|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Judul** | **Gambar** | **Keterangan** |
| 1 | Tampilan Utama Aplikasi |  | 1. Menu *search* berfungsi untuk mencari data desa wisata serta festival yang ada pada aplikasi sesuai dengan *keyword* yang dimasukkan oleh pelanggan. 2. Menu *home* berfungsi untuk kembali ke halaman utama *web*. 3. Menu bantuan berfungsi untuk memberikan solusi kepada pelanggan, berupa petunjuk cara pemesanan paket wisata dan pembayaran. 4. *Virtual tour* menampilkan gambar virtual desa wisata berupa foto panorama 360° 5. Menu *login* berfungsi untuk masuk ke halaman utama *web,* sehingga pelanggan dapat melakukan *booking* paket wisata. 6. Menu daftar berfungsi untuk membuat akun baru bagi pengguna yang belum memiliki akun. 7. Daftar wisata merupakan *list* paket wisata yang ada di desa wisata Kabupaten Banyuwangi. 8. Daftar festival merupakan jadwal festival yang diselenggarakan di desa wisata |
| 2 | Tampilan *Register* Aplikasi |  | 1. *Field* data *user* merupakan *form* yang harus diisi oleh pengguna dengan memasukkan data nama, *email*, asal dari, alamat, nomor telepon, *username*, dan *password*. 2. Tombol *register*, jika pengisian *form register* sudah selesai dilakukan, langkah akhir proses pendaftaran yaitu menekan tombol *register* untuk memasukkan data pendaftar baru ke dalam sistem. 3. Tombol masuk di sini, jika pengguna sudah pernah melakukan *register* sebelumnya, maka pengguna langsung pilih masuk di sini untuk diarahkan ke halaman *login.* |
| 3 | Tampilan *Login* Aplikasi |  | 1. Kolom *username* dan *password*, pada kolom ini pengguna diharuskan memasukkan data *username* dan *password* sesuai dengan data yang dimasukkan pada waktu *register.* 2. Tombol masuk, tombol ini berfungsi untuk masuk ke aplikasi. Jika akun *user valid*, pengguna dapat melakukan *booking* paket wisata. 3. Tombol daftar disini, jika pengguna belum melakukan register, maka akan diarahkan ke halaman register untuk mengisi data diri. |
| 4 | Tampilan Bantuan Aplikasi |  | Menu Bantuan memberikan informasi kepada pengguna tentang prosedur *booking* paket wisata serta prosedur pembayaran |
| 5 | Tampilan *Map* Aplikasi |  | *Marker*, jika pengguna memilih salah satu titik *marker* yang ada, maka akan muncul informasi dari desa wisata tersebut. Informasi yang ditampilkan yaitu meliputi foto dan deskripsi desa wisata. |
| 6 | Tampilan *Virtual Tour* |  | Halaman utama dari *virtual tour*, pengguna dapat melihat pilihan desa wisata. Terdapat tiga desa wisata yang ditampilkan, yaitu Desa Wisata Tamansari, Temenggungan, serta Kemiren. Sesuai dengan petunjuk yang sudah ditampilkan pada halaman utama, klik gambar desa wisata untuk melihat *virtual tour.* Setelah itu akan masuk ke halaman *virtual tour.* |
| 7 | Halaman Virtual Tour |  | Tampilan halaman *virtual tour*. Pengguna dapat melihat titik spot utama dari gambar panorama tersebut. Dapat dilihat pada gambar di atas, terdapat keterangan kawah ijen. Dengan adanya keterangan ini pengguna akan mengetahui spot utama dari destinasi yang akan di kunjungi. |
| 8 | Mencari Titik Tengah Lokasi |  | gambar panorama di atas, titik tengah difokuskan pada lorong gang, agar lokasi bisa terlihat semua. Titik awal di ambil dari sudut gang masuk Desa Wisata Temenggungan, sedangkan untuk titik akhir juga berhenti di pintu masuk. Perhitungan *angle,* titik fokus pengambilan foto sangat penting, karena letak keberhasil foto panorama 360 terletak pada aspek tersebut. |
| 9 | Tampilan Pencarian Lokasi |  | 1. *Button Search*, adalah tombol yang digunakan untuk memulai proses pencarian desa wisata serta festival sesuai dengan *keyword* yang dimasukkan oleh pengguna. 2. Hasil pencarian sesuai dengan *keyword* yang dimasukkan oleh pengguna. Aplikasi akan menampilkan secara *list view* desa wisata serta festival. |
| 10 | Tampilan Informasi Paket Desa Wisata |  | Tombol *booking* sekarang, jika pengguna merasa cocok dengan paket wisata dan ingin memesan paket wisata, maka pengguna harus menekan tombol *booking* sekarang. Setelah itu pengguna akan dialihkan ke halaman *booking.* Untuk melengkapi persyaratan sesuai dengan prosedur, pengguna harus mengisi *form* yang sudah disediakan. |
| 11 | Tampilan Pemesanan |  | 1. *Form* jumlah orang adalah *form* yang digunakan untuk memasukkan jumlah orang yang akan berkunjung. 2. *Form* tanggal berkunjung yaitu *form* yang digunakan untuk mengisi tanggal kapan pengguna mulai berwisata. 3. *Tombol booking* sekarang berfungsi untuk melanjutkan proses pemesanan menuju proses verifikasi dan ketentuan pemesanan. 4. Tombol batal berfungsi untuk membatalkan pemesanan. Jika pengguna membatalkan pemesanan, nantinya akan kembali ke halaman utama.   Pada *form* jumlah orang terdapat batasan minimal *input*. Jika ingin melakukan pemesanan paket wisata minimal harus 3 orang. Karena sudah menjadi ketentuan dari pihak pengelola. |
| 12 | Daftar Transaksi |  | 1. Informasi data transaksi dari pengguna. Data yang ditampilkan yaitu kode *booking,* nama wisata, jumlah orang, total harga, dan status. 2. Tombol *browse* berfungsi untuk mencari file hasil *scan*/foto bukti *transfer*. 3. Tombol u*pload* berfungsi untuk mengunggah bukti *transfer*. |
| 13 | Tampilan Status Pemesanan Sebelum *Upload* Bukti *Transfer* |  | 1. Tombol *detail*, berfungsi untuk melihat data lengkap dari pemesanan. 2. Tombol *delete,* berfungsi untuk menghapus data pemesanan. |
| 14 | Proses U*pload* Bukti *Transfer* |  | Setelah pengguna berhasil *upload*, maka status pemesanan berubah menjadi belum dikonfirmasi. Selanjutnya admin web akan melakukan verifikasi pembayaran dengan cara mengecek data pengguna, bukti *transfer*, dan kode *booking.* Jika proses verifikasi lolos, maka akan lanjut ke proses selanjutnya. |
| 15 | Status Pemesanan Setelah U*pload* Bukti *Transfer* |  | Notifikasi pesanan akan muncul pada panel web admin. Status pemesanan sudah membayar karena pengguna sudah menyelesaikan proses *upload* bukti *transfer.* Proses selanjutnya yaitu pengguna menunggu konfirmasi dari admin. Admin mengecek seluruh data dan melakukan validasi pembayaran. |
| 16 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | 1. Tombol *detail*, berfungsi untuk melihat data lengkap dari pemesanan. 2. Tombol *delete,* berfungsi untuk menghapus data pemesanan. 3. Tombol *accept,* jika seluruh data pemesanan sudah *valid,* maka admin akan menyetujui proses pemesanan. |
| 17 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | Admin akan melakukan validasi pembayaran, jika semua data *valid*, admin menyetujui pemesanan, sehingga notifikasi pada panel web pembayaran yang awalnya sudah membayar berubah menjadi transaksi selesai. |
| 18 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | Setelah admin menyetujui proses pemesanan pada panel web admin, setelah itu notifikasi pada halaman pengguna status pemesanan berubah menjadi transaksi selesai. Aplikasi juga mengirimkan pemberitahuan berupa proses pemesan berhasil melaui *E-Mail* |
| 19 | Notifikasi Pemesanan Selesai Melalui *E-Mail* |  | Pengguna akan mendapat balasan konfirmasi pemesanan sukses dari admin. Informasi yang disampaikan melalui *E-mail* yaitu berupa kode *booking* dari pengguna. Fungsi dari notifikasi yang di kirim melalui *E-Mail* nantinya sebagai bahan bukti ketika pengguna melakkan kunjungan ke destinasi desa wisata. Pengguna tinggal melihatkan bukti notifikasi kepada petugas. |
| 20 | Tampilan Riwayat Pemesanan Admin |  | 1. Tombol *copy,* berfungsi untuk menduplikasi isi laporan. 2. Tombol *csv,* berfungsi untuk *exprort* file dengan format csv. 3. Tombol *excel*, berfungsi untuk untuk *exprort* file dengan format *excel*. 4. Tombol *excel*, berfungsi untuk untuk *exprort* file dengan format *pdf*. 5. Tombol *print*, berfungsi untuk mencetak laporan. 6. Tombol pencarian, berfungsi untuk mencari data sesuai dengan *keyword* yang dimasukkan. 7. Tombol lihat, berfungsi untuk melihat *detail* data pesanan. 8. Tombol *delete,* berfungsi untuk menghapus data. |
| 21 | Filter Laporan |  | *Form search,* berfungsi untuk mencari data sesuai dengan *keyword.*  Dapat dilihat pada Gambar 4.20, *keyword* pencarian data menggunakan kata kunci 06, data yang ditampilkan sistem yaitu jumlah transaksi pemesanan yang dilakukan pada bulan enam. |
| 22 | Pengujian Register Gagal |  | Pada saat pengujian *register*, pengecekan *input* data pada *form* sangat penting, karena pengguna biasanya menganggap remeh data yang dimasukkan. Pada *form E-Mail* sengaja memasukkan data tanpa menggunakan simbol @. Ketika data tersebut di simpan, akan muncul notifikasi berupa peringatan *form E-mail* harus memasukkan simbol @. |
| 23 | Pengujian Register Gagal |  | Begitu juga ketika *form username* dikosongkan, aplikasi akan memeberikan notifikasi bahwa salah satu *form* ada yang belum terisi. Agar proses *register* bisa dilanjutkan, maka pengguna harus mengisi *form register* sampai semua terisi*.* |
| 24 | Pengujian *Login* |  | Pengguna harus memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan data *register.* Jika pengguna benar dalam memasukkan data, selanjutnya menuju ke halaman utama aplikasi. |
| 25 | Login Berhasil |  | Login Berhasil |
| 26 | Halaman Pemesanan Wisata |  | Pengguna dapat melakukan pemesanan wisata jika sudah memiliki akun. Untuk melakukan pemesanan pengguna tinggal mencari paket wisata sesuai dengan kebutuhan. Jika berniat melakukan pemesanan, maka pengguna bisa langsung memilih tombol menu “*Booking* Sekarang” yang ada di kanan gambar paket wisata. |
| 27 | Pengujian Pemesanan Gagal |  | Aplikasi *V-Tour* memiliki aturan batasan minimum jumlah orang yang akan berkunjung. Jumlah minimumnya yaitu 3 orang. Sistem ini diterapkan karena sudah ada kesepakatan dengan pihak pengelola desa wisata. |
| 28 | Pengujian *Booking* Berhasil |  | Pada saat pengguna memasukkan jumlah orang pada *form* dengan nilai dua, maka akan muncul notifikasi bahwasanya batasan minimum untuk pemesanan paket wisata yaitu tiga orang. Lain hal nya ketika pengguna memasukkan nilai jumlah orang lebih dari tiga orang. Aplikasi akan merespon dan menyimpan data pemesanan. |
| 29 | Tampilan Riwayat Pemesanan |  | Jika proses *booking* berhasil, langkah selanjutnya yaitu proses pembayaran. Pengguna akan masuk ke halaman hitory pemesanan. |
| 30 | Tampilan Riwayat Pemesanan Admin |  | Setelah berhasil melakukan pemesanan, status pemesanan masih *pending order,* karena pengguna belum melakukan *transfer.* Setelah itu notifikasi akan masuk ke admin. |
| 31 | Tampilan *Close Order* Otomatis |  | Tampilan di atas ketika aplikasi melakukan *close order.* Data pengguna yang melakukan *booking* paket wisata tetapi tidak melakukan *transfer* dan *upload* bukti *transfer* selama lima jam,sistem akan menghapus secara otomatis. |
| 32 | Proses U*pload* Bukti *Transfer* |  | Proses unggah bukti *transfer* harus dilakukan pengguna guna untuk melengkapi proses pemesanan. Jika pengguna tidak mengunggah bukti *transfer,* maka tidak akan bisa melanjutkan proses pemesanan. |
| 33 | Status Pemesanan Setelah U*pload* Bukti *Transfer* |  | Setelah pengguna berhasil *upload*, maka status pemesanan berubah menjadi belum dikonfirmasi. Selanjutnya admin web akan melakukan verifikasi pembayaran dengan cara mengecek data pengguna, bukti *transfer*, dan kode *booking.* Jika proses verifikasi lolos, maka akan lanjut ke proses selanjutnya. |
| 34 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | 1. Tombol *detail*, berfungsi untuk melihat data lengkap dari pemesanan. 2. Tombol *delete,* berfungsi untuk menghapus data pemesanan. 3. Tombol *accept,* jika seluruh data pemesanan sudah *valid,* maka admin akan menyetujui proses pemesanan. |
| 35 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | Notifikasi lunas merupakan pemberitahuan yang muncul pada pengguna ketika admin telah mengkonfirmasi bukti pembayaran dari pengguna. Notifikasi lunas memberitahu kepada pengguna bahwa pembayaran telah berhasil masuk pada nomer rekening. |
| 36 | Tampilan Status Pemesanan Setelah *Upload* Bukti *Transfer* |  | Admin akan melakukan validasi pembayaran, jika semua data *valid*, admin menyetujui pemesanan, sehingga notifikasi pada panel web pembayaran yang awalnya sudah membayar berubah menjadi transaksi selesai |
| 37 | Notifikasi Pemesanan Selesai Melalui *E-Mail* |  | Pengguna akan mendapat balasan konfirmasi pemesanan sukses dari admin. Informasi yang disampaikan melalui *E-mail* yaitu berupa kode *booking* dari pengguna. Fungsi dari notifikasi yang di kirim melalui *E-Mail* nantinya sebagai bahan bukti ketika pengguna melakukan kunjungan ke destinasi desa wisata. Pengguna tinggal melihatkan bukti notifikasi kepada petugas. |
| 38 | Tampilan Tabel Wisata |  | 1. *Record* per *Page*, berfungsi untuk melihat data sesuai dengan *record page.* 2. Tombol Tambah Data*,* berfungsi untuk menambah data wiasata. 3. Tombol *search,* berfungsi untuk melihat data wisata sesuai dengan *keyword.* 4. Tombol Hapus, berfungsi untuk menghapus data wisata. 5. Tombol edit, berfungsi untuk melakukan edit data wisata. 6. Tombol lihat, berfungsi untuk meilihat detail data wisata. |
| 39 | *Form Insert* Data Wisata |  | Untuk mempublikasikan informsi desa wisata secara keseluruhan ke masarakat luas, admin web melakukan *insert* data pada panel *form* yang sudah disediakan. Terdepat tujuh *field,* diantaranya yaitu :  *1. Field* Nama Wisata.  2. *Field* Nama Pengelola Wisata.  3. *Field* Nomor HP Pengelola.  4. *Field* Harga.  5. *Field* Deskripsi.  6. *Field* Lokasi.  7. *Field Upload* Gambar  Jika informasi dirasa sudah sesuai, untuk menyimpannya pilih tombol simpan. Jika ingin membatalkan penyimpanan, pilih tombol batal. |
| 40 | Data Berhasil Tersimpan |  | Setelah melakukan *insert* data, data akan tersimpan di *database system.* Jika data ada yang salah, admin web dapat merubahnya pada panel web admin. |
| 41 | Tampilan Data Berhasil Dipublikasikan |  | Data Berhasil Dipublikasikan |