



Gambar 7 Tampilan Menu Input Pembayaran



Gambar 8 Tampilan Menu Pembelian E-ticket

## 5. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil perancangan hingga pengujian program aplikasi *E-ticketing* berbasis *website* untuk Gedung Kesenian Jakarta adalah sebagai berikut :

- Pola kerja dari sistem penjualan yang dirancang bersifat interaktif sehingga *user* yang akan membeli tiket dapat langsung memperoleh gambaran jelas mengenai kursi yang ingin dibeli sekaligus dapat mendorong antusias serta minat *user* untuk membeli tiket karena perubahan pada pola penjualan tiket GKJ yang lebih unik.
- Sistem *E-ticketing* berbasis *website* ini dapat mengelola data dan mencetak laporan sesuai dengan kebutuhan untuk disampaikan kepada atasan.
- Sistem *E-ticketing* berbasis *website* untuk Gedung Kesenian Jakarta ini dapat bekerja dengan baik karena dirancang sesuai dengan aturan atau *rule* pada GKJ dalam menjalankan proses bisnis sehari-harinya.
- *User* dapat memperoleh informasi mengenai sejarah, lokasi, ataupun kontak dari Gedung Kesenian Jakarta dengan mudah.

## 6. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk memaksimalkan operasional dari sistem serta pengembangan dari sistem *E-ticketing* berbasis *website* untuk Gedung Kesenian Jakarta ini adalah :

- Program aplikasi *E-ticketing* berbasis *website* ini dirancang untuk kedepannya agar dapat melayani jangkauan *world-wide*, sehingga perlu dilakukan pengembangan secepatnya dalam hal penerapan fungsi *multi-language*.
- Sistem yang dirancang belum memiliki fungsi *notifikasi* yang maksimal sehingga admin yang ditunjuk dalam melakukan pengoperasian sistem untuk lebih melakukan *monitoring* pada setiap data permohonan, data berkas, pembelian tiket dan konfirmasi pembayaran yang masuk agar *user* pengguna sistem dapat memperoleh informasi dengan cepat dan tidak menyimpang dari alur sistem yang sudah ditentukan.
- Sebaiknya dilakukan *backup* data secara berkala untuk menghindari hal-hal yang dapat merugikan GKJ, seperti kehilangan data mitra kerja, data permohonan mitra, data-data *event*, ataupun data-data penjualan tiket.
- Perancangan program aplikasi berbasis *E-ticketing* ini bersifat dinamis, sehingga fungsi dari sistem dapat terus dikembangkan. Pengembangan sistem selanjutnya dapat dilakukan dengan menerapkan sistem *notifikasi* yang lebih handal sehingga memudahkan admin dalam menerima setiap data yang masuk.
- Untuk meningkatkan kemudahan dalam hal sistem pembayaran, pengembangan sistem dapat dilakukan dengan menerapkan sistem *E-payment*, sehingga *user* tidak perlu melakukan pembayaran secara *manual* ketika melakukan pembelian tiket.

## 7. Daftar Pustaka

- [1] Novira, Elisabeth, Penerapan E-tiket pada Maskapai Penerbangan Indonesia, <http://xa.yimg.com/kq/groups/26536066/1446882319/name/paper+sit+novira+airline+eticket.pdf>, 26 Agustus 2010.
- [2] Yuhfizar, Mooduto, HA., Hidayat, Rahmat. (2008). Caru Mudah Membangun Website Interaktif Menggunakan Content Management System. PT. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [3] Wikipedia, Gedung Kesenian, [http://id.wikipedia.org/wiki/Gedung\\_Kesenian](http://id.wikipedia.org/wiki/Gedung_Kesenian), 26 Agustus 2010