yakin dan nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut secara berulang.

4. Implikasi Penelitian

a. Implikasi untuk Pengelola Wisata

Penelitian ini memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana aplikasi pemesanan tiket berbasis QR dapat meningkatkan pengalaman pengunjung. Pengelola Diana Waterpark diharapkan dapat memanfaatkan temuan ini untuk terus memperbaiki dan mengoptimalkan aplikasi, baik dari segi fungsionalitas, keamanan, maupun pengalaman pengguna secara keseluruhan. Peningkatan antarmuka pengguna, pengurangan kendala teknis, dan penyempurnaan sistem pembayaran akan sangat berkontribusi pada kesuksesan aplikasi ini.

b. Peningkatan Sistem dan Fitur

Berdasarkan hasil survei, terdapat beberapa area yang dapat dikembangkan lebih lanjut dalam aplikasi ini, seperti penambahan fitur pengingat waktu atau sistem penawaran khusus untuk pengguna setia. Pengelola aplikasi juga harus memperhatikan masalah teknis yang terkadang muncul dan melakukan pembaruan sistem secara rutin untuk memastikan aplikasi tetap berjalan dengan lancar.

c. Potensi Prancangan di Tempat Lain

Perancangan sistem pemesanan tiket berbasis QR ini tidak hanya terbatas pada Diana Waterpark. Penelitian ini juga membuka peluang bagi destinasi wisata lainnya untuk mengadopsi teknologi serupa, mengingat manfaat yang besar dalam hal efisiensi dan kenyamanan pengunjung. Dengan adaptasi yang tepat, aplikasi serupa dapat diterapkan pada sektor-sektor lain yang membutuhkan pengelolaan pengunjung secara digital, seperti taman hiburan, museum, atau tempat wisata lainnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi perancangan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR pada Diana Waterpark dan dampaknya terhadap efisiensi operasional, pengalaman pengguna, serta kepuasan dan loyalitas pengunjung. Berdasarkan hasil analisis data yang dikumpulkan melalui kuesioner dari 30 responden, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan pengalaman pengunjung secara signifikan.

Pertama, aplikasi pemesanan tiket berbasis QR terbukti efektif dalam mengurangi waktu tunggu pengunjung, sehingga meningkatkan efisiensi operasional di Diana Waterpark. Sebagian besar responden merasakan bahwa proses pemesanan melalui aplikasi jauh lebih cepat dan praktis

dibandingkan dengan metode tradisional, yang biasanya melibatkan antrian panjang. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk pengembangan dalam meningkatkan kecepatan verifikasi tiket dan pemrosesan pembayaran, agar proses ini menjadi lebih efisien.

Kedua, aplikasi ini juga dinilai cukup aman, dengan sebagian besar responden merasa bahwa data pribadi mereka dilindungi dengan baik. Namun, ada beberapa responden yang mengungkapkan kekhawatiran terkait dengan keamanan transaksi pembayaran melalui aplikasi. Oleh karena itu, penting bagi pengelola untuk terus memperkuat sistem keamanan aplikasi guna meningkatkan kepercayaan pengguna.

Ketiga, meskipun aplikasi ini telah memberikan manfaat dalam hal efisiensi dan kemudahan, sebagian responden merasa bahwa beberapa fitur aplikasi, seperti informasi terkait tiket dan wahana, masih perlu diperbaiki agar lebih jelas dan mudah dipahami. Penambahan fitur seperti pengingat jadwal dan sistem penawaran khusus juga dapat meningkatkan kepuasan pengunjung lebih lanjut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi pemesanan tiket berbasis QR di Diana Waterpark memberikan kontribusi positif terhadap kepuasan pengguna dan loyalitas pengunjung. Aplikasi ini tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional, tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih nyaman dan praktis bagi pengunjung. Untuk itu, disarankan bagi pengelola Diana Waterpark untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan aplikasi ini, dengan fokus pada penguatan sistem keamanan, peningkatan fitur aplikasi, dan pengelolaan data pengguna yang lebih baik.

Penelitian ini juga membuka peluang untuk penerapan teknologi QR di sektor wisata lainnya, mengingat manfaat yang signifikan dalam hal efisiensi dan peningkatan pengalaman pengunjung. Selanjutnya, penelitian ini dapat diperluas dengan mengeksplorasi faktor-faktor lain yang mempengaruhi adopsi teknologi digital di sektor pariwisata, serta untuk mengevaluasi dampaknya dalam jangka panjang terhadap pertumbuhan dan keberlanjutan industri wisata.

DAFTAR PUSTAKA

Andi, W., & Masnur, M. (2025). Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Ayam Broiler Organik Muhammadiyah (BRONIKMU) Kota Parepare. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 247–256. https://doi.org/10.59395/ALTIFANI.V5I3.702

Ardika, I. N. A. K., Wibawa, I. G. A., & Darmawan, I. D. M. B. A. (2022). Pemeliharaan Aplikasi Penjualan Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pura Luhur Uluwatu Berbasis Android. *Jurnal Pengabdian Informatika*, *1*(1), 155–160. https://doi.org/10.24843/JUPITA.2022.V01.I01.P22

Aziz, A., Safaat, N. H., & Affandes, M. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Layanan Pemesanan Tiket pada Objek Wisata Agro Nadiin Berbasis Android. *JUKI : Jurnal Komputer Dan Informatika*, *4*(2), 107–120. https://doi.org/10.53842/JUKI.V4I2.124

Bagus, N., Nugraha, S., Putu, I., Bawantara, Y., & Teren, F. A. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Organisasi Pada Ikatan Keluarga Langke Rembong (Ikalabong) Bali Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *11*(02), 41–54. https://doi.org/10.5281/ZENODO.5805812

Farhana, R., Dwitawati, I., Putu, L., Noviana, R., Kom, S., Pd, S., Kom, M., Putu, I., & Bawantara, Y. (2023). Penerapan Prinsip Tata Kelola Teknologi Informasi Pada Himpunan Mahasiswa Teknologi Informasi Uin Ar Raniry Banda Aceh. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *13*(2), 95–103. https://doi.org/10.59819/JMTI.V13I2.2998

Hariyanto, P. R., & Budiarto, S. P. (2024). Aplikasi Tiket Masuk Wisata Sumber Darmo Lalangan Berbasis Web. *JEKIN - Jurnal Teknik Informatika*, *4*(2), 120–131.

https://doi.org/10.58794/JEKIN.V4I2.701

Irmayani, Mokoginta, M. M., Seelagama, P. K., Abdullah, Azis, D. A., Mukhlis, & Masnur. (2024). Strategy Analysis for Implementing Rice Transplanter Planting Machine Technology in Rice Farming Using the Interpretive Structural Modeling (ISM) Method in South Sulawesi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, *10*(4), 1827–1836. https://doi.org/10.29303/JPPIPA.V10I4.7124

Irmayani, Salman, D., Ambar, A. A., Latifah, A., Nur, R., Rahman, M. A., & Masnur. (2025). Strategy for Strengthening Arabica Coffee Agribusiness Institutions Through an Interpretative Structural Modelling Approach in South Sulawesi, Indonesia. *Jurnal AGRISEP: Kajian Masalah Sosial Ekonomi Pertanian Dan Agribisnis*, *24*(01), 217–230. https://doi.org/10.31186/JAGRISEP.24.01.217-230

Jefi, J., Fahmi, M., Hendri, H., Kholifah, D. N., & Suharjanti, S. (2023). Sistem Informasi Penjualan Tiket Masuk Wisata Jembatan Cinta Berbasis Web. *INTI Nusa Mandiri*, *18*(1), 84–92. https://doi.org/10.33480/INTI.V18I1.4307

Muhammad, I., Masnur, M., & Syam, A. G. (2021). Aplikasi Qr Code Sebagai Sarana Penyampaian Informasi Pohon Dikebun Raya Jompie. *Jurnal Sintaks Logika*, *1*(1), 33–41. https://doi.org/10.31850/JSILOG.V1I1.694

Nova Erik Ariadi Putra, K., Ngurah Mega Nata, G., & Ketut Putu Suniantara, I. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Tiket Masuk Pada Objek Wisata Wanagiri Heaven Berbasis Website. *Seminar Hasil Penelitian Informatika Dan Komputer (SPINTER) | Institut Teknologi Dan Bisnis STIKOM Bali*, *1*(3), 275–280. https://spinter.stikom-bali.ac.id/index.php/spinter/article/view/413

Purwanto, R., Prasetyanti, D. N., Listyaningrum, R., Supriyono, A. R., Prabowo, A. S., Bahroni, I., Syafirullah, L., & Satriawan, D. (2024). Penerapan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) Obyek Wisata Pantai Widarapayung Kabupaten Cilacap. *Aksiologiya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(4), 523–534. https://doi.org/10.30651/aks.v8i4.15164

Rahmatika, A. N., Fajar Apriyadi, M., Kahfi, M. A., & Aibi, N. (2024). Analisis Manajemen Risiko Teknologi Informasi Pada Sistem Informasi Akademik (Siak) Universitas Muhammadiyah Sukabumi (Umm) Menggunakan Iso 31000. *Jurnal Manajemen Dan Teknologi Informasi*, *14*(1), 49–58. https://doi.org/10.59819/JMTI.V14I1.3321

Rohmad, A. (2023). Pemanfaatan QRCode dan Map Dalam Pengembangan Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Scrum. *JURNAL UNITEK*, *16*(2), 162–171. https://doi.org/10.52072/unitek.v16i2.612

Saepudin, S., Pudarwati, E., Warman, C., Sihabudin, S., & Giri, G. (2022). Perancangan Arsitektur Sistem Pemesanan Tiket Wisata Online Menggunakan Framework Zachman. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, *11*(2), 162–171. https://doi.org/10.32736/SISFOKOM.V11I2.1415

Yunus, M., Marlina, M., & Adrisal. (2021). Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Quick Response Code. *Jurnal Sintaks Logika*, *1*(1), 42–49. https://doi.org/10.31850/JSILOG.V1I1.701

Abdurahman, H., Riswaya, A. R., & Id, A. (2014). Aplikasi pinjaman pembayaran secara kredit pada bank yudha bhakti. Jurnal Computech & Bisnis, 8(2), 61-69.

Affandi, E., & Syahputra, T. (2018). Pemodelan Uml Manajeman Sistem Inventory. Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Sistem Komputer TGD, 1(2), 14-25.

Bagus Tri, M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik, 10(2), 30-39.