

**Penerapan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) Obyek Wisata Pantai
Widarapayung Kabupaten Cilacap**

***Implementation of Entrance Ticket Retribution Application (ARTM) for Widarapayung
Beach Tourism Object in Cilacap Regency***

**Riyadi Purwanto^{1*}, Dwi Novia Prasetyanti², Rostika Listyaningrum³, Abdul Rohman
Supriyono⁴, Annas Setiawan Prabowo⁵, Isa Bahroni⁶, Lutfi Syafirullah⁷, Dodi Satriawan⁸**

^{1,2,3,4,5,6,7}Program Studi Teknik Informatika

⁸Program Studi Teknik Pengendalian Pencemaran Lingkungan
Politeknik Negeri Cilacap, Cilacap

Email: adidokbayu85@gmail.com^{1*}, dnpr4s3ty4nt1@gmail.com², nadhifa@gmail.com³,
a.rohman.sy@pnc.ac.id⁴, annassetiawanp@pnc.ac.id⁵, Bahroni37a@gmail.com⁶,
syafirullah.lutfi@gmail.com⁷, dodi.satriawan@pnc.ac.id⁸

*Corresponding author: adidokbayu85@gmail.com¹

ABSTRAK

Salah satu obyek wisata di Kabupaten Cilacap yang dapat dikunjungi adalah Pantai Widarapayung. Pengelolaan obyek wisata tersebut merupakan tugas Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Cilacap dan pelaksanaannya dikelola oleh Koperasi KODIM 0703 Cilacap. Retribusi tiket masuk pengunjung dilokasi obyek wisata Pantai Widarapayung merupakan salah satu sumber pendapatan Daerah. Sistem retribusi tiket masuk ke lokasi Pantai Widarapayung yang berjalan saat ini masih dilakukan secara konvensional dimana penjaga loket menghitung besaran biaya tiket masuk secara manual dan selanjutnya dicatat dalam buku laporan. Berdasarkan hasil observasi, hal ini mengakibatkan beberapa permasalahan antara lain, pengelolaan retribusi tiket masuk masih belum terorganisir dengan baik, sering terjadi kesalahan dalam perhitungan biaya tiket masuk yang disebabkan oleh *human error*, adanya ketidaksesuaian antara jumlah pengunjung dengan jumlah pendapatan yang diterima. Disamping itu, buku laporan mudah rusak dan hilang sehingga pengelola pantai sering mengalami kesulitan dalam mengontrolnya. Salah satu solusi permasalahan ini adalah perlu dikembangkan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang berfungsi untuk mengelola retribusi tiket masuk obyek wisata Pantaiwidara Payung, sehingga pengelelolaan retribusi tiket masuk menjadi lebih terorganisir. Dengan demikian permasalahan-permasalahan yang ada pada pengelolaan retribusi tiket masuk menuju obyek wisata Pantai Widarapayung saat ini dapat terselesaikan.

Kata Kunci: Sistem Informasi; Aplikasi Retribusi Tiket Masuk; ARTM; Retribusi Tiket.

ABSTRACT

One of the attractions in Cilacap Regency that can be visited is Widarapayung Beach. The management of the tourism object is the task of the Cilacap Regency Tourism and Culture Office and its implementation is managed by the KODIM 0703 Cilacap Cooperative. The entrance fee for visitors at the location of the Widarapayung Beach tourist attraction is one source of regional income. The entry ticket retribution system to the Widarapayung Beach location that is currently running is still done conventionally where the counter guard calculates the entrance ticket fee manually and then it is recorded in the report book. Based on observations, this has resulted in several problems, among others, the management of entrance fees is still not well organized, errors often occur in calculating the entrance fee caused by human error, there is a mismatch between the number of visitors and the amount of income received. In addition, report books are easily damaged and lost so that beach managers often have difficulty controlling them. One solution to this problem is the need to develop an Entrance Ticket Retribution Application (ARTM) which functions to manage the entrance fee for the Pantaiwidara Payung tourist attraction, so that the management of the entrance ticket levy becomes more organized. Thus the problems that exist in the management of entrance fees to the Widarapayung Beach tourism object can now be resolved.

Keywords : Information System; Entrance Ticket Retribution Application; ARTM; Ticket Retribution.

PENDAHULUAN

Kabupaten Cilacap memiliki luas wilayah 225.360,840 hektar yang terbagi menjadi 24 Kecamatan 269 Desa dan 15 Kelurahan. Wilayah tertinggi adalah Kecamatan Dayeuhluhur dengan ketinggian 198 m dari permukaan laut dan wilayah terendah adalah Kecamatan Cilacap Tengah dengan ketinggian 6 m dari permukaan laut. Jarak terjauh dari barat ke timur 152 km dari Kecamatan Dayeuhluhur ke Kecamatan Nusawungu dan dari utara ke selatan sepanjang 35 km yaitu dari Kecamatan Cilacap Selatan ke Kecamatan Sampang (Cilacap, 2021).

Kabupaten Cilacap merupakan Kabupaten dengan luas wilayah paling luas di Provinsi Jawa Tengah(Tengah, 2021), dimana terdapat banyak destinasi wisata pantai di Kabupaten Cilacap yang memiliki keindahan tidak kalah dari tempat wisata lainnya. Salah satu obyek wisata yang digemari oleh masyarakat adalah pantai(Titik Umayah Haryanti, 2018). Peta Kabupaten Cilacap dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1: Peta Kabupaten Cilacap (sumber google, 2022)

Salah satu destinasi wisata pantai Kabupaten Cilacap yang dapat dikunjungi adalah pantai Widara Payung yang terletak di Desa Widara Payung, Kecamatan Binangun, Kabupaten Cilacap. Desa Widarapayung merupakan salah satu Desa yang dikembangkan oleh Pemerintah Daerah Kabupaten Cilacap sebagai Desa Pariwisata. Adapun situasi objek wisata pantai Widarapayung terlihat pada gambar 2.



Gambar 2: Pantai Widara Payung

Pantai Widarapayung memiliki luas sekitar 500 hektar berada sekitar 35 km ke arah timur dari Cilacap. Kawasan pantai Widara Payung membentang di tiga Desa yaitu Desa Widara Payung Wetan, Desa Sidayu dan Desa Widara Payung Kulon. Panorama yang indah menjadi salah satu ciri khas utama pantai Widara Payung, selain itu pantai Widara Payung baik untuk digunakan sebagai tempat bermain selancar. Lokasi pantai Widara Payung terletak di Desa Widarapayung Wetan Kecamatan Binangun.

Pengelolaan obyek wisata Pantai Widara Payung berada dibawah naungan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten

Cilacap yang pelaksanaannya dikelola oleh Koperasi KODIM 0703 Cilacap. Retribusi tiket masuk pengunjung dilokasi obyek wisata Pantai Widara Payung merupakan salah satu sumber pendapatan daerah. Selain itu, kehadiran pengunjung juga memberikan kontribusi dalam peningkatan ekonomi Daerah melalui tarif obyek wisata atau retribusi obyek wisata. Tarif wisata merupakan jumlah uang yang dikeluarkan untuk mendapatkan kepuasan akan jasa wisata (Sunarto, 2016). Retribusi objek wisata merupakan pemungutan biaya terhadap akses masuk ke sebuah objek wisata tertentu yang dapat dikunjungi oleh wisatawan (Hariyadi et al., 2021).

Sistem retribusi tiket masuk ke lokasi Pantai Widara Payung yang berjalan saat ini masih dilakukan secara konvensional dimana penjaga loket menghitung besaran biaya tiket masuk secara manual dan selanjutnya dicatat dalam buku sebagai laporan. Berdasarkan hasil diskusi dengan pengelola pantai, hal ini mengakibatkan beberapa permasalahan antara lain, pengelolaan retribusi tiket masuk masih belum terorganisir dengan baik, sering terjadi kesalahan dalam perhitungan biaya tiket masuk yang disebabkan oleh *human error*, adanya ketidaksesuaian antara jumlah pengunjung dengan jumlah pendapatan yang diterima oleh pengelola pantai (disebabkan oleh oknum). Disamping itu, buku rekap retribusi tiket mudah rusak dan hilang sehingga

pengelola pantai sering mengalami kesulitan dalam mengontrolnya.

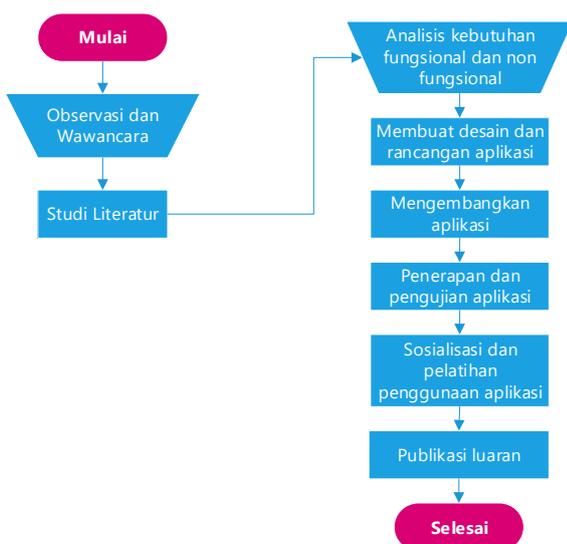
Salah satu solusi permasalahan adalah perlu dikembangkan aplikasi retribusi tiket masuk yang berfungsi untuk mengelola retribusi tiket masuk obyek wisata Pantai Widara Payung, sehingga pengelolaan retribusi tiket masuk menjadi lebih terorganisir. Oleh sebab itu, tujuan dari kegiatan PKM ini adalah membuat sistem informasi yaitu Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) atau dikenal dengan istilah sistem tiketing berfungsi untuk membantu pengelolaan retribusi tiket masuk pengunjung di lokasi Obyek Wisata Widarapayung Kabupaten Cilacap. Sistem tiketing dapat memberikan hasil keluaran berupa tiket masuk yang akan diberikan kepada pengunjung (Imam Ahmad, 2016).

Manfaat yang diperoleh mitra dengan menggunakan aplikasi tersebut antara lain, mempermudah penjaga loket dalam menghitung biaya tiket berdasarkan jumlah pengunjung, menjamin kesesuaian antara jumlah pengunjung dengan jumlah pendapatan, meminimalisir adanya kesalahan perhitungan retribusi tiket yang dapat menyebabkan kerugian pendapatan daerah, meminimalisir adanya kecurangan yang dilakukan oleh petugas (oknum), dan dapat membantu pengelola pantai dalam mengontrol

pendapatan keuangan yang bersumber dari retirubusi tiket masuk pengunjung.

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan maka perlu dikembangkan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang berfungsi untuk membantu pengelolaan retribusi tiket masuk pengunjung di lokasi Objek Wisata Pantai Widara Payung Kabupaten Cilacap. Pada tahap awal kegiatan PKM akan dilakukan observasi dan wawancara. Kegiatan observasi di tempat mitra bertujuan untuk mengetahui kondisi dan situasi real dilapangan sedangkan kegiatan wawancara dengan mitra yaitu untuk mengetahui berbagai permasalahan yang dihadapi mitra dan mengetahui kebutuhan mitra untuk menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan PKM terlihat pada gambar 3.



Gambar 3: Tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Berdasarkan diagram alir pada gambar 3, dapat dijelaskan bahwa tahap pertama pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah kegiatan observasi dan identifikasi permasalahan serta studi literatur. Tahap selanjutnya adalah analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, membuat desain dan rancangan aplikasi, membuat aplikasi, melakukan penerapan dan pengujian aplikasi, dan yang terakhir adalah sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi. Aplikasi yang akan dikembangkan pada kegiatan PKM ini menggunakan model ADDIE. Model ini menekankan pengembangan aplikasi berdasarkan pada kebutuhan *user* (Wisnumurti & Rahayu, 2020). Pada model ini terdapat 5 (lima) tahapan (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021), seperti yang terlihat pada gambar 4.



Gambar 4: Model ADDIE (Andi Rustandi & Rismayanti, 2021)

Pada gambar 4 terlihat bahwa model pengembangan aplikasi ADDIE terdiri dari

lima tahapan. Berikut ini adalah penjelasan dari masing-masing tahapan.

1. Analysis

Tahap analisis merupakan tahap di mana perlunya analisis kelayakan syarat-syarat pengembangan aplikasi, serta perlunya penetapan tujuan yang tepat. Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional. Kebutuhan fungsional berkaitan dengan kebutuhan user sedangkan kebutuhan non fungsional berkaitan dengan kebutuhan sistem seperti perangkat penyimpanan, perangkat komputer, dan software yang akan digunakan pada tahap pengembangan dan tahap implementasi sistem.

2. Design

Tahap kedua dari model pengembangan ADDIE adalah tahap design atau perancangan aplikasi. Pada tahap ini akan dilakukan desain sistem berupa rancangan alur sistem, rancangan database, dan rancangan mockup system.

3. Development

Tahap *development* adalah tahap untuk mengembangkan prototype dan tahap pembuatan produk Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM).

4. Implementation

Tahap implementasi adalah tahap penerapan aplikasi dan tahap untuk uji coba penggunaan aplikasi yang telah

dikembangkan. Implementasi dilakukan di lokasi mitra yaitu di obyek wisata Pantai Widara Payung Kabupaten Cilacap.

5. Evaluate

Evaluasi merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Pada tahap evaluasi, akan dilakukan analisis kualitas aplikasi yang dikembangkan. Apabila hasil evaluasi menunjukkan telah terpenuhinya seluruh kebutuhan maka pengembangan aplikasi telah berhasil dilakukan dan apabila masih terdapat ketidaksesuaian atau kekurangan maka akan dilakukan perbaikan. Target kegiatan yang akan dilakukan sesuai urutan kerja model ADDIE terlihat pada gambar 5.



Gambar 5: Tahapan kegiatan PKM sesuai model ADDIE

Gambar 5 menunjukkan tahapan kegiatan PKM sesuai model ADDIE. Pada gambar tersebut terdapat tahapan-tahapan kegiatan PKM yang disesuaikan dengan urutan kerja model ADDIE.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah pengembangan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) Obyek Wisata Pantai Widarapayung Kabupaten Cilacap. Secara garis besar terdapat 2 (dua) kegiatan yang dilaksanakan secara bertahap. Kegiatan pertama adalah pembuatan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) obyek wisata Widarapayung dan kegiatan yang kedua adalah sosialisasi dan pelatihan penggunaan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) untuk diterapkan di lokasi retribusi tiket masuk menuju pantai Widarapayung.

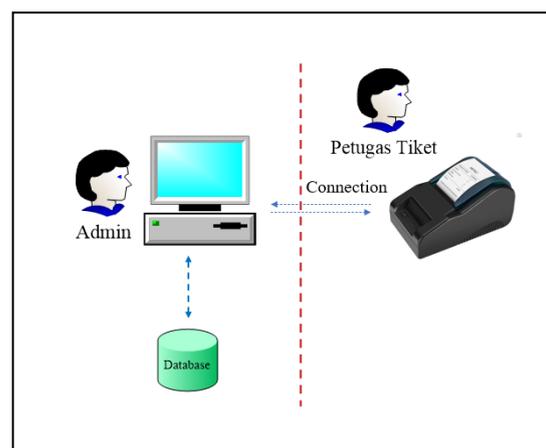
A. Pembuatan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM)

Sesuai dengan tahapan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, tahap pertama yang dilakukan oleh tim pelaksana adalah adalah observasi dan wawancara dengan pengelola obyek wisata Pantai Widarapayung. Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengetahui sistem retribusi tiket masuk yang berjalan pada saat ini dan permasalahan-permasalahan yang ada.

Dengan demikian akan diperoleh informasi dan gambaran situasi yang untuk menentukan solusi permasalahan.

Setelah ditentukan solusi permasalahan, maka tahap selanjutnya adalah menentukan kebutuhan fungsional dan kebutuhan *non* fungsional. Kebutuhan fungsional berkaitan dengan kebutuhan *user* sedangkan kebutuhan *non* fungsional berkaitan dengan kebutuhan sistem seperti perangkat penyimpanan, perangkat komputer, dan *software* yang akan digunakan pada tahap pengembangan dan tahap implementasi sistem.

Gambaran IPTEK sebagai salah satu solusi permasalahan pada pelaksanaan kegiatan PKM sesuai dengan kesepakatan bersama antara tim PKM dan Mitra adalah penerapan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM). Aplikasi tersebut berfungsi untuk membantu pengelolaan retribusi tiket masuk pengunjung di lokasi Objek Wisata Pantai Widara Payung Kabupaten Cilacap. Gambaran IPTEK Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang akan dikembangkan seperti yang terlihat pada gambar 6.



Gambar 6: Gambaran IPTEK ARTM

Konsep desain Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang akan dikembangkan terdiri dari 2 (dua) jenis *platform* yaitu *platform* berbasis web (komputer) dan *platform* berbasis *android* (*smartphone*). *Platform* berbasis web sebagai pusat data informasi sedangkan *platform* berbasis *android* (*smartphone*) untuk data client (Segara & Subari, 2017).

Platform berbasis web digunakan oleh administrator untuk mengatur penggunaan aplikasi, pelaporan, serta pusat data dan informasi. *Platform* berbasis web memiliki keunggulan dimana sistem ini dapat diakses oleh pengguna menggunakan *web browser* pada komputer dan *smartphone* (Rudi Hermawan, Arief Hidayat, 2016).

Pada Aplikasi Retribusi Tiket Masuk, *platform* berbasis web juga dapat digunakan untuk mencatat transaksi retribusi tiket masuk dan mencetak tiket menggunakan komputer dan printer thermal yang saling terhubung dengan menggunakan kabel USB.

Platform berbasis *android* digunakan oleh petugas tiket untuk mencatat transaksi retribusi tiket masuk dan mencetak tiket dengan menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan komputer melalui jaringan nirkabel (jaringan tanpa kabel). *Android* adalah sistem operasi yang berbasis linux yang telah dimodifikasi untuk digunakan di

smartphone dan perangkat komputer (Harahap et al., 2020). Aplikasi berbasis *android* untuk mendukung kebutuhan layanan real-time (Palita et al., 2020). Dengan demikian *Platform* berbasis *android* dapat digunakan untuk mempermudah dan mempercepat transaksi retribusi tiket masuk.

Platform aplikasi berbasis web

Platform berbasis web merupakan *user interface system* yang digunakan oleh administrator untuk mengatur penggunaan aplikasi, pelaporan, dan *database system*. *Platform* ini juga dapat digunakan oleh petugas tiket untuk mencatat transaksi retribusi tiket masuk. Halaman utama *platform* berbasis web seperti yang terlihat pada gambar 7.



Gambar 7: Halaman utama *platform* berbasis web

Gambar 7 menunjukkan halaman utama Aplikasi Retribusi Tiket Masuk berbasis *android*. Pada *platform* ini terdapat beberapa fungsi utama sistem antara lain, pengaturan harga tiket, pencatatan transaksi retribusi tiket, dan pelaporan pendapatan retribusi tiket. Tampilan pengaturan harga tiket masuk seperti yang terlihat pada gambar 8.

Pengaturan

Untuk melakukan perubahan harga tiket masuk silahkan ubah disini.

HTM/Pengunjung
 7500

Terbilang

Parkir Roda Empat
 5000

Terbilang

Parkir Roda Dua
 2000

Terbilang

SIMPAN HARGA

Gambar 8: Tampilan pengaturan harga retribusi tiket masuk

Gambar 8, menunjukkan pengaturan harga retribusi tiket masuk menuju obyek wisata Pantai Widarapayung Kabupaten Cilacap. Harga retribusi tiket masuk tersebut dapat diubah sesuai dengan aturan dan kebijakan pengelola obyek wisata. Fungsi utama lainnya adalah pencatatan transaksi retribusi tiket masuk. Tampilan *input* transaksi retribusi tiket masuk seperti yang terlihat pada gambar 9.

Total pengunjung
 2626387905 orang

Total pendapatan
 Rp 2.633.838.000

Tiket Masuk
 Harga tiket masuk pantai Widarapayung Rp 7500

Jumlah Orang: 3

Kendaraan Roda 4: 5

Kendaraan Roda 2: 4

Rp 55.500

Proses tiket

Gambar 9 : Tampilan input transaksi retribusi tiket masuk berbasis web

Gambar 9 menunjukkan tampilan input transaksi retribusi tiket masuk dengan *platform* berbasis web. Melalui fungsi tersebut, petugas tiket dapat mencatat jumlah pengunjung dan

jumlah kendaraan yang akan masuk ke lokasi obyek wisata. Jumlah harga tiket akan dihitung oleh aplikasi secara otomatis berdasarkan jumlah pengunjung dan kendaraan yang masuk seperti yang terlihat pada gambar 10.

Proses Tiket

Nomor Transaksi: #000145

Harga Tiket Masuk: Rp 22.500

Kendaraan Roda 4: Rp 20.000

Kendaraan Roda 2: Rp 8.000

Total Harga (Rp/ah): Rp 50.500

Batalan Konfirmasi

Gambar 10: Perhitungan jumlah retribusi tiket masuk

Transaksi yang diinputkan oleh petugas tiket akan tersimpan dalam *database*. Melalui *platform* ini *user* dapat melihat daftar transaksi secara detail seperti yang terlihat pada gambar 11.

Transaksi

Tanggal: dd/mm/yyyy

Nomor	Tanggal	Tiket Pengunjung	Tiket Roda 4	Tiket Roda 2	Total Harga
#000144	22-09-2022	Rp 22.500	Rp 20.000	Rp 8.000	Rp 50.500
#000143	20-09-2022	Rp 15.000	Rp 0	Rp 2.000	Rp 17.000
#000142	20-09-2022	Rp 37.500	Rp 4.000	Rp 0	Rp 42.500
#000141	20-09-2022	Rp 22.500	Rp 4.000	Rp 0	Rp 27.500
#000140	20-09-2022	Rp 36.000	Rp 4.000	Rp 0	Rp 35.000

Showing 1 to 5 of 34 entries

Gambar 11: Daftar transaksi retribusi tiket masuk

Platform aplikasi berbasis Android

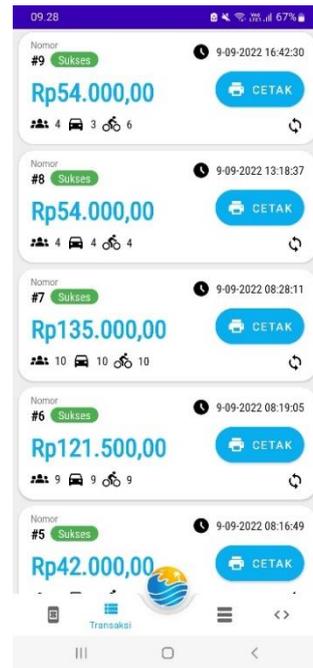
Platform berbasis *android* digunakan oleh petugas tiket untuk mencatat transaksi retribusi tiket masuk dan mencetak tiket dengan menggunakan *smartphone* yang terhubung dengan komputer melalui jaringan

nirkabel (jaringan tanpa kabel). Tampilan input transaksi retribusi tiket masuk pada platform berbasis android seperti yang terlihat pada gambar 12.



Gambar 12: Tampilan input transaksi retribusi tiket masuk berbasis android

Gambar 12 menunjukkan input transaksi retribusi tiket masuk dengan platform berbasis android menggunakan smartphone. Platform ini digunakan untuk mempermudah dan mempercepat transaksi retribusi tiket masuk pada saat pengunjung obyek wisata datang ke lokasi. Setelah input transaksi selesai, maka user dapat melihat daftar transaksi dan dapat memilih menu cetak tiket seperti yang terlihat pada gambar 13.



Gambar 13: Daftar transaksi retribusi tiket masuk berbasis android

Gambar 13 menunjukkan daftar transaksi retribusi tiket masuk dengan platform berbasis android. Pada tampilan tersebut, user dapat memilih tombol cetak tiket, sehingga akan tercetak tiket masuk menuju obyek wisata Pantai Widarapayung seperti yang terlihat pada gambar 14.



Gambar 14: Cetak tiket masuk

B. Sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi

Setelah Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) dikembangkan, maka tahap selanjutnya adalah kegiatan demo program dan kegiatan uji coba penggunaan aplikasi.

Kegiatan demo program dilakukan untuk menyampaikan tata cara dan fungsi penggunaan aplikasi sedangkan kegiatan uji coba aplikasi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian aplikasi yang dikembangkan dengan kebutuhan dari mitra. Adapun dokumentasi kegiatan demo program seperti yang terlihat pada gambar 15 dan gambar 16.



Gambar 15: Demo program ARTM (1)



Gambar 16: Demo program ARTM (2)

Setelah dilakukan demo program maka tahap selanjutnya adalah uji coba penggunaan aplikasi. Adapun dokumentasi kegiatan uji coba penggunaan aplikasi seperti yang terlihat pada gambar 17 dan gambar 18. Adapun hasil pengujian aplikasi terlihat pada Tabel 1.



Gambar 17: Uji coba penggunaan aplikasi retribusi tiket masuk (1)



Gambar 18: Uji coba penggunaan aplikasi retribusi tiket masuk (2)

Pengujian Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) dilakukan dengan menggunakan metode *White Box testing*. Pengujian sistem dilakukan oleh 10 (sepuluh) responden dengan hasil pengujian seperti yang terlihat pada Tabel I.

Tabel 1 : Hasil Pengujian Aplikasi

No.	Komponen Pengujian	Hasil Pengujian		
		Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
1.	Sistem yang dikembangkan dapat membantu pengelola obyek wisata Pantai Widarapayung dalam mengelola retribusi tiket masuk.	0	2	8
2.	Sistem dapat mempermudah petugas tiket dalam menghitung biaya tiket berdasarkan jumlah pengunjung.	0	1	9
3.	Sistem dapat meminimalisir adanya kesalahan perhitungan retribusi tiket yang dapat menyebabkan kerugian pendapatan daerah.	0	3	7
4.	Sistem dapat meminimalisir adanya kecurangan yang dilakukan oleh oknum	0	4	6
5.	Sistem dapat membantu pengelola pantai dalam mengontrol pendapatan keuangan yang bersumber dari retribusi tiket masuk pengunjung.	0	5	5
Jumlah		0	15	35
Prosentase (%)		0	30	70

Tabel 1 menunjukkan hasil pengujian sistem yang dilakukan oleh 10 responden. Berdasarkan hasil pengujian, secara umum sistem informasi yang dikembangkan dapat membantu pengelolaan retribusi tiket masuk menuju obyek wisata pantai widara payung sehingga menjadi lebih terorganisir.

Tahap terakhir dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mitra tentang manfaat penggunaan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) dan tata cara penggunaan aplikasi tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan oleh Tim Dosen Politeknik Negri Cilacap di lokasi obyek wisata Pantai Widarapayung dengan mengembangkan Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) menuju obyek wisata pantai Widarapayung, maka dapat dibuat kesimpulan. Adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang dikembangkan dapat membantu pengelola obyek wisata Pantai Widarapayung dalam mengelola retribusi tiket masuk.
2. Pengelolaan retribusi tiket masuk menjadi lebih mudah dan terorganisir.
3. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang dilakukan oleh *user*, sistem yang dikembangkan dapat mempermudah petugas tiket dalam menghitung biaya tiket berdasarkan jumlah pengunjung, sistem dapat meminimalisir adanya kesalahan perhitungan retribusi tiket yang dapat menyebabkan kerugian pendapatan daerah, dan sistem dapat meminimalisir adanya kecurangan yang dilakukan oleh oknum.
4. Pengelola pantai dapat mengontrol pendapatan keuangan yang bersumber dari retribusi tiket masuk pengunjung.

Saran yang dapat dibuat yaitu Aplikasi Retribusi Tiket Masuk (ARTM) yang telah dibuat pada kegiatan Pengabdian Masyarakat saat ini perlu pengembangan lebih lanjut agar dapat diintegrasikan dengan sistem informasi pendapatan daerah yang saat ini digunakan oleh pemerintah daerah sehingga dapat diakses dan dimonitor oleh Pimpinan Daerah setempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- Cilacap, P. K. (2021). *Profil Kondisi Geografis Kabupaten Cilacap*.
- Harahap, A., Sucipto, A., & Jupriyadi, J. (2020). Pemanfaatan Augmented Reality (AR) Pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Elektronika Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Infrastruktur Teknologi Informasi*, 1(1), 20–25. <https://doi.org/10.33365/jiiti.v1i1.266>
- Hariyadi, A., R, C. M. S., & Rachman, A. N. (2021). Sistem Informasi Pengelolaan Retribusi Objek Wisata Pangandaran Terintegrasi. *Scientific Articles of Informatics Students*, 4(2), 155–162.
- Imam Ahmad, H. I. (2016). Rancang Bangun Sistem Tiket Masuk Pada Objek Wisata Pantai Mutun. *Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 2(2), 61–71.
- Palita, P. A., Katili, M. R., & Olih, S. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Layanan Servis Mobil Berbasis Android. *Jambura Journal of Informatics*, 2(2), 73–85. <https://doi.org/10.37905/jji.v2i2.5934>
- Rudi Hermawan, Arief Hidayat, V. G. U. (2016). *Sistem Informasi Penjadwalan Kegiatan Belajar Mengajar Berbasis Web (Studi Kasus : Yayasan Ganesha Operation Semarang)*. 4(1), 72–79.
- Segara, R., & Subari, S. (2017). Sistem Pemantauan Lokasi Anak Menggunakan Metode Geofencing Pada Platform Android. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 3(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v3i1.629>
- Sunarto, R. D. A. N. F. (2016). Pengaruh Penerimaan Retribusi dan Penetapan Tarif Obyek Wisata Terhadap Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Gunung Kidul Tahun 2013-2015. *Jurnal Akuntansi*, 4(2).
- Tengah, B. P. S. J. (2021). *Luas Wilayah Menurut Kabupaten/Kota 2019-2021*.
- Titik Umaiyah Haryanti, E. N. (2018). Peranan Pantai dalam Kondisi Sosial Ekonomi Masyarakat disekitar Pantai Bentar Kabupaten Probolinggo Jawa Timur. *Majalah Pembelajaran Geografi*, 1(1), 12–16.
- Wisnumurti, & Rahayu, S. (2020). Penerapan Model ADDIE pada Aplikasi Android Media Pembelajaran Pengenalan Huruf dan Angka Berbasis Animasi (Studi Kasus : PAUD Kasih Sayang Kabupaten Oku). *Jurnal Sigmata*, 8(1), 37–46.