

**APLIKASI BERBASIS WEB
INFORMASI DESTINASI DAN EVENT WISATA
SERTA PENGELOLAAN “*FAM TRIP PINARAK
BOJONEGORO*”
STUDI KASUS : DINAS KEBUDAYAAN DAN
PARIWISATA KABUPATEN BOJONEGORO**

***WEB BASED APPLICATION OF DESTINATION
AND EVENT TOURISM INFORMATION
“*FAM TRIP PINARAK BOJONEGORO*”
MANAGEMENT
CASE STUDY: DINAS KEBUDAYAAN DAN
PARIWISATA KABUPATEN BOJONEGORO***

PROYEK AKHIR

Muhammad Dhana Syaifullah
6701184050



**PROGRAM STUDI D3 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU TERAPAN
UNIVERSITAS TELKOM
BANDUNG, 2020**

Pada lembar persembahan ini saya berterima kasih kepada Tuhan YME yang telah memberikan kelancaran pada proses penggeraan Proyek Akhir, Mama yang selalu memberikan dukungan penuh, doa yang tidak pernah terputus, dan memberikan semangat setiap harinya, Bapak yang sudah ada di surga, keluarga dan saudara saya yang selalu mendukung saya selama proses penggeraan Proyek Akhir, dengan senang dan tulus hati terima kasih saya ucapkan juga kepada sahabatku Tri Yunda Ismi Ayomi, Shakilla Faridshotus Aulia Ramadhan, Muhammad Rafi Dzil Ikhiram, Rafif Yusuf Avandy, Ersa Nur Maulana, dan Indah Mayangari yang telah menemani dan menjadi support systems selama proses penggeraan Proyek Akhir ini, serta teman-teman D3SI-42-04 yang selalu mendukung dan saling menopang ketika sedih maupun senang, dan tidak lupa keluarga Duta Wisata Kange Yune Bojonegoro yang telah membantu support dan mengisi kuisioner serta observasi langsung selama proses Proyek Akhir ini. Terakhir, tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada mutual twitter saya yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah saya selama pembuatan Proyek Akhir ini. Terima kasih banyak kepada semua peran yang sudah membantu saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

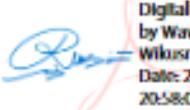
LEMBAR PENGESAHAN PROYEK AKHIR**APLIKASI BERBASIS WEB INFORMASI DESTINASI DAN
EVENT WISATA SERTA PENGELOLAAN “FAM TRIP PINARAK
BOJONEGORO” BERBASIS WEB**

Penulis
Muhammad Dhana Syaifullah
NIM 6701184050



16/06/2021
21:29

Pembimbing I
Wawa Wikusna, S.T., M.Kom.
NIP 14740031



Digitally signed
by Wawa
Wikusna
Date: 2021.06.21
20:58:03 +0700

Pembimbing II
Elis Hernawati, S.T., M.Kom.
NIP 14750035



Ketua Program Studi
Wawa Wikusna, S.T., M.Kom.
NIP 14740031



Digitally signed
by Wawa
Wikusna
Date: 2021.06.21
20:58:20 +0700

Tanggal Pengesahan: Juni 2021

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Proyek Akhir ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Ahli Madya, Sarjana, Magister dan Doktor), baik di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom maupun di perguruan tinggi lainnya;
2. karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing atau tim promotor atau penguji;
3. dalam karya tulis ini tidak terdapat cuplikan karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka;
4. saya mengijinkan karya tulis ini dipublikasikan oleh Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom, dengan tetap mencantumkan saya sebagai penulis; dan

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila pada kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai norma yang berlaku di Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom.

Bandung, 15 Juni 2021

Pembuat pernyataan,

Muhammad Dhana Syaifullah

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta sholawat dan salam selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyusun proyek akhir ini dengan baik.

Penyusunan proyek akhir ini dapat berjalan dengan baik dan lancar berkat bantuan dari berbagai pihak untuk itu saya berterima kasih kepada:

1. Ibu, Bapak, dan keluarga tercinta selaku orang tua saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan doa.
2. Bapak Wawa Wikusna, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing 1 proyek akhir dan Ibu Elis Hernawati, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing 2 proyek akhir.
3. Tri Yunda Ismi Ayomi, Shakilla Faridhotus Aulia Ramadhan, Hani Dwi Arfinasari, Muhammad Rafi Dzil Ikhram, Rafif Yusuf Avandy, Ersa Nur Maulana, dan Indah Mayangsari yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi, serta mengisi hari-hari menjadi sangat menyenangkan.
4. Semua pihak yang telah membantu pelaksanaan penyusunan laporan proyek akhir dan penggerjaan pada aplikasi.

Penulis sangat menyadari bahwa proyek akhir ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis selalu mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Penulis juga sangat berharap proyek akhir ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan penulis. Semoga Allah senantiasa melimpahkan ilmu dan melancarkan segala usaha kita.

Bandung, 15 Juni 2021

Penulis

ABSTRAK

Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan *Event* Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” adalah aplikasi yang memuat mengenai informasi destinasi dan event wisata serta pengelolaan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Aplikasi ini mengambil studi kasus di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro. Penyebaran informasi destinasi dan event wisata di Kabupaten Bojonegoro masih belum menyeluruh, ditambah dengan kurangnya informasi mengenai *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* oleh masyarakat Kabupaten Bojonegoro. Aplikasi ini dibangun untuk membantu masyarakat Kabupaten Bojonegoro dalam mengetahui destinasi dan event wisata serta *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*. Selain itu, aplikasi ini juga membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*. Penggunaan aplikasi ini menggunakan metode *Waterfall* dan menggunakan bagasa pemograman *PHP Framework CodeIgniter* dan *database MySQL*. Hasil dari aplikasi ini dapat membantu masyarakat Kabupaten Bojonegoro dalam mengetahui destinasi dan event wisata serta membantu Dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam mengelola *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*.

Kata Kunci: Wisata, *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*, Aplikasi, *CodeIgniter*.

ABSTRACT

Web-Based Application Information on Destinations and Tourism Events and Management of "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" is an application that contains information on tourist destinations and events as well as management of tour packages in Bojonegoro Regency. This application takes a case study at the Bojonegoro Regency Culture and Tourism Office. The dissemination of information on tourist destinations and events in Bojonegoro Regency is still not comprehensive, coupled with the lack of information about Fam Trip Pinarak Bojonegoro by the people of Bojonegoro Regency. This application was built to help the people of Bojonegoro Regency in knowing the destinations and tourist events as well as the Pinarak Bojonegoro Fam Trip. In addition, this application also helps the Bojonegoro Regency Culture and Tourism Office in managing the Fam Trip Pinarak Bojonegoro. The use of this application uses the Waterfall method and uses the PHP Framework CodeIgniter programming language and MySQL database. The results of this application can help the people of Bojonegoro Regency in knowing tourist destinations and events as well as helping the Culture and Tourism Office in managing the Fam Trip Pinarak Bojonegoro.

Keywords: Tourism, Fam Trip Pinarak Bojonegoro, Application, CodeIgniter.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Metode Penggerjaan	4
1.6 Jadwal Penggerjaan	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.....	7
2.1.1 Kabupaten Bojonegoro	8
2.1.2 Pariwisata	9
2.2 Aplikasi.....	16
2.3 Website	17
2.4 Tools Pemodelan yang Digunakan.....	17
2.4.1 BPMN	17
2.4.2 UML	19

2.4.3	Entity Relationship Diagram (ERD)	23
2.5	Tools Pembangunan Aplikasi	24
2.5.1	Bahasa Pemrograman yang digunakan.....	24
2.5.2	<i>Database</i>	25
2.5.3	Framework CodeIgniter (CI)	26
2.5.4	HTML	27
2.5.5	CSS.....	27
2.6	Pengujian	27
2.6.1	Black Box Testing.....	27
2.6.2	UAT.....	28
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		29
3.1	Analisis	29
3.1.1	Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)	29
3.1.2	Perbandingan Aplikasi Sejenis.....	32
3.1.3	Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan	33
3.1.4	Gambaran Sistem Usulan (atau Produk).....	35
3.1.5	Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)	37
3.1.6	Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak	46
3.2	Perancangan	48
3.2.1	Model Aplikasi Berbasis Objek.....	48
3.2.2	Perancangan Basis Data	86
3.2.3	Perancangan Antar Muka.....	95
BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN.....		117
4.1	Implementasi	117
4.1.1	Tampilan Registrasi	117
4.1.2	Tampilan Login	118

4.1.3	Tampilan Lupa Sandi	118
4.1.4	Tampilan Pertanyaan Pemulihan	119
4.1.5	Tampilan Input Sandi Baru.....	119
4.1.6	Tampilan Home (Beranda)	120
4.1.7	Tampilan Informasi Wisata	121
4.1.8	Tampilan Detail Wisata	122
4.1.9	Tampilan <i>Maps</i>	124
4.1.10	Tampilan Detail Maps	124
4.1.11	Tampilan Informasi Event	125
4.1.12	Tampilan Detail Informasi Event.....	126
4.1.13	Tampilan Perbandingan Wisata	127
4.1.14	Tampilan Paket Wisata.....	128
4.1.15	Tampilan Detail Paket	130
4.1.16	Tampilan Keranjang.....	130
4.1.17	Tampilan Pencarian.....	132
4.1.18	Tampilan Pesanan	132
4.1.19	Tampilan Status Penolakan	133
4.1.20	Tampilan Bukti Upload Pembayaran.....	133
4.1.21	Tampilan Ulasan.....	134
4.1.22	Tampilan <i>Check Out</i>	135
4.1.23	Tampilan <i>E-Ticket</i>	135
4.1.24	Tampilan Profil Wisatawan	136
4.1.25	Tampilan Sunting Profil	137
4.1.26	Tampilan Ubah Sandi Wisatawan	137
4.1.27	Tampilan Dashboard	138
4.1.28	Tampilan Data Wisata	139

4.1.29	Tampilan Edit Data Wisata	139
4.1.30	Tampilan Tambah Data Wisata	140
4.1.31	Tampilan Data Event	141
4.1.32	Tampilan Edit Data Event	141
4.1.33	Tampilan Tambah Data Event	142
4.1.34	Tampilan Data Petugas	143
4.1.35	Tampilan Edit Data Petugas	143
4.1.36	Tampilan Tambah Data Petugas	144
4.1.37	Tampilan Data Pengguna	145
4.1.38	Tampilan Data Paket Wisata	145
4.1.39	Tampilan Data Pesanan Paket Wisata.....	146
4.1.40	Tampilan Konfirmasi Pesanan	147
4.1.41	Tampilan Cetak Laporan.....	147
4.2	Pengujian	148
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	148
4.2.2	Pengujian <i>User Acceptance Test (UAT)</i>	180
	BAB 5 KESIMPULAN	185
5.1	Kesimpulan	185
5.2	Saran	186
	DAFTAR PUSTAKA	187
	LAMPIRAN.....	190

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.5-1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i> menurut Somerville [2]	4
Gambar 3.1-1 Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan	31
Gambar 3.1-2 Proses Bisnis Usulan	36
Gambar 3.2-1 Use Case Diagram	49
Gambar 3.2-2 Class Diagram	64
Gambar 3.2-3 Sequence Diagram Registrasi	65
Gambar 3.2-4 Sequence Diagram Log In	66
Gambar 3.2-5 Sequence Diagram Informasi Wisata	67
Gambar 3.2-6 Sequence Diagram Informasi Event	68
Gambar 3.2-7 Sequence Diagram Compare	68
Gambar 3.2-8 Sequence Diagram Paket Wisata	69
Gambar 3.2-9 Sequence Diagram Pesan Paket Wisata	70
Gambar 3.2-10 Sequence Diagram Ulasan	70
Gambar 3.2-11 Sequence Diagram Kelola Data Wisata	71
Gambar 3.2-12 Sequence Diagram Kelola Data Wisata (Edit)	71
Gambar 3.2-13 Sequence Diagram Data Event (Tambah)	72
Gambar 3.2-14 Sequence Diagram Kelola Data Event (Hapus)	73
Gambar 3.2-15 Sequence Diagram Kelola Data Event (Edit)	74
Gambar 3.2-16 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Tambah)	75
Gambar 3.2-17 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Hapus)	76
Gambar 3.2-18 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Edit)	77
Gambar 3.2-19 Sequence Diagram Kelola Data User (Tambah)	78
Gambar 3.2-20 Sequence Diagram Kelola Data User (Hapus)	79
Gambar 3.2-21 Sequence Diagram Kelola Data User (Edit)	80
Gambar 3.2-22 Sequence Diagram Kelola Data Pesanan	81
Gambar 3.2-23 Sequence Diagram Mengubah Profil	82
Gambar 3.2-24 Sequence Diagram Unggah Bukti Bayar	83

Gambar 3.2-25 Sequence Diagram Menerima Konfirmasi	84
Gambar 3.2-26 Sequence Diagram Kelola Dashboard	85
Gambar 3.2-27 Entity Relation Diagram (ER-D) Aplikasi	87
Gambar 3.2-28 Skema Relasi	89
Gambar 3.2-29 Tampilan Registrasi	95
Gambar 3.2-30 Tampilan Log in	96
Gambar 3.2-31 Tampilan Home	100
Gambar 3.2-32 Tampilan Informasi Wisata	101
Gambar 3.2-33 Tampilan Event	103
Gambar 3.2-34 Tampilan Comparation	104
Gambar 3.2-35 Tampilan Paket Wisata	105
Gambar 3.2-36 Tampilan Detail Wisata	106
Gambar 3.2-37 Tampilan Detail Event	108
Gambar 3.2-38 Tampilan Detail Paket Wisata	109
Gambar 3.2-39 Tampilan Cart	110
Gambar 3.2-40 Tampilan Pesanan	111
Gambar 3.2-41 Tampilan Dashboard	111
Gambar 3.2-42 Tampilan Data Wisata	112
Gambar 3.2-43 Tampilan Data Event	112
Gambar 3.2-44 Tampilan Data Pengguna	113
Gambar 3.2-45 Tampilan Data Paket Wisata	114
Gambar 3.2-46 Tampilan Data Pesanan Paket Wisata	114
Gambar 4.1-1 Tampilan Registrasi	117
Gambar 4.1-2 Tampilan Login	118
Gambar 4.1-3 Tampilan Lupa Sandi	118
Gambar 4.1-4 Tampilan Pertanyaan Pemulihan	119
Gambar 4.1-5 Tampilan Pembaruan Sandi	120
Gambar 4.1-6 Tampilan Beranda	121
Gambar 4.1-7 Tampilan Informasi Wisata	122
Gambar 4.1-8 Tampilan Detail Wisata	123
Gambar 4.1-9 Tampilan Maps	124
Gambar 4.1-10 Tampilan Detail Maps	124

Gambar 4.1-11 Tampilan Informasi Event	125
Gambar 4.1-12 Tampilan Detail Event	126
Gambar 4.1-13 Tampilan Perbandingan Wisata	128
Gambar 4.1-14 Tampilan Paket Wisata	129
Gambar 4.1-15 Tampilan Detail Paket	130
Gambar 4.1-16 Tampilan Keranjang	131
Gambar 4.1-17 Tampilan Pencarian	132
Gambar 4.1-18 Tampilan Pesanan	132
Gambar 4.1-19 Tampilan Status Penolakan	133
Gambar 4.1-20 Tampilan Bukti Upload Pembayaran	134
Gambar 4.1-21 Tampilan Ulasan	134
Gambar 4.1-22 Tampilan Check Out	135
Gambar 4.1-23 Tampilan E-Ticket	136
Gambar 4.1-24 Tampilan Profil Wisatawan	136
Gambar 4.1-25 Tampilan Sunting Profil	137
Gambar 4.1-26 Tampilan Ubah Sandi Wisatawan	138
Gambar 4.1-27 Tampilan Dashboard	138
Gambar 4.1-28 Tampilan Data Wisata	139
Gambar 4.1-29 Tampilan Edit Data Wisata	140
Gambar 4.1-30 Tampilan Tambah Data Wisata	140
Gambar 4.1-31 Tampilan Data Event	141
Gambar 4.1-32 Tampilan Edit Data Event	142
Gambar 4.1-33 Tampilan Tambah Data Event	142
Gambar 4.1-34 Tampilan Tambah Data Petugas	143
Gambar 4.1-35 Tampilan Tambah Data Petugas	144
Gambar 4.1-36 Tampilan Tambah Data Petugas	144
Gambar 4.1-37 Tampilan Data Pengguna	145
Gambar 4.1-38 Tampilan Data Paket Wisata	146
Gambar 4.1-39 Tampilan Data Pesanan Paket Wisata	146
Gambar 4.1-40 Tampilan Konfirmasi Pesanan	147
Gambar 4.1-41 Tampilan Cetak Laporan	148
Gambar 5.2-1 Kuisioner Responden (Jumlah Responden)	190

Gambar 5.2-2 Kuisioner Responden Pertanyaan 1	191
Gambar 5.2-3 Kuisioner Responden Pertanyaan 2	191
Gambar 5.2-4 Kuisioner Responden Pertanyaan 3	192
Gambar 5.2-5 Kuisioner Responden Pertanyaan 4	192
Gambar 5.2-6 Kuisioner Responden Pertanyaan 5	193
Gambar 5.2-7 Kuisioner Responden Pertanyaan 6	193
Gambar 5.2-8 User Persona Wina Arsita	196
Gambar 5.2-9 User Persona M. Aqil Wenda R.	197
Gambar 5.2-10 User Persona Raisha Putri Nugrahani	198
Gambar 5.2-11 User Persona Tri Yunda Ismi Ayomi	199
Gambar 5.2-12 User Persona Lucy Fransiska	200
Gambar 5.2-13 Kuisioner UAT Wisatawan	201
Gambar 5.2-14 Kuisioner UAT Wisatawan	202
Gambar 5.2-15 Kuisioner UAT Pengelola	203
Gambar 5.2-16 Kuisioner UAT Pengelola	204
Gambar 5.2-17 Rekap Data Hasil Kuisioner UAT Wisatawan	205
Gambar 5.2-18 Rekap Data Hasil Kuisioner UAT Pengelola	206

DAFTAR TABEL

Tabel 1.6-1 Jadwal Perencanaan Pengerjaan	6
Tabel 2.4-1 Simbol BPMN	17
Tabel 2.4-2 Simbol pada Use Case Diagram	19
Tabel 2.4-3 Simbol Class Diagram.....	21
Tabel 2.4-4 Notasi ER-D	23
Tabel 3.1-1 Perbandingan Aplikasi Sejenis	32
Tabel 3.1-2 Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan	34
Tabel 3.1-3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	37
Tabel 3.1-4 Analisis Fungsionalitas	39
Tabel 3.1-5 Analisis Pengguna	45
Tabel 3.1-6 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Keras yang digunakan	46
Tabel 3.1-7 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam implementasi sistem.....	47
Tabel 3.2-1 Skenario Use Case Registrasi	50
Tabel 3.2-2 Skenario Use Case Log In.....	51
Tabel 3.2-3 Skenario Use Case Mengelola Data Wisata	52
Tabel 3.2-4 Skenario Use Case Mengelola Data Event	53
Tabel 3.2-5 Skenario Use Case Mengelola Data Paket Wisata	54
Tabel 3.2-6 Skenario Use Case Memberikan Ulasan.....	55
Tabel 3.2-7 Skenario Use Case Memesan Paket Wisata	56
Tabel 3.2-8 Skenario Use Case Melihat Informasi Event	56
Tabel 3.2-9 Skenario Use Case Melihat Informasi Wisata	57
Tabel 3.2-10 Skenario Use Case Compare Destinasi Wisata.....	58
Tabel 3.2-11 Skenario Use Case Melihat Informasi Destinasi Wisata.....	59
Tabel 3.2-12 Struktur Tabel Data Wisata.....	90
Tabel 3.2-13 Struktur Tabel Data Petugas	90
Tabel 3.2-14 Struktur Tabel Data Wisatawan	91
Tabel 3.2-15 Struktur Tabel Data Event.....	91
Tabel 3.2-16 Struktur Tabel Data Pesanan.....	91
Tabel 3.2-17 Struktur Tabel Paket Wisata	92

Tabel 3.2-18 Struktur Tabel Cart	92
Tabel 3.2-19 Struktur Tabel Komentar Wisata.....	92
Tabel 3.2-20 Struktur Tabel Event.....	93
Tabel 3.2-21 Struktur Tabel Paket.....	93
Tabel 4.2-1 Aturan Pengujian Fungsionalitas Registrasi	149
Tabel 4.2-2 Test Case Matrix for Functions Registrasi.....	150
Tabel 4.2-3 Aturan Pengujian Fungsionalitas Log in	156
Tabel 4.2-4 Test Case Matrix for Functions Log In.....	156
Tabel 4.2-5 Aturan Pengujian Fungsionalitas Pemesanan.....	162
Tabel 4.2-6 Test Case Matrix for Functions Pemesanan.....	162
Tabel 4.2-7 Aturan Pengujian Fungsionalitas Perbandingan Wisata	165
Tabel 4.2-8 Test Case Matrix for Functions Perbandingan	165
Tabel 4.2-9 Aturan Pengujian Fungsionalitas Ulasan.....	167
Tabel 4.2-10 Test Case Matrix for Functions Ulasan.....	167
Tabel 4.2-11 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Wisata	170
Tabel 4.2-12Test Case Matrix for Functions Kelola Data Wisata	170
Tabel 4.2-13 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Event	173
Tabel 4.2-14 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Event	173
Tabel 4.2-15 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Pengguna	176
Tabel 4.2-16 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Pesanan.....	176
Tabel 4.2-17 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Paket Wisata.....	178
Tabel 4.2-18 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Paket Wisata	178
Tabel 4.2-19 Tabel pertanyaan kuisioner pada UAT.....	181
Tabel 4.2-20 Tabel pertanyaan kuisioner pada UAT.....	182
Tabel 4.2-21 Tabel hasil kuisioner UAT	183
Tabel 4.2-22 Tabel hasil kuisioner UAT	184

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuisioner	190
Lampiran 2 Wawancara dan User Persona	194

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Traveling merupakan *lifestyle* yang sedang banyak diminati oleh masyarakat saat ini, ditunjang dengan adanya perkembangan teknologi informasi dibidang pariwisata yang memudahkan masyarakat untuk bisa mengakses informasi wisata dengan cepat, baik domestik lokal dan mancanegara. Dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi, tentunya memudahkan masyarakat dalam mengakses informasi secara *global* [1]. Berdasarkan observasi langsung dan wawancara kepada pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, secara menyeluruh masyarakat Kabupaten Bojonegoro masih belum mengetahui destinasi dan *event* wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro serta program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*, program ini merupakan program paket wisata yang ditawarkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro untuk memfasilitasi wisatawan dalam berkunjung dan menikmati wisata di Kabupaten Bojonegoro. Selain itu, berdasarkan hasil survei terhadap 116 responden yaitu masyarakat Kabupaten Bojonegoro, menunjukkan bahwa 52.6% masyarakat Bojonegoro mengalami kesulitan dalam mencari informasi destinasi, *event*, dan paket wisata untuk kegiatan *Education Tour*, *Family Gathering*, *Study Tour*, dan bentuk kegiatan *tour* lainnya.

Kurangnya publikasi informasi destinasi wisata, *event*, dan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* yang ada di Kabupaten Bojonegoro, hal tersebut berdampak kepada masyarakat Bojonegoro yang kurang mengetahui destinasi wisata, *event*, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Saat ini, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro menyebarkan informasi tersebut melalui brosur, sosial media, pamflet, dan media masa. Wisatawan dapat menggunakan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* dengan datang langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, dan mendapatkan informasi mengenai destinasi

dan *event* wisata melalui sosial media, brosur, dan dari mulut ke mulut (*sharing to share*). Pemesanan paket wisata oleh calon wisatawan masih dilakukan dengan cara survei terhadap setiap agen wisata untuk mendapatkan paket wisata yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan wisatawan. Dengan demikian, membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mendapatkan paket wisata yang sesuai.

Dapat disimpulkan dari permasalahan tersebut, diperlukan sebuah *platform* yang berguna bagi masyarakat Kabupaten Bojonegoro untuk mengetahui dan mendapatkan informasi lebih banyak mengenai destinasi wisata, *event*, serta paket wisata dalam pengelolaan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* di Kabupaten Bojonegoro. Maka dari itu, dengan adanya informasi dan fungsionalitas pada Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” tersebut diharapkan memudahkan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola paket wisata tersebut dan wisatawan dalam mencari informasi mengenai destinasi wisata dan *event* yang ada di Kabupaten Bojonegoro sesuai dengan kebutuhan calon wisatawan. Serta memudahkan calon wisatawan untuk memilih dan memesan paket wisata telah disediakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah yang terdapat pada proyek akhir.

1. Bagaimana cara memfasilitasi wisatawan atau pengguna untuk mengetahui destinasi dan *event* wisata di Bojonegoro di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro?
2. Bagaimana cara memfasilitasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola data destinasi wisata, *event* wisata, dan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*?
3. Bagaimana memfasilitasi wisatawan dalam memesan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*?

1.3 Tujuan

Tujuan dari proyek akhir ini adalah membangun aplikasi Informasi Destinasi dan *Event* Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” yang memiliki fitur sebagai berikut.

1. Mampu memfasilitasi wisatawan dalam mengetahui informasi destinasi, *event*, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro yang di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dengan fitur informasi wisata, informasi *event*, dan informasi paket wisata.
2. Memfasilitasi dan membantu pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dalam mengelola program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* melalui fitur kelola data paket wisata dan kelola data pesanan paket wisata (*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*).
3. Mampu memfasilitasi calon wisatawan dalam memesan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* fitur informasi paket wisata dan pesan paket wisata.

1.4 Batasan Masalah

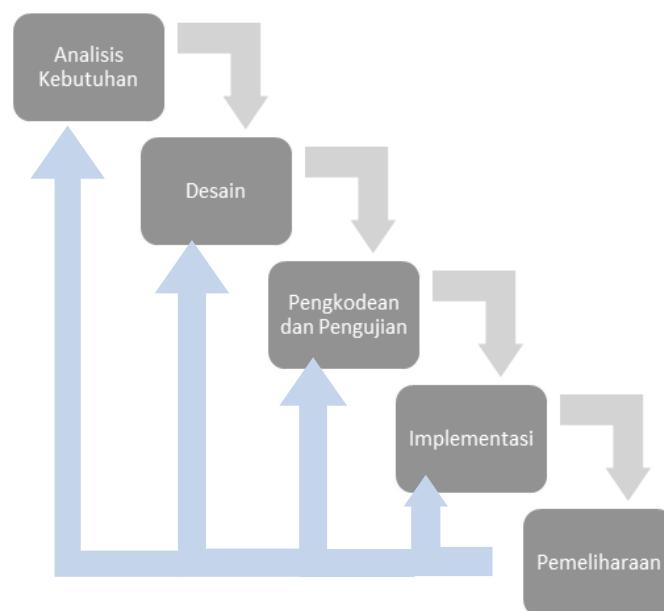
Batasan masalah dari penyusunan aplikasi ini adalah.

1. Transaksi pembayaran dengan cara *transfer* ke akun bank Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, dan wisatawan wajib melakukan konfirmasi pembayaran dengan mengirimkan bukti pembayaran.
2. *Event* wisata yang dilaksanakan yaitu *event* tahunan yang dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.
3. Jika terdapat transaksi dengan kondisi kelebihan pembayaran akan diproses di luar sistem.
4. Sistem pembayaran dan paket tidak dapat diubah.
5. Pemesanan paket wisata hanya tersedia 5 kuota pada setiap harinya.
6. Tidak memfasilitasi sistem *waiting list* pada pemesanan paket wisata.
7. Tidak menangani aktifitas selama pelaksanaan program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* berlangsung.

1.5 Metode Pengerjaan

Untuk rencana pengerjaan pada proyek akhir ini menggunakan *SDLC Waterfall Model*. Model *Waterfall* adalah model *SDLC* yang paling sederhana, dan dalam proses pengembangannya dilakukan secara bertahap sehingga kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap dan tidak berfokus pada tahap tertentu [2].

Gambar 1.5-1 menunjukkan tahapan pada metode *waterfall* menurut Sommerville.



Gambar 1.5-1 Tahapan Metode *Waterfall* menurut Sommerville [2]

Berdasarkan Gambar 1.5-1, detail tahapannya sebagai berikut.

a. Analisa Kebutuhan

Proses analisa kebutuhan merupakan kegiatan analisa terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, wawancara kepada Bidang pengelolaan dan kelembagaan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, Duta Wisata Kabupaten Bojonegoro, dan Masyarakat Kabupaten Bojonegoro untuk dapat mengetahui proses penggalian informasi mengenai destinasi wisata dan event yang ada di Kabupaten Bojonegoro, serta melakukan

literature review pada aplikasi sejenis. Pada tahap ini akan menghasilkan dokumen bisnis proses menggunakan BPMN.

b. Desain

Pada tahapan ini dilakukan proses yang terfokus pada desain perangkat lunak, termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, implementasi desain antar muka dan prosedur pengkodean untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat. Mengenai tahapan desain aplikasi yaitu:

1. Desain fungsionalitas sistem dengan menggunakan *use case diagram*.
2. Desain perancangan basis data dengan menggunakan diagram hubungan antar entitas (*Entity Relationship Diagram*)
3. Desain antarmuka pengguna dengan menggunakan *Figma*.

c. Pengkodean dan Pengujian

Proses pengkodean aplikasi *Pinarak Bojonegoro* ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan *database MySQL*. Pengujian dari aplikasi web ini menggunakan metode pengujian *Black Box* dan *User Acceptance Test* yaitu pengujian yang diujikan kepada pengguna agar perangkat lunak yang telah dikembangkan sudah dapatkan diterima oleh pengguna atau belum.

d. Implementasi

Pada tahapan implementasi ini aplikasi yang sudah dibuat diimplementasikan atau dilakukan instalasi pada komputer dan di uji coba langsung di lingkungan dari pengguna aplikasi.

e. Pemeliharaan

Proyek akhir ini tidak sampai tahap pemeliharaan.

1.6 Jadwal Pengerjaan

Berikut merupakan jadwal pengerjaan proyek akhir.

Tabel 1.6-1 Jadwal Perencanaan Pengerjaan

Rencana Pengerjaan	Sep 2020				Okt 2020				Nov 2020				Des 2020				Jan 2021				Feb 2021				Mar 2021				Apr 2021				Mei 2021								
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4									
Analisis Kebutuhan	■	■			■	■																																			
Desain									■	■	■	■																													
Pengkodean dan Pengujian													■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■								
Implementasi																																				■	■				
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro merupakan salah satu Dinas yang terfokus dalam pengembangan budaya, potensi wisata, dan optimasi sumber daya alam yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Serta, memiliki tugas untuk melaksanakan urusan pemerintahan Kabupaten Bojonegoro dalam bidang budaya dan pariwisata berdasarkan asas otonomi daerahnya. Melalui kantor Dinas Kebudayaan dan Pariwisata atau yang disingkat Disbudpar ini, berbagai urusan pemerintah daerah terkait bidang pariwisata dan kebudayaan dilakukan. Adapun tugas Disbudpar adalah sebagai pelaksana urusan pemerintah daerah pada bidang pariwisata dan pelestarian budaya di wilayah kerjanya. Fungsi Disbudpar ialah merumuskan kebijakan bidang pariwisata, kesenian, kebudayaan dan perfilman, penyelenggara pariwisata dan kebudayaan, pembinaan dan pembimbingan pada pelaku pariwisata dan budaya di wilayah kerjanya, koordinator UPTD, hingga pelaporan dan koordinasi urusan pariwisata dan budaya. Terkait dengan tugas dan fungsinya, Disparbud berwenang untuk mengeluarkan izin-izin bidang pariwisata meliputi Izin Usaha Pariwisata untuk travel agent dan lainnya, mengurus Izin Tetap Usaha Pariwisata (ITUP), Tanda Daftar Usaha Pariwisata atau TDUP meliputi surat Tanda Daftar Usaha Jasa Perjalanan Wisata, Tanda Daftar Usaha Penyedia Akomodasi, Tanda daftar Usaha Kawasan Pariwisata, dan lainnya. Selain izin-izin bidang pariwisata, Disparbud juga memiliki wewenang dalam mengeluarkan izin terkait bidang kebudayaan seperti kegiatan kebudayaan, alih fungsi bagunan bersejarah dan lainnya. Untuk informasi lainnya Anda dapat berkunjung langsung pada kantor Disparbud terdekat, menghubungi kontak telepon, atau mengakses website resmi Disparbud untuk informasi umum [3].

2.1.1 Kabupaten Bojonegoro

Kabupaten Bojonegoro adalah salah satu kabupaten di Provinsi Jawa Timur, Indonesia, dengan ibu kota Bojonegoro. Kabupaten ini berbatasan langsung dengan 5 Kabupaten, yaitu dibagian utara dengan Kabupaten Tuban, bagian timur dengan Kabupaten Lamongan, bagian selatan dengan Kabupaten Nganjuk, Kabupaten Madiun, dan Kabupaten Ngawi, serta bagian barat dengan Kabupaten Blora (Jawa Tengah). Bagian barat Bojonegoro (perbatasan dengan Jawa Tengah) merupakan bagian dari Blok Cepu, salah satu sumber deposit minyak bumi terbesar di Indonesia.

Bojonegoro dialiri sungai Bengawan Solo mengalir dari selatan, menjadi batas alam dari Provinsi Jawa Tengah, kemudian mengalir ke arah timur, di sepanjang wilayah utara Kabupaten Bojonegoro. Bagian utara merupakan Daerah Aliran Sungai Bengawan Solo yang cukup subur dengan pertanian yang ekstensif. Kawasan pertanian umumnya ditanami padi pada musim penghujan, dan tembakau pada musim kemarau. Bagian selatan adalah pegunungan kapur, bagian dari rangkaian Pegunungan Kendeng. Bagian barat laut (berbatasan dengan Jawa Tengah) adalah bagian dari rangkaian Pegunungan Kapur Utara. Kota Bojonegoro terletak di jalur Surabaya-Cepu-Semarang. Kota ini juga dilintasi jalur kereta api jalur Surabaya-Semarang-Jakarta. Dengan potensi pariwisatanya yang sangat meluas dan membumi, Kabupaten Bojonegoro memperkenalkan beberapa destinasi wisata alam unggulannya. Seperti, Kayangan Api, Teksas Wonocolo, Wadul Pacal, dll [3].

2.1.2 Pariwisata

Pariwisata atau *tourism* adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan dan juga persiapan yang dilakukan untuk aktivitas ini. Seorang wisatawan atau turis adalah seseorang yang melakukan perjalanan paling tidak sejauh 80 km (50 mil) dari rumahnya dengan tujuan rekreasi, merupakan definisi oleh Organisasi Pariwisata Dunia .

Definisi yang lebih lengkap,tourism adalah industri jasa. Mereka menangani jasa mulai dari transportasi, jasa keramahan, tempat tinggal, makanan, minuman dan jasa bersangkutan lainnya seperti bank, asuransi, keamanan dll. Dan juga menawarkan tempat istirahat, budaya, pelarian, petualangan,pengalaman baru dan berbeda lainnya.

Banyak negara bergantung banyak dari industri pariwisata ini sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Oleh karena itu pengembangan industri pariwisata ini adalah salah satu strategi yang dipakai oleh Organisasi Non-Pemerintah untuk mempromosikan wilayah tertentu sebagai daerah wisata untuk meningkatkan perdagangan melalui penjualan barang dan jasa kepada orang non-lokal.

Menurut Undang Undang No. 10/2009 tentang Kepariwisataan, yang dimaksud dengan pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata yang didukung oleh berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat, pengusaha, Pemerintah dan Pemerintah Daerah.

1. Jenis Pariwisata

Menurut Pendit (1994), pariwisata dapat dibedakan menurut motif wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Jenis-jenis pariwisata tersebut adalah sebagai berikut [4].

1) Wisata Budaya

Yaitu perjalanan yang dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ketempat lain atau ke luar negeri, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka. Seiring perjalanan serupa ini

disatukan dengan kesempatan–kesempatan mengambil bagian dalam kegiatan–kegiatan budaya, seperti eksposisi seni (seni tari, seni drama, seni musik, dan seni suara), atau kegiatan yang bermotif kesejarahan dan sebagainya.

2) Wisata Maritim atau Bahari

Jenis wisata ini banyak dikaitkan dengan kegiatan olah raga di air, lebih-lebih di danau, pantai, teluk, atau laut seperti memancing, berlayar, menyelam sambil melakukan pemotretan, kompetisi berselancar, balapan mendayung, melihat-lihat taman laut dengan pemandangan indah di bawah permukaan air serta berbagai rekreasi perairan yang banyak dilakukan didaerah-daerah atau negara-negara maritim, di Laut Karibia, Hawaii, Tahiti, Fiji dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat dan daerah yang memiliki potensi wisata maritim ini, seperti misalnya Pulau-pulau Seribu di Teluk Jakarta, Danau Toba, pantai Pulau Bali dan pulau-pulau kecil disekitarnya, taman laut di Kepulauan Maluku dan sebagainya. Jenis ini disebut pula wisata tirta.

3) Wisata Cagar Alam (Taman Konservasi)

Untuk jenis wisata ini biasanya banyak diselenggarakan oleh agen atau biro perjalanan yang mengkhususkan usaha–usaha dengan jalan mengatur wisata ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, hutan daerah pegunungan dan sebagainya yang kelestariannya dilindungi oleh undang–undang. Wisata cagar alam ini banyak dilakukan oleh para penggemar dan pecinta alam dalam kaitannya dengan kegemaran memotret binatang atau marga satwa serta pepohonan kembang beraneka warna yang memang mendapat perlindungan dari pemerintah dan masyarakat. Wisata ini banyak dikaitkan dengan kegemaran akan keindahan alam, kesegaran hawa udara di pegunungan, keajaiban hidup binatang dan marga satwa yang langka serta tumbuh–tumbuhan yang jarang terdapat di tempat–tempat lain. Di Bali wisata Cagar Alam yang telah berkembang seperti Taman Nasional Bali Barat dan Kebun Raya Eka Karya

4) Wisata Konvensi

Yang dekat dengan wisata jenis politik adalah apa yang dinamakan wisata konvensi. Berbagai negara pada dewasa ini membangun wisata konvensi ini dengan menyediakan fasilitas bangunan dengan ruangan–ruangan tempat bersidang bagi para peserta suatu konfrensi, musyawarah, konvensi atau pertemuan lainnya baik

yang bersifat nasional maupun internasional. Jerman Barat misalnya memiliki Pusat Kongres Internasional (*International Convention Center*) di Berlin, Philipina mempunyai PICC (*Philippine International Convention Center*) di Manila dan Indonesia mempunyai Balai Sidang Senayan di Jakarta untuk tempat penyelenggaraan sidang–sidang pertemuan besar dengan perlengkapan *modern*. Biro konvensi, baik yang ada di Berlin, Manila, atau Jakarta berusaha dengan keras untuk menarik organisasi atau badan–badan nasional maupun internasional untuk mengadakan persidangan mereka di pusat konvensi ini dengan menyediakan fasilitas akomodasi dan sarana pengangkutan dengan harga reduksi yang menarik serta menyajikan program–program atraksi yang menggiurkan.

5) Wisata Pertanian (Agrowisata)

Sebagai halnya wisata industri, wisata pertanian ini adalah pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek–proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dimana wisatawan rombongan dapat mengadakan kunjungan dan peninjauan untuk tujuan studi maupun melihat–lihat keliling sambil menikmati segarnya tanaman beraneka warna dan suburnya pembibitan berbagai jenis sayur–mayur dan palawija di sekitar perkebunan yang dikunjungi.

6) Wisata Buru

Jenis ini banyak dilakukan di negeri–negeri yang memang memiliki daerah atau hutan tempat berburu yang dibenarkan oleh pemerintah dan digalakan oleh berbagai agen atau biro perjalanan. Wisata buru ini diatur dalam bentuk safari buru ke daerah atau hutan yang telah ditetapkan oleh pemerintah negara yang bersangkutan, seperti berbagai negeri di Afrika untuk berburu gajah, singa, ziraf, dan sebagainya. Di India, ada daerah–daerah yang memang disediakan untuk berburu macan, badak dan sebagainya, sedangkan di Indonesia, pemerintah membuka wisata buru untuk daerah Baluran di Jawa Timur dimana wisatawan boleh menembak banteng atau babi hutan.

7) Wisata Ziarah

Jenis wisata ini sedikit banyak dikaitkan dengan agama, sejarah, adat istiadat dan kepercayaan umat atau kelompok dalam masyarakat. Wisata ziarah banyak dilakukan oleh perorangan atau rombongan ke tempat–tempat suci, ke makam–makam orang besar atau pemimpin yang diagungkan, ke bukit atau gunung yang

dianggap keramat, tempat pemakaman tokoh atau pemimpin sebagai manusia ajaib penuh legenda. Wisata ziarah ini banyak dihubungkan dengan niat atau hasrat sang wisatawan untuk memperoleh restu, kekuatan batin, keteguhan iman dan tidak jarang pula untuk tujuan memperoleh berkah dan kekayaan melimpah. Dalam hubungan ini, orang-orang Khatolik misalnya melakukan wisata ziarah ini ke Istana Vatikan di Roma, orang-orang Islam ke tanah suci, orang-orang Budha ke tempat-tempat suci agama Budha di India, Nepal, Tibet dan sebagainya. Di Indonesia banyak tempat-tempat suci atau keramat yang dikunjungi oleh umat-umat beragama tertentu, misalnya seperti Candi Borobudur, Prambanan, Pura Basakih di Bali, Sendangsono di Jawa Tengah, makam Wali Songo, Gunung Kawi, makam Bung Karno di Blitar dan sebagainya. Banyak agen atau biro perjalanan menawarkan wisata ziarah ini pada waktu-waktu tertentu dengan fasilitas akomodasi dan sarana angkuatan yang diberi reduksi menarik ke tempat-tempat tersebut di atas.

2. Manfaat Pariwisata

Manfaat pariwisata yaitu [5].

- 1) Menambahkan kesempatan berusaha bagi penduduk maupun masyarakat yang tinggal di sekitar objek wisata.
- 2) Sektor pariwisata bisa menyerap tenaga kerja yang bisa meningkatkan perolehan serta kesejahteraan penduduk.
- 3) Perolehan negara meningkat berbentuk pajak baik dari para wisatawan yang datang atau pajak dari fasilitas sosial di daerah objek wisata, dan keuntungan dari pertukaran mata uang asing dengan mata uang Indonesia untuk keperluan para wisatawan.
- 4) Terpeliharanya kelestarian lingkungan hidup dan kebudayaan nasional. Dengan adanya pariwisata, masyarakat selalu menjaga keutuhan serta kelestarian objek wisata, baik objek wisata keindahan alam, bangunan-bangunan dan peninggalan bersejarah atau budaya-budaya tradisional masyarakat.

3. Tujuan Pariwisata

Penyelenggaraan kepariwisataan mempunyai tujuan yaitu [6].

- 1) Memperkenalkan, mendayagunakan, melestarikan dan meningkatkan mutu obyek dan daya tarik wisata.

- 2) Memupuk rasa cinta tanah air dan meningkatkan persahabatan antar bangsa.
- 3) Memperluas dan meratakan kesempatan berusaha dan lapangan kerja.
- 4) Meningkatkan pendapatan nasional dalam rangka meningkatkan, kesejahteraan dan kemakmuran rakyat.
- 5) Mendorong pendayagunaan produksi nasional (Musanef, 1996 : 18).

Kesimpulan dari penjelasan di atas adalah penyelenggaraan kepariwisataan tujuannya dapat melestarikan obyek wisata, memberikan lapangan pekerjaan sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan pada masyarakat dan pendapatan nasional serta mendayagunakan produksi dalam negeri.

4. Aspek Pariwisata

Aspek Pariwisata meliputi 7 Sapta Pesona Pariwisata yaitu [7].

1) Aman

Wisatawan akan senang berkunjung ke suatu tempat apabila merasa aman, tenteram, tidak takut, terlindungi dan bebas dari :

- a. Tindak kejahatan, kekerasan, ancaman, seperti kecopetan, pemerasan, penodongan, penipuan dan lain sebagainya.
- b. Terserang penyakit menular dan penyakit berbahaya la innya
- c. Kecelakaan yang disebabkan oleh alat perlengkapan dan fasilitas yang kurang baik, seperti kendaraan, peralatan, untuk makan dan minum, lift, alat perlengkapan rekreasi atau olah raga.
- d. Gangguan oleh masyarakat, antara lain berupa pemaksaan oleh pedagang asongan tangan jail, ucapan dan tindakan serta perilaku yang tidak bersahabat dan lain sebagainya.

Jadi, aman berarti tejamin keselamatan jiwa dan fisik, termasuk milik (barang) wisatawan

2) Tertib

Kondisi yang tertib merupakan sesuatu yang sangat didambakan oleh setiap orang termasuk wisatawan. Kondisi tersebut tercermin dari suasana yang teratur, rapi dan lancar serta menunjukkan disiplin yang tinggi dalam semua segi kehidupan masyarakat, misalnya :

a. Lalu lintas tertib, teratur dan lancar, alat angkutan datang dan berangkat tepat pada waktunya.

b. Tidak nampak orang yang berdesakan atau berebutan untuk mendapatkan atau membeli sesuatu yang diperlukan

c. Bangunan dan lingkungan ditata teratur dan rapi

d. Pelayanan dilakukan secara baik dan tepat

e. Informasi yang benar dan tidak membingungkan

3) Bersih

Bersih merupakan suatu keadaan/kondisi lingkungan yang menampilkan suasana bebas dari kotoran, sampah, limbah, penyakit dan pencemaran. Wisatawan akan merasa betah dan nyaman bila berada di tempat-tempat yang bersih dan sehat seperti :

Lingkungan yang bersih baik di rumah sendiri maupun di tempat-tempat umum, seperti di hotel, restoran, angkutan umum, tempat rekreasi, tempat buangair kecil/besar dan lain sebagainya. Bersih dari sampah, kotoran, corat-coret dan lain sebagainya.

a. Sajian makanan dan minuman bersih dan sehat

b. Penggunaan dan penyajian alat perlengkapan yang bersih seperti sendok, piring, tempat tidur, alat olah raga dan lain sebagainya

c. Pakaian dan penampilan petugas bersih, rapi dan tidak mengeluarkan bau tidak sedap dan lain sebagainya

4) Sejuk

Lingkungan yang serba hijau, segar, rapi memberi suasana atau keadaan sejuk, nyaman dan tenteram. Kesejukan yang dikehendaki tidak saja harus berada di luar ruangan atau bangunan, akan tetapi juga di dalam ruangan, misalnya ruangan kerja/belajar, ruangan makan, ruangan tidur dan lain sebagainya. Untuk itu hendaklah kita semua :

a. Turut serta aktif memelihara kelestarian lingkungan dan hasil penghijauan yang telah dilakukan masyarakat maupun pemerintah

b. Berperan secara aktif untuk menganjurkan dan memelopori agar masyarakat setempat melaksanakan kegiatan penghijauan dan memelihara kebersihan, menanam berbagai tanaman di halaman rumah masing-masing baik untuk hiasan

maupun tanaman yang bermanfaat bagi rumah tangga, melakukan penanaman poho/tanaman rindang di sepanjang jalan di lingkungan masing-masing di halaman sekolah dan lain sebagainya

- c. Membentuk perkumpulan yang tujuannya memelihara kelestarian lingkungan.
- d. Menghiasi ruang belajar/kerja, ruang tamu, ruang tidur dan tempat lainnya dengan aneka tanaman penghias atau penyejuk.
- e. Memprakarsai berbagai kegiatan dan upaya lain yang dapat membuat lingkungan hidup kita menjadi sejuk, bersih, segar dan nyaman.

5) Indah

Keadaan atau suasana yang menampilkan lingkungan yang menarik dan sedap dipandang disebut indah. Indah dapat dilihat dari berbagai segi, seperti dari segi tata warna, tata letak, tata ruang bentuk ataupun gaya dan gerak yang serasi dan selaras, sehingga memberi kesan yang enak dan cantik untuk dilihat.

Indah yang selalu sejalan dengan bersih dan tertib serta tidak terpisahkan dari lingkungan hidup baik berupa ciptaan Tuhan Yang Maha Esa maupun hasil karya manusia. Karena itu kita wajib memelihara lingkungan hidup agar lestari dan dapat dinikmati oleh umat manusia.

6) Ramah Tamah

Ramah tamah merupakan suatu sikap dan perilaku seseorang yang menunjukkan keakraban, sopan, suka membantu, suka tersenyum dan menarik hati.

Ramah tamah tidaklah berarti bahwa kita harus kehilangan kepribadian kita ataupun tidak tegas dalam menentukan sesuatu keputusan atau sikat. Ramah, merupakan watak dan budaya bangsa Indonesia pada umumnya, yang selalu menghormati tamunya dan dapat menjadi tuan rumah yang baik. Sikap ramah tamah ini merupakan satu daya tarik bagi wisatawan, oleh karena itu harus kita pelihara terus.

7) Kenangan

Kenangan adalah kesan yang melekat dengan kuat pada ingatan dan perasaan seseorang yang disebabkan oleh pengalaman yang diperolehnya. Kenangan dapat berupa yang indah dan menyenangkan, akan tetapi dapat pula yang tidak menyenangkan. Kenangan yang ingin diwujudkan dalam ingatan dan perasaan wisatawan dari pengalaman berpariwisata di Indonesia, dengan sendirinya adalah

yang indah dan menyenangkan. Kenangan yang indah ini dapat pula diciptakan dengan antara lain :

- a. Akomodasi yang nyaman, bersih dan sehat, pelayanan yang cepat, tepat dan ramah, suasana yang mencerminkan ciri khas daerah dalam bentuk dan gaya bangunan serta dekorasinya
- b. Atraksi seni budaya daerah yang khas dan mempesona baik itu berupa seni tari, seni suara dan berbagai macam upacara
- c. Makanan dan minuman khas daerah yang lezat, dengan penampilan dan penyajian yang menarik. Makanan dan minuman ini merupakan salah satu daya tarik yang kuat dan dapat dijadikan jati diri (identitas daerah).
- d. Cenderamata yang mungil yang mencerminkan ciri-ciri khas daerah bermutu tinggi, mudah dibawa dan dengan harga yang terjangkau mempunyai arti tersendiri dan dijadikan bukti atau kenangan dari kunjungan seseorang ke suatu tempat/daera/Negara.

2.2 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu .

Istilah aplikasi sendiri diambil dari bahasa Inggris *application* yang dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan. Secara harfiah, aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu [8].

Dalam pengembangannya, aplikasi dapat dikategorikan dalam tiga kelompok, diantaranya;

- 1) Aplikasi desktop, yaitu aplikasi yang hanya dijalankan di perangkat PC komputer atau laptop.
- 2) Aplikasi Web, yaitu aplikasi yang dijalankan menggunakan komputer dan koneksi internet.
- 3) Aplikasi *mobile*, yaitu aplikasi yang dijalankan di perangkat *mobile* di mana untuk kategori ini penggunaannya sudah banyak sekali.

2.3 Website

Website adalah kumpulan informasi/kumpulan page yang biasa diakses lewat jalur internet. Setiap orang di berbagai tempat dan segala waktu bisa menggunakannya selama terhubung secara online di jaringan internet. Secara teknis, website adalah kumpulan dari *page*, yang tergabung kedalam suatu domain atau subdomain tertentu. *Website-website* yang ada berada di dalam *World Wide Web(WWW)* Internet [9].

2.4 Tools Pemodelan yang Digunakan

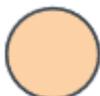
Tools Pemodelan berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan pemodelan aplikasi yang telah dijelaskan pada buku atau sumber lainnya. Teori yang dibahas pada bagian ini yaitu:

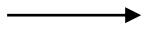
2.4.1 BPMN

Business Process Model and Notation (BPMN) adalah representasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam model proses bisnis [10].

merupakan notasi dari BPMN yang terdiri dari simbol-simbol yang berfungsi untuk merancang proses bisnis yang pada aplikasi.

Tabel 2.4-1 Simbol BPMN

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	<i>Start Event</i>	<i>Event</i> ini menggambarkan sesuatu yang terjadi secara instan.
	<i>Task</i>	<i>Task</i> adalah unit kerja atomic atau aktivitas yang memiliki durasi.
	<i>End Event</i>	<i>End event</i> adalah sinyal langkah terakhir dalam suatu proses.

Simbol	Nama Simbol	Fungsi
	<i>Flow</i>	<i>Flow</i> menggambarkan urutan aktivitas antara <i>flow object</i> .
	<i>Gateway</i>	Elemen yang mengendalikan alur dari eksekusi proses.
	<i>Message symbol</i>	Merupakan memicu proses, memfasilitasi proses menengah, atau menyelesikan proses.
	<i>Exclusive symbol</i>	Mengevaluasi keadaan proses bisnis dan berdasarkan kondisi, memecah aliran menjadi satu atau lebih jalur yang paling ekslusif.
	<i>Data storage symbol</i>	Mewakili kemampuan untuk menyimpan atau mengakses data yang terkait dengan proses bisnis.

Sebagai standar untuk pemodelan proses bisnis yang menyediakan notasi grafis untuk menentukan proses bisnis dalam Proses Bisnis Diagram (BPD).

Tujuan dari BPMN adalah untuk mendukung manajemen proses bisnis, baik untuk pengguna teknis dan pengguna bisnis, dengan menyediakan notasi yang intuitif untuk pengguna bisnis, namun dapat mewakili semantik proses yang kompleks. The BPMN spesifikasi juga menyediakan pemetaan antara grafis dari notasi dan konstruksi yang mendasari bahasa eksekusi, khususnya Bisnis Proses Eksekusi Bahasa (BPEL).

Tujuan utama dari BPMN adalah untuk memberikan notasi standar yang mudah dipahami oleh semua pemangku kepentingan bisnis. Ini termasuk analis bisnis yang membuat dan menyempurnakan proses, para pengembang teknis bertanggung jawab untuk menerapkannya dan manajer bisnis yang memantau dan mengelola

mereka. Akibatnya BPMN berfungsi sebagai bahasa umum, menjembatani kesenjangan komunikasi yang sering terjadi antara desain proses bisnis dan implementasi.

BPMN dibatasi untuk hanya mendukung konsep pemodelan berlaku untuk proses bisnis. Jenis lain dari pemodelan yang dilakukan oleh organisasi untuk tujuan non-proses berada di luar ruang lingkup untuk BPMN.

Contoh pemodelan dikeluarkan dari BPMN adalah:

1. Struktur Organisasi
2. Kerusakan Fungsional
3. Model Data

2.4.2 UML

Berikut merupakan teori mengenai UML pada aplikasi.

2.4.2.1 Use Case Diagram

Use case merupakan suatu pemodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar t, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu [11].

Tabel 2.4-2 adalah simbol-simbol yang ada pada *use case* diagram.

Tabel 2.4-2 Simbol pada Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menspesifikasi himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen tidak mandiri.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generaliation</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	<i>Include</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit
	<i>Extend</i>	Menspesifikasi bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
	<i>System</i>	Menspesifikasi paket yang menampilkan <i>system</i> secara terbatas.
	<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
	<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
	<i>Note</i>	Elemen fisik yang <i>eksis</i> saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2.4.2.2 Class Diagram

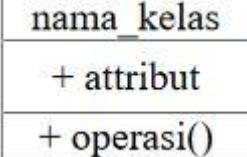
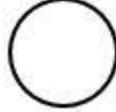
Class diagram adalah visual dari struktur sistem program pada jenis-jenis yang dibentuk. *Class diagram* merupakan alur jalannya database pada sebuah sistem. *Class*

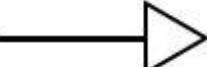
diagram merupakan penjelasan proses database dalam suatu program. Dalam sebuah laporan sistem maka *class diagram* ini wajib ada [12].

Menurut Para ahli Satzinger (2011:28) Diagram kelas atau class diagram menjelaskan struktur sistem dari segi pendefinisian *class-class* yang akan dibuat untuk membangun sebuah sistem.

Tabel 2.4-3 menunjukkan simbol-simbol dari class diagram.

Tabel 2.4-3 Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Kelas	Kelas pada struktur sistem.
	Interface	Sama dengan konsep interface dalam pemrograman berorientasi objek.
	Association	Relasi antarclass dengan arti umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan Multiplicity.
	Directed Association	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang atau digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai

Simbol	Nama	Keterangan
		dengan multiplicity.
	Generalisasi	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
	Dependency	Relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas
	Aggregation	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part)

2.4.2.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu dari diagram — diagram yang ada pada UML, sequence diagram ini adalah diagram yang menggambarkan kolaborasi dinamis antara sejumlah *object*. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara *object* juga interaksi antara *object*. Sesuatu yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem [13].

Dalam UML, *object* pada *sequence diagram* digambarkan dengan segi empat yang berisi nama dari *object* yang digarisbawahi. Pada *object* terdapat 3 cara untuk

menamainya yaitu : nama *object*, nama *object* dan *class*, dan nama *class*.

Berikut komponen - komponen yang ada pada sequence diagram [14] :

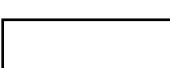
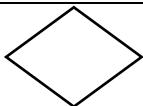
- 1) *Object* - adalah komponen berbentuk kotak yang mewakili sebuah class atau object. Mereka mendemonstrasikan bagaimana sebuah object berperilaku pada sebuah system.
- 2) *Activation boxes* - adalah komponen yang berbentuk persegi panjang yang menggambarkan waktu yang diperlukan sebuah object untuk menyelesaikan tugas. Lebih lama waktu yang diperlukan, maka activation boxes akan lebih panjang.
- 3) *Actors* - adalah komponen yang berbentuk *stick figure*. Komponen yang mewakili seorang pengguna yang berinteraksi dengan system.
- 4) *Lifeline* - adalah komponen yang berbentuk garis putus - putus. Lifeline biasanya memuat kotak yang berisi nama dari sebuah object. Berfungsi menggambarkan aktifitas dari object.

2.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan suatu model data yang dikembangkan berdasarkan objek. ERD digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data kepada pengguna secara *logic*. ERD didasarkan pada *real world* yang terdiri atas objek-objek dasar yang mempunyai hubungan atau kerelasian antar objek-objek dasar tersebut [15].

Pada Tabel 2.4-4 merupakan notasi *Entity Relation Diagram*.

Tabel 2.4-4 Notasi ER-D

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis

Simbol	Keterangan
	hubungan antara lain. <i>One to one, one to many, dan many to many.</i>
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

2.5 Tools Pembangunan Aplikasi

Tools Pemodelan berisi tentang teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi yang telah dijelaskan pada buku atau sumber lainnya. Teori yang dibahas pada bagian ini yaitu:

2.5.1 Bahasa Pemrograman yang digunakan

2.5.1.1 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk melakukan proses pengolahan data secara dinamis. Semua *sintaks* dan perintah program yang ditulis sepenuhnya dijalankan oleh server, tetapi dapat disertakan pada halaman *HTML* biasa [16].

Berikut adalah kelebihan *PHP* dari bahasa pemrograman *web*, antara lain:

- 1) Bahasa pemrograman *PHP* adalah sebuah Bahasa *script* yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- 2) *Web server* mendukung *PHP* dapat ditemukan dimana-mana dari mulai *apache, IIS, hingga Xitami* dengan konfigurasi yang relatif mudah.

- 3) PHP adalah Bahasa *open source* yang dapat digunakan di berbagai mesin (*Linux, Unix, Windows*) dan dapat dijalankan secara *runtime* melalui *console* serta juga dapat menjalankan perintah sistem.

Dalam sisi pemahaman, PHP adalah Bahasa *scripting* yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.

2.5.2 Database

Database atau basis data adalah kumpulan data yang dikelola sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berhubungan sehingga mudah dalam pengelolaannya. Melalui pengelolaan tersebut pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam mencari informasi, menyimpan informasi dan membuang informasi.

Adapun pengertian lain dari database adalah sistem yang berfungsi sebagai mengumpulkan *file*, tabel, atau arsip yang terhubung dan disimpan dalam berbagai media elektronik[17].

2.5.2.1 MySQL

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah program pembuat *database* yang bersifat *open source*, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. *MySQL* dapat dijalankan pada semua platform, baik *Windows* maupun *Linux*. Kelebihan lain dari *MySQL* adalah menggunakan bahasa *Query standar* yang dimiliki *SQL (Structure Query Language)*. *SQL* adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandardkan untuk semua program mengakses *database* seperti *Oracle*, *PostgreSQL*, *SQ1*, *SQL-Server*, dan lain-lain [16].

Sebagai perangkat lunak *DBMS*, *MySQL* memiliki sejumlah fitur seperti yang dijelaskan berikut ini:

- a. *Multiplatform*

MySQL tersedia pada beberapa *platform* (*windows*, *Linux*, *Unix*, dan lain – lain).

- b. Andal, cepat dan mudah digunakan.

MySQL tergolong sebagai *database server* (*server* yang melayani permintaan terhadap *database*) yang handal, dapat menangani *database* yang besar dengan kecepatan tinggi, mendukung banyak sekali fungsi untuk mengakses *database*, dan sekaligus mudah untuk digunakan [18].

2.5.2.2 Web Server

Server atau Web server adalah sebuah software yang memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien yang dikenal dan biasanya kita kenal dengan nama web browser (Mozilla Firefox, Google Chrome) dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman web dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML. Fungsi utama Server atau Web server adalah untuk melakukan atau akan mentransfer berkas permintaan pengguna melalui protokol komunikasi yang telah ditentukan sedemikian rupa. halaman web yang diminta terdiri dari berkas teks, video, gambar, file dan banyak lagi. pemanfaatan *web server* berfungsi untuk mentransfer seluruh aspek pemberkasan dalam sebuah halaman web termasuk yang di dalam berupa teks, video, gambar dan banyak lagi. Salah satu contoh dari *Web Server* adalah Apache. Apache (Apache Web Server – The HTTP Web Server) merupakan web server yang paling banyak dipergunakan di Internet. Program ini pertama kali didesain untuk sistem operasi lingkungan UNIX. Apache mempunyai program pendukung yang cukup banyak. Hal ini memberikan layanan yang cukup lengkap bagi penggunanya [19].

2.5.3 Framework CodeIgniter (CI)

CodeIgniter adalah sebuah *framework* yang digunakan untuk membuat sebuah aplikasi khususnya berbasis web yang disusun dengan menggunakan bahasa *PHP* dan *framework PHP* yang diklaim memiliki eksekusi tercepat dibandingkan dengan *framework* lainnya. *Framework* merupakan suatu kerangka kerja dalam aplikasi web yang didalamnya memiliki suatu potongan-potongan program yang disusun, sehingga *programmer* tidak perlu membuat kode dari nol, karena *framework* telah menyediakannya. *Codeigniter* bersifat *open source* dan menggunakan model basis *MVC* (*Model View Controller*), yang merupakan model konsep modern *framework* yang digunakan saat ini [20].

2.5.4 HTML

HTML adalah singkatan dari *HyperText Markup Language* yaitu bahasa pemrograman standar yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, yang kemudian dapat diakses untuk menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet (*Browser*). HTML dapat juga digunakan sebagai link antara file-file dalam situs atau dalam komputer dengan menggunakan *localhost*, atau link yang menghubungkan antar situs dalam dunia internet.

Supaya dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi Pemformatan hiperteks sederhana ditulis dalam berkas format ASCII sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. HTML merupakan sebuah bahasa yang bermula bahasa yang sebelumnya banyak dipakai di dunia percetakan dan penerbitan yang disebut *Standard Generalized Markup Language (SGML)* [21].

2.5.5 CSS

CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah suatu bahasa *stylesheet* yang berfungsi untuk mempercantik tampilan suatu website, baik tata letaknya, jenis huruf, warna , dan semua yang berhubungan dengan suatu tampilan. Terdapat dua cara yang biasa diterapkan untuk menggunakan CSS pada web. Cara pertama adalah dengan membuat CSS langsung di dalam satu file HTML (*internal/ inline style sheet*). Cara kedua adalah dengan memanggil CSS tersebut dari file CSS tersendiri (*external style sheet*) [22].

2.6 Pengujian

2.6.1 Black Box Testing

Metode pengujian *black box testing* merupakan pengujian yang berdasarkan fungsionalitas yang ada pada setiap sistem yang dibuat tanpa melihat kode yang digunakan untuk membangun sistem. Pengujian ini dilakukan setelah sistem selesai dibuat dengan tujuan untuk memastikan setiap bagian sudah sesuai dengan alur proses dan kesalahan dari pengguna dapat ditangani oleh sistem [23].

2.6.2 UAT (*User Accepting Test*)

User Acceptance Testing adalah tahap akhir pada *testing* yang dijalankan untuk mengetahui apakah masih terdapat defect pada aplikasi/software yang dikembangkan. Untuk melakukan UAT, kita dapat menggunakan aplikasi Finacle Core, Finacle WMS dan Vision Plus. Sedangkan untuk *upload defect* dan melihat *test case*, kita dapat menggunakan aplikasi HPALM(*HP Application Lifecycle Management*) [24].

BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Pada sub bab ini akan menguraikan tentang analisis sistem yang sedang berjalan dan menguraikan tentang produk usulan yang akan digunakan dalam perancangan Aplikasi Berbasis Web Informasi dan Event Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*”.

3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)

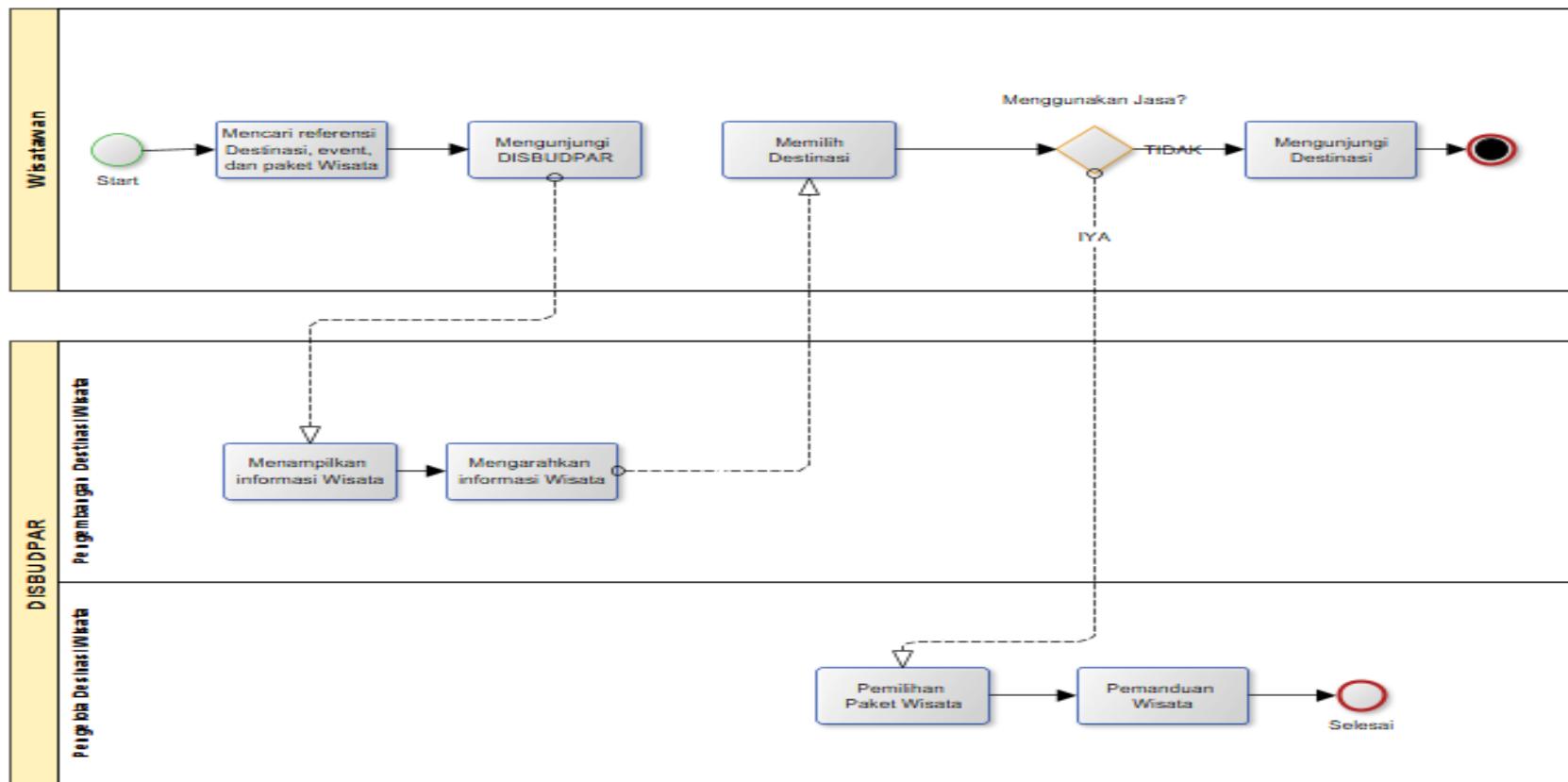
Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro masih melakukan penyebaran informasi destinasi dan event wisata secara manual, seperti membagikan informasi melalui sosial media, pamphlet, brosur, dan media masa lainnya. Selain itu, Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro masih mengelola paket wisata “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” dengan manual yang disimpan dalam media Microsoft office. Serta, masyarakat Kabupaten Bojonegoro saat ingin melakukan perjalanan wisata harus datang dari satu *travel agency* ke *travel agency* lainnya untuk dapat memilih paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Sehingga timbul permasalahan, kurangnya pernyebaran informasi destinasi dan event wisata kepada masyarakat Kabupaten Bojonegoro secara menyeluruh, dan proses pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” yang membutuhkan waktu lama.

3.1.1.1 Proses Bisnis Berjalan menggunakan BPMN

Proses penyebaran informasi pariwisata di Kabupaten Bojonegoro pada saat ini hanya dilakukan dengan cara penyebaran melalui brosur, pamphlet, spanduk dan baligho ke tempat – tempat terdekat di sekitar Kabupaten Bojonegoro, begitu juga jadwal kegiatan yang akan diselenggarakan yang kebanyakan hanya masyarakat sekitar atau yang sudah mengetahui karena persebaran informasi terbatas, sehingga membuat wisatawan yang lain maupun wisatawan di luar Kabupaten

Bojonegoro ketinggalan informasi tersebut. Selain itu wisatawan diluar Kabupaten Bojonegoro juga tidak mengetahui persis dimana lokasi objek wisata dan lokasi kegiatan yang ada di Kabupaten Bojonegoro karena informasi yang didapatkan wisatawan kebanyakan hanya dari teman dekat dan juga sosial media seperti Instagram, twitter dan lain – lain. Dalam segi pengelolaan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* wisatawan dapat memilih paket wisata dengan cara datang ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

Gambar 3.1-1 menunjukkan proses bisnis berjalan aplikasi.



Gambar 3.1-1 Analisis Proses Bisnis Sistem Berjalan

Pada Gambar 3.1-1 merupakan proses penggalian informasi dalam mencari destinasi dan event wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Diawali dengan proses wisatawan datang langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro setelah itu wisatawan dapat memilih destinasi dan event wisata yang akan diinginkan, hingga nanti dapat memilih paket wisata yang telah disediakan.

3.1.2 Perbandingan Aplikasi Sejenis

Dengan hasil perbandingan menggunakan aplikasi sejenis dapat menjadikan sebagai referensi dalam membangun dan mengembangkan aplikasi serupa. Aplikasi sebagai objek pembanding dapat dilihat pada Tabel 3.1-1

Tabel 3.1-1 Perbandingan Aplikasi Sejenis

No.	Faktor Pembanding	Aplikasi Sejenis		Aplikasi Yang dibangun
		Stunning Bandung[25]	Visiting Jogja[26]	
1.	Fungsionalitas	1. Informasi Wisata	1. Peraturan Bahasa	1. <i>Log in</i>
		2. Rencana Perjalanan	2. Reservasi Tiket	2. Registrasi
		3. Berita	3. Informasi Destinasi	3. Informasi Wisata
		4. Pelayanan Publik	4. <i>Virtual Tour</i>	4. Informasi Event
		5. <i>Log in</i>	5. <i>Event</i>	5. Informasi Paket Wisata
		6. Registrasi	6. Profil Dinas	6. Sunting profil
		7. <i>Calendar of Event</i>	7. Akomodasi	7. <i>Tourism Comparation</i>
		8. Kelola Data	8. Kuliner	8. Ulasan (Rating, Komentar, Foto)
			9. Pencarian	9. Pencarian

No.	Faktor Pembanding	Aplikasi Sejenis		Aplikasi Yang dibangun
		Stunning Bandung[25]	Visiting Jogja[26]	
			10. Kelola Data	10. Keranjang
			11. Berita	11. Dashboard
				12. E-Ticket
				13. Booking/Pesanan
				15. Kelola Data
				16. Maps
2.	Platform	Website	Website	Website
3.	Database	MySQL	MySQL	MySQL
4.	Pengguna	Wisatawan, Pengelola	Wisatawan, Pengelola	Wisatawan, Member, Pengelola

Pada Tabel 3.1-1 merupakan perbandingan aplikasi sejenis dengan beberapa parameter perbandingan seperti fungsionalitas, *platform*, *database*, dan pengguna. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi usulan memiliki fungsionalitas yang lebih lengkap dari aplikasi sejenis yang telah dibandingkan.

3.1.3 Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan

Berikut diuraikan kelemahan pada sistem bisnis berjalan dan usulan perbaikannya dapat dilihat pada Tabel 3.1-2.

Tabel 3.1-2 Kelemahan Sistem Berjalan dan Usulan Perbaikan

No	Proses	Kelemahan	Usulan Perbaikan
1.	Proses penyebaran informasi destinasi dan event pariwisata	Penyebaran dan pencarian informasi destinasi dan event wisata secara manual	Aplikasi memiliki fitur informasi wisata, informasi event, perbandingan destinasi wisata Fungsionalitas pencarian
		Informasi destinasi dan event wisata terbaru dan banyak diminati	Fitur " <i>Top Tourism Destination – Recommendation</i> "
2.	Proses pemesanan paket wisata	Pemesanan paket wisata dilakukan dengan mengunjungi dari satu ke satu <i>travel agency</i>	Aplikasi memiliki fitur informasi Paket Wisata, cetak e-ticket Fungsionalitas pesan paket wisata
3.	Proses Pengelolaan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro"	Pengelolaan data pada "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" dikelola secara manual dengan media Microsoft office	Aplikasi memiliki fungsionalitas kelola data paket wisata

Pada Tabel 3.1-2 merupakan perbandingan kelemahan sistem berjalan dan usulan perbaikan. Berdasarkan tabel tersebut, usulan perbaikan dapat dijadikan solusi untuk mengatasi kelemahan sistem yang sedang berjalan.

3.1.4 Gambaran Sistem Usulan (atau Produk)

Pada bagian ini akan menjelaskan perbaikan mengenai sistem usulan Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*”.

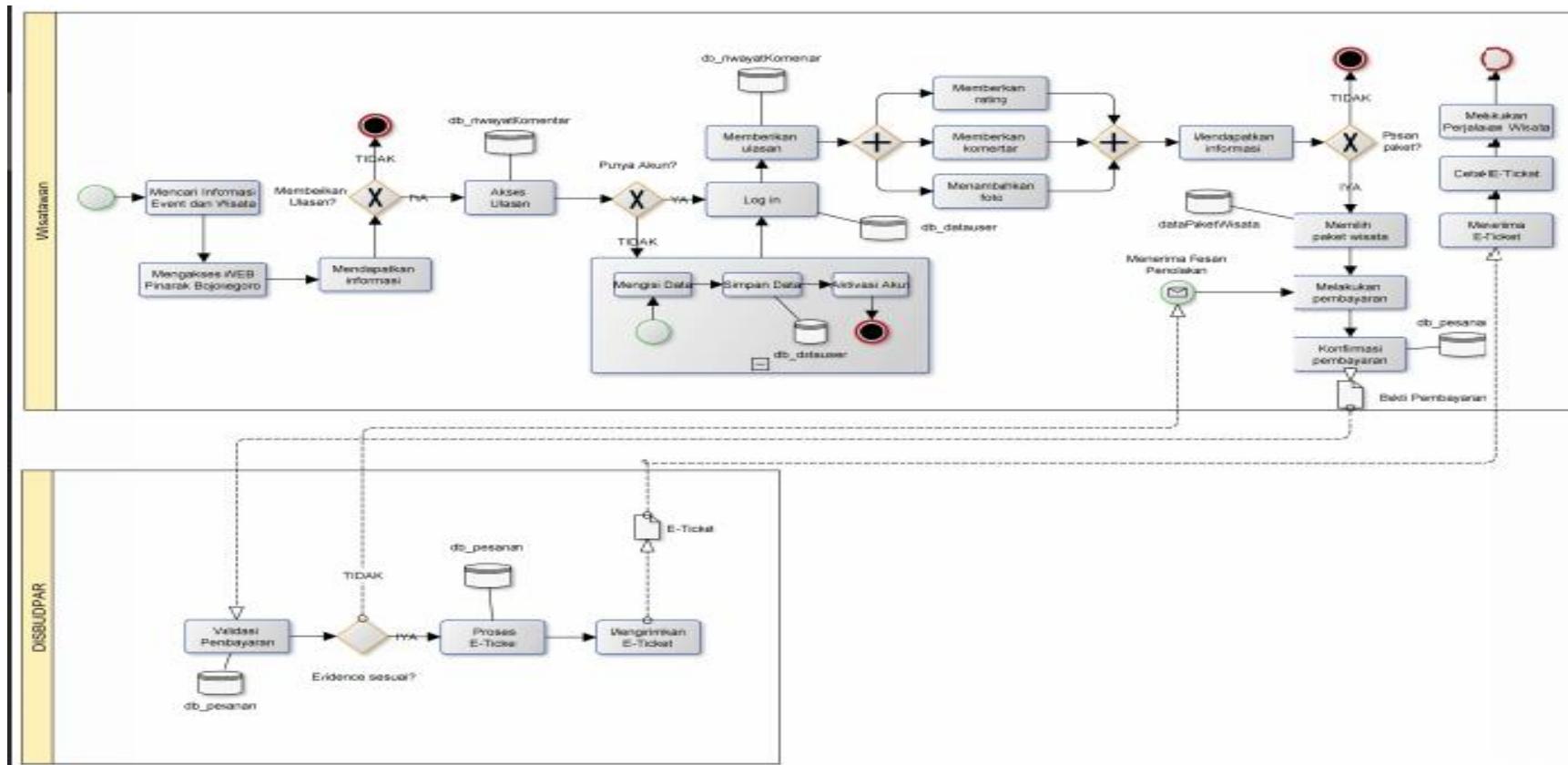
3.1.4.1 Gambaran Umum Sistem Usulan (atau Produk)

Melalui Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*”. Dinas Kebudayan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dapat mengelola program “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” secara mudah dengan beberapa fungsionalitas dan fitur yang terdapat pada aplikasi seperti kelola data paket wisata, kelola data wisata, dan kelola data event. Selain itu, masyarakat Kabupaten Bojonegoro juga lebih mudah dalam mendapatkan informasi destinasi dan event wisata di Kabupaten Bojonegoro dengan fungsionalitas dan fitur yang terdapat pada aplikasi seperti informasi wisata, informasi event, perbandingan destinasi wisata, dan pesan paket wisata.

3.1.4.2 Proses Bisnis Usulan menggunakan BPMN

Dengan menggunakan aplikasi Pinarak Bojonegoro, pengguna akan mengakses web Pinarak Bojonegoro. Pengguna dapat mengakses dan melakukan aktivasi akun pada aplikasi, selanjutnya pengguna dapat mengakses informasi mengenai informasi destinasi dan event serta pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” dan pengguna dapat melakukan transaksi guna untuk pemesanan paket wisata yang telah disediakan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

Pada Gambar 3.1-2 menunjukkan proses bisnis usulan aplikasi.



Gambar 3.1-2 Proses Bisnis Usulan

Pada Gambar 3.1-2 merupakan proses penggalian informasi dalam mencari destinasi dan event wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro. Diawali dengan wisatawan mengakses aplikasi yang telah disediakan, hingga dapat transaksi dan memilih paket wisata yang telah disediakan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

3.1.5 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang analisis fungsionalitas dengan pengguna yang terlibat sebagai pengguna aplikasi.

Tabel 3.1-3 Menunjukkan analisis dan kebutuhan sistem pada aplikasi.

Tabel 3.1-3 Analisis Kebutuhan Sistem

No	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Admin memiliki hak akses untuk mengelola aplikasi dan dapat melakukan CRUD pada semua data yang ada pada aplikasi.
2.	Wisatawan	Wisatawan memiliki hak akses untuk mendapatkan informasi yang telah tersedia pada aplikasi seperti : informasi data wisata, informasi event, dan informasi paket wisata.
3.	Member Wisatawan	Member Wisatawan memiliki hak akses dalam mendapatkan informasi dan dapat bertransaksi dalam pemilihan paket wisata yang telah disediakan serta dapat memberikan ulasan.

3.1.5.1 Analisis Fungsionalitas

Pada Tabel 3.1-4 merupakan tabel analisis dari fungsionalitas pada perancangan Aplikasi.

Tabel 3.1-4 Analisis Fungsionalitas

No.	Fungsionalitas	Deskripsi	Data / Dokumen input	Data / Dokumen output	Pengguna		
					Admin	Member	Wisatawan
1.	Kelola Akun						
	1.1 Create Akun	Proses pembuatan akun untuk member wisatawan	Membuat akun dengan username	Data akun member berupa username	V		
	1.2 Edit Akun	Proses pengeditan akun bila terdapat kesalahan	Member tidak bisa masuk ke dalam aplikasi karena <i>username</i> tidak sesuai	Username disesuaikan	V		
	1.3 Ubah Password	Proses perubahan <i>password</i> pada akun	Melakukan perubahan <i>password</i> lama ke <i>password</i> baru	<i>Password</i> telah diubah dan login menggunakan <i>password</i> baru	V	V	
	1.4 Registrasi	Proses pendaftaran akun oleh member	Membuat akun dengan username	Data akun yang akan didaftarkan berupa nama, <i>username</i> , dan <i>password</i>		V	
	1.5 Login	<i>Input username</i> dan <i>password</i>	<i>Username</i> dan <i>password</i> yang sudah divalidasi	Data akun member yang sudah didaftarkan	V	V	V
2.	Kelola Data						

No.	Fungsionalitas	Deskripsi	Data / Dokumen input	Data / Dokumen output	Pengguna		
					Admin	Member	Wisatawan
	Wisata						
	2.1 Input data Wisata	Proses input data wisata	Input data berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengelola	Terdapat data wisata dalam fitur kelola data wisata	V		
	2.2 View Data Wisata	Proses menampilkan data wisata yang telah diinput	Data wisata yang sudah diinputkan	Menampilkan seluruh data wisata	V	V	V
	2.3 Edit Data Wisata	Proses mengubah data wisata yang terbaru	Data terbaru	Terdapat data terbaru yang telah <i>diupdate</i> pada halaman kelola data wisata	V		
3.	Kelola Data Event						
	3.1 Input data event	Proses input data event	Input data berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengelola	Terdapat data event dalam fitur kelola data event	V		
	3.2 View Data event	Proses menampilkan data event yang telah	Data event yang sudah diinputkan	Menampilkan seluruh data event	V	V	V

No.	Fungsionalitas	Deskripsi	Data / Dokumen input	Data / Dokumen output	Pengguna		
					Admin	Member	Wisatawan
		diinput					
	2.3 Edit Data event	Proses mengubah data event yang terbaru	Data terbaru	Terdapat data terbaru yang telah <i>diupdate</i> pada halaman kelola data event	V		
4.	Kelola Data Paket Wisata						
	4.1 Input data paket Wisata	Proses input data paket wisata	Input data berdasarkan data yang telah diperoleh dari pengelola	Terdapat data paket wisata dalam fitur kelola data wisata	V		
	4.2 View Data paket Wisata	Proses menampilkan data paket wisata yang telah diinput	Data paket wisata yang sudah diinputkan	Menampilkan seluruh data paket wisata	V	V	V
	4.3 Edit Data paket Wisata	Proses mengubah data wisata yang terbaru	Data terbaru	Terdapat data terbaru yang telah <i>diupdate</i> pada halaman kelola data paket wisata	V		
5.	Kelola Data Pengguna						

No.	Fungsionalitas	Deskripsi	Data / Dokumen input	Data / Dokumen output	Pengguna		
					Admin	Member	Wisatawan
	5.1 View Data pengguna	Proses menampilkan data pengguna yang telah terdaftar	Data pengguna yang sudah tedaftar	Menampilkan seluruh data pengguna			
	5.2 Edit Data pengguna	Proses mengubah data pengguna yang terbaru	Data terbaru	Terdapat data terbaru yang telah diupdate	V	V	
	5.3 Hapus Data Pengguna	Proses penghapusan data apabila pengguna melakukan penghapusan akun	Menghapuskan data dari aplikasi	Data terhapus	V	V	
6.	Riwayat Komentar						
	6.1 Input Komentar	Proses menambahkan komentar	Menambahkan data komentar pada aplikasi	Terdapat data komentar pada halaman yang telah diberikan <i>feedback</i> berupa komentar		V	
	6.2 Hapus komentar	Proses penghapusan data komentar	Menghapuskan data dari aplikasi	Data terhapus	V	V	

No.	Fungsionalitas	Deskripsi	Data / Dokumen input	Data / Dokumen output	Pengguna		
					Admin	Member	Wisatawan
7.	E-Ticket						
	7.1 View e-ticket	Proses menampilkan data e-ticket	Menampilkan data tiket yang telah Didaftarkan	Menampilkan e-ticket		V	
8.	Kelola Data Pesanan						
	8.1 View Data pesanan	Proses menampilkan data pesanan yang telah terdaftar	Data pesanan yang sudah dipilih	Menampilkan seluruh data pesanan	V	V	
	8.2 Edit Data pesanan	Proses mengubah data pesanan yang terbaru	Data terbaru	Terdapat data terbaru yang telah diupdate	V	V	
	8.3 Hapus Data pesanan	Proses penghapusan data apabila pengguna melakukan penghapusan akun	Menghapuskan data dari aplikasi	Data terhapus	V	V	

Pada Tabel 3.1-4 Tabel 3.1-2 merupakan analisis fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi sehingga dapat menjelaskan detail fungsionalitas yang terdapat pada aplikasi.

3.1.5.2 Analisis Pengguna

Pada Tabel 3.1-5 merupakan tabel analisis pengguna pada perancangan aplikasi.

NO.	PENGGUNA	DESKRIPSI	Kompetensi IT/Non IT yang harus dimiliki
1.	Admin dan petugas(pengelola)	Pengelola bidang komunikasi dan informasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro yang bertindak sebagai admin yang bertugas untuk mengelola data wisata, data event, data pengguna, data paket wisata, dan data pesanan paket wisata	Kompetensi IT : <ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu megoperasikan komputer 2. Mampu menggunakan MS. Office 3. Mengerti sistematika dan teknis aplikasi Komptensi non-IT : <ul style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui proses pengelolaan paket wisata
2.	Masyarakat Kabupaten Bojonegoro	Masyarakat Kabupaten Bojonegoro sebagai pengguna yang mengakses informasi destinasi wisata, event wisata, dan paket wisata. Serta, dapat memesan paket wisata yang telah disediakan	Kompetensi IT : <ul style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengoperasikan smartphone /PC

Tabel 3.1-5 Analisis Pengguna

3.1.6 Kebutuhan Perangkat Keras dan Lunak

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang merupakan faktor pendukung dalam pembangunan aplikasi.

3.1.6.1 Pengembangan Sistem

Bagian ini akan menjelaskan tentang spesifikasi kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak dalam pengembangan sistem dalam membangun aplikasi.

Spesifikasi dan kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang akan digunakan selama pembangunan Aplikasi Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan “Fam Trip Pinarak Bojonegoro” dapat dilihat pada Tabel 3.1-6.

Tabel 3.1-6 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Keras yang digunakan

No.	Jenis Perangkat	Nama	Spesifikasi
1.	Perangkat keras	<i>Processor</i>	Intel Core i3 2.4GHZ
2.		<i>RAM</i>	8GB
3.		<i>HDD Space</i>	128 GB SSD + 1 TB SSHD
4.		<i>VGA Card</i>	Nvidia GTX 1060
5.		<i>Monitor Resolution</i>	1366x768 60hz
6.		<i>Mouse</i>	Logitech G304
7.		<i>Keyboard</i>	<i>onBoard</i>
8.	Perangkat lunak	<i>Operating System</i>	<i>Windows</i>
9.		<i>XAMPP</i>	<i>Web Server</i>
10.		Bahasa Pemograman	<i>Framework CodeIgniter</i>
11.		<i>Database</i>	<i>MySQL</i>
12.		<i>Analisis & Design Tools</i>	yEd Graph Editor
13.		<i>Browser</i>	Google Chrome, Mozilla Firefox

3.1.6.2 Implementasi Sistem

Pada tabel Tabel 3.1-7 di bawah ini adalah spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan pada saat melakukan implementasi sistem.

Tabel 3.1-7 Spesifikasi Perangkat Lunak dan Perangkat Keras dalam implementasi sistem

No.	Jenis Perangkat	Nama	Spesifikasi
1.	Perangkat keras	<i>Processor</i>	Minimal Intel Core 2 Duo
2.		<i>RAM</i>	Minimal 4GB
3.		<i>HDD Space</i>	Minimal 128 GB
4.		<i>VGA Card</i>	<i>onBoard</i>
5.		<i>Monitor Resolution</i>	Resolusi 1366x768
6.		<i>Mouse</i>	<i>Optic</i> 1 buah
7.		<i>Keyboard</i>	1 buah
8.	Perangkat lunak	<i>Operating System</i>	Windows
9.		<i>Browser</i>	Google Chrome, Mozilla Firefox

3.2 Perancangan

Pada bagian ini akan dibahas mengenai perancangan dari pembangunan aplikasi.

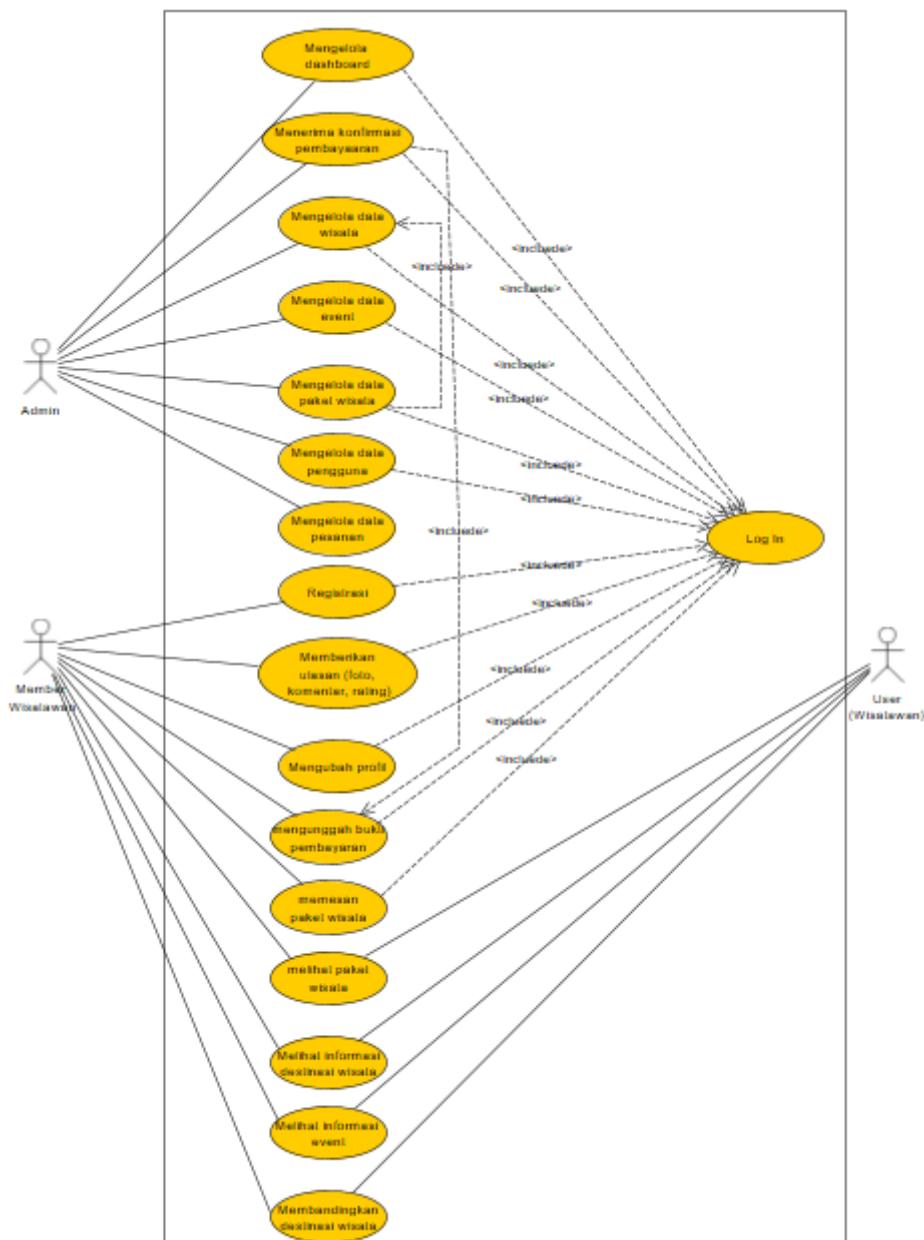
3.2.1 Model Aplikasi Berbasis Objek

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang use case diagram dan *scenario use case* pada perancangan Aplikasi.

3.2.1.1 Use Case Diagram

Pada aplikasi terdapat *use case* dan memiliki tiga aktor yaitu admin, wisatawan, dan *member* wisatawan. Pada admin, wisatawan, dan *member* wisatawan memiliki beberapa fungsionalitasnya.

Gambar 3.2-1 Menunjukkan *usecase* diagram yang terdapat pada aplikasi.



Gambar 3.2-1 Use Case Diagram

Pada Gambar 3.2-1 Use case pada aplikasi terdapat 3 aktor yaitu wisatawan, member wisatawan, dan admin. Setiap wisatawan yang ingin melakukan transaksi memesan paket wisata harus registrasi dan log in terlebih dahulu. Serta pada bagian admin dapat mengelola data yang terdapat pada aplikasi.

3.2.1.2 Skenario Use Case

Berikut merupakan skenario use case dari Aplikasi Berbasis Web Perbandingan Destinasi Wisata dan Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” yang dirancang.

a. Skenario Use Case Registrasi

Nama Use Case	:	Registrasi
Aktor	:	<i>Member</i> Wisatawan
Deskripsi	:	Proses ini merupakan kegiatan registrasi oleh member wisatawan guna untuk memesan paket wisata yang telah disediakan
Pre-Condition	:	a. <i>Member</i> berada dihalaman registrasi b. <i>Member</i> mendaftarkan dengan menggunakan <i>username</i> dan <i>password</i>
Post-Condition	:	a. <i>Member</i> berada pada halaman login b. <i>Member</i> telah mendapatkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk <i>login</i>
Includede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-1 Skenario Use Case Registrasi

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Aktor memasukkan data pada halaman registrasi 2.Aktor menekan tombol registrasi	
	3.Sistem melakukan validasi data registrasi 4.Menampilkan ke halaman aktor (<i>login</i>) jika semua data sudah terisi semua

b. Skenario Use Case Log In

Nama Use Case	:	<i>Log In</i>
Aktor	:	Admin, <i>Member Wisatawan</i>
Deskripsi	:	Aktor melakukan proses login pada aplikasi dengan memasukkan username dan <i>password</i> masing-masing
Pre-Condition	:	a. Aktor berada dihalaman log in b. Aktor sudah mengetahui <i>username</i> dan <i>password</i> untuk login
Post-Condition	:	Aktor berada pada halaman utama masing-masing aktor sesuai dengan hak akses aktor
Incluede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-2 Skenario Use Case Log In

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Aktor memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> pada <i>form login</i> 2.Aktor menekan tombol “masuk”	
	3.Sistem memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> aktor benar atau salah 4. Jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar, maka langsung dialihkan ke halaman utama masing masing aktor

c. Skenario Use Case Mengelola Data Wisata

Nama Use Case	:	Mengelola Data Wisata
Aktor	:	Admin
Deskripsi	:	Aktor melakukan proses kelola data wisata CRUD
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman admin
Post-Condition	:	Aktor dapat mengubah, <i>update</i> , tambah, hapus
Incluede	:	data
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-3 Skenario Use Case Mengelola Data Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu informasi data wisata	
	2. Menampilkan list data wisata
3. Memilih aksi tambah, edit, atau hapus pada data wisata 4. Memilih aksi tambah data	
	5. Menampilkan form tambah data wisata
6. Mengisi form tambah data wisata 7. Menekan tombol “submit”	
	8. Menampilkan pesan “Data sudah berhasil ditambahkan”

d. Skenario Use Case Mengelola Data Event

Nama Use Case	:	Mengelola Data Event
Aktor	:	Admin
Deskripsi	:	Aktor melakukan proses kelola data event CRUD
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman admin
Post-Condition	:	Aktor dapat mengubah, <i>update</i> , tambah, hapus
Includede	:	data
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-4 Skenario Use Case Mengelola Data Event

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu informasi data <i>event</i>	
	2. Menampilkan list data <i>event</i>
3. Memilih aksi tambah, edit, atau hapus pada data <i>event</i> 4. Memilih aksi tambah data	
	5. Menampilkan form tambah data <i>event</i>
6. Mengisi form tambah data <i>event</i> 7. Menekan tombol “submit”	
	8. Menampilkan pesan “Data sudah berhasil ditambahkan”

e. Skenario Use Case Mengelola Data Paket Wisata

Nama Use Case	:	Mengelola Data Paket Wisata
Aktor	:	Admin
Deskripsi	:	Aktor melakukan proses kelola data paket CRUD
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman admin
Post-Condition	:	Aktor dapat mengubah, <i>update</i> , tambah, hapus
Includede	:	data
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-5 Skenario Use Case Mengelola Data Paket Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu informasi data paket wisata	
	2. Menampilkan list data paket wisata
3. Memilih aksi tambah, edit, atau delete pada data paket wisata 4. Memilih aksi tambah data	
	5. Menampilkan form tambah data
6. Mengisi form tambah data paket wisata 7. Menekan tombol “submit”	
	8. Menampilkan pesan “Data sudah berhasil ditambahkan”

f. Skenario Use Case memberikan ulasan

Nama Use Case	:	Memberikan ulasan
Aktor	:	Member wisatawan
Deskripsi	:	Aktor melakukan proses menambahkan ulasan (rating, komentar, foto) pada wisata
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman member wisatawan
Post-Condition	:	Aktor dapat menambahkan rating, komentar, foto pada wisata tersebut
Includede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-6 Skenario Use Case Memberikan Ulasan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu informasi data wisata	
	2. Menampilkan destinasi wisata
3. Memilih destinasi wisata 4. Memilih "tambah ulasan (rating, komentar, foto)"	
	5. Menampilkan form menambahkan (rating, komentar, foto)
6. Mengisi form ulasan destinasi wisata 7. Menekan tombol "submit"	
	8. Menampilkan pesan "ulasan sudah berhasil ditambahkan" 9. Menampilkan ulasan (rating, komentar, foto)

g. Skenario Use Case Memesan Paket Wisata

Nama Use Case	:	Melihat Memesan Paket Wisata
Aktor	:	Member wisatawan, wisatawan
Deskripsi	:	Aktor dapat memesan paket wisata yang diinginkan dan sesuai kebutuhan
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman paket wisata
Post-Condition	:	Aktor masuk memesan paket wisata yang diinginkan
Includede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-7 Skenario Use Case Memesan Paket Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih ikon pesan pada paket wisata	
	2. Menampilkan detail paket wisata 3. Menampilkan form pemesanan paket wisata
4. Aktor mengisi form pesanan paket wisata	
	4. Validasi dan menyimpan pada <i>database</i> 5. Kembali ke halaman paket wisata

h. Skenario Use Case Melihat Informasi Event

Nama Use Case	:	Melihat Informasi Event
Aktor	:	Member wisatawan , wisatawan
Deskripsi	:	Aktor dapat melihat infomasi <i>event</i> dengan lengkap
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman <i>home</i>
Post-Condition	:	Aktor masuk kehalaman infoemasi <i>event</i> yang dituju
Incluede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-8 Skenario Use Case Melihat Informasi Event

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu <i>home</i>	
	2. Menampilkan <i>fitur Event Information</i>

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3.Memilih event yang diinginkan	
	4.Menampilkan informasi lengkap <i>event</i> yang dipilih

i. Skenario Use Case Melihat Informasi Wisata

Nama Use Case : Melihat Informasi Wisata
 Aktor : Member wisatawan , wisatawan
 Deskripsi : Aktor dapat melihat infromasi wisata dengan lengkap
 Pre-Condition : Aktor berada pada halaman home
 Post-Condition : Aktor masuk kehalaman destinasi wisata yang dituju
 Inclueded :
 Skenario :

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-9 Skenario Use Case Melihat Informasi Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memilih menu home	
	2.Menampilkan fitur Tourism Information
3.Memilih destinasi wisata yang diinginkan	
	4.Menampilkan informasi lengkap destinasi yang dipilih

j. Skenario Use Case membandingkan Destinasi Wisata

Nama Use Case	:	<i>Compare Destinasi Wisata</i>
Aktor	:	Member wisatawan , wisatawan
Deskripsi	:	Aktor dapat membandingkan wisata 1 dengan wisata lainnya
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman <i>home</i>
Post-Condition	:	Aktor masuk kehalaman <i>tourism comparation</i>
Incluede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-10 Skenario Use Case Compare Destinasi Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memilih menu <i>home</i>	
	2.Menampilkan fitur <i>Tourism Comparation</i> 3.Menampilkan form <i>compare destination</i>
4.Memilih destinasi wisata yang ingin dibandingkan	
	5.Menampilkan wisata yang telah dibandingkan

k. Skenario Use Case Melihat Informasi Paket Wisata

Nama Use Case	:	Melihat Informasi Paket Wisata
Aktor	:	Member wisatawan , wisatawan
Deskripsi	:	Aktor dapat melihat infomasi paket wisata dengan lengkap
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman <i>home</i>
Post-Condition	:	Aktor masuk kehalaman informasi paket wisata yang dituju
Incluede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-11 Skenario Use Case Melihat Informasi Destinasi Wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memilih menu <i>home</i>	
	2.Menampilkan fitur <i>Tourism Package</i>
3.Memilih paket wisata yang diinginkan	
	4.Menampilkan informasi lengkap paket wisata yang dipilih

I. Skenario Use Case Menerima Konfirmasi Pesanan

Nama Use Case	:	Menerima konfirmasi pesanan
Aktor	:	admin
Deskripsi	:	Admin mengkonfirmasi pesanan paket wisata dari member
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman admin
Post-Condition	:	Aktor melakukan konfirmasi pembayaran pada halaman pesanan paket
Includede	:	
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-12 Skenario Use Case Menerima Konfirmasi Pesanan

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Memilih menu pesanan paket wisata	
	2.Menampilkan list data pesanan wisata

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
3. Memilih aksi konfirmasi 4. Memilih aksi terima/tolak konfirmasi	
	5. Memberikan notifikasi konfirmasi sukses

m. Skenario Use Case Kelola Dashboard

Nama Use Case : Kelola Dashboard
 Aktor : Admin
 Deskripsi : Admin melakukan kelola dashboard

 Pre-Condition : Aktor berada pada halaman dashboard
 Post-Condition : Aktor melakukan kelola dashboard

 Inclueded :
 Skenario :

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-13 Skenario Use Case Kelola Data Dahboard

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu dashboard	
	2. Menampilkan dashboard aplikasi
3. Kelola data dashboard	

n. Skenario Use Case Memberikan Rating

Nama Use Case	:	Memberikan Rating
Aktor	:	Member
Deskripsi	:	Member memberikan ulasan berupa rating pada setiap event, paket atau destinasi wisata.
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman informasi wisata
Post-Condition	:	Aktor melakukan penilaian berupa rating
Includede	:	log in
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-14 Skenario Use Case Kelola Memberikan Rating

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih informasi wisata/event/paket	
	2. Menampilkan informasi terkait dengan destinasi, event, atau paket wisata
3. Klik button bintang pada aplikasi sesuai rating yang ingin diinput	
	4. Menampilkan jumlah rating dengan skala 1-5 dengan logo bintang 5. Menampilkan hasil rating aktor

o. Skenario Use Case Menambahkan foto ulasan

Nama Use Case	:	Menambahkan foto ulasan
Aktor	:	Member
Deskripsi	:	Member memberikan ulasan berupa foto pada setiap paket wisata.
Pre-Condition	:	Aktor berada pada halaman informasi paket wisata
Post-Condition	:	Aktor melakukan penambahan foto pada halaman paket wisata
Includede	:	log in

Skenario :

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-15 Skenario Use Case Kelola Menambahkan foto

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih informasi paket	
	2. Menampilkan informasi terkait dengan paket wisata
3. Klik button unggah foto pada aplikasi	
	4. Menampilkan form unggah foto
6. mengunggah foto	
	7. Menampilkan pesan "Foto berhasil diunggah"

p. Skenario Use Case Mengubah Profil

Nama Use Case	:	Mengubah Profil
Aktor	:	Member
Deskripsi	:	Member mengubah profil diri
Pre-Condition	:	Aktor berada pada beranda
Post-Condition	:	Aktor mengubah profil dengan data terbaru
Includede	:	log in
Skenario	:	

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-16 Skenario Use Case Mengubah Profil

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu beranda	
	2. Menampilkan halaman beranda
3. memilih opsi sunting profil	
	4. Menampilkan halaman sunting profile
6. klik button ubah profil	
	7. Menampilkan formulir pengisian ubah profil
8. Mengisi data terbaru dan klik submit	
	9. Menampilkan pesan "Data berhasil diperbarui"

q. Skenario Use Case Menerima Konfirmasi Pesanan

Nama Use Case : Menerima konfirmasi pesanan
 Aktor : admin
 Deskripsi : Admin mengkonfirmasi pesanan paket wisata dari member
 Pre-Condition : Aktor berada pada halaman admin
 Post-Condition : Aktor melakukan konfirmasi pembayaran pada halaman pesanan paket
 Inclueded :
 Skenario :

Skenario Normal / Basic Flow

Tabel 3.2-17 Skenario Use Case Menerima Konfirmasi Pesanan

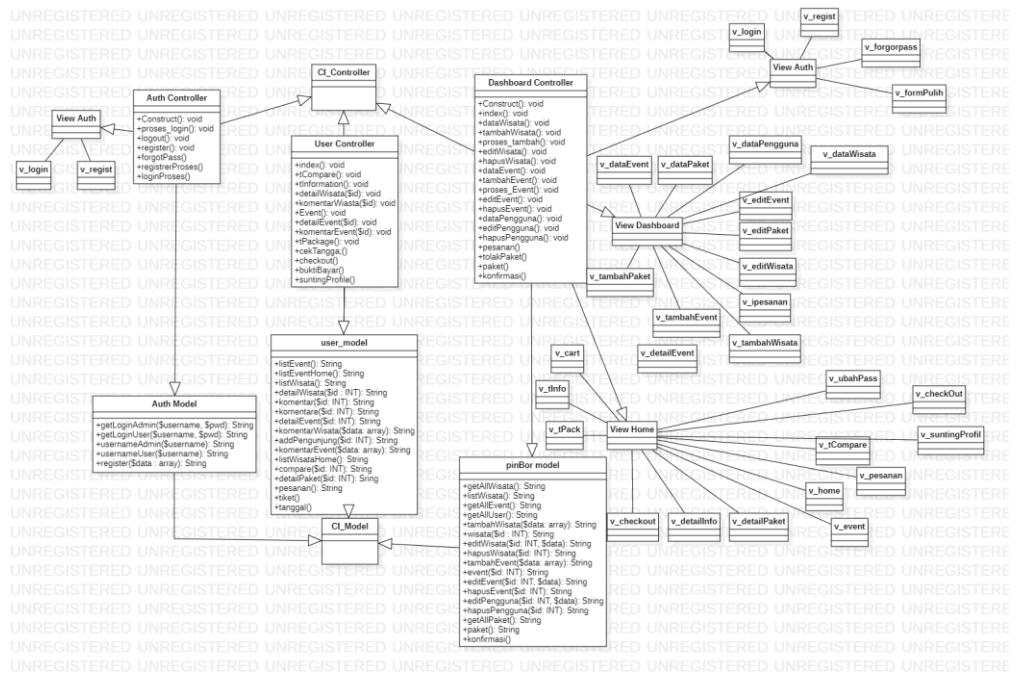
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Memilih menu pesanan paket wisata	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
	2. Menampilkan list data pesanan wisata
3. Memilih aksi konfirmasi 4. Memilih aksi terima/tolak konfirmasi	
	5. Memberikan notifikasi konfirmasi sukses

3.2.1.3 Class Diagram

Berikut merupakan class diagram dari Aplikasi Berbasis Web Perbandingan Destinasi Wisata dan Pengelolaan “*Fam Trip Pinarak Bojonegoro*” yang dirancang.

Pada Gambar 3.2-2 menunjukkan diaram kelas dalam perancangan aplikasi.



Gambar 3.2-2 Class Diagram

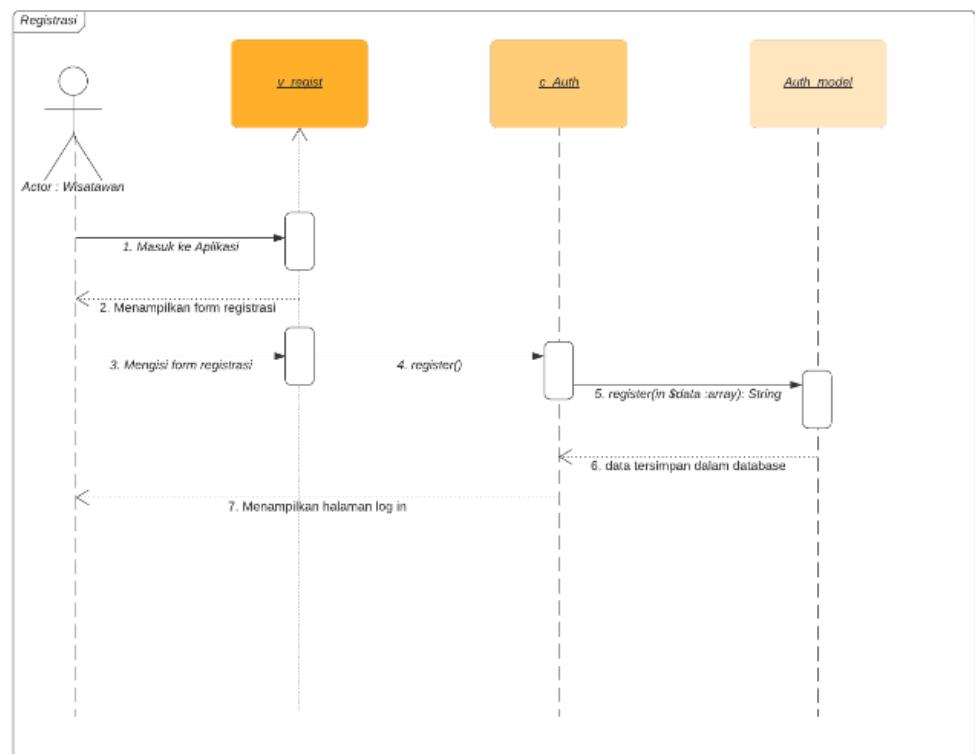
Gambar 3.2-2 Merupakan class diagram yang terdapat pada aplikasi. Pada aplikasi sesuai dengan *Model*, *Controller*, dan *View*. Terdapat *Auth Model*, *CI_Model*, *pinBor*, *View Home*, *View Dashboard*, *Dashboard Controller*, dan *User Controller*

3.2.1.4 Sequence Diagram

Terdapat sequence diagram untuk pembangunan Aplikasi ini dengan *sequence diagram* sebagai berikut.

a. Sequence Diagram Registrasi

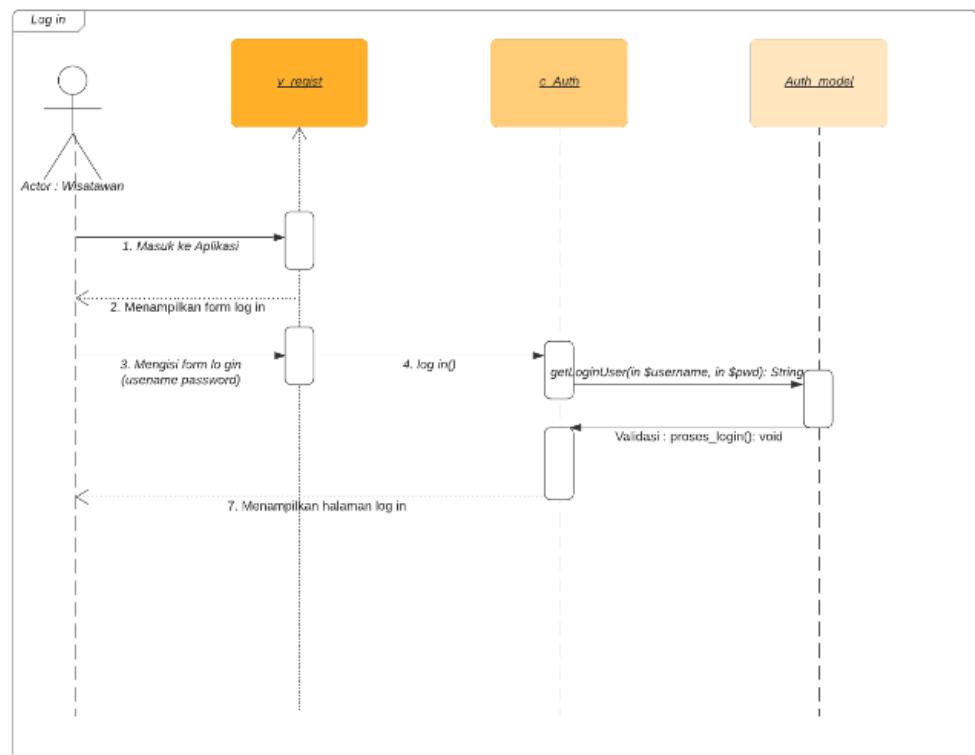
Gambar 3.2-3 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-3 Sequence Diagram Registrasi

b. Sequence Diagram Log In

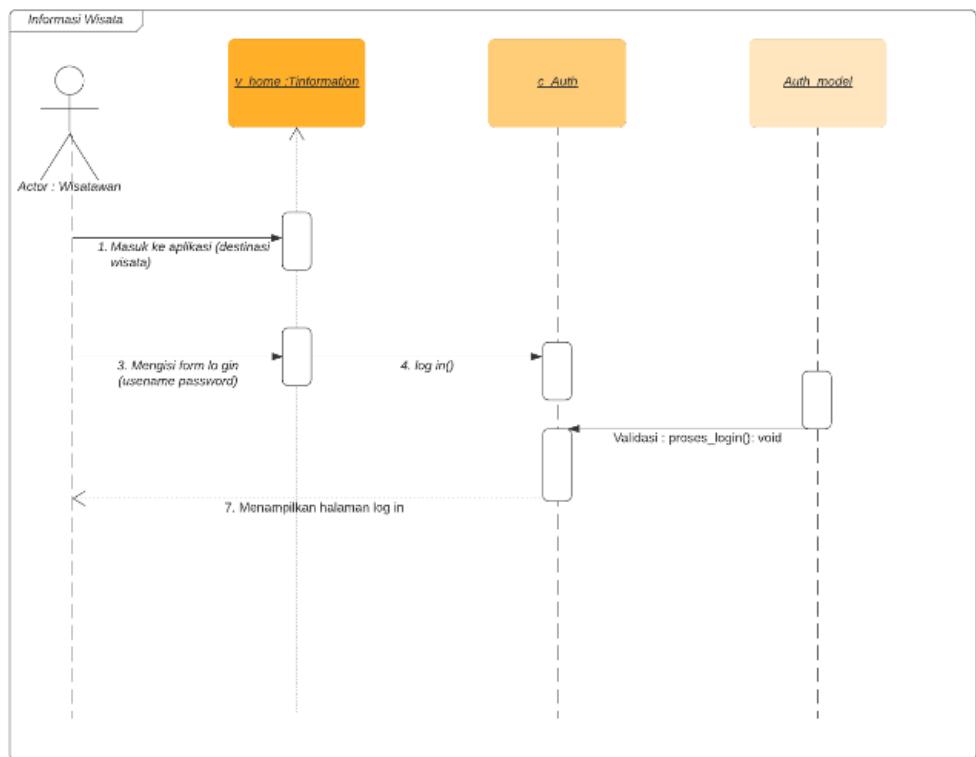
Gambar 3.2-4 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-4 Sequence Diagram Log In

c. Sequence Diagram Informasi Wisata

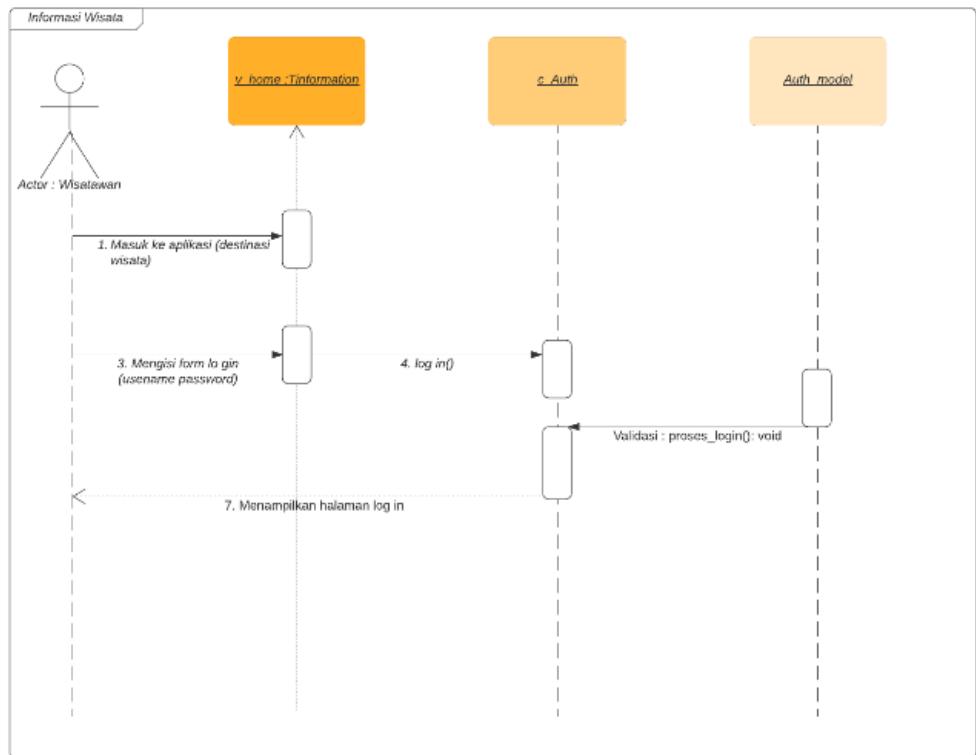
Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-5 Sequence Diagram Informasi Wisata

d. Sequence Diagram Informasi Event

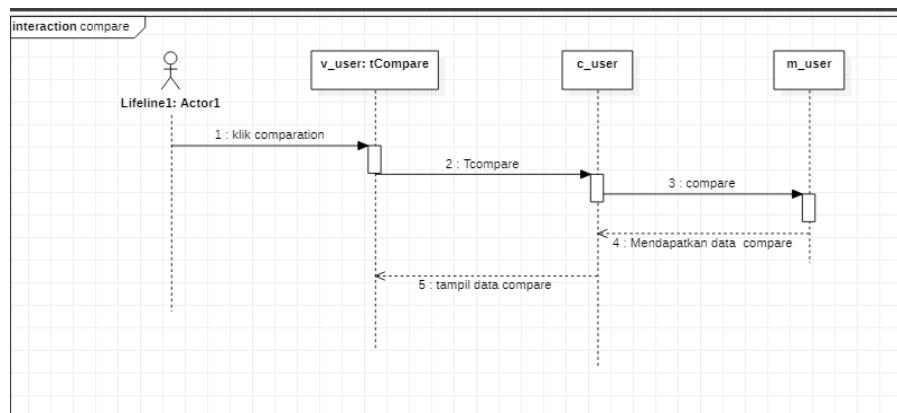
Gambar 3.2-6 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-6 Sequence Diagram Informasi Event

e. Sequence Diagram *Compare*

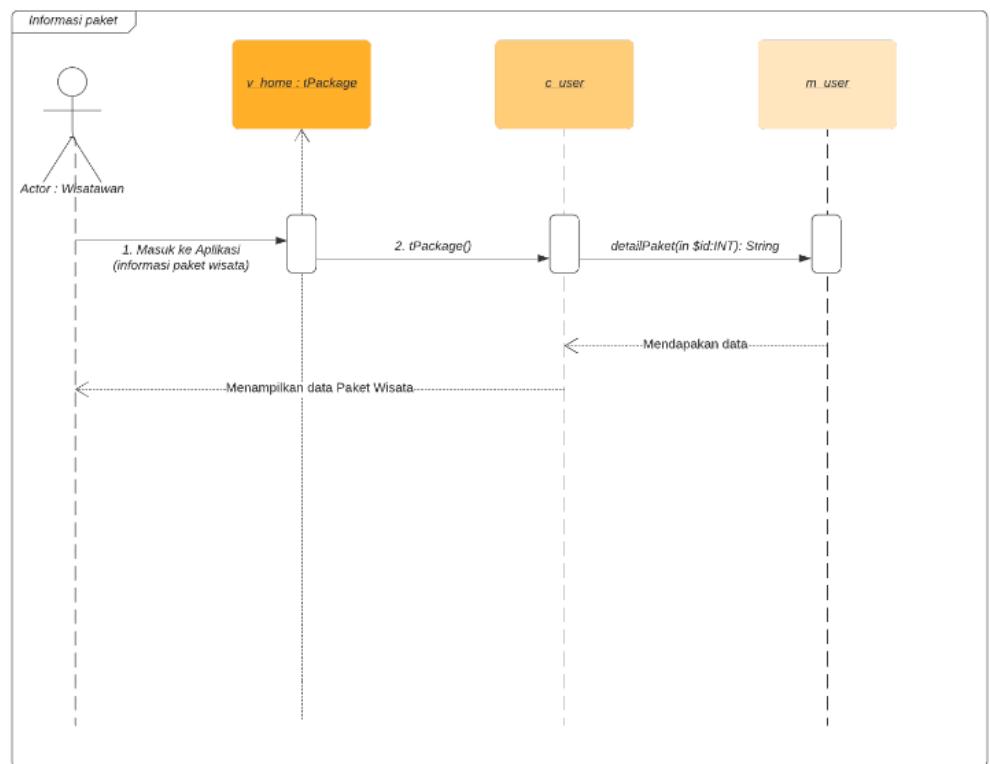
Gambar 3.2-7 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-7 Sequence Diagram Compare

f. Sequence Diagram Paket Wisata

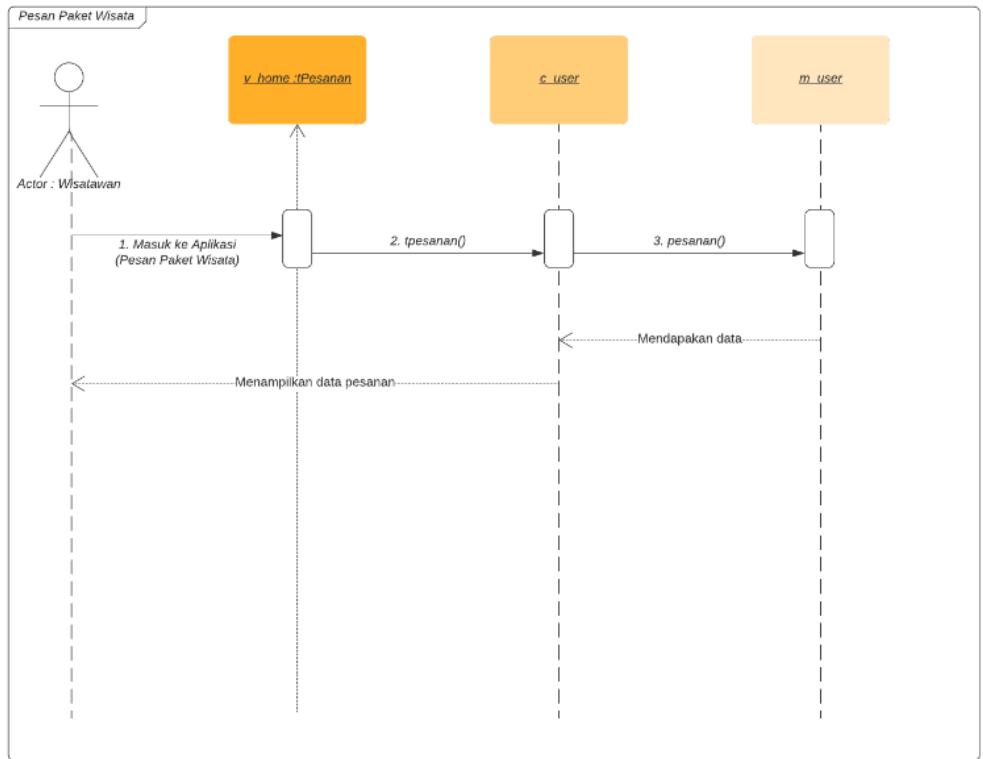
Gambar 3.2-8 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-8 Sequence Diagram Paket Wisata

g. Sequence Diagram Pesan Paket Wisata

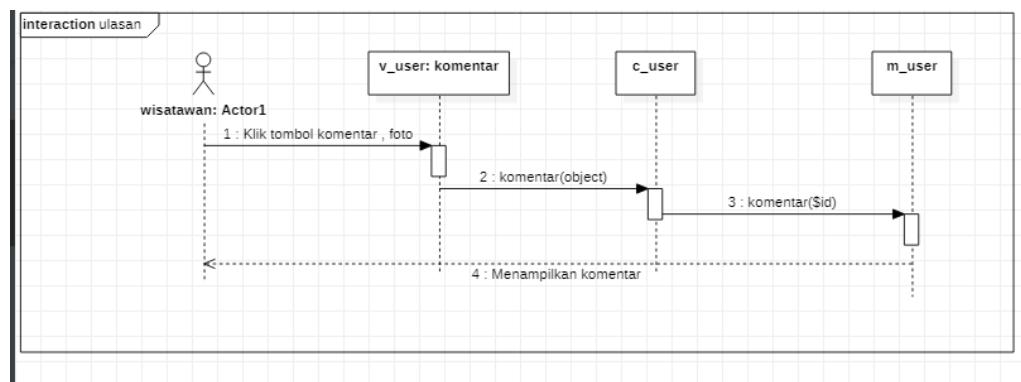
Gambar 3.2-9 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-9 Sequence Diagram Pesan Paket Wisata

h. Sequence Diagram Ulasan

Gambar 3.2-10 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

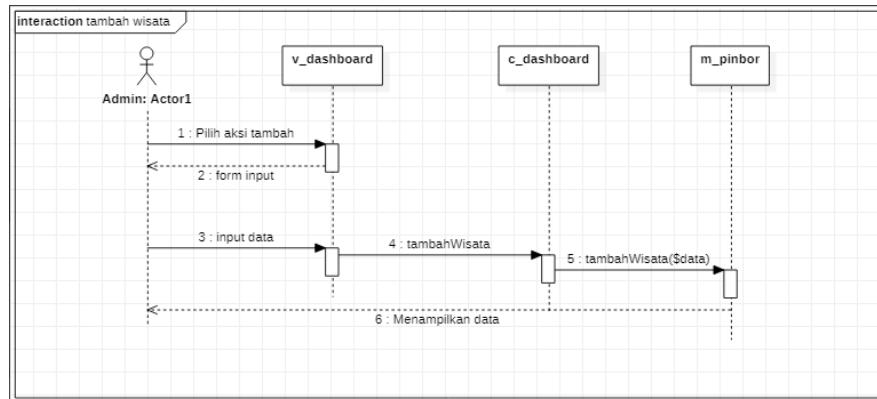


Gambar 3.2-10 Sequence Diagram Ulasan

i. Sequence Diagram Kelola Data Wisata

Gambar 3.2-11 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

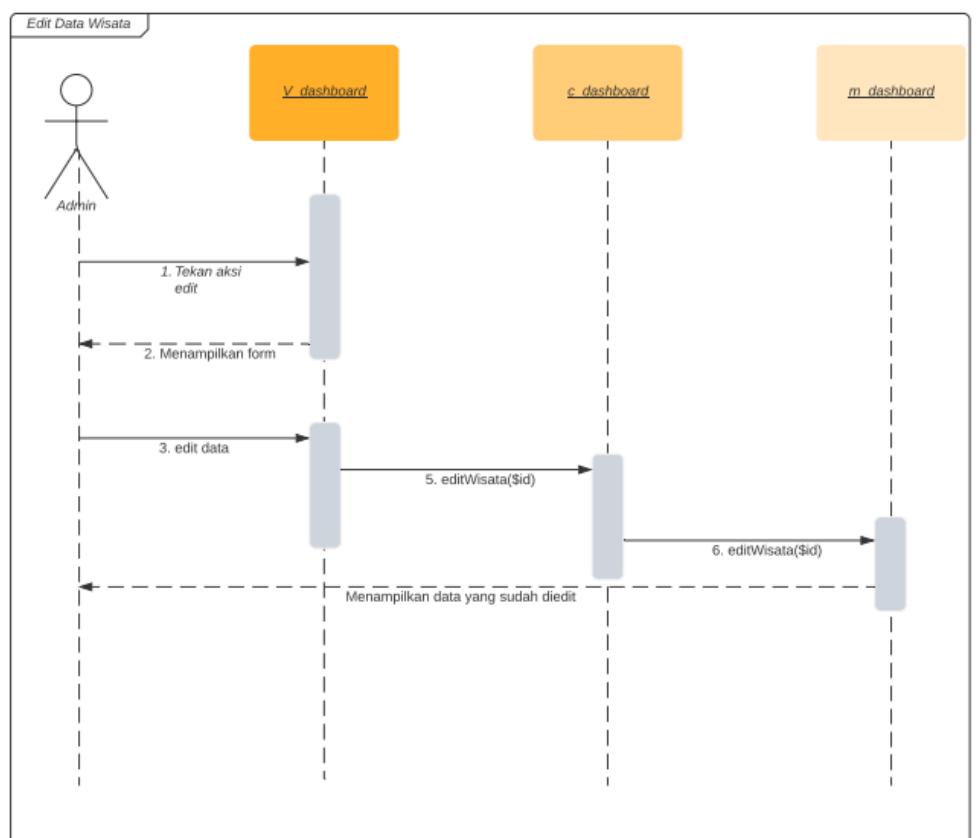
a. Tambah



Gambar 3.2-11 Sequence Diagram Kelola Data Wisata

b. edit

Gambar 3.2-12 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

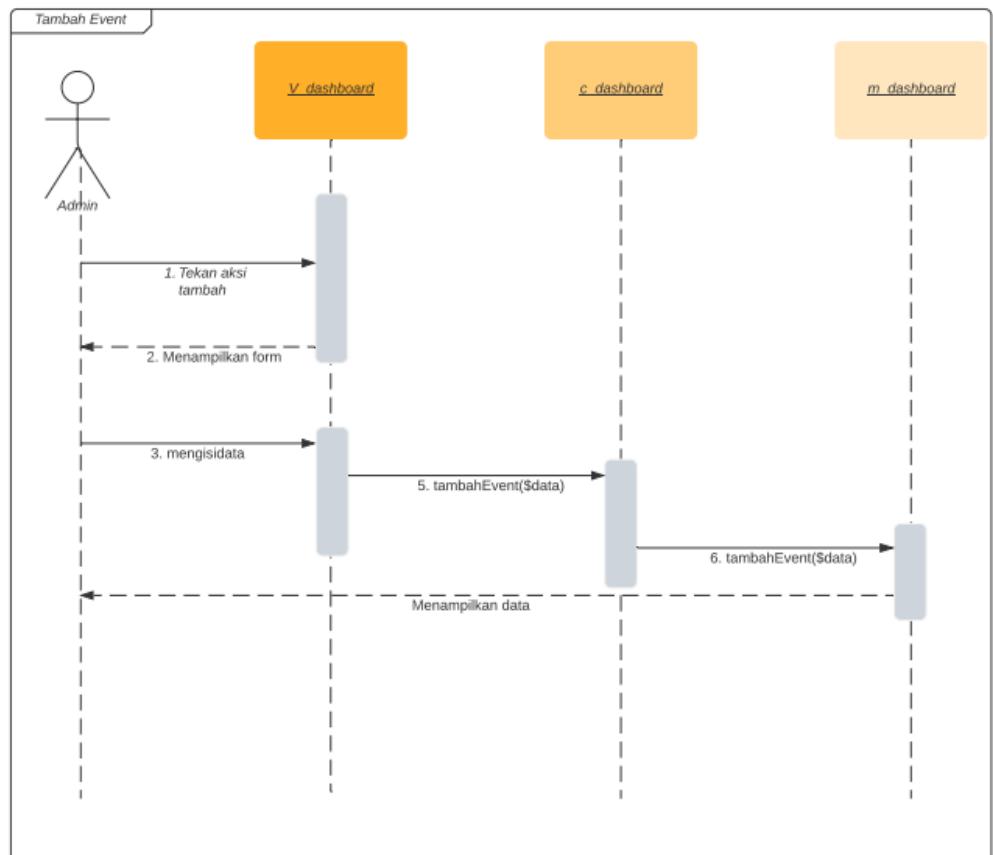


Gambar 3.2-12 Sequence Diagram Kelola Data Wisata (Edit)

j. Sequence Diagram Kelola Data Event

Gambar 3.2-13 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

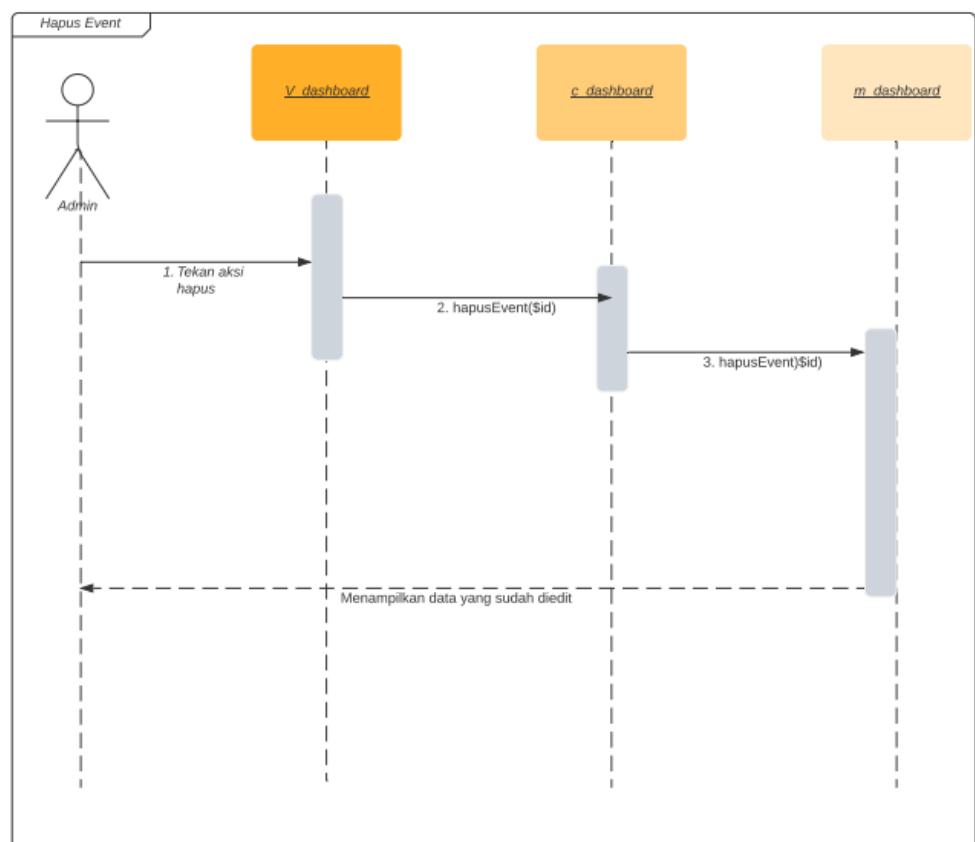
a. Tambah



Gambar 3.2-13 Sequence Diagram Data Event (Tambah)

b. Hapus

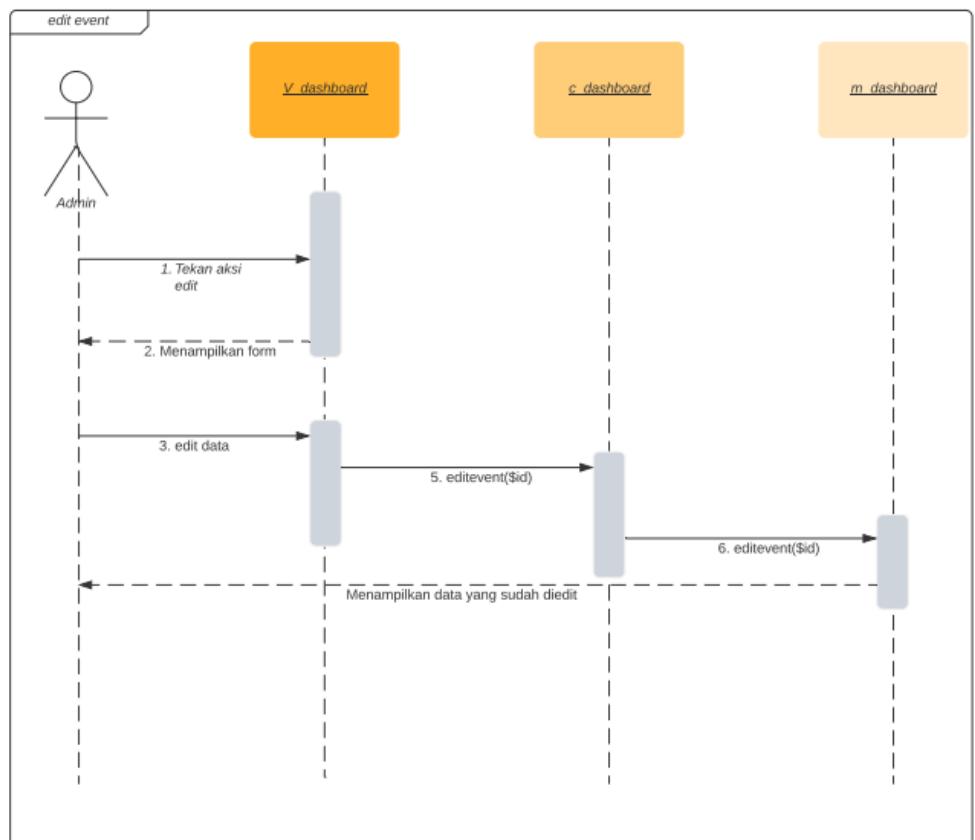
Gambar 3.2-14 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-14 Sequence Diagram Kelola Data Event (Hapus)

c. Edit

Gambar 3.2-15 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

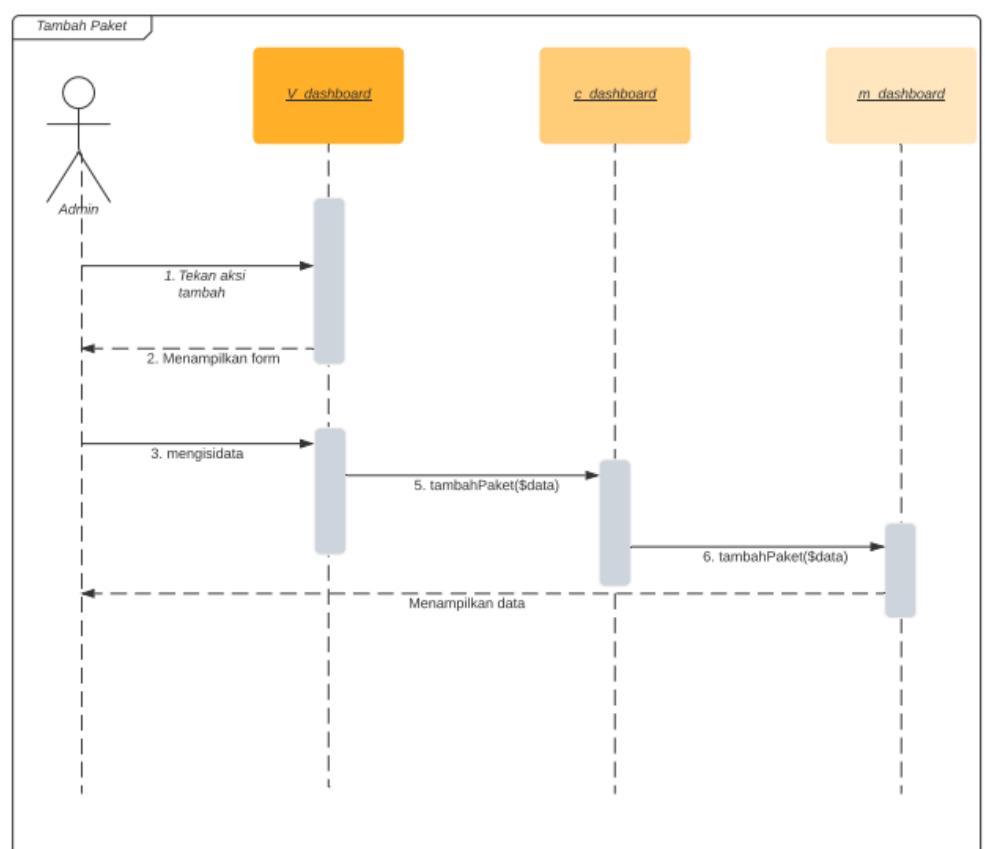


Gambar 3.2-15 Sequence Diagram Kelola Data Event (Edit)

k. Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata

Gambar 3.2-16 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

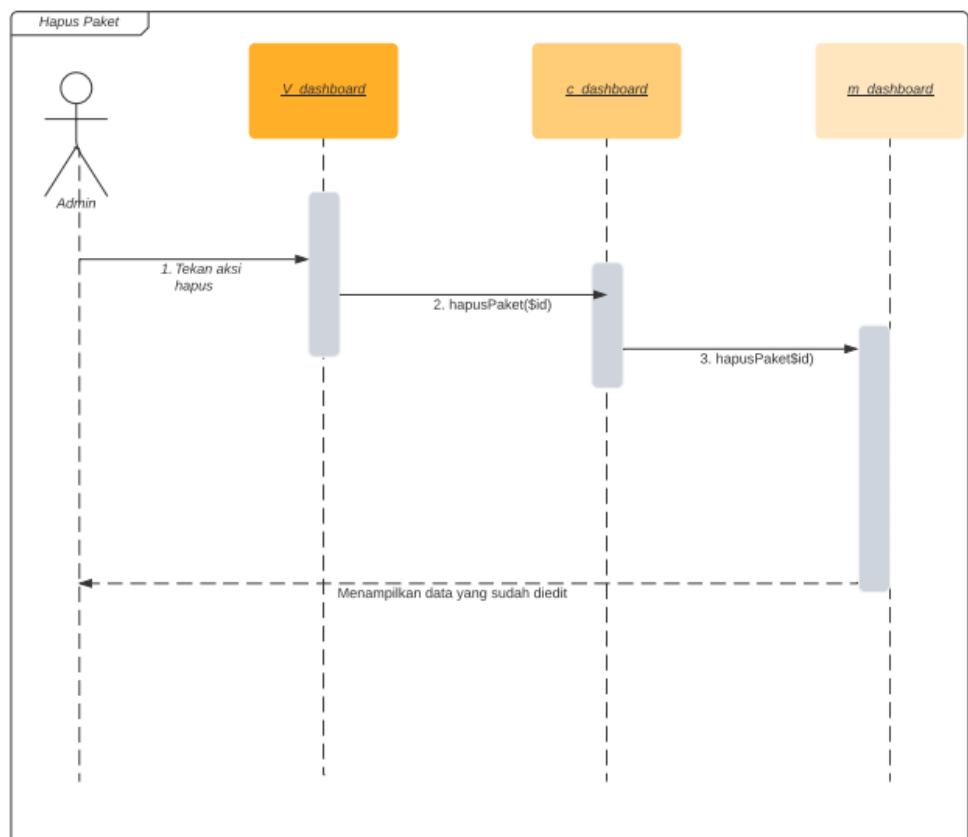
a. Tambah



Gambar 3.2-16 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Tambah)

b. Hapus

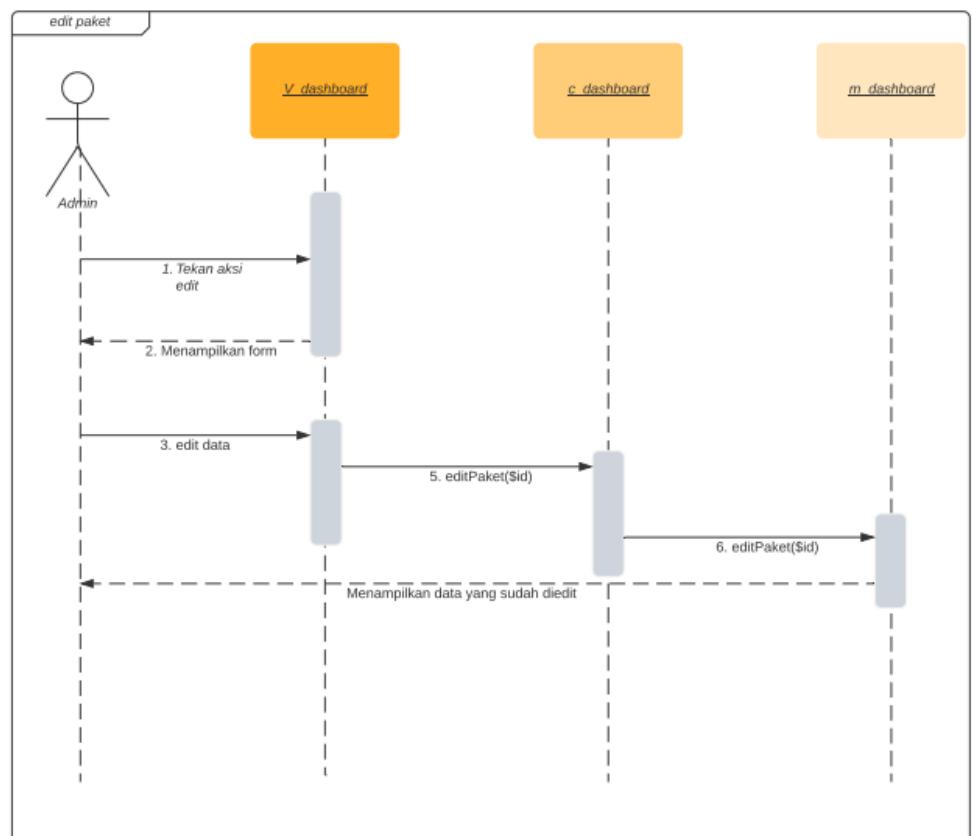
Gambar 3.2-17 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-17 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Hapus)

c. Edit

Gambar 3.2-18 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

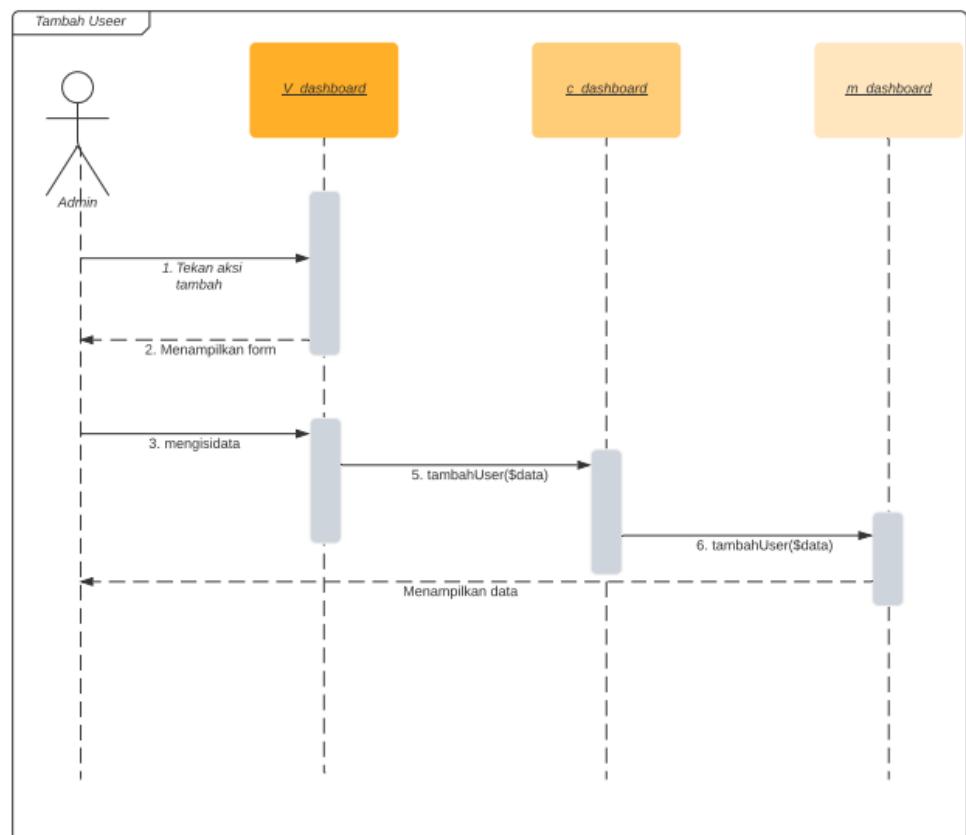


Gambar 3.2-18 Sequence Diagram Kelola Data Paket Wisata (Edit)

I. Sequence Diagram Kelola Data User

Gambar 3.2-19 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.

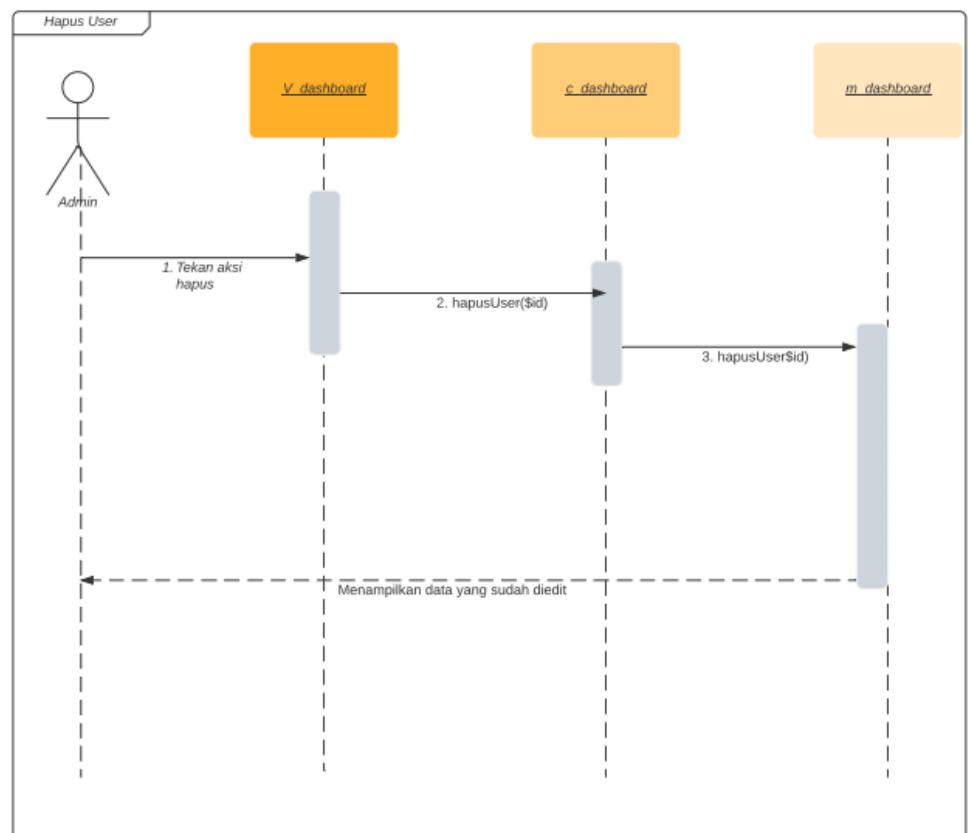
a. Tambah



Gambar 3.2-19 Sequence Diagram Kelola Data User (Tambah)

b. Hapus

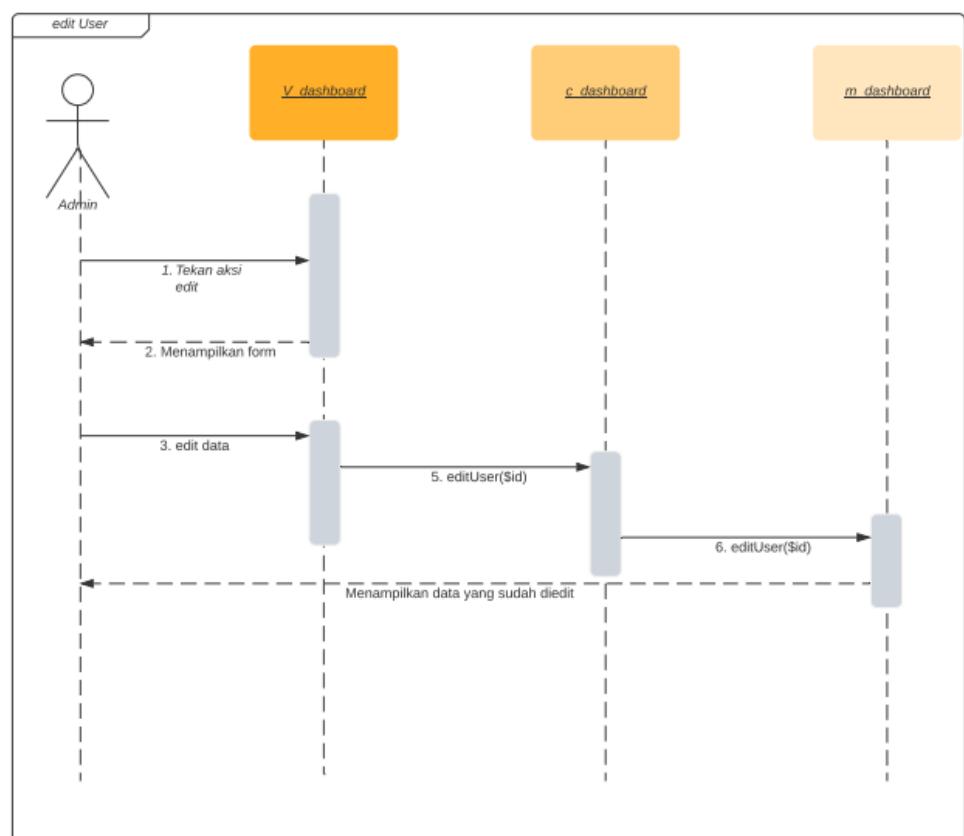
Gambar 3.2-20 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-20 Sequence Diagram Kelola Data User (Hapus)

c. Edit

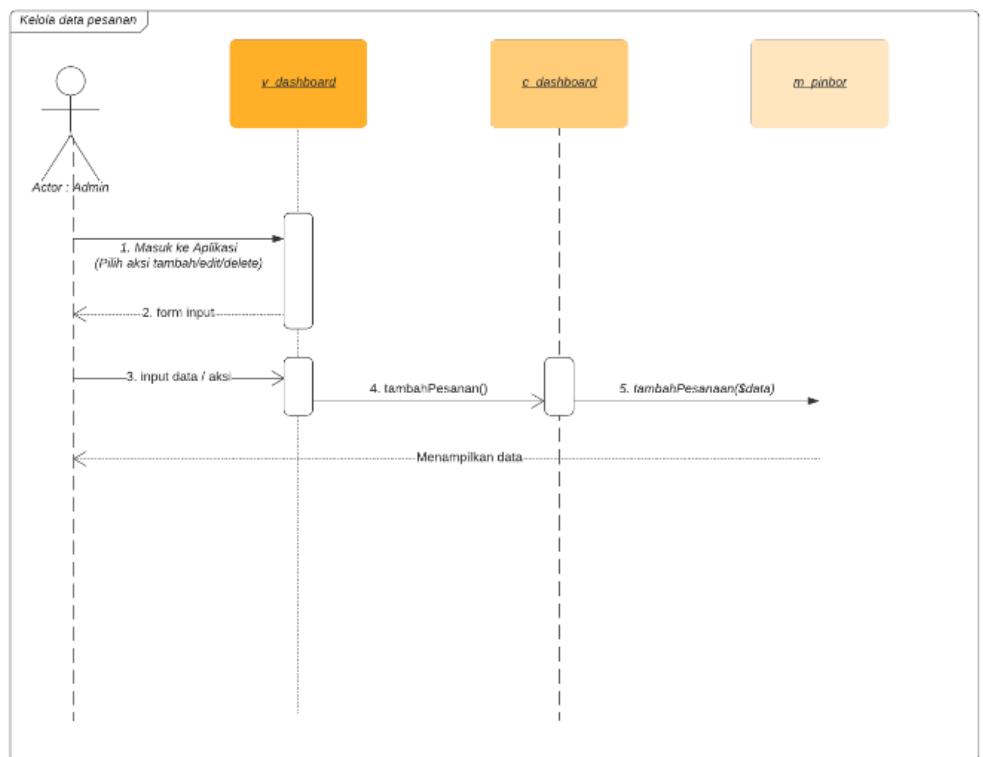
Gambar 3.2-21 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-21 Sequence Diagram Kelola Data User (Edit)

m. Sequence Diagram Kelola Data Pesanan

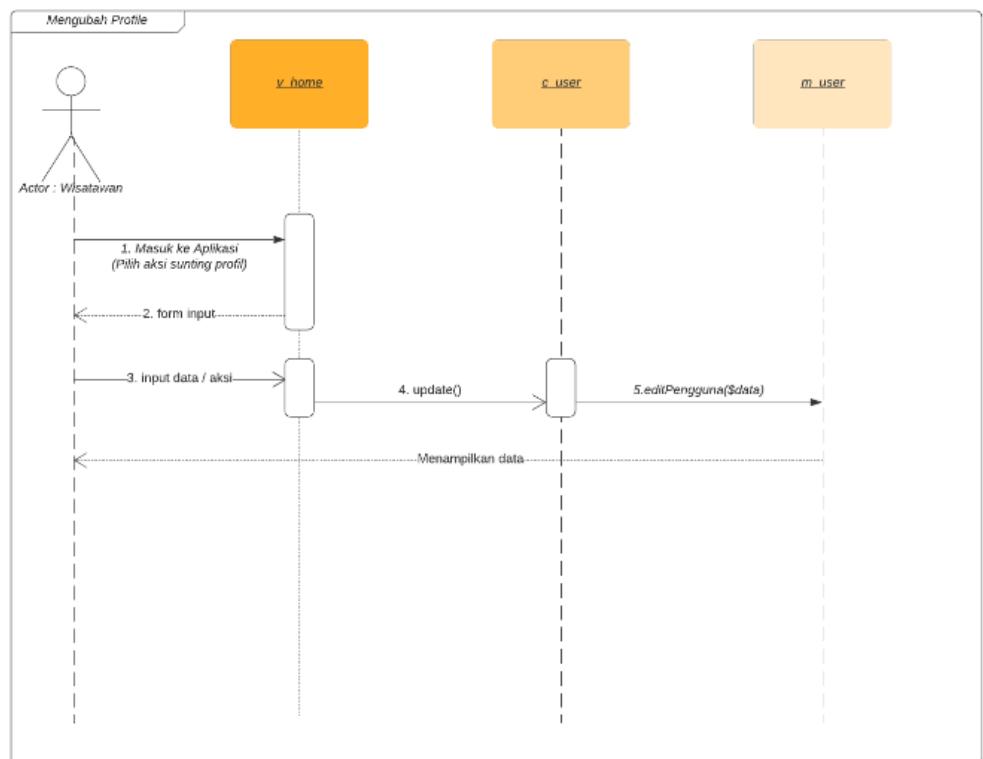
Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-22 Sequence Diagram Kelola Data Pesanan

n. Sequence Diagram Mengubah Profile

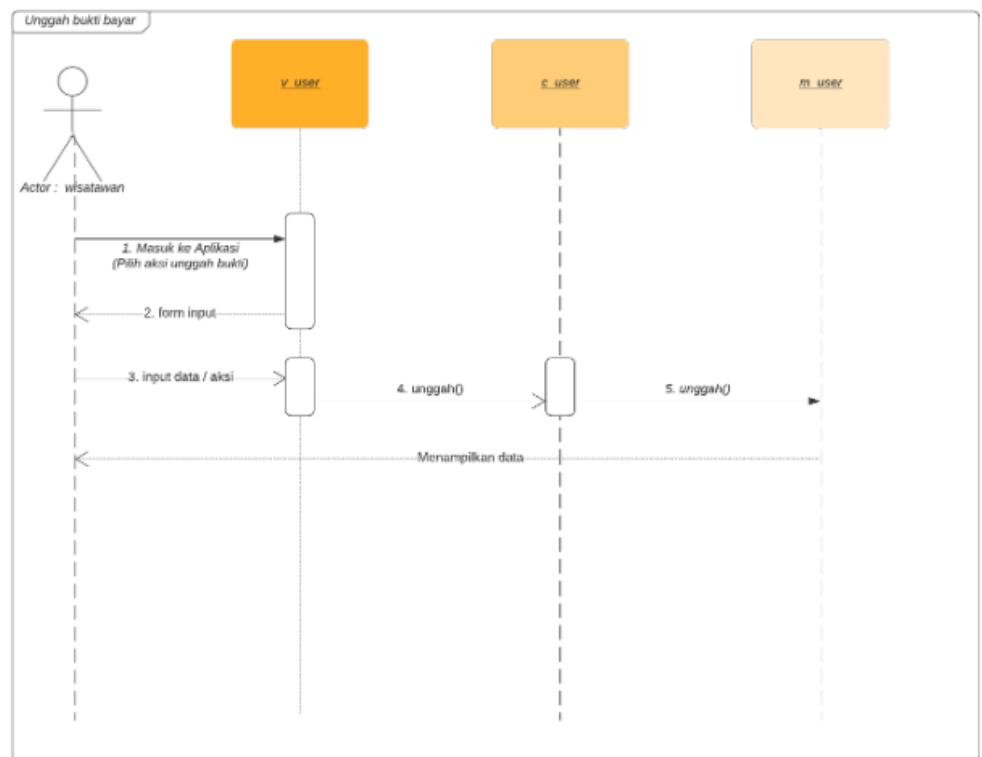
Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-23 Sequence Diagram Mengubah Profil

o. Sequence Diagram Menunggah Bukti Bayar

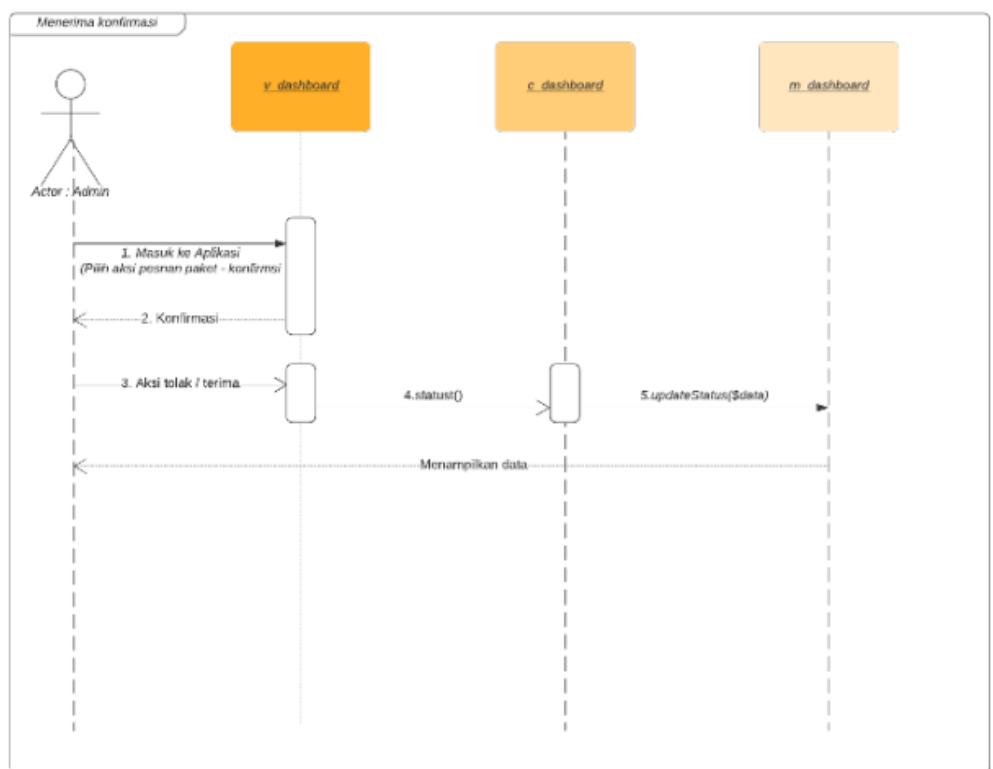
Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-4 Sequence Diagram Unggah Bukti Bayar

p. Sequence Diagram Menerima Konfirmasi

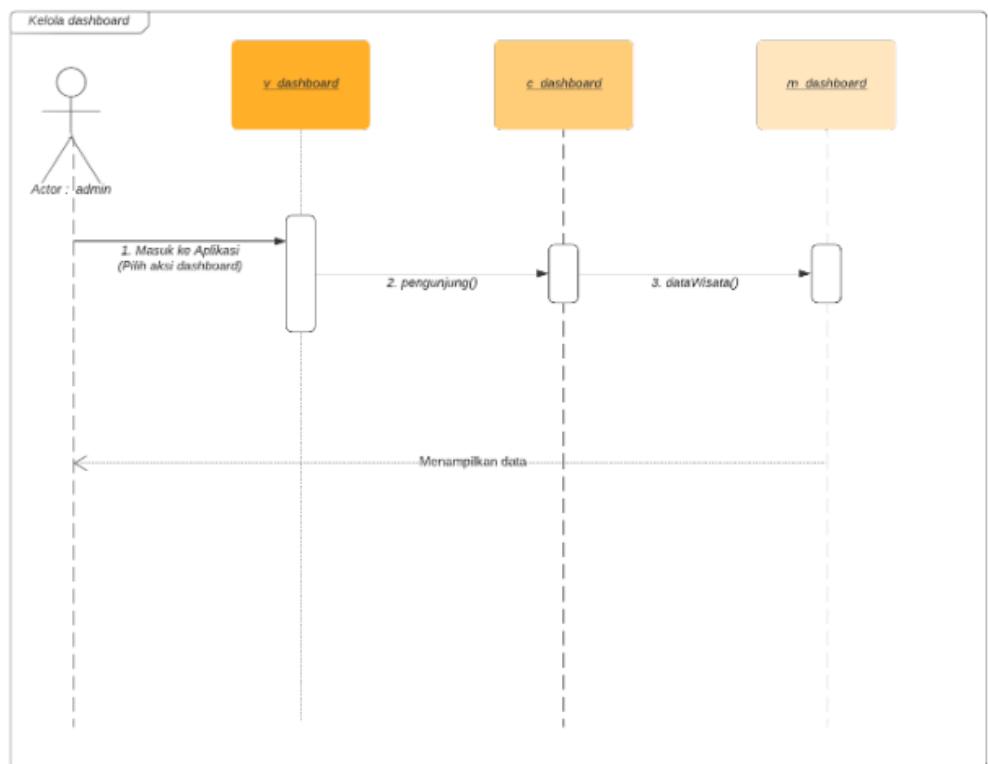
Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-25 Sequence Diagram Menerima Konfirmasi

q. Sequence Diagram Kelola Dashboard

Gambar 3.2-5 merupakan sequence diagram yang terdapat dalam aplikasi.



Gambar 3.2-6 Sequence Diagram Kelola Dashboard

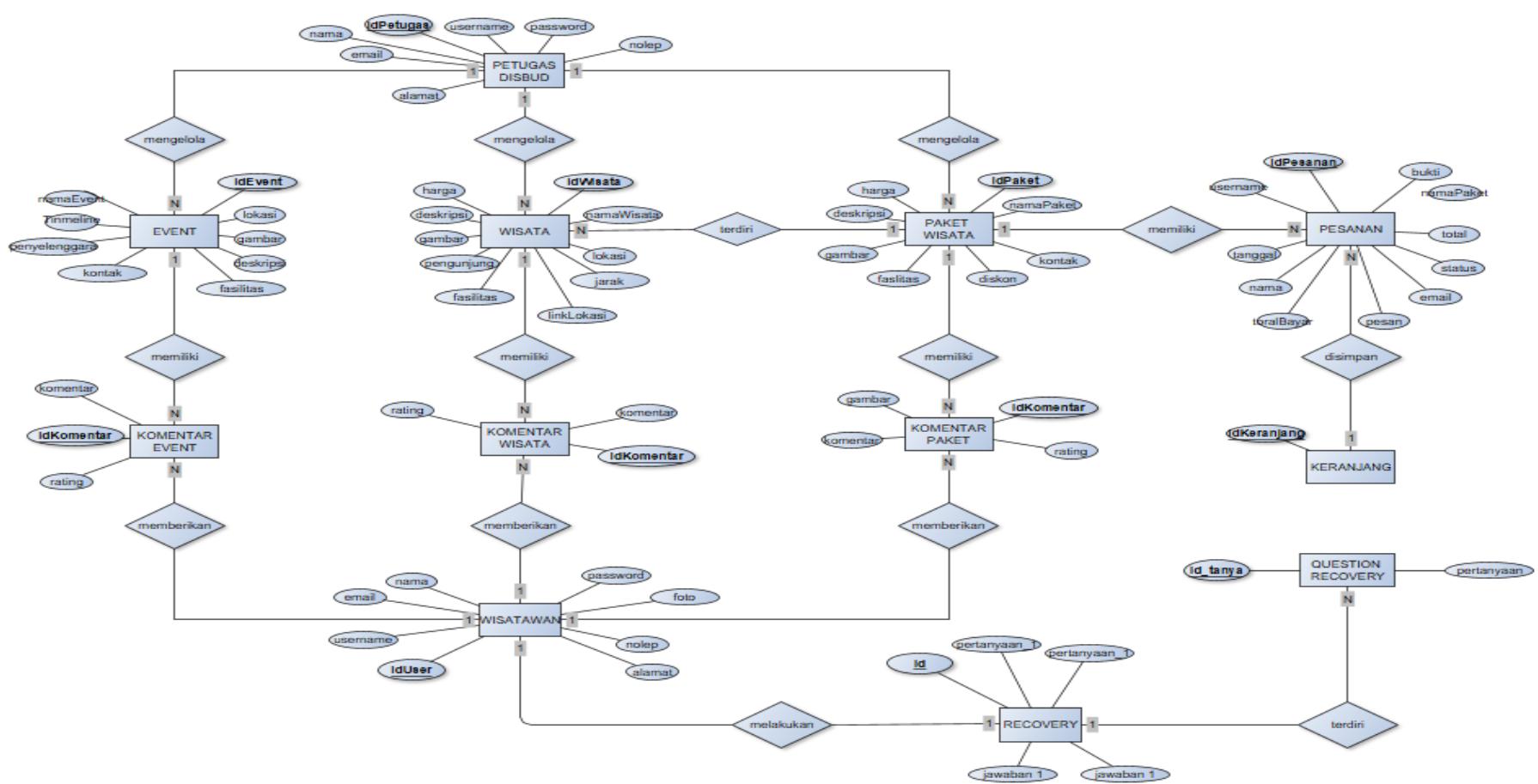
3.2.2 Perancangan Basis Data

Pada bagian ini akan dibahas tentang perancangan basis data pada Aplikasi.

3.2.2.1 ER-D

ER Diagram digunakan untuk menjelaskan hubungan antar tabel yang terdapat pada basis data yang dibutuhkan oleh sistem berdasarkan data utama yang mempunyai relasi dengan tabel yang lain. Berikut ini adalah gambaran ER Diagram pada aplikasi Pinarak Bojonegoro.

Pada Gambar 3.2-27 merupakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dari Aplikasi yang sedang dibangun.



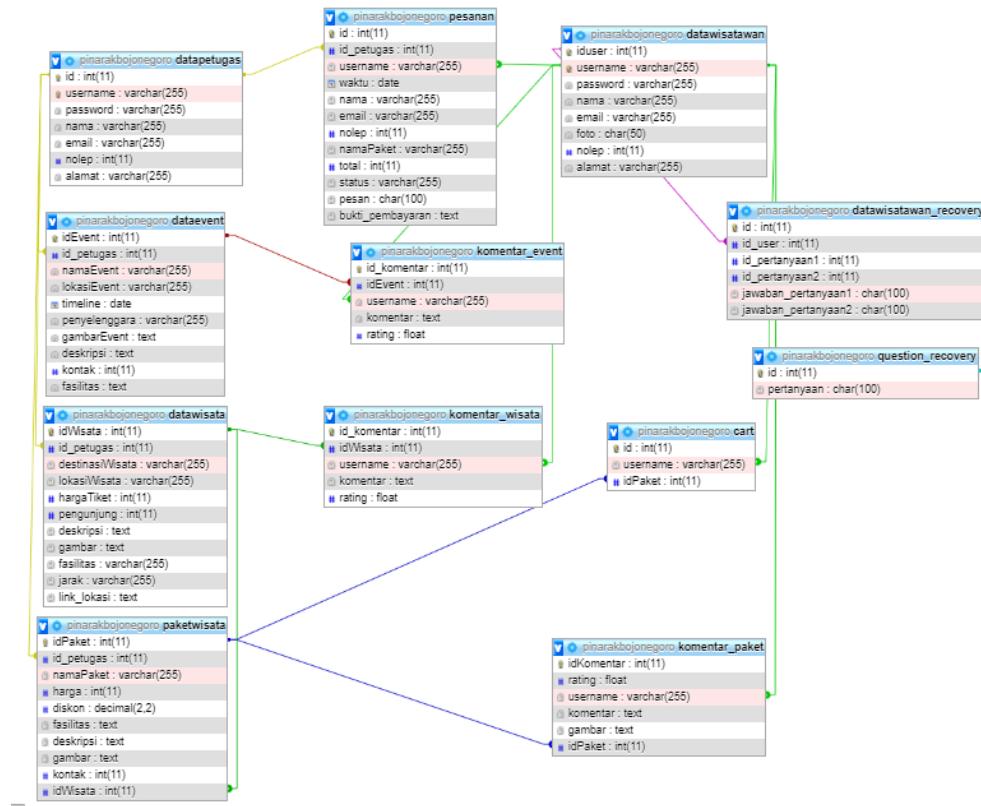
Gambar 3.2-27 Entity Relation Diagram (ER-D) Aplikasi

Pada Gambar 3.2-27 merupakan ER-D yang terdapat pada aplikasi. Dengan memiliki 9 entitas yaitu *Wisata*, *User*, *Paket Wisata*, *Event*, *Memesan*, *Keranjang* dan *Mengomentari*.

3.2.2.2 Skema Relasi

Pada merupakan skema relasi tabel dari perancangan Aplikasi yang sedang dibangun.

Pada Gambar 3.2-28 menunjukkan skema relasi pada aplikasi.



Gambar 3.2-28 Skema Relasi

Gambar 3.2-28 Merupakan skema relasi yang terdapat pada aplikasi yang memiliki 14 tabel yaitu : dataWisata, dataEvent, dataPaketWisata, cart, dataPengguna, pesanan, komentarPaket, komentarWisata, komentarEvent,

3.2.2.3 Struktur Tabel

Berikut merupakan Struktur Tabel Relasi dari Aplikasi Berbasis Web Perbandingan Destinasi Wisata dan Pengelolaan “Fam Trip Pinarak Bojonegoro” yang dirancang.

1. Tabel Data Wisata

Berikut merupakan struktur tabel Data Wisata :

Tabel 3.2-12 Struktur Tabel Data Wisata

Nama	Tipe Data	Constraint
idWisata	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
destinasiWisata	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
lokasiWisata	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
hargaTiket	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
Pengunjung	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
Deskripsi	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
Gambar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
Fasilitas	<i>Varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Jarak	<i>Varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Lokasi	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>

2. Tabel Data Petugas

Berikut merupakan struktur tabel Data petugas :

Tabel 3.2-13 Struktur Tabel Data Petugas

Nama	Tipe Data	Constraint
idPetugas	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
password	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
nama	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Email	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Alamat	<i>Varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
NoHP	<i>Int(11)</i>	<i>Not Null</i>

3. Tabel Data Wisatawan

Berikut merupakan struktur tabel Data Wisatawan :

Tabel 3.2-14 Struktur Tabel Data Wisatawan

Nama	Tipe Data	Constraint
idWisatawan	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
password	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
nama	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Email	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Alamat	<i>Varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
NoHP	<i>Int(11)</i>	<i>Not Null</i>
Foto	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>

4. Tabel Data Event

Berikut merupakan struktur tabel Data Event :

Tabel 3.2-15 Struktur Tabel Data Event

Nama	Tipe Data	Constraint
idEvent	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
namaEvent	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
lokasiEvent	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
timeline	<i>date</i>	<i>Not Null</i>
Penyelenggara	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
gambar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
Deksripsi	<i>Varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Kontak	<i>Int(11)</i>	<i>Not Null</i>
Fasilitas	<i>Varcha(255)</i>	<i>Not Null</i>

5. Tabel Pesanan

Berikut merupakan struktur tabel Data Pesanan :

Tabel 3.2-16 Struktur Tabel Data Pesanan

Nama	Tipe Data	Constraint
Id	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
waktu	<i>date</i>	<i>Not Null</i>
nama	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
email	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
nolep	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>

total	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
status	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Bukti_pembayaran	<i>Text</i>	<i>Not Null</i>

6. Tabel Paket Wisata

Berikut merupakan struktur tabel Paket Wisata :

Tabel 3.2-17 Struktur Tabel Paket Wisata

Nama	Tipe Data	Constraint
idPaket	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
namaPaket	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
Harga	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
Diskon	<i>varchar(255)</i>	<i>Not Null</i>
fasilitas	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
deskripsi	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
gambar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
Kontak	<i>Int(11)</i>	<i>Not Null</i>
idWisata	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>

7. Tabel Cart

Berikut merupakan struktur tabel cart :

Tabel 3.2-18 Struktur Tabel Cart

Nama	Tipe Data	Constraint
id	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
idPaket	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>

8. Tabel Komentar Wisata

Berikut merupakan struktur tabel Komentar Wisata :

Tabel 3.2-19 Struktur Tabel Komentar Wisata

Nama	Tipe Data	Constraint
idKomentar	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
idWisata	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
komentar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
rating	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>

9. Tabel Komentar Event

Berikut merupakan struktur tabel Komentar Event :

Tabel 3.2-20 Struktur Tabel Event

Nama	Tipe Data	Constraint
idKomentar	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
idEvent	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
komentar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
rating	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
gambar	<i>Text</i>	<i>NULL</i>

10. Tabel Komentar Paket

Berikut merupakan struktur tabel Komentar Paket :

Tabel 3.2-21 Struktur Tabel Paket

Nama	Tipe Data	Constraint
idKomentar	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
idPaket	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>
username	<i>varchar(255)</i>	<i>Foreign Key</i>
komentar	<i>text</i>	<i>Not Null</i>
rating	<i>int(11)</i>	<i>Not Null</i>
gambar	<i>Text</i>	<i>NULL</i>

11. Tabel Pemulihan (Data wisatawan *recovery*)

Berikut merupakan struktur tabel Pemulihan :

Tabel 3.2-22 Struktur Tabel Pemulihan

Nama	Tipe Data	Constraint
idKomentar	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
idPertanyaan1	<i>int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>
idPertanyaan2	<i>Int(11)</i>	<i>Foreign Key</i>
Jawaban1	<i>Char</i>	<i>Not Null</i>
Jawaban2	<i>char</i>	<i>Not Null</i>

12. Tabel Pertanyaan Pemulihan (*question recovery*)

Berikut merupakan struktur tabel Pertanyaan Pemulihan :

Tabel 3.2-23 Struktur Tabel Pertanyaan Pemulihan

Nama	Tipe Data	Constraint
id	<i>int(11)</i>	<i>Primary Key</i>
pertanyaan	<i>Char</i>	<i>Not Null</i>

3.2.3 Perancangan Antar Muka

Pada bagian ini akan dibahas tentang perancangan antar muka pada Aplikasi.

1. Tampilan Registrasi

Pada Gambar 3.2-29 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

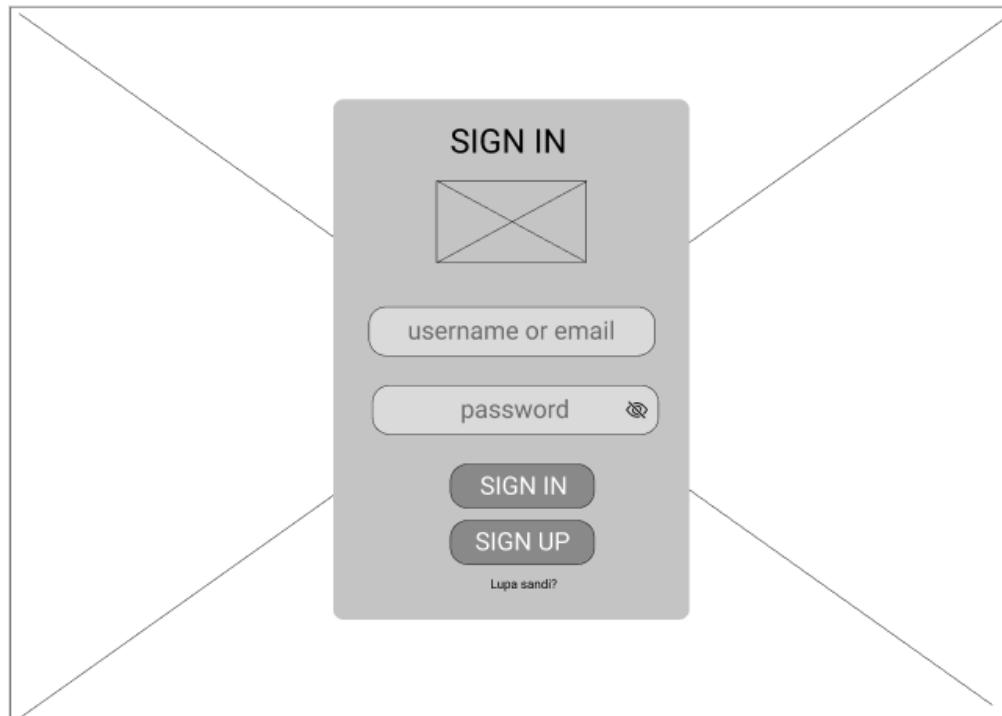


Gambar 3.2-29 Tampilan Registrasi

Pada gambar di atas merupakan tampilan *regitrasи*. Pada gambar ini berisi formulir pengisian data diri untuk mendaftarkan sebagai member.

2. Tampilan Log In

Pada Gambar 3.2-30 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



Gambar 3.2-30 Tampilan Log in

Pada gambar di atas merupakan tampilan *login*. Pada gambar ini berisi form *login* untuk masuk ke dalam aplikasi yang berisikan *username* atau *email* dana kata sandi.

3. Tampilan Pertanyaan Pemulihan

Pada Gambar 3.2-30 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



Pada gambar di atas merupakan tampilan pertanyaan pemulihan jika pengguna lupa kata sandi . Pada gambar ini berisi tentang formulir yang akan diinput dan dijawab oleh pengguna.

4. Tampilan Lupa Sandi

Pada Gambar 3.2-30 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



Pada gambar di atas merupakan tampilan lupa sandi. Pada gambar ini berisi formulir input yang nantinya pengguna akan mmenginputkan *username* atau *email*.

5. Tampilan Konfirmasi Pemulihan

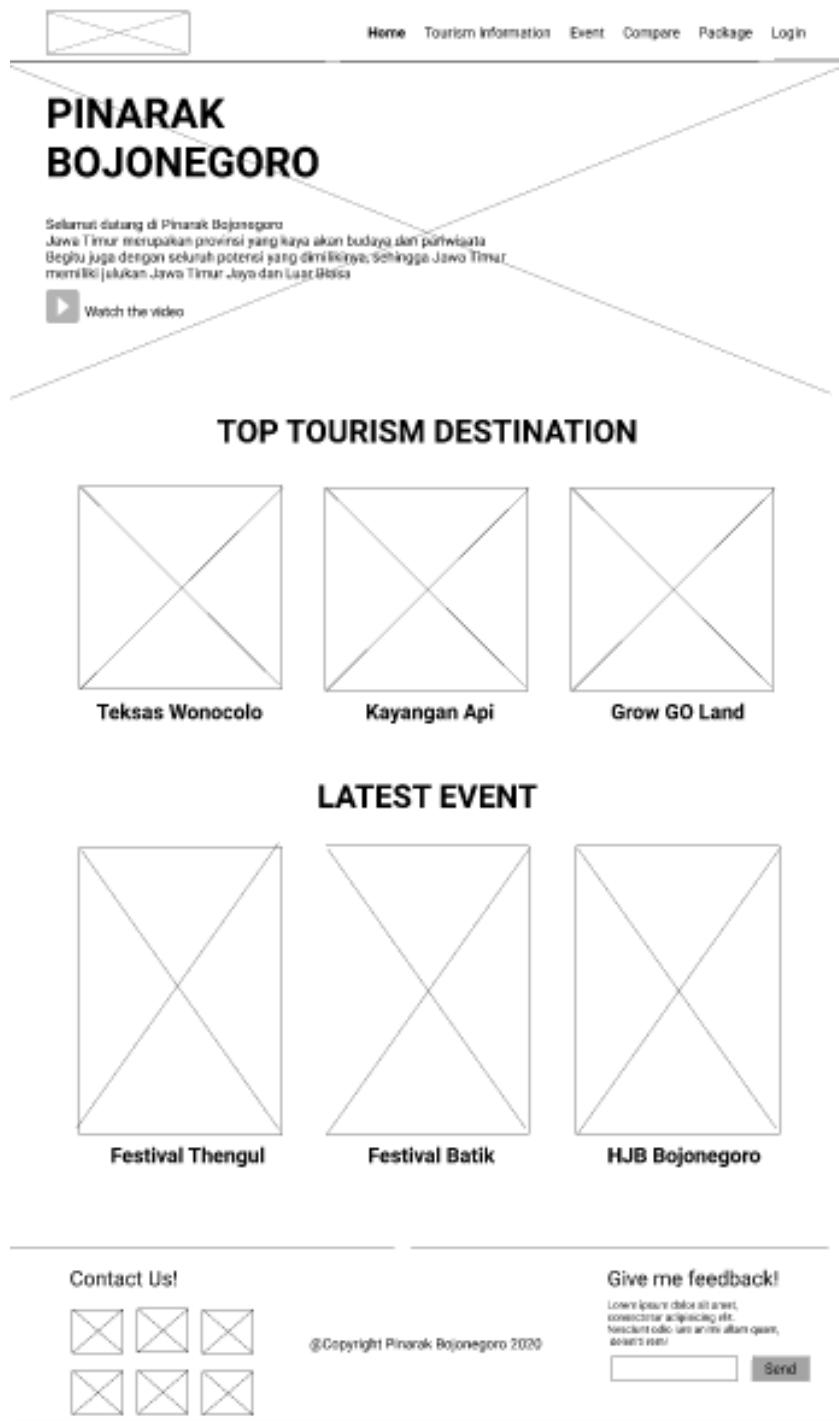
Pada Gambar 3.2-31 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



Pada gambar di atas merupakan tampilan konfirmasi pemulihan. Pada gambar ini berisi formulir input yang nantinya pengguna akan menginputkan katasandi lama dan katasandi baru.

6. Tampilan Home

Pada Gambar 3.2-31 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



The wireframe shows a web page layout for a tourism website. At the top, there is a navigation bar with links for Home, Tourism Information, Event, Compare, Package, and Login. Below the navigation bar is a header section with a logo placeholder (a rectangle with an 'X') and the text "PINARAK BOJONEGORO". A brief welcome message in Indonesian is displayed, followed by a "Watch the video" button. The main content area is divided into three sections: "TOP TOURISM DESTINATION" featuring three placeholder boxes labeled Teksas Wonocolo, Kayangan Api, and Grow GO Land; "LATEST EVENT" featuring three placeholder boxes labeled Festival Thengul, Festival Batik, and HJB Bojonegoro; and a contact and feedback section at the bottom with placeholder icons and text.

Home Tourism Information Event Compare Package Login

PINARAK BOJONEGORO

Selamat datang di Pinarak Bojonegoro. Jawa Timur merupakan provinsi yang kaya akan budaya dan pariwisata. Begitu juga dengan seluruh potensi yang dimilikinya, sehingga Jawa Timur memiliki julukan Jawa Timur Jaya dan Istar Bisa.

Watch the video

TOP TOURISM DESTINATION

Teksas Wonocolo Kayangan Api Grow GO Land

LATEST EVENT

Festival Thengul Festival Batik HJB Bojonegoro

Contact Us!

Give me feedback!

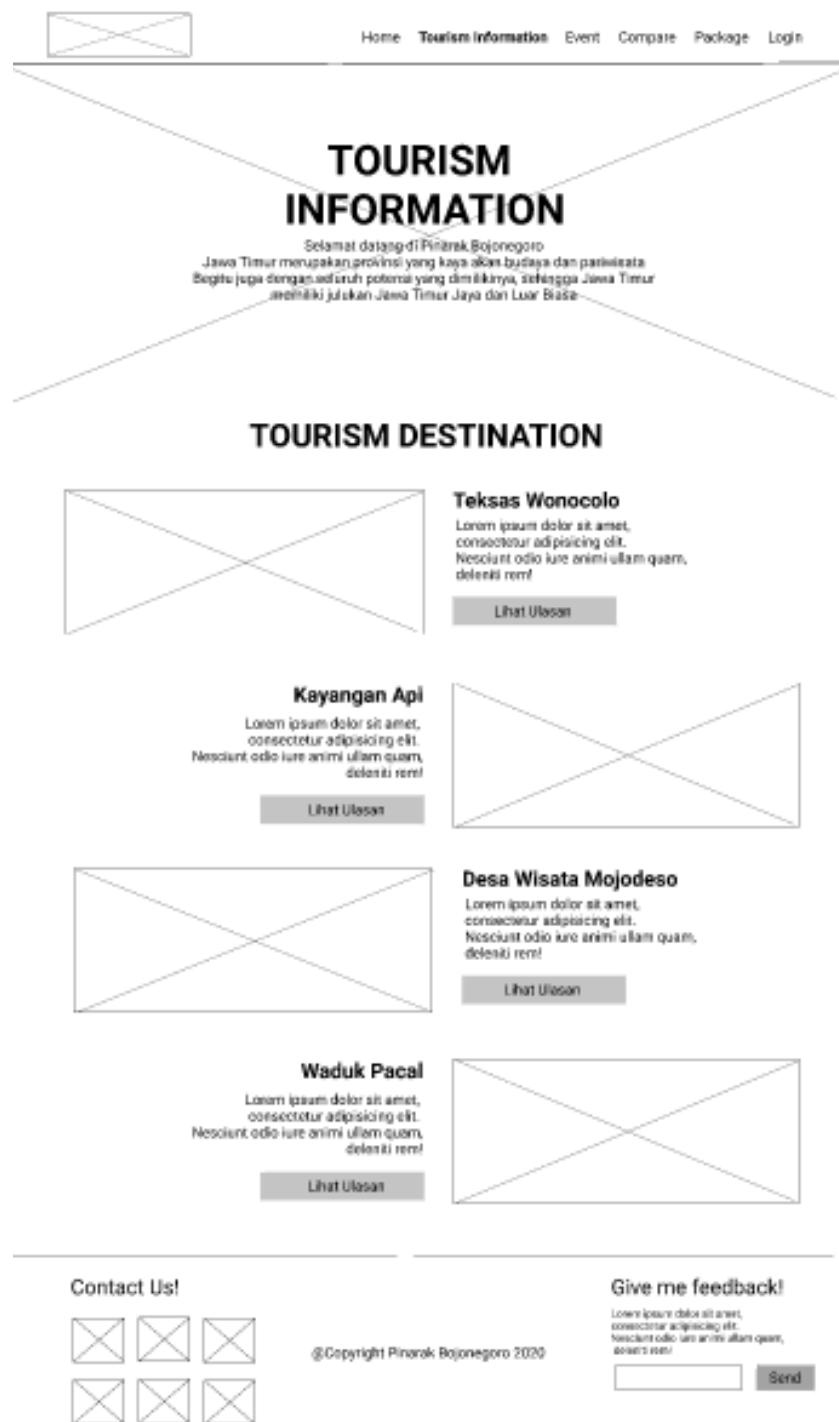
@Copyright Pinarak Bojonegoro 2020

Gambar 3.2-31 Tampilan Home

Pada gambar di atas merupakan tampilan *home*/beranda. Pada gambar ini berisi tentang video event tahunan, destinasi wisata favorit dan event yang akan berlangsung.

7. Tampilan Tourism Information

Pada Gambar 3.2-32 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

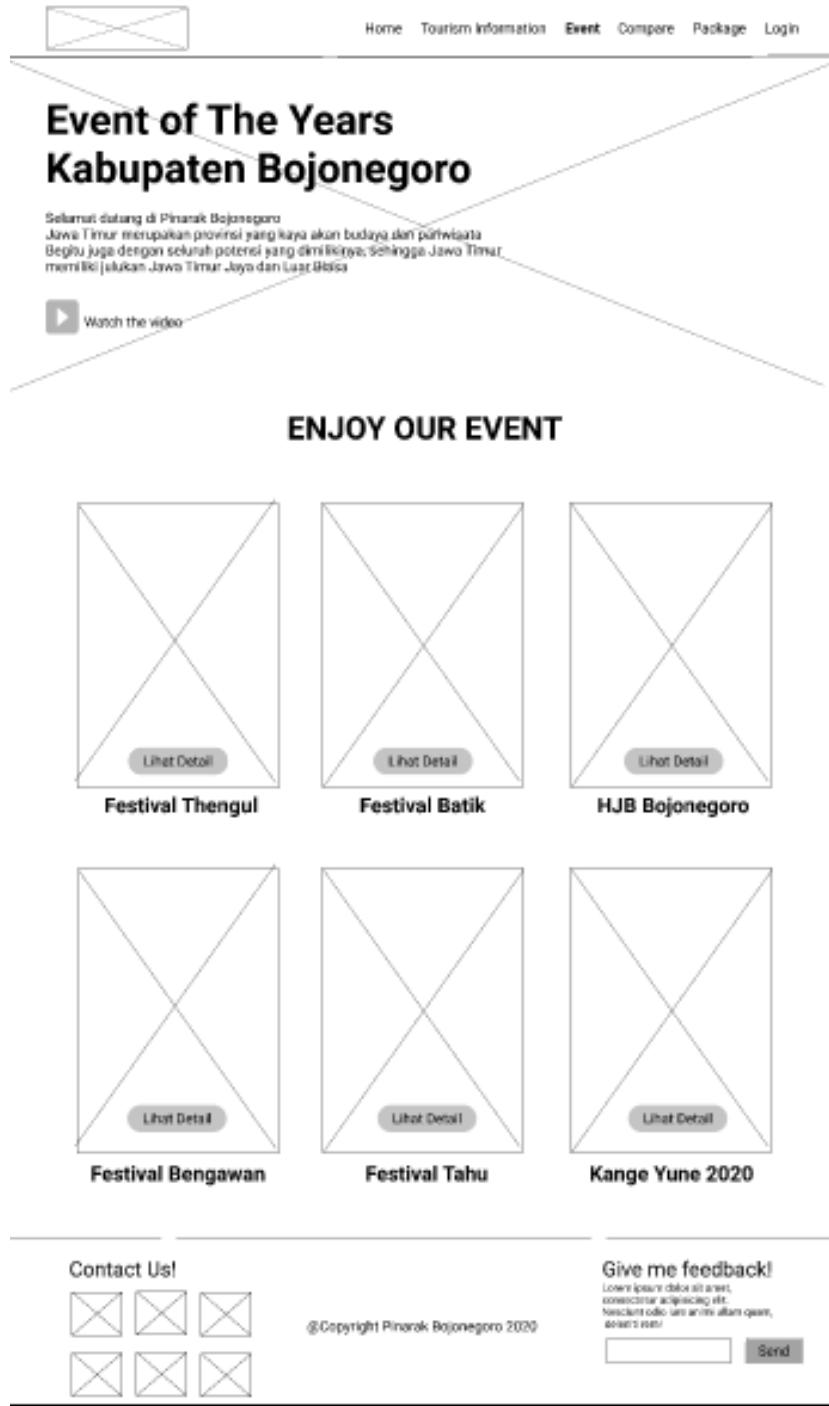


Gambar 3.2-32 Tampilan Informasi Wisata

Pada gambar di atas merupakan informasi wisata. Pada gambar ini tentang infomasi wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro dan menampilkan deskripsi mengenai destinasi wisata tersebut.

8. Tampilan *Tourism Event*

Pada Gambar 3.2-33 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



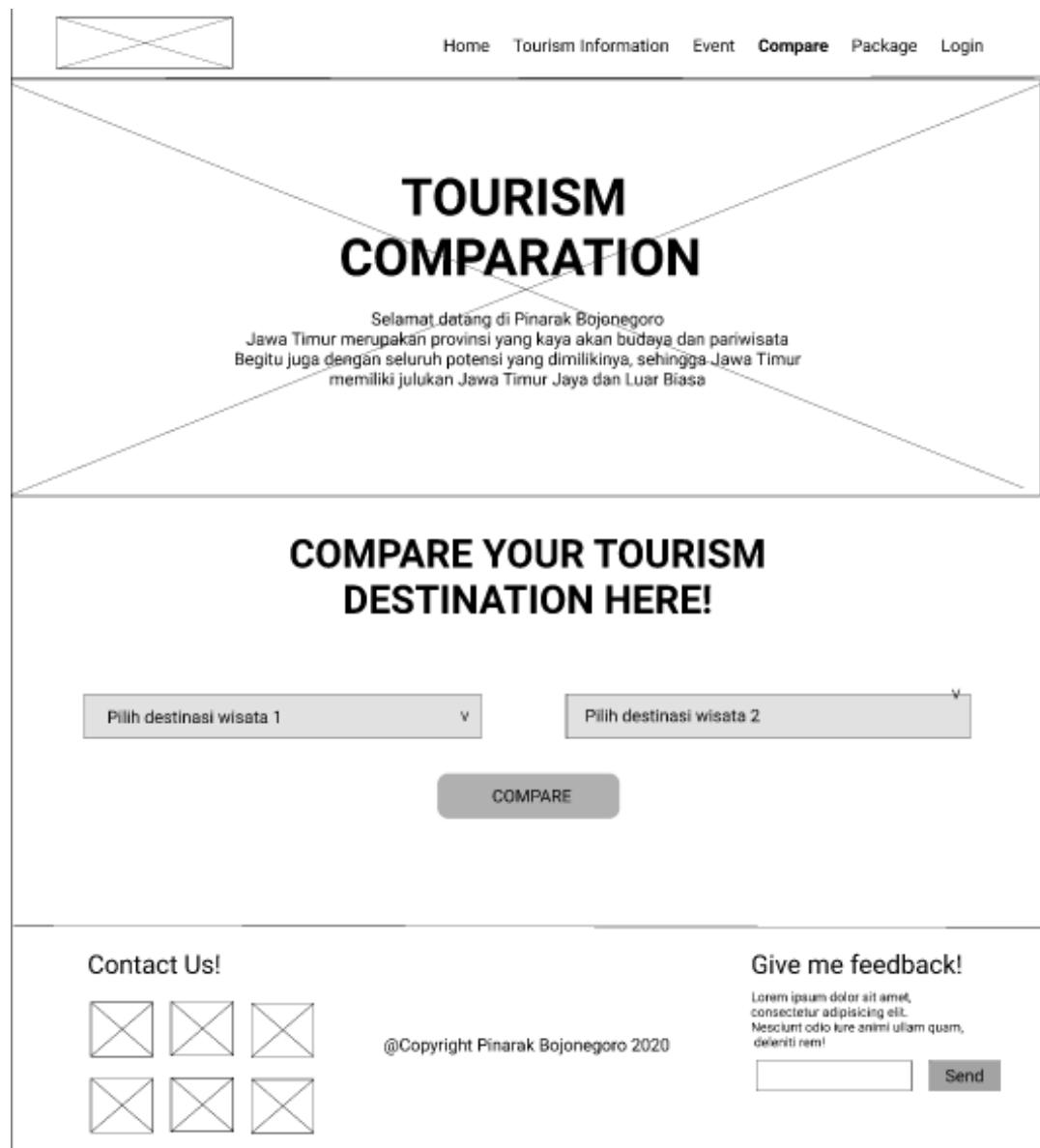
The screenshot displays a website interface for an event. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Tourism Information, Event, Compare, Package, and Login. Below the navigation bar, the main title is "Event of The Years Kabupaten Bojonegoro". A brief introduction states: "Selamat datang di Pinarak Bojonegoro. Jawa Timur merupakan provinsi yang kaya akan budaya dan perjuangan. Begitu juga dengan sejumlah potensi yang dimilikinya, sehingga Jawa Timur memiliki julukan Jawa Timur Jaya dan Laut Besar." Below this text is a video thumbnail with the caption "Watch the video". The central section is titled "ENJOY OUR EVENT" and features six placeholder boxes, each containing a large 'X' and a "Lihat Detail" button. The boxes are labeled: Festival Thengul, Festival Batik, HJB Bojonegoro, Festival Bengawan, Festival Tahu, and Kange Yune 2020. At the bottom, there are sections for "Contact Us!" with icons and "Give me feedback!" with a text input field and a "Send" button.

Gambar 3.2-33 Tampilan Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan informasi event. Pada gambar ini berisi tentang informasi event yang berjalan di Kabupaten Bojonegoro.

9. Tampilan *Tourism Comparation*

Pada Gambar 3.2-34 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

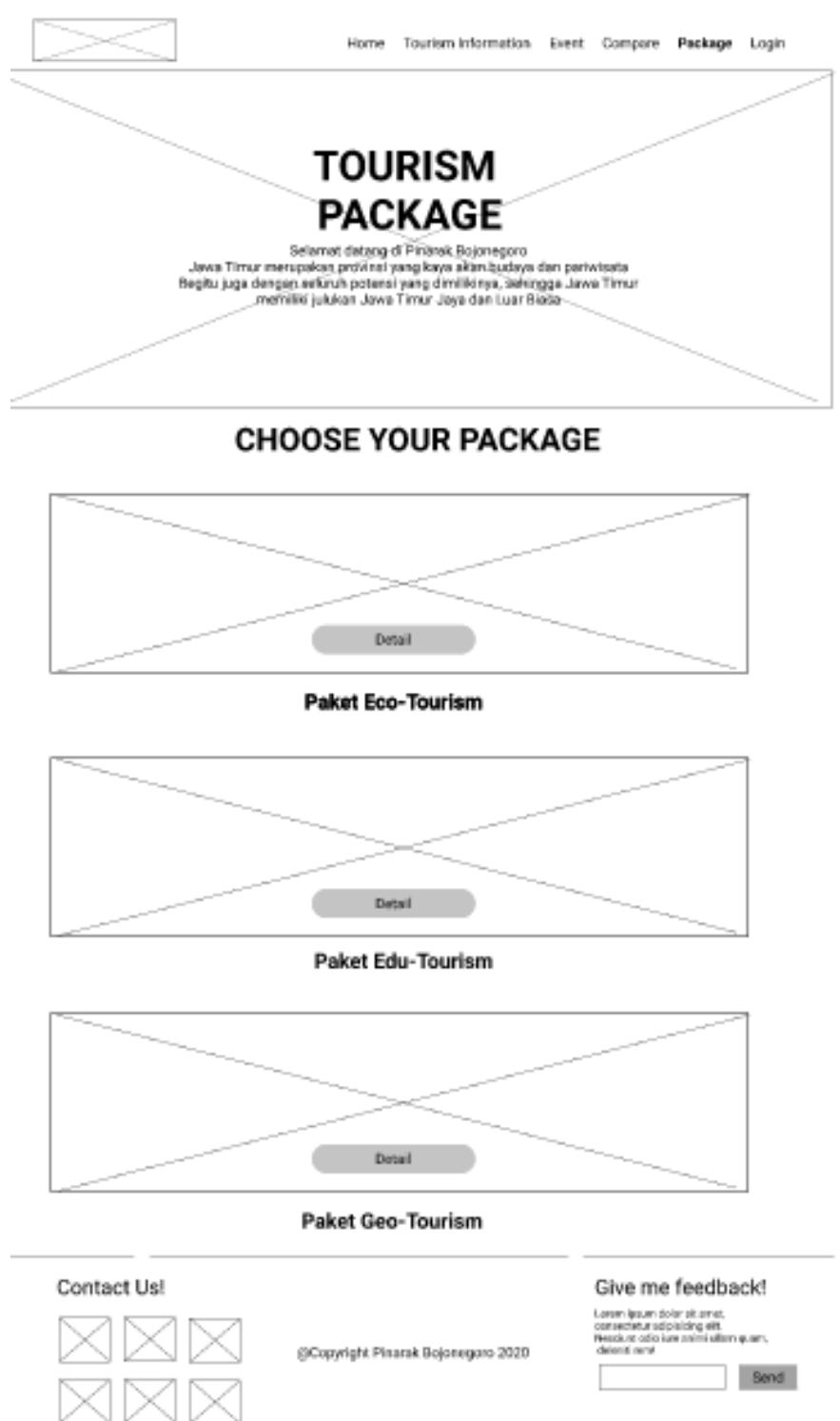


Gambar 3.2-34 Tampilan Comparation

Pada gambar di atas merupakan tampilan perbandingan wisata. Pada gambar ini berisi pilihan *dropdown* yang akan dipilih oleh wisatawan untuk menentukan parameter perbandingan tersebut.

10. Tampilan Tourism Package

Pada Gambar 3.2-35 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

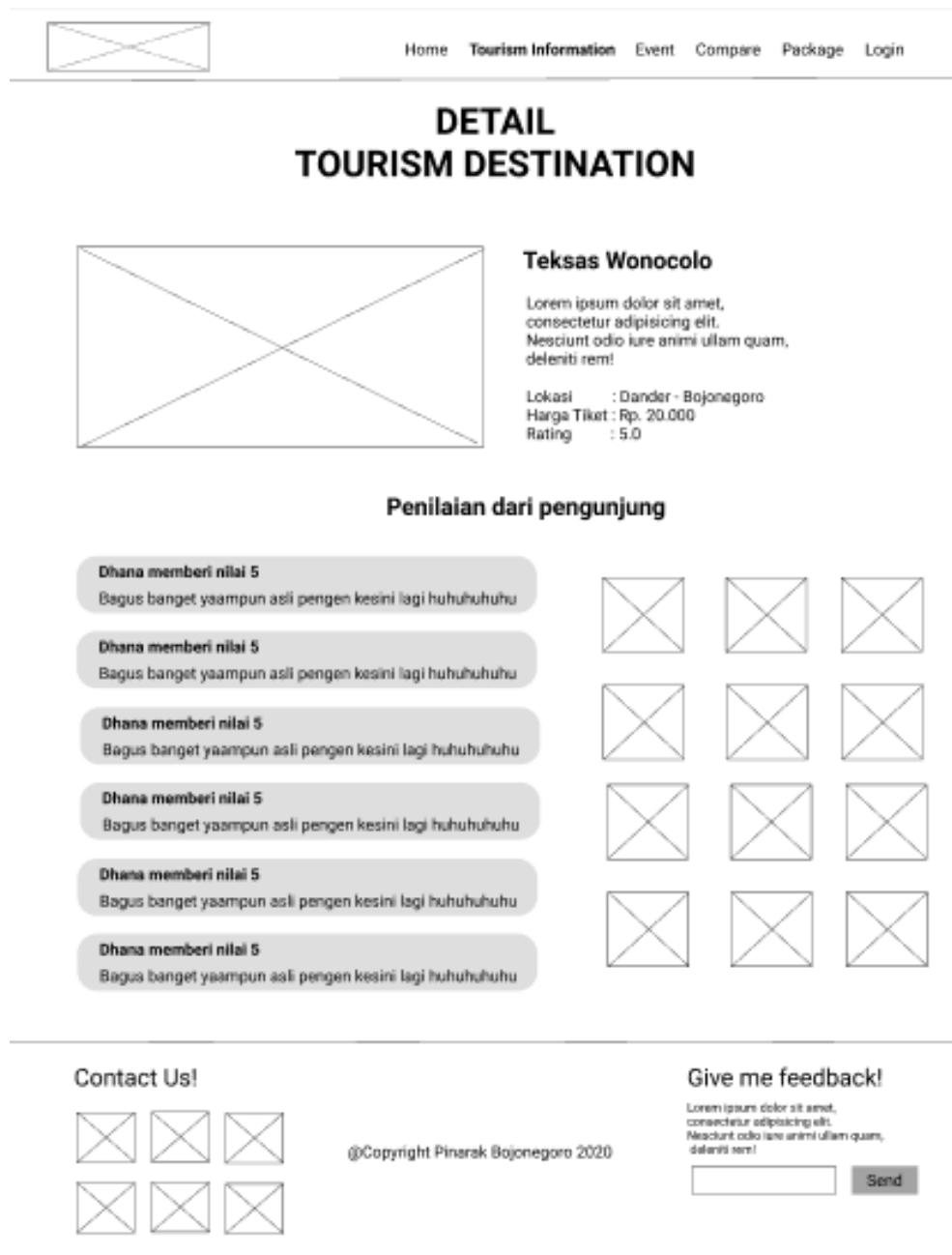


Gambar 3.2-35 Tampilan Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan informasi paket wisata. Pada gambar ini berisi informasi mengenai paket wisata yang tersedia.

11. Tampilan Detail Wisata

Pada Gambar 3.2-36 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



The screenshot shows a mobile application interface for tourism destination details. At the top, there is a navigation bar with icons for Home, Tourism Information, Event, Compare, Package, and Login. Below the navigation bar, the title "DETAIL TOURISM DESTINATION" is displayed in bold capital letters. To the left of the title is a large placeholder image with a red 'X' drawn through it. To the right of the title is a section titled "Teksas Wonocolo" containing placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisciing elit. Nesciunt odio iure animi ullam quam, deleniti rem!". Below this, there is a location entry: "Lokasi : Dander - Bojonegoro", a price entry: "Harga Tiket : Rp. 20.000", and a rating entry: "Rating : 5.0". Underneath these details is a section titled "Penilaian dari pengunjung" (Reviews from visitors). It contains six review entries, each with a star rating icon and a comment: "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu", "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu", "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu", "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu", "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu", and "Dhana memberi nilai 5 Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu". Below the reviews is a "Contact Us!" section with social media icons for Facebook, Instagram, and YouTube, and a copyright notice: "©Copyright Pinarak Bojonegoro 2020". On the right side, there is a "Give me feedback!" section with a text input field and a "Send" button, accompanied by placeholder text: "Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisciing elit. Nesciunt odio iure animi ullam quam, deleniti rem!".

Gambar 3.2-36 Tampilan Detail Wisata

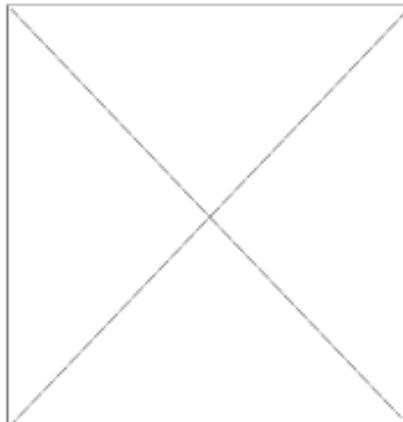
Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi wisata. Pada gambar ini berisi detail informasi wisata.

12. Tampilan Detail *Event*

Pada Gambar 3.2-37 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



DETAIL EVENT



Festival Batik Jonegoroan

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit.
Nesciunt odio iure animi ullam quam,
deleniti rem! Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit.
Nesciunt odio iure animi ullam quam,
deleniti rem! Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit.
Nesciunt odio iure animi ullam quam,
deleniti rem! Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit.
Nesciunt odio iure animi ullam quam,
deleniti rem!

Lokasi : Dander - Bojonegoro

Harga Tiket : Rp. 20.000

Rating : 5.0

Penilaian dari pengunjung

Dhana memberi nilai 5

Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu



Dhana memberi nilai 5

Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu



Dhana memberi nilai 5

Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu



Contact Us!



@Copyright Pinarsak Bojonegoro 2020

Give me feedback!

Lorem ipsum dolor sit amet,
consectetur adipisicing elit.
Nesciunt odio iure animi ullam quam,
deleniti rem!

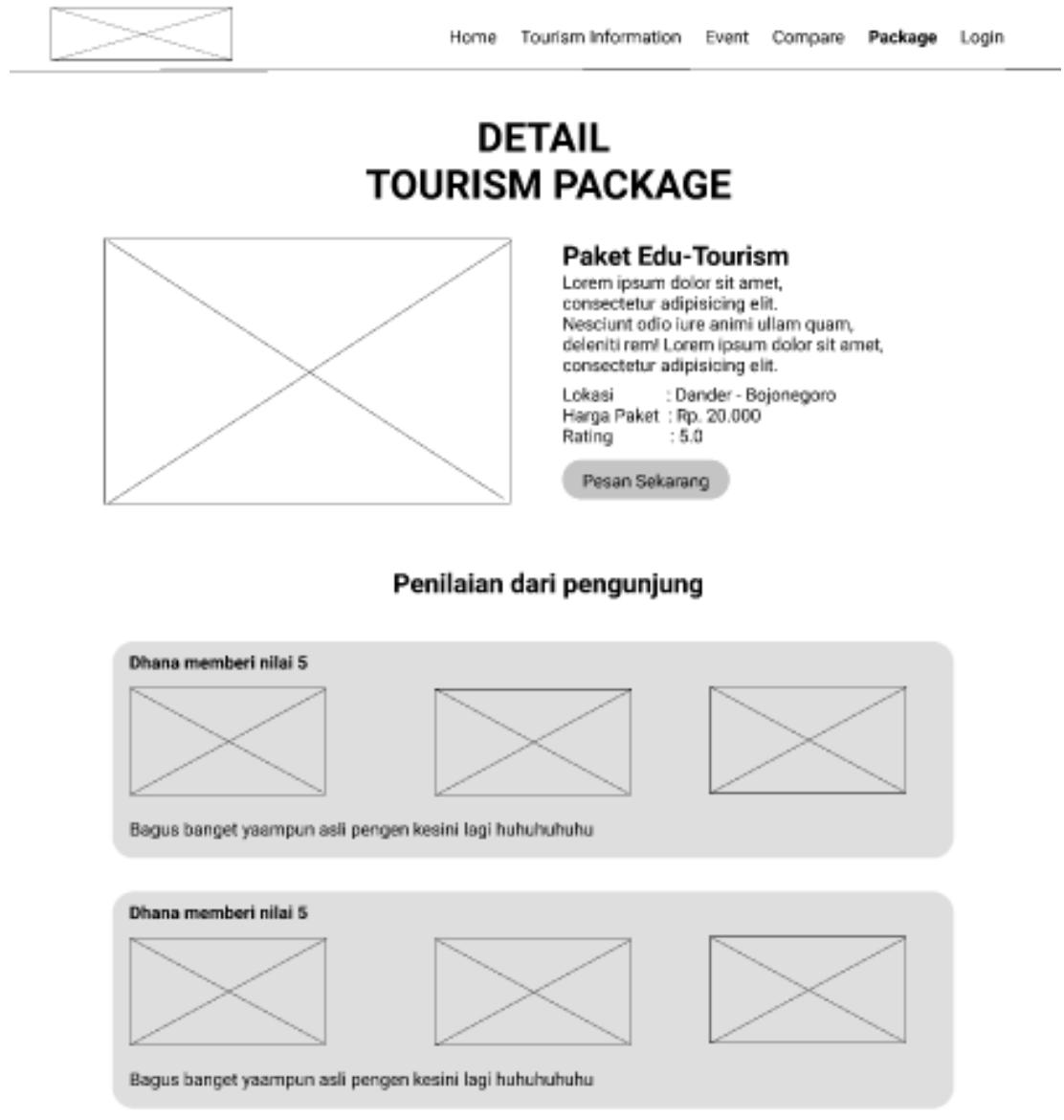
Send

Gambar 3.2-37 Tampilan Detail Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi event. Pada gambar ini berisi detail informasi event.

13. Tampilan Detail Paket Wisata

Pada Gambar 3.2-38 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



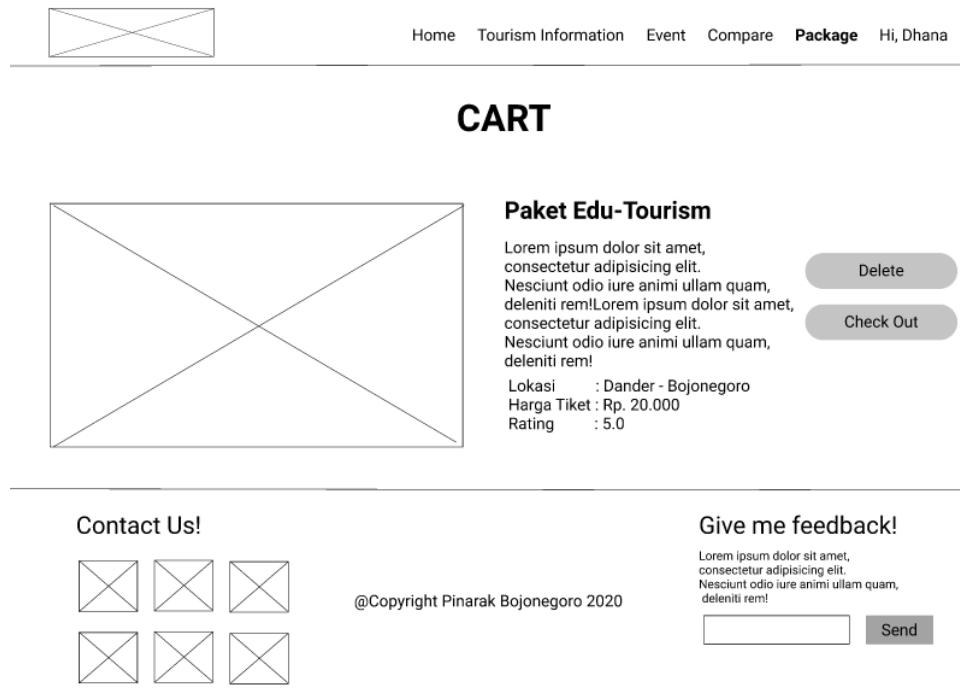
The wireframe shows a user interface for a tourism package detail page. At the top, there is a navigation bar with a logo (a rectangle with an 'X' inside), Home, Tourism Information, Event, Compare, Package (which is highlighted in bold), and Login. Below the navigation bar is a large title 'DETAIL TOURISM PACKAGE'. To the left of the title is a large rectangular placeholder with an 'X' pattern. To the right of the title is a section titled 'Paket Edu-Tourism' containing placeholder text about the package's location, price, and rating. A 'Pesan Sekarang' button is located at the bottom right of this section. Below the title, there are two sections labeled 'Penilaian dari pengunjung' (Reviews from visitors). Each review section contains a placeholder for a user profile ('Dhana memberi nilai 5'), three empty placeholder boxes for stars, and a short placeholder review text ('Bagus banget yaampun asli pengen kesini lagi huhuhuhuhu'). At the bottom of the screen, there are two contact sections: 'Contact Us!' with six empty placeholder boxes for icons, and 'Give me feedback!' with a text input field and a 'Send' button.

Gambar 3.2-38 Tampilan Detail Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi paket wisata. Pada gambar ini berisi detail informasi paket wisata.

14. Tampilan *Cart* (keranjang)

Pada Gambar 3.2-39 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



CART

Paket Edu-Tourism

Lorem ipsum dolor sit amet,
 consectetur adipisicing elit.
 Nesciunt odio iure animi ullam quam,
 deleniti rem!Lorem ipsum dolor sit amet,
 consectetur adipisicing elit.
 Nesciunt odio iure animi ullam quam,
 deleniti rem!

Lokasi : Dander - Bojonegoro
 Harga Tiket : Rp. 20.000
 Rating : 5.0

Contact Us!

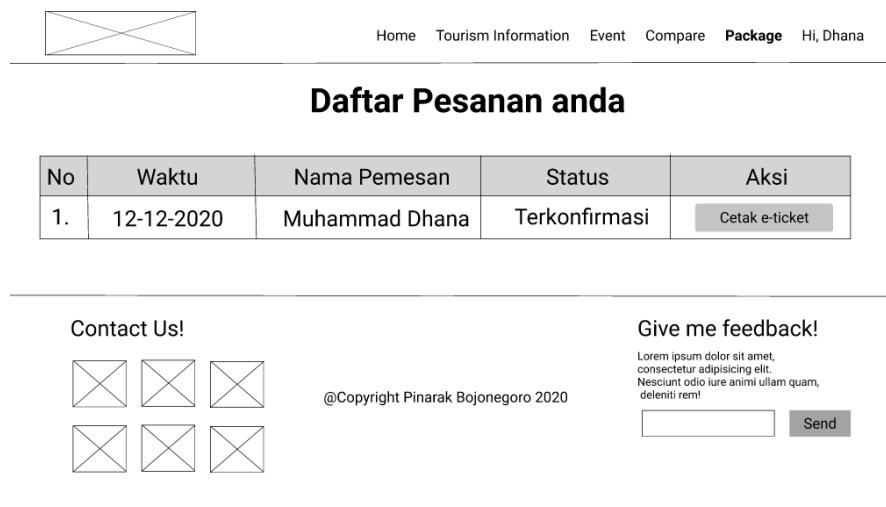
Give me feedback!

Gambar 3.2-39 Tampilan *Cart*

Pada gambar di atas merupakan tampilan keranjang. Pada gambar ini berisi mengenai pesanan yang telah dipesan oleh *member*.

15. Tampilan *Booking Paket Wisata*

Pada Gambar 3.2-40 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



No	Waktu	Nama Pemesan	Status	Aksi
1.	12-12-2020	Muhammad Dhana	Terkonfirmasi	Cetak e-ticket

Contact Us!

Give me feedback!

@Copyright Pinarak Bojonegoro 2020

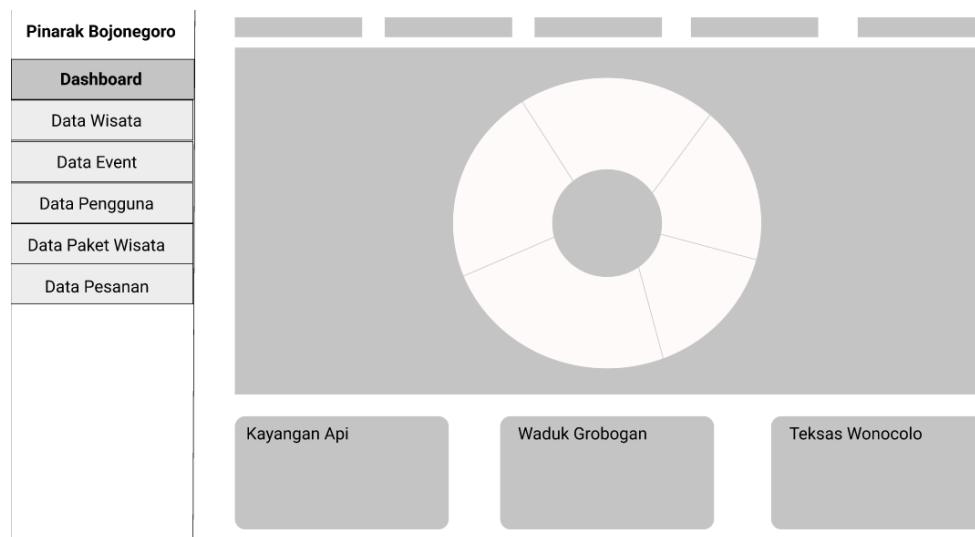
Send

Gambar 3.2-40 Tampilan Pesanan

Pada gambar di atas merupakan tampilan pesanan. Pada gambar ini berisi detail pesanan yang dipesan oleh *member* dan dapat memantau perkembangan dari statusnya.

16. Tampilan Dashboard

Pada Gambar 3.2-41 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



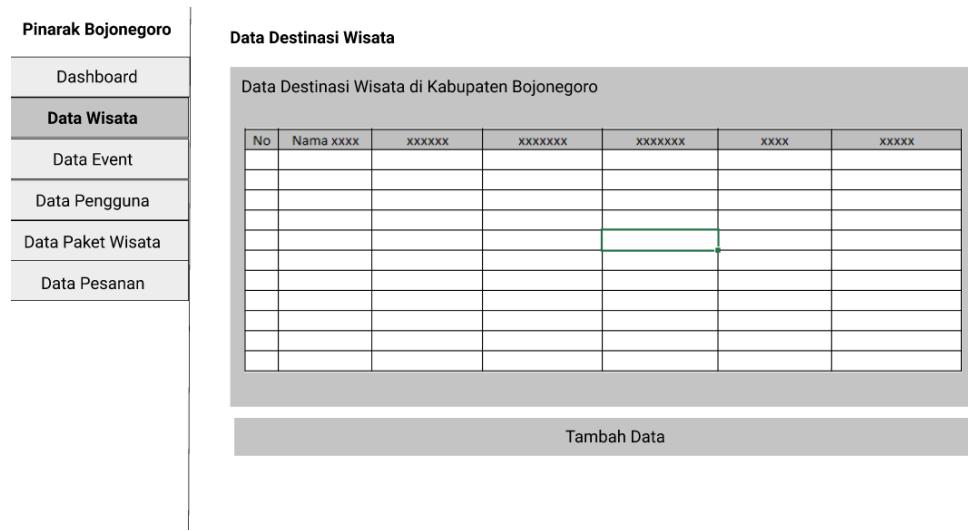
Gambar 3.2-41 Tampilan Dashboard

Pada gambar di atas merupakan tampilan dashboard setelah masuk sebagai admin.

Pada gambar ini berisi mengenai informasi pengunjung pada setiap destinasi.

17. Tampilan Kelola Data Wisata

Pada Gambar 3.2-42 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

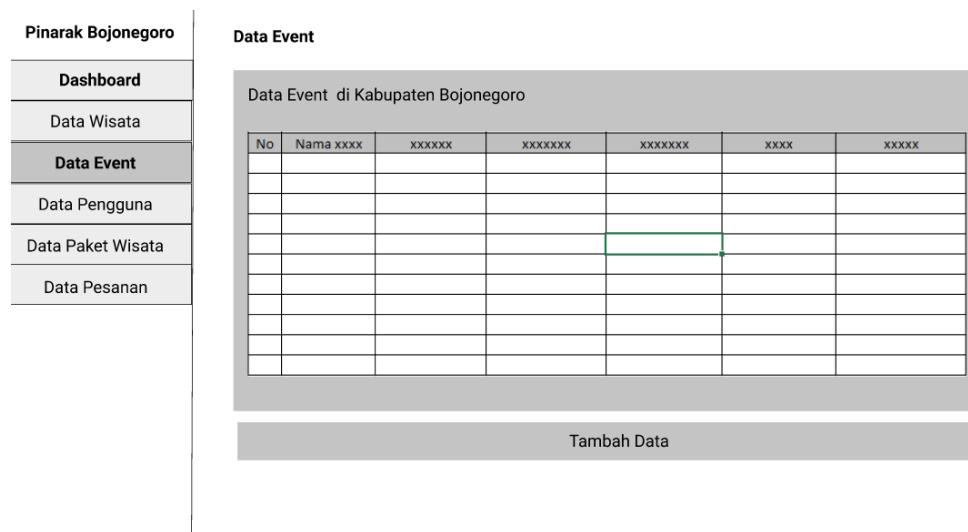


Gambar 3.2-42 Tampilan Data Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data wisata yang meliputi CRUD.

18. Tampilan Kelola Data Event

Pada Gambar 3.2-43 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

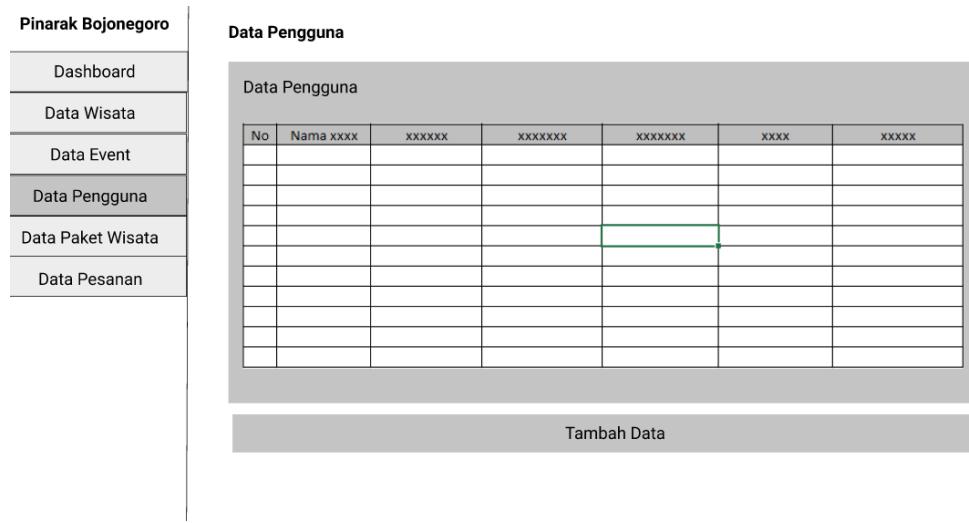


Gambar 3.2-43 Tampilan Data Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data event. Pada gambar ini berisi tentang informasi data event yang meliputi CRUD.

19. Tampilan Kelola Data Pengguna

Pada Gambar 3.2-44 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



No	Nama xxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
1	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
2	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
3	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
4	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
5	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
6	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
7	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
8	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
9	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
10	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
11	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
12	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
13	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
14	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
15	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
16	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
17	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
18	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
19	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
20	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
21	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
22	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
23	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
24	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
25	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
26	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
27	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
28	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
29	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
30	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
31	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
32	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
33	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
34	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
35	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
36	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
37	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
38	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
39	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
40	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
41	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
42	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
43	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
44	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
45	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
46	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
47	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
48	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
49	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX
50	xxxxxx	XXXXXX	XXXXXX	XXXXXXX	XXXX	XXXX

Gambar 3.2-44 Tampilan Data Pengguna

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data pengguna. Pada gambar ini berisi tentang informasi data pengguna yang meliputi CRUD.

20. Tampilan Kelola Data Paket Wisata

Pada Gambar 3.2-45 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

Gambar 3.2-45 Tampilan Data Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data paket wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data paket wisata yang meliputi CRUD.

21. Tampilan Kelola Pesanan Paket Wisata

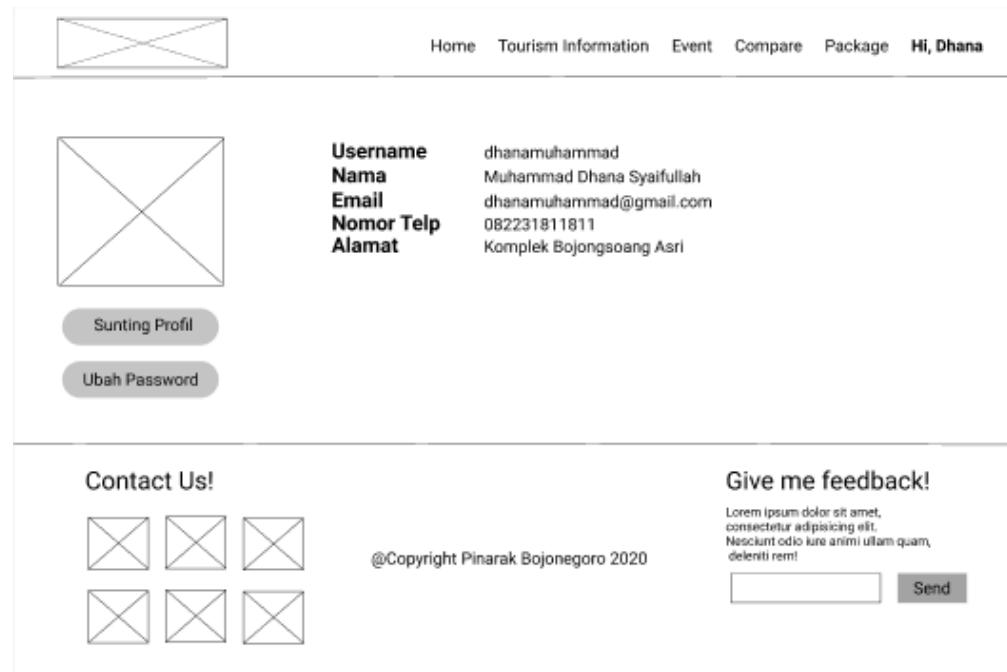
Pada Gambar 3.2-46 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.

Gambar 3.2-46 Tampilan Data Pesanan Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola pesanan paket wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data pesanan paket wisata yang meliputi CRUD.

22. Tampilan Informasi Profil

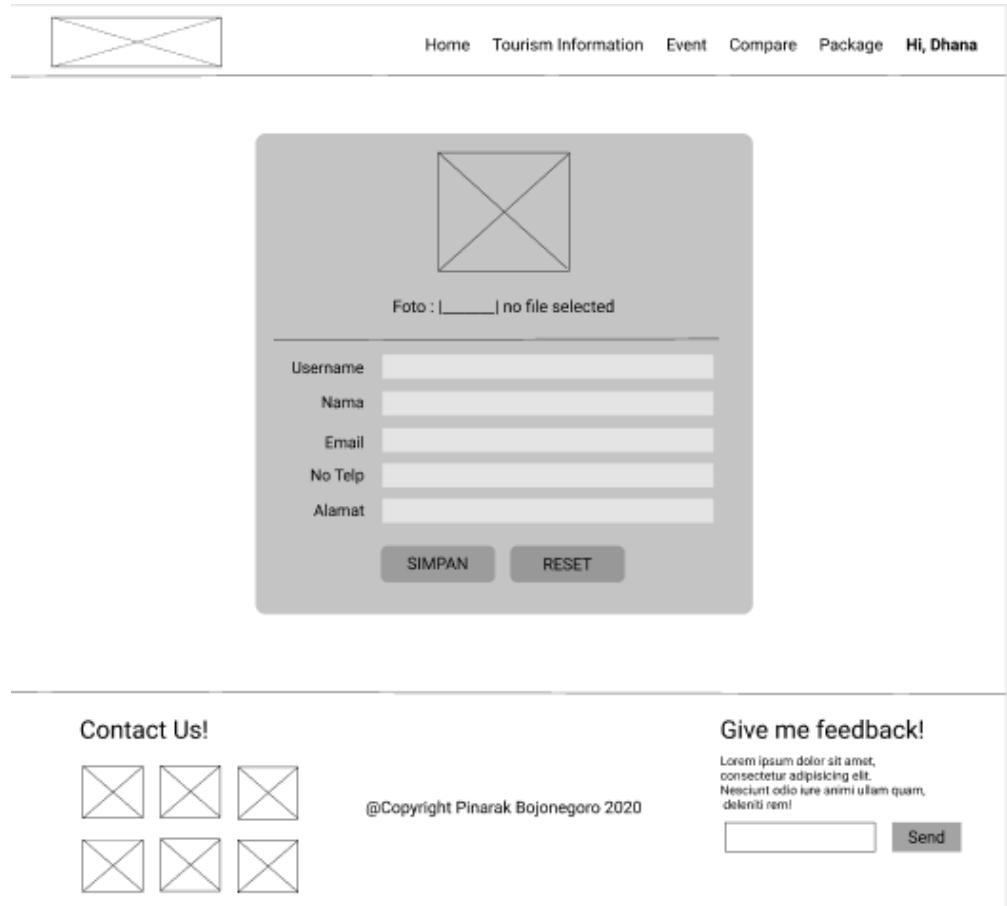
Pada Gambar 3.2-46 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi.



Pada gambar di atas merupakan tampilan informasi profil. Pada gambar ini berisi tentang informasi profil yang nantinya bisa untuk diupdate dan disunting.

23. Tampilan Kelola Pesanan Paket Wisata

Pada Gambar 3.2-46 merupakan perancangan antar muka pada aplikasi



The wireframe illustrates a user profile management interface. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Tourism Information, Event, Compare, Package, and a greeting 'Hi, Dhana'. Below the navigation bar is a large central form area. In the top left of this area is a placeholder for a profile picture, showing a large 'X' inside a square frame. Below this placeholder is a text input field labeled 'Foto : |_____| no file selected'. Underneath this section are five input fields for personal information: 'Username', 'Nama', 'Email', 'No Telp', and 'Alamat'. At the bottom of the form are two buttons: 'SIMPAN' (Save) and 'RESET'. To the left of the main form, there is a 'Contact Us!' section featuring six small placeholder icons arranged in two rows of three. To the right of the main form, there is a 'Give me feedback!' section containing placeholder text: 'Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicng elit. Nesciunt odio iure animi ullam quam, deleniti rem!'. Below this text is a text input field and a 'Send' button.

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data wisata. Pada gambar ini berisi tentang profil pengguna dan dapat disunting dengan mengisi form yang telah disediakan.

BAB 4

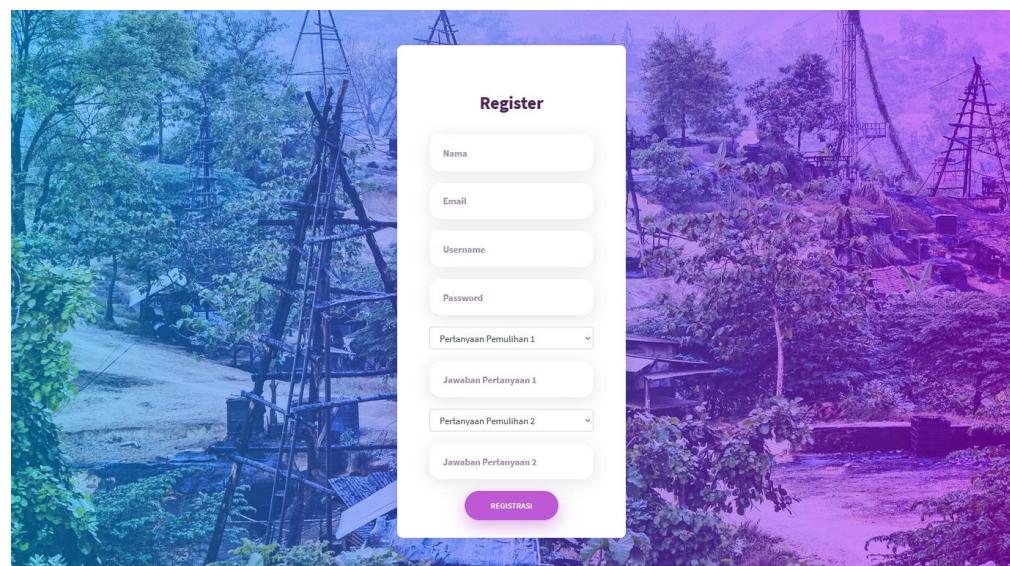
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Berikut merupakan hasil implementasi web dari Aplikasi Pinarak Bojonegoro.

4.1.1 Tampilan Registrasi

Pada Gambar 4.1-1 merupakan tampilan registrasi pada wisatawan.

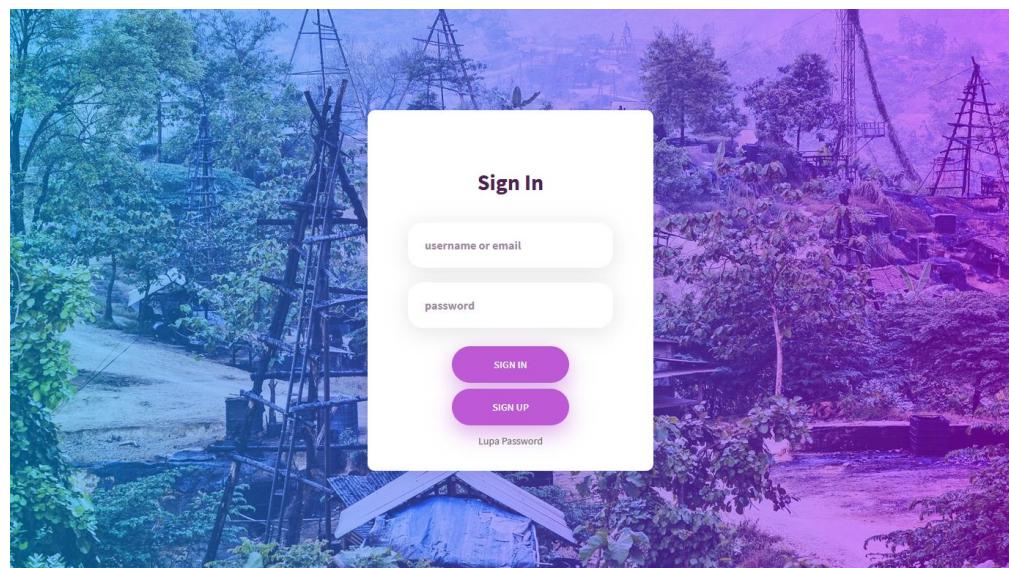


Gambar 4.1-1 Tampilan Registrasi

Pada gambar di atas merupakan tampilan *registrasi*. Pada gambar ini berisi formulir pengisian data diri untuk mendaftarkan sebagai member.

4.1.2 Tampilan Login

Pada Gambar 4.1-2 merupakan tampilan log in pada admin dan wisatawan

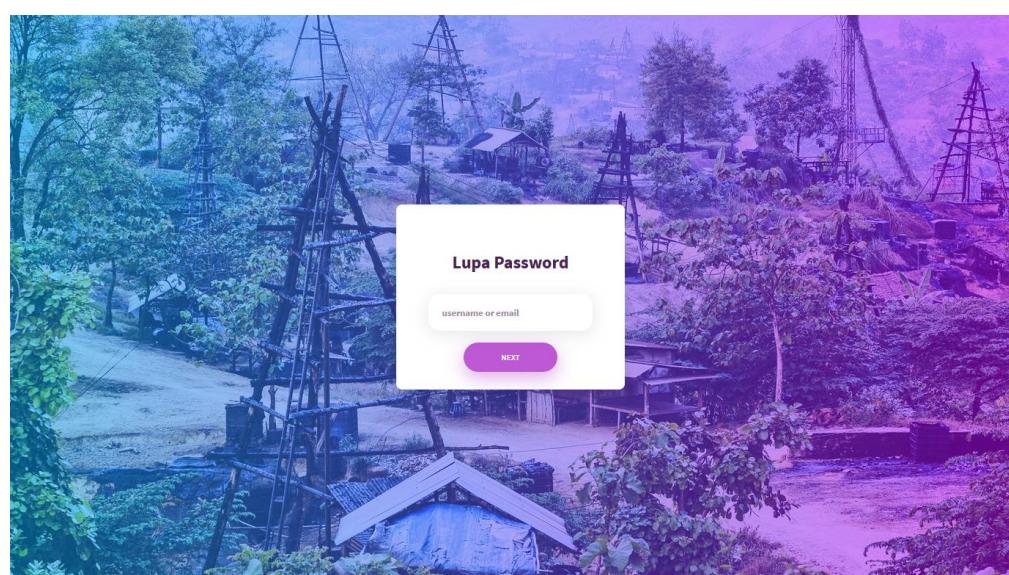


Gambar 4.1-2 Tampilan Login

Pada gambar di atas merupakan tampilan *login*. Pada gambar ini berisi form *login* untuk masuk ke dalam aplikasi yang berisikan *username* atau *email* dan kata sandi.

4.1.3 Tampilan Lupa Sandi

Pada Gambar 4.1-2 merupakan tampilan lupa sandi pada wisatawan

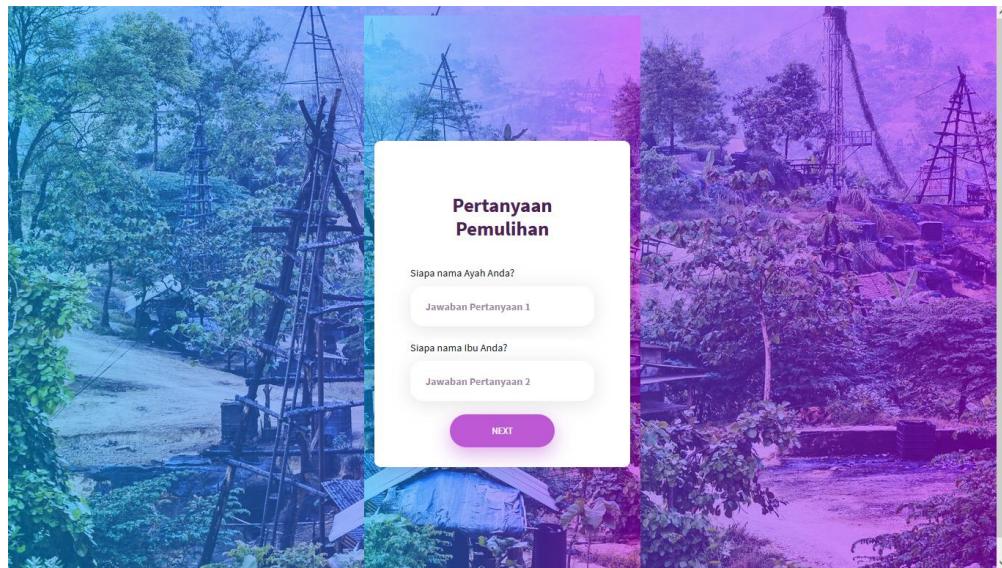


Gambar 4.1-3 Tampilan Lupa Sandi

Pada gambar di atas merupakan tampilan lupa sandi. Pada gambar ini berisi form lupa sandi untuk masuk ke dalam aplikasi yang berisikan lupa sandi.

4.1.4 Tampilan Pertanyaan Pemulihan

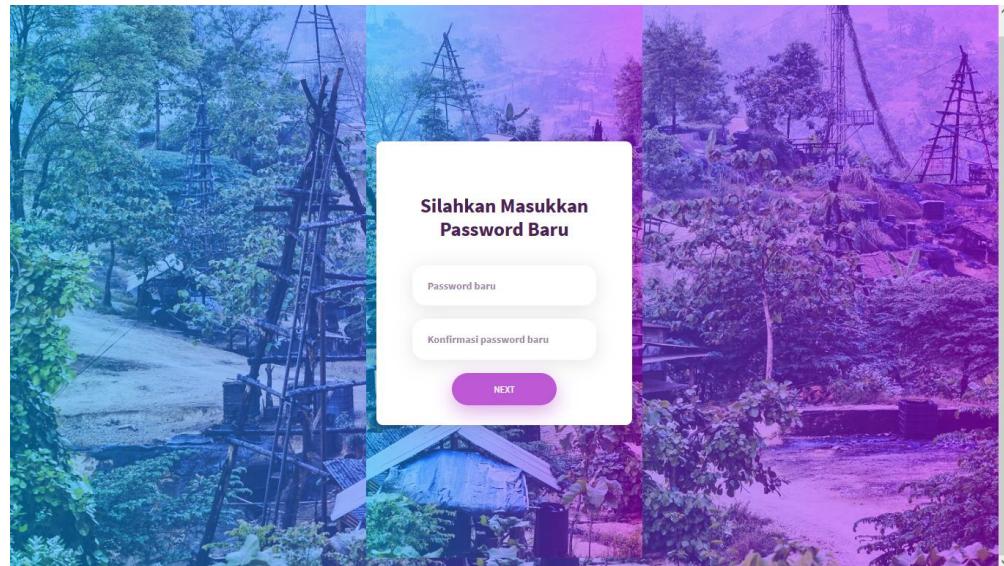
Pada Gambar 4.1-4 merupakan tampilan pertanyaan pemulihan pada wisatawan



Gambar 4.1-4 Tampilan Pertanyaan Pemulihan

4.1.5 Tampilan Input Sandi Baru

Pada Gambar 4.1-2 merupakan tampilan pembaruan sandi pada admin dan wisatawan.

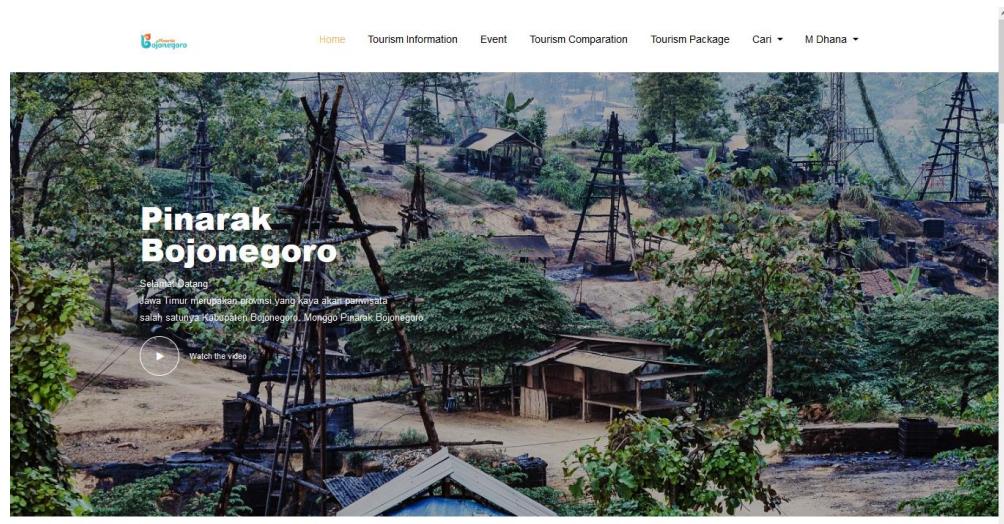


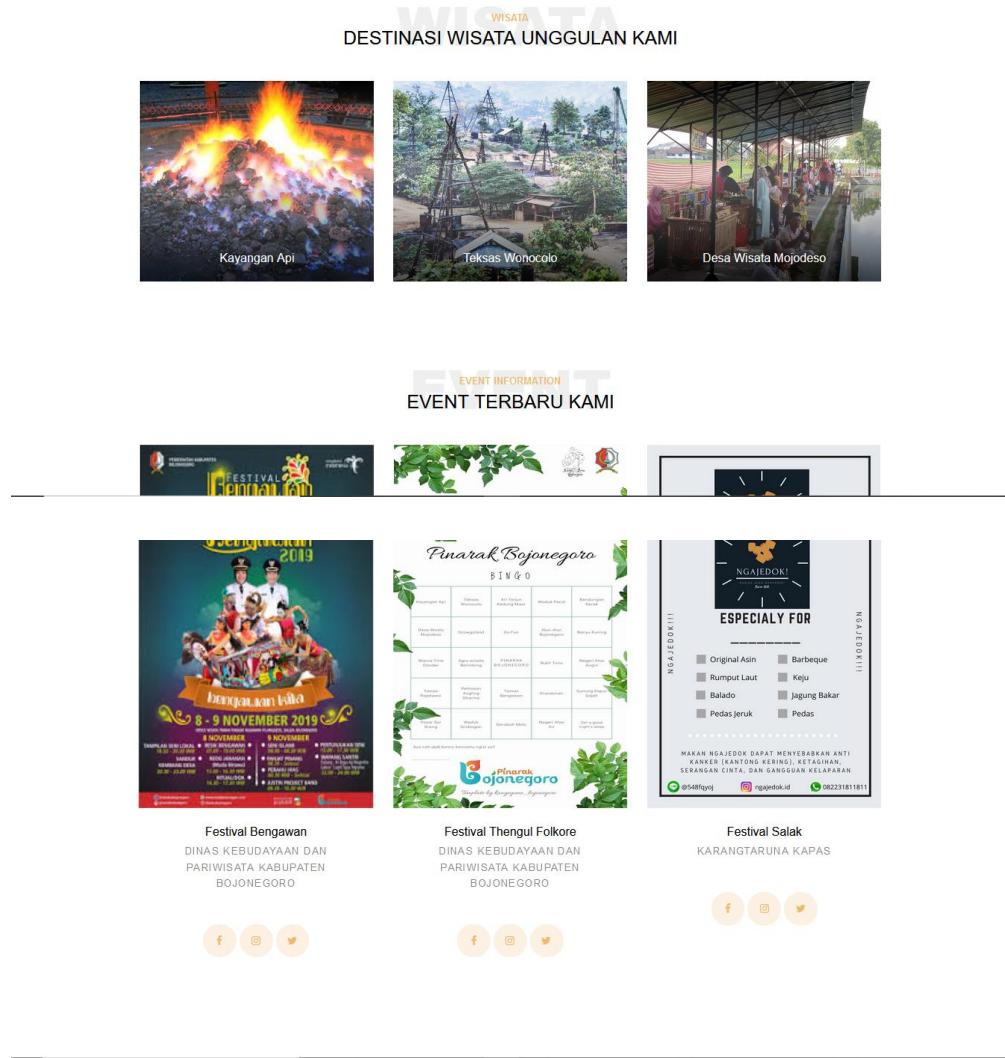
Gambar 4.1-5 Tampilan Pembaruan Sandi

Pada gambar di atas merupakan tampilan Pembaruan Sandi. Pada gambar ini berisi form sandi untuk masuk ke dalam aplikasi yang berisikan sandi lama dan sandi baru.

4.1.6 Tampilan Home (Beranda)

Pada Gambar 4.1-6 merupakan tampilan beranda pada wisatawan saat awal mengakses aplikasi Pinarak Bojonegoro.





Gambar 4.1-6 Tampilan Beranda

Pada gambar di atas merupakan tampilan *home*/beranda. Pada gambar ini berisi tentang video event tahunan, destinasi wisata favorit dan event yang akan berlangsung.

4.1.7 Tampilan Informasi Wisata

Pada Gambar 4.1-7 merupakan tampilan informasi wisata pada wisatawan yang menampilkan informasi wisata pada Kabupaten Bojonegoro.

Home Tourism Information Event Tourism Comparation Tourism Package Login



Tourism Information

Bojonegoro merupakan kabupaten yang sangat banyak budaya serta
pariwisatanya

Kayangan Api, Teksas Wonocolo, dan lain-lain.

DESTINATION INFORMATION

Kayangan Api

Kayangan api merupakan destinasi wisata yang dapat digunakan berasal serta dapat untuk barbecue dan banyak dari masyarakat mempercayai hal mistis disana, check it out!

Lokasi: Ngembul, Sendangharjo, Ngasem, Bojonegoro
Regency: East Java 62171
Harga tiket: Rp 12.000

LIHAT INFORMASI SELengkapnya

DESTINATION INFORMATION

Teksas Wonocolo

Teksas Wonocolo, pertambangan minyak tradisional di Bojonegoro. Kalau kata orang Amerika punya Texas, Bojonegoro punya Teksas Wonocolo.

Lokasi: Desa No.1, Margoasri, Kidewon, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62164
Harga tiket: Rp 20.000

LIHAT INFORMASI SELengkapnya

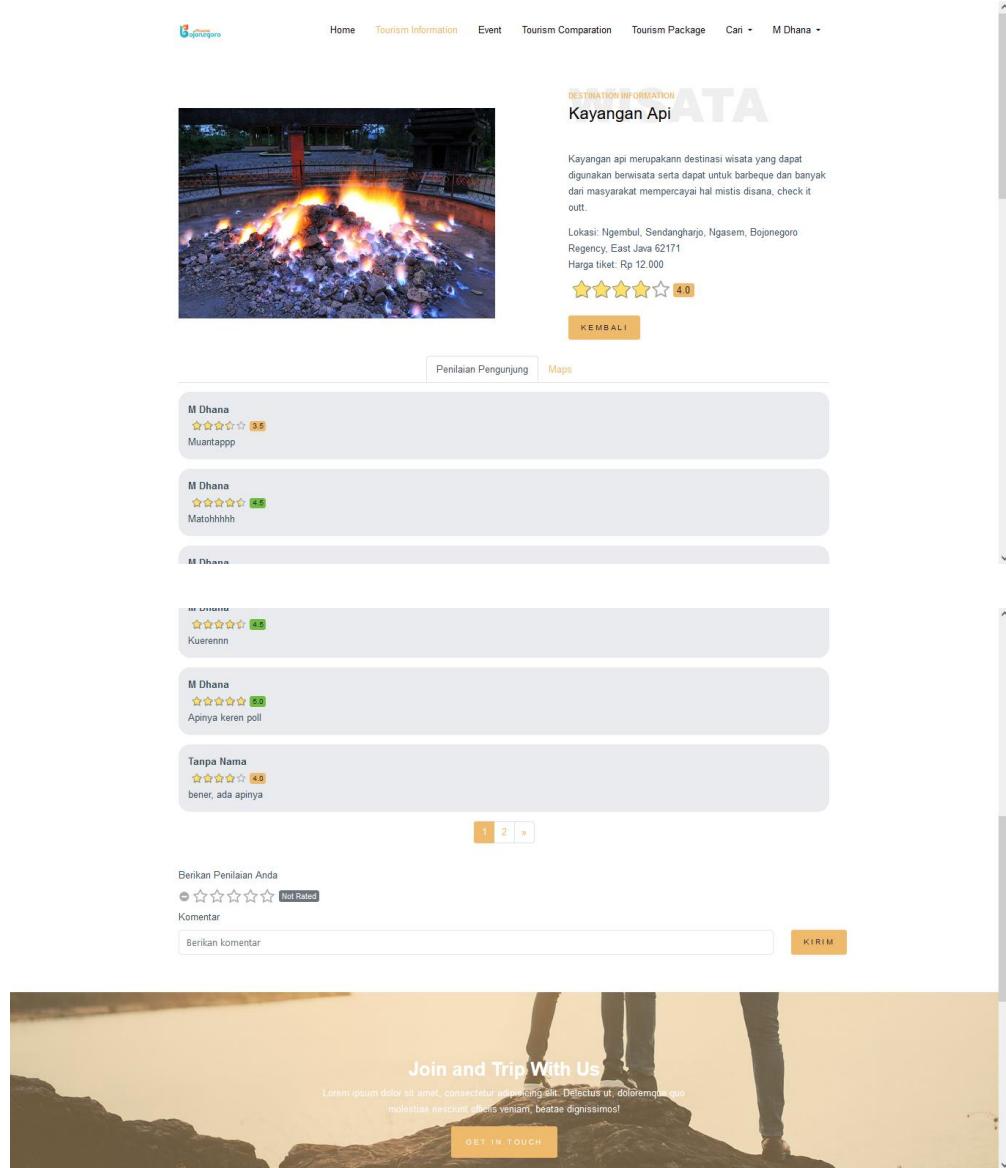


Gambar 4.1-7 Tampilan Informasi Wisata

Pada gambar di atas merupakan informasi wisata. Pada gambar ini tentang infomasi wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro dan menampilkan deskripsi mengenai destinasi wisata tersebut.

4.1.8 Tampilan Detail Wisata

Pada Gambar 4.1-8 merupakan tampilan detail informasi wisata yang mencakup deskripsi, lokasi, harga tiket, dan informasi seputar destinasi wisata tersebut.



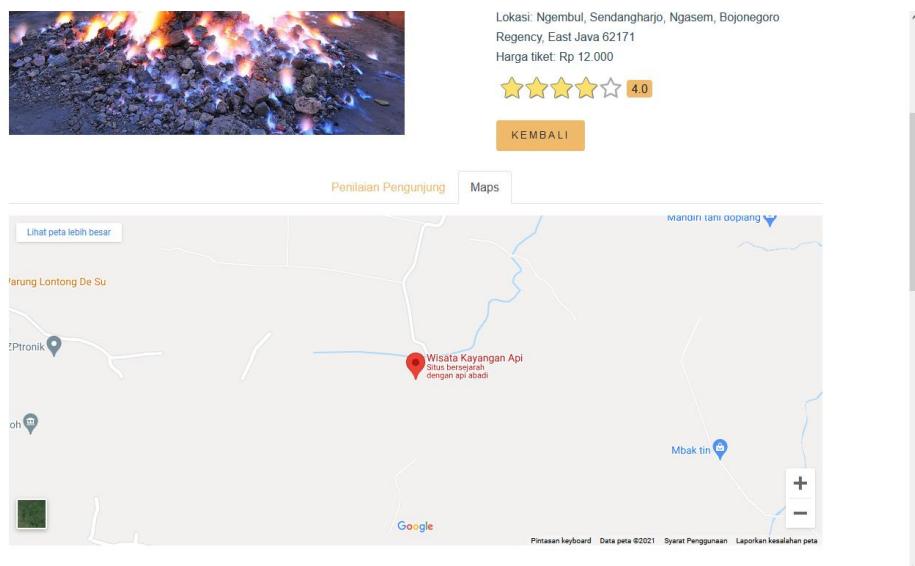
The screenshot displays a tourism information page for 'Kayangan Api'. At the top, there's a navigation bar with links to Home, Tourism Information, Event, Tourism Comparison, Tourism Package, Cari (Search), and M Dhana. Below the navigation is a large image of a fire pit surrounded by rocks. To the right of the image, the destination name 'Kayangan Api' is displayed, along with a brief description: 'Kayangan api merupakan destinasi wisata yang dapat digunakan berwisata serta dapat untuk barbecue dan banyak dari masyarakat mempercayai hal mistis disana, check it out.' Below the description are location details ('Lokasi: Ngembul, Sendangharjo, Ngasem, Bojonegoro Regency, East Java 62171') and ticket prices ('Harga tiket: Rp 12.000'). A rating of 4.0 stars is shown. The main content area features several user reviews from 'M Dhana' (Muantapp, Matohhhh, Kuerennn, Apinya keren poll, Tanpa Name) with their respective ratings and comments. Below the reviews is a section for users to leave their own reviews ('Berikan Penilaian Anda') with a 'Not Rated' button and a 'Komentar' input field. At the bottom of the page is a promotional banner for 'Join and Trip With Us' featuring a silhouette of people standing on a mountain peak.

Gambar 4.1-8 Tampilan Detail Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi wisata. Pada gambar ini berisi detail informasi wisata.

4.1.9 Tampilan Maps

Pada Gambar 4.1-11 merupakan tampilan *Maps*.

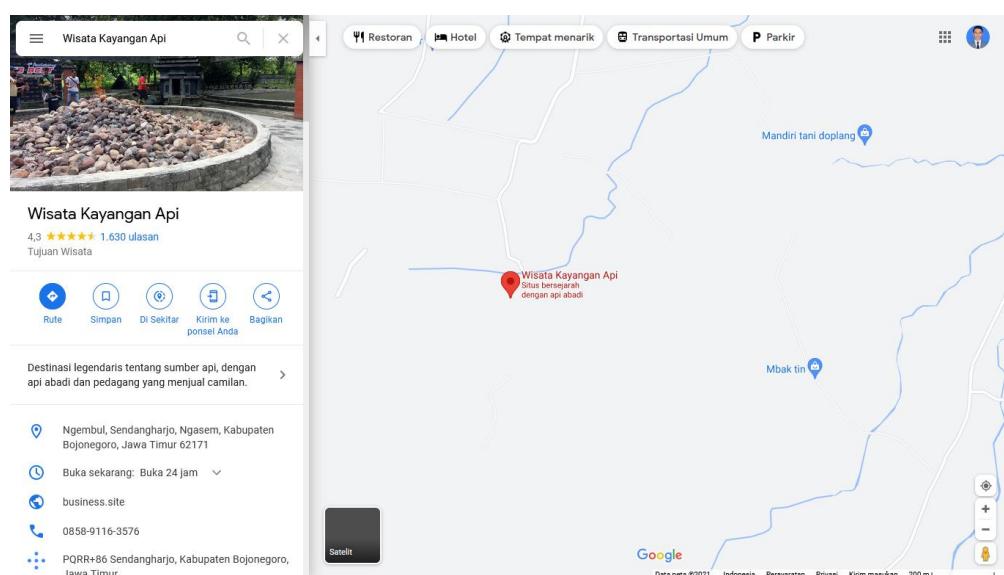


Gambar 4.1-9 Tampilan Maps

Pada gambar di atas merupakan tampilan *Maps*. Pada gambar ini berisi detail *Maps* informasi wisata.

4.1.10 Tampilan Detail Maps

Pada Gambar 4.1-11 merupakan tampilan informasi detail *maps*.

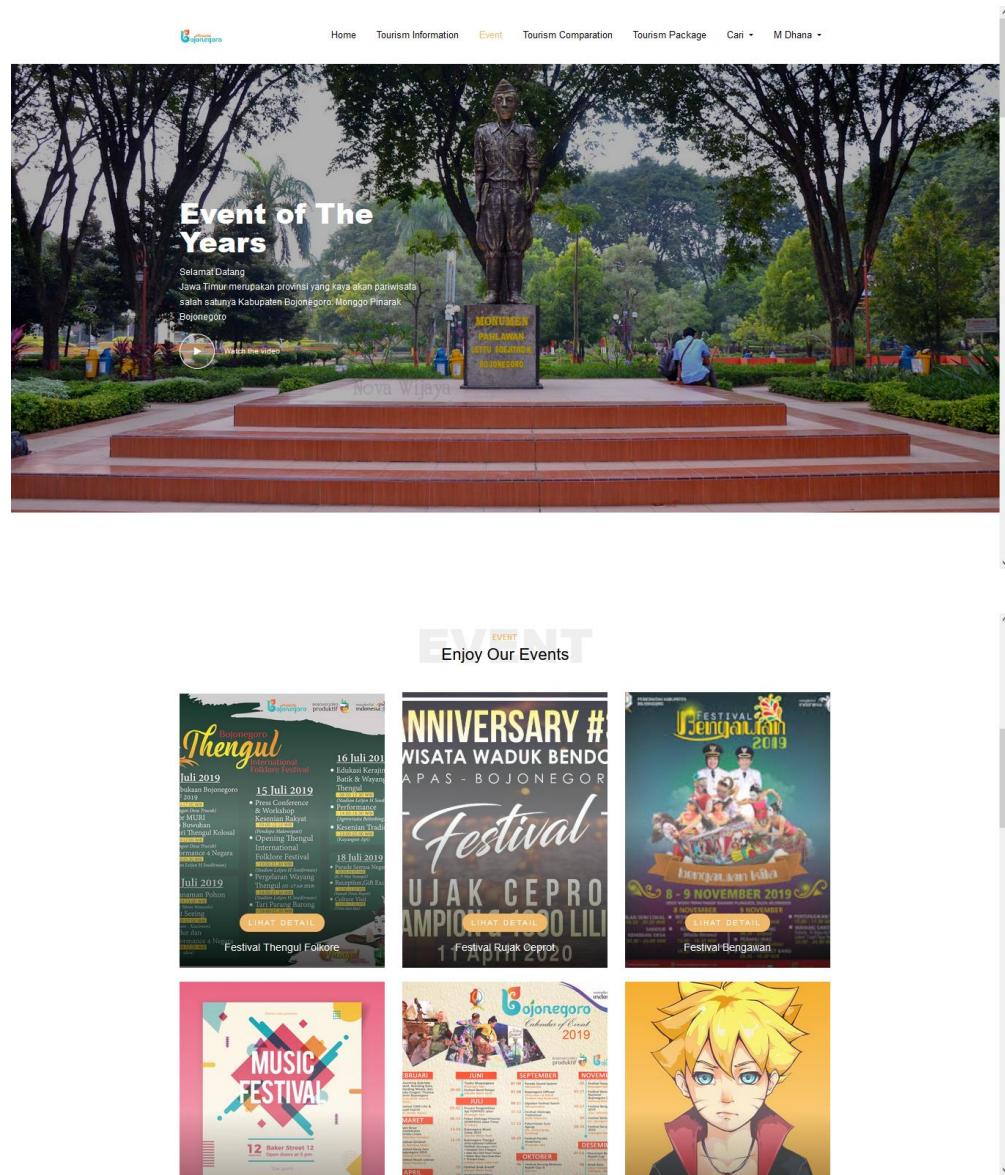


Gambar 4.1-10 Tampilan Detail Maps

Pada gambar di atas merupakan tampilan detail Maps. Pada gambar ini berisi detail informasi Maps.

4.1.11 Tampilan Informasi Event

Pada Gambar 4.1-11 merupakan tampilan informasi event pada wisatawan.

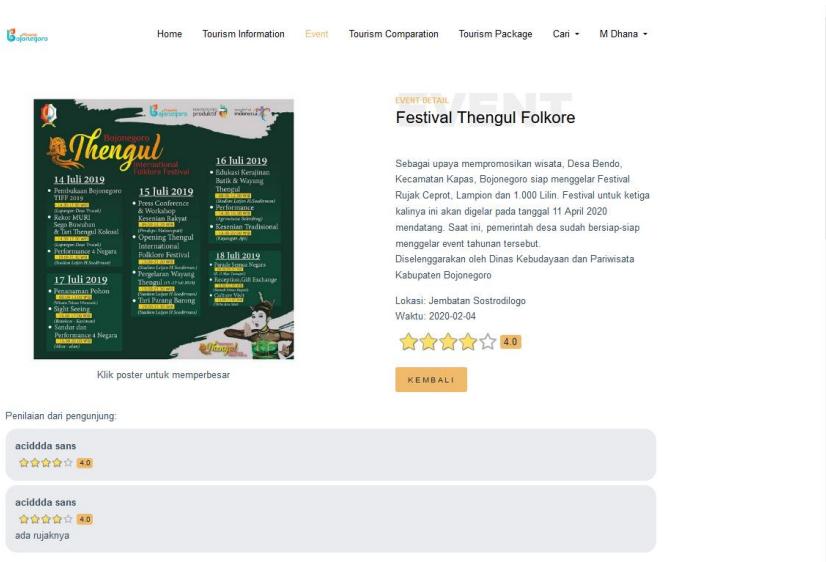


Gambar 4.1-11 Tampilan Informasi Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan informasi event. Pada gambar ini berisi tentang informasi event yang berjalan di Kabupaten Bojonegoro.

4.1.12 Tampilan Detail Informasi Event

Pada Gambar 4.1-12 merupakan tampilan detail informasi event yang menampilkan deskripsi, lokasi, dan informasi mengenai event yang berjalan.



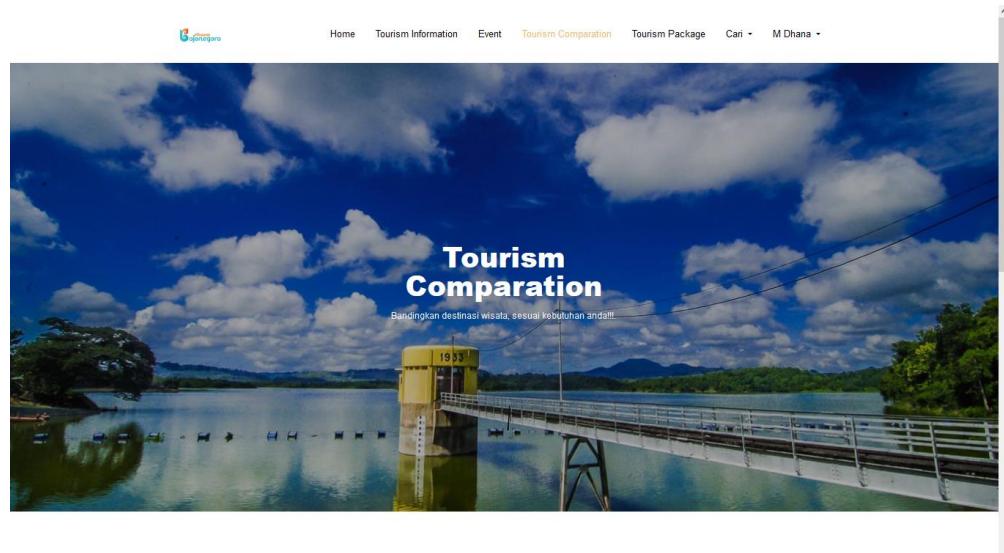
The screenshot displays the 'Event' section of a tourism website. At the top, there are navigation links: Home, Tourism Information, Event, Tourism Comparation, Tourism Package, Cari (Search), and M Dhana (dropdown). Below the navigation, a banner for the 'Festival Thengul Folkore' is shown, featuring dates from July 14 to 18, 2019, and various event highlights like 'Pembukaan Bojonegoro THF 2019', 'Konsert MURI Sego Bravuhit', and 'Opening Thengul Folklore Festival'. To the right of the banner, the event title 'Festival Thengul Folkore' is displayed under the heading 'EVENT DETAIL'. A detailed description follows, mentioning the purpose of promoting tourism in Desa Bendo, Kecamatan Kapas, Bojonegoro, and the schedule of events including a press conference, workshop, opening ceremony, and traditional performances. Below the description is a star rating of 4.0. At the bottom left, there's a note about reviews and a 'KEMBALI' button.

Gambar 4.1-12 Tampilan Detail Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi event. Pada gambar ini berisi detail informasi event

4.1.13 Tampilan Perbandingan Wisata

Pada Gambar 4.1-13 merupakan tampilan perbandingan wisata pada wisatawan yang nantinya wisatawan dapat membandingkan wisata 1 dengan wisata lainnya.



WISATA COMPARE TOURISM
Compare Ur Destination Here

Pilih Wisata 1 Pilih Wisata 2

COMPARE

Instagram



Quick Links

- About Us
- Testimonials
- Terms of Service
- Privacy
- Contact Us

Newsletter

Copyright ©2021 All rights reserved ❤ by Pinarak Reinemann





Go-Fun Entertainment	Destinasi Wisata	Teksas Wonocoko
Jl. Veteran No.20, Jambean, Sukorejo, Bojonegoro Sub-District, Bojonegoro Regency, East Java 62115	Lokasi Wisata	Desa No.1, Margoasi, Kedewan, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62164
35000	Harga Tiket	20000
Dekripsi		Teksas Wonocoko, pertambangan minyak tradisional di Bojonegoro. Kalau kata orang Amerika punya Texas, Bojonegoro punya Teksas Wonocoko.

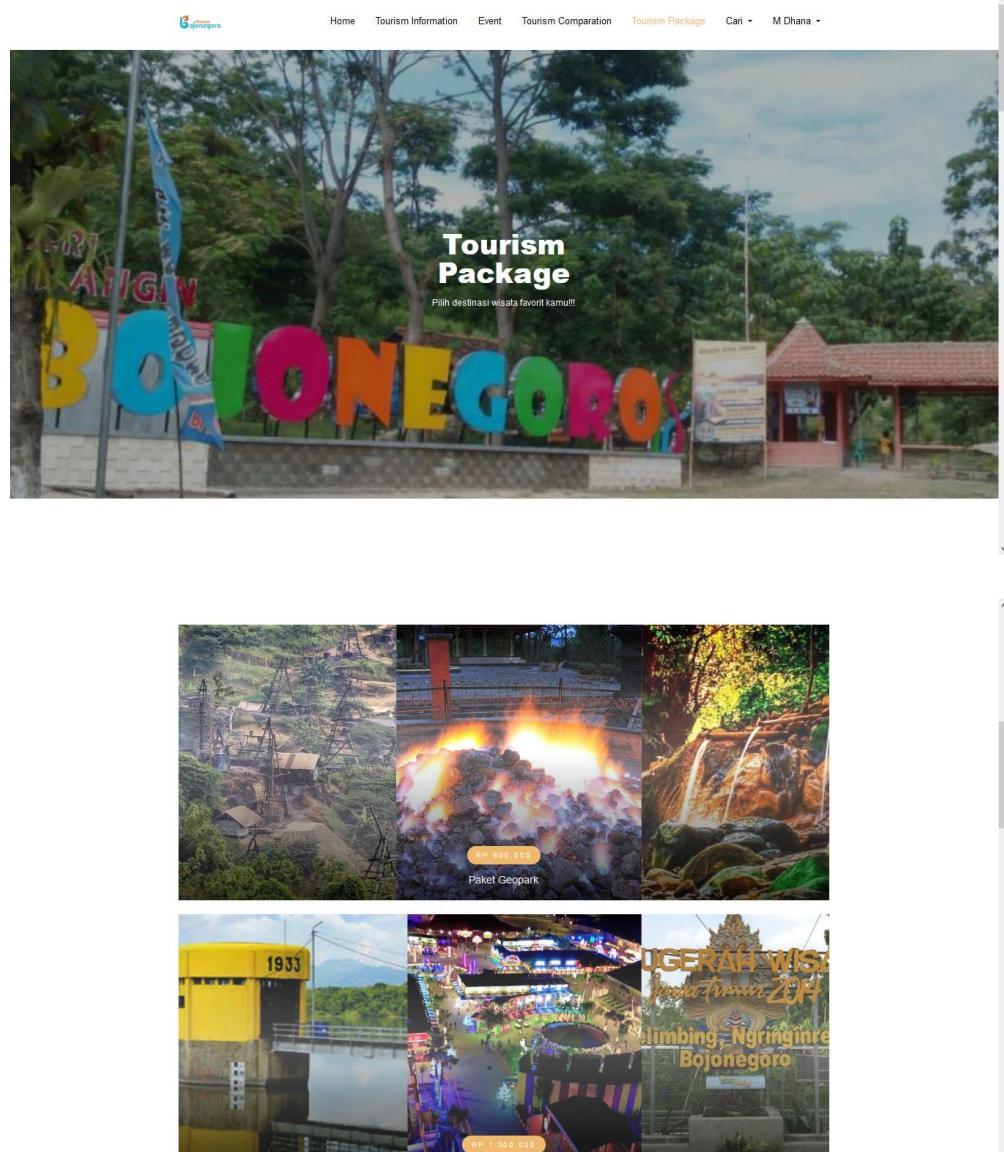
COMPARE LAGI

Gambar 4.1-13 Tampilan Perbandingan Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan perbandingan wisata. Pada gambar ini berisi pilihan *dropdown* yang akan dipilih oleh wisatawan untuk menentukan parameter perbandingan tersebut.

4.1.14 Tampilan Paket Wisata

Pada Gambar 4.1-14 merupakan tampilan paket wisata pada wisatawan yang menampilkan paket wisata yang telah disediakan.

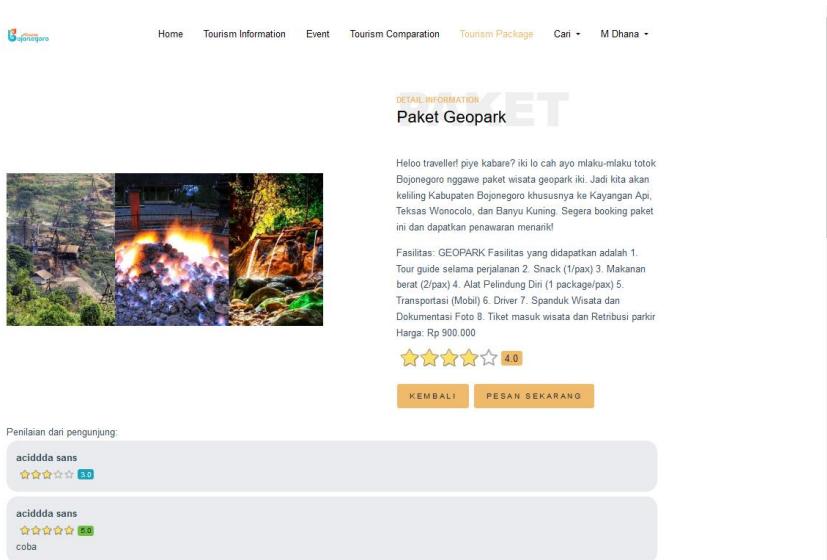


Gambar 4.1-14 Tampilan Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan informasi paket wisata. Pada gambar ini berisi informasi mengenai paket wisata yang tersedia.

4.1.15 Tampilan Detail Paket

Pada Gambar 4.1-18 merupakan tampilan informasi detail paket wisata untuk wisatawan.

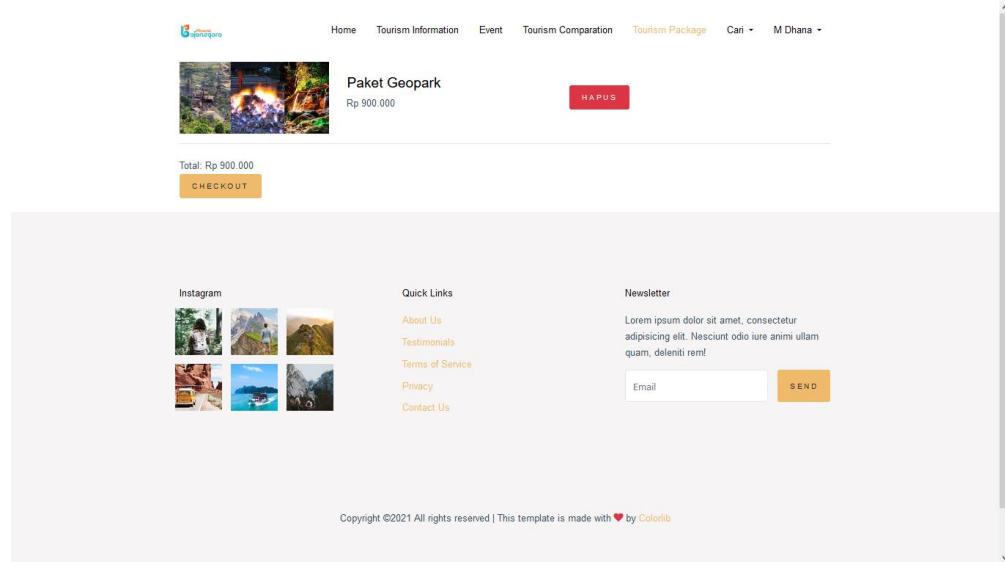


Gambar 4.1-15 Tampilan Detail Paket

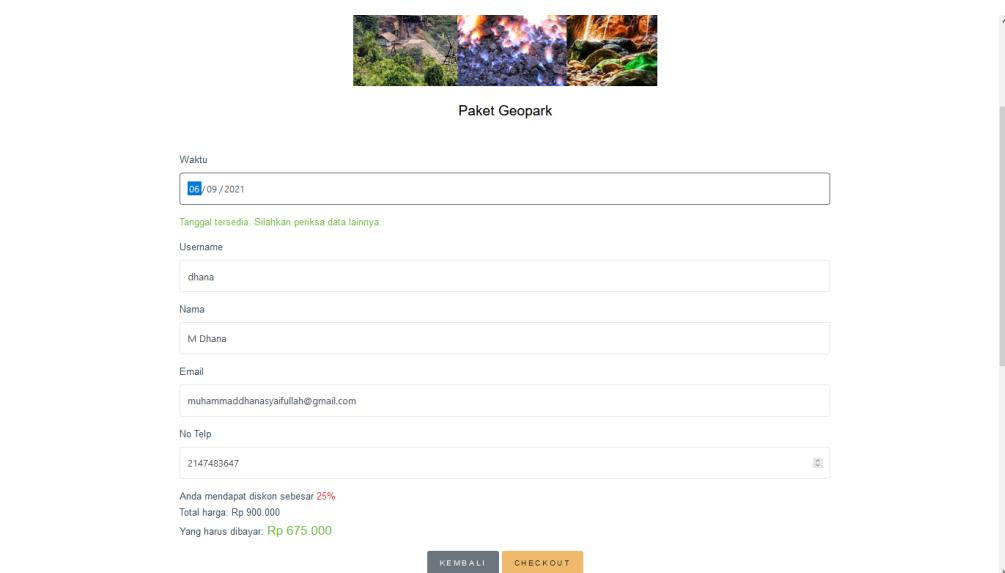
Pada gambar di atas merupakan tampilan detail informasi paket wisata. Pada gambar ini berisi detail informasi paket wisata yang akan dipesan oleh *member* dan mengetahui informasi mengenai paket wisata yang disediakan.

4.1.16 Tampilan Keranjang

Pada Gambar 4.1-18 merupakan tampilan keranjang yang telah dipesan oleh wisatawan.



The screenshot shows a web page for a tourism package. At the top, there's a navigation bar with links: Home, Tourism Information, Event, Tourism Comparison, Tourism Package, Cari (Search), and M Dhana. Below the navigation, there's a product card for "Paket Geopark" priced at Rp 900.000. A red "HAPUS" (Delete) button is visible next to the price. Below the card, it says "Total: Rp 900.000" and a yellow "CHECKOUT" button. The main content area features sections for Instagram (with five thumbnail images), Quick Links (About Us, Testimonials, Terms of Service, Privacy, Contact Us), and a Newsletter form with an "Email" input field and a yellow "SEND" button. At the bottom, there's a copyright notice: "Copyright ©2021 All rights reserved | This template is made with ❤ by Colorlib".



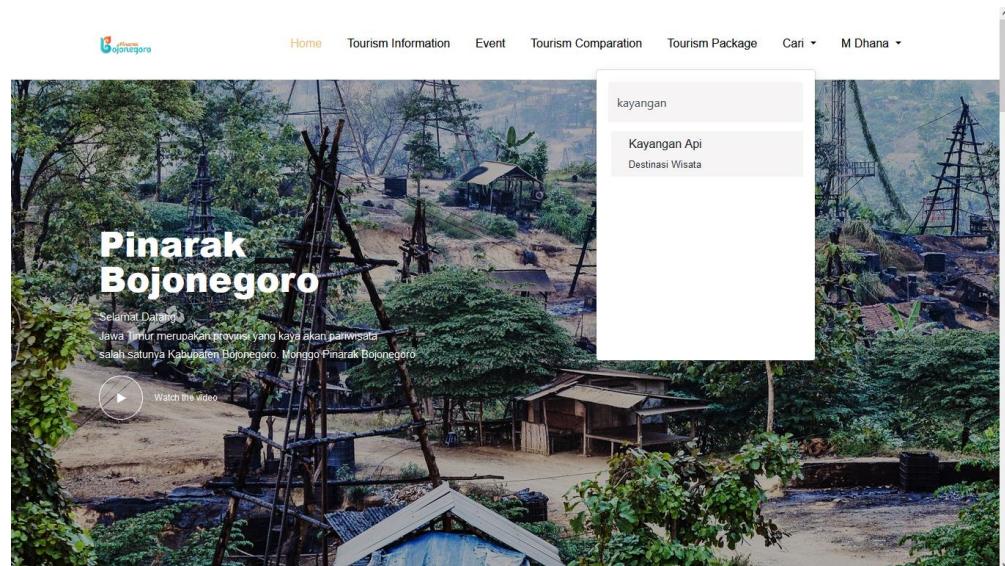
This screenshot shows the same tourism booking website after a discount was applied. The package "Paket Geopark" is now listed at 25% off, with a total price of Rp 675.000. The yellow "CHECKOUT" button is still present. The rest of the page, including the Instagram feed, quick links, newsletter, and footer, remains the same as the previous screenshot.

Gambar 4.1-16 Tampilan Keranjang

Pada gambar di atas merupakan tampilan keranjang. Pada gambar ini berisi mengenai keranjang atau pesanan yang akan dipesan sebelum melakukan transaksi selanjutnya.

4.1.17 Tampilan Pencarian

Pada Gambar 4.1-18 merupakan tampilan pencarian yang terdapat pada setiap halaman



Gambar 4.1-17 Tampilan Pencarian

Pada gambar di atas merupakan tampilan pesanan. Pada gambar ini berisi detail pesanan yang dipesan oleh *member* dan dapat memantau perkembangan dari statusnya.

4.1.18 Tampilan Pesanan

Pada Gambar 4.1-18 merupakan tampilan pesanan yang telah dipesan oleh wisatawan.

Daftar Pesanan Paket Wisata Anda							
No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Total	Status	Aksi
1	2020-11-12	M. Dhana	2147483647	dhanana@gmail.com	Rp 630.000	Pembayaran dikonfirmasi	CETAK E-TICKET
2	2020-12-10	sfd	2147483647	sfb@dsfg.com	Rp 630.000	Belum dibayar	UPLOAD BUKTI PEMBAYARAN
3	2020-12-02	Muhammad Dhana	2147483647	dhanasyai@gmail.com	Rp 630.000	Belum dibayar	UPLOAD BUKTI PEMBAYARAN

Gambar 4.1-18 Tampilan Pesanan

Pada gambar di atas merupakan tampilan pesanan. Pada gambar ini berisi detail pesanan yang dipesan oleh *member* dan dapat memantau perkembangan dari statusnya.

4.1.19 Tampilan Status Penolakan

Pada Gambar 4.1-18 merupakan tampilan status penolakan yang akan ditampilkan pada halaman member.

The screenshot shows a user interface for managing travel bookings. At the top, there's a navigation bar with links like 'Home', 'Resi', 'Paket Wisata', 'Cari', and a dropdown for 'M Dhana'. A search bar contains the placeholder 'Resi masih kurang jelas, mohon untuk kirim kembali'. Below the search bar is a message: 'Resi masih kurang jelas, mohon untuk kirim kembali'.

The main content area is titled 'Daftar Pesanan Paket Wisata Anda' (List of Travel Package Orders). It displays two orders in a table:

No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Status	Aksi
1	2021-05-20	M Dhana	2147483647	muhammadhanasyafulah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran dikonfirmasi	<button>CETAK E-TICKET</button>
2	2021-05-29	M Dhana	2147483647	muhammadhanasyafulah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran ditolak <small>Lihat pesan</small>	<button>UPLOAD ULANG BUKTI PEMBAYARAN</button>

At the bottom of the page, there are footer sections for 'Instagram' (with five thumbnail images), 'Quick Links' (links to 'About Us', 'Testimonials', 'Terms of Service', 'Privacy', and 'Contact Us'), and a 'Newsletter' section with an input field for 'Email' and a 'SEND' button.

Gambar 4.1-19 Tampilan Status Penolakan

Pada gambar di atas merupakan tampilan status penolakan. Pada gambar ini berisi pesan penolakan terhadap unggah bukti pembayaran yang telah dikirim oleh member.

4.1.20 Tampilan Bukti Upload Pembayaran

Pada Gambar 4.1-20 merupakan tampilan upload bukti pembayaran yang akan diunggah oleh wisatawan.

Upload Bukti Pembayaran

Pilih Foto

Browse

KEMBALI

UPLOAD

Gambar 4.1-20 Tampilan Bukti Upload Pembayaran

Pada gambar di atas merupakan tampilan unggah bukti pembayaran. Pada gambar ini berisi mengenai form unggah bukti bayar.

4.1.21 Tampilan Ulasan

Pada Gambar 4.1-21 merupakan tampilan ulasan yang akan diunggah oleh wisatawan terkait wisata dan event yang sudah dilaksanakan.

Penilaian dari pengunjung:

acidd memberi nilai 5
heyyyyyyyyy

dadang memberi nilai 4
mantap juga

rasyider memberi nilai 1
anjay

zaqi memberi nilai 1
mantapmantap

fatia memberi nilai 4
Kerennn iihhh

Rating Komentar

1

Anda harus login terlebih dahulu sebelum memberikan penilaian

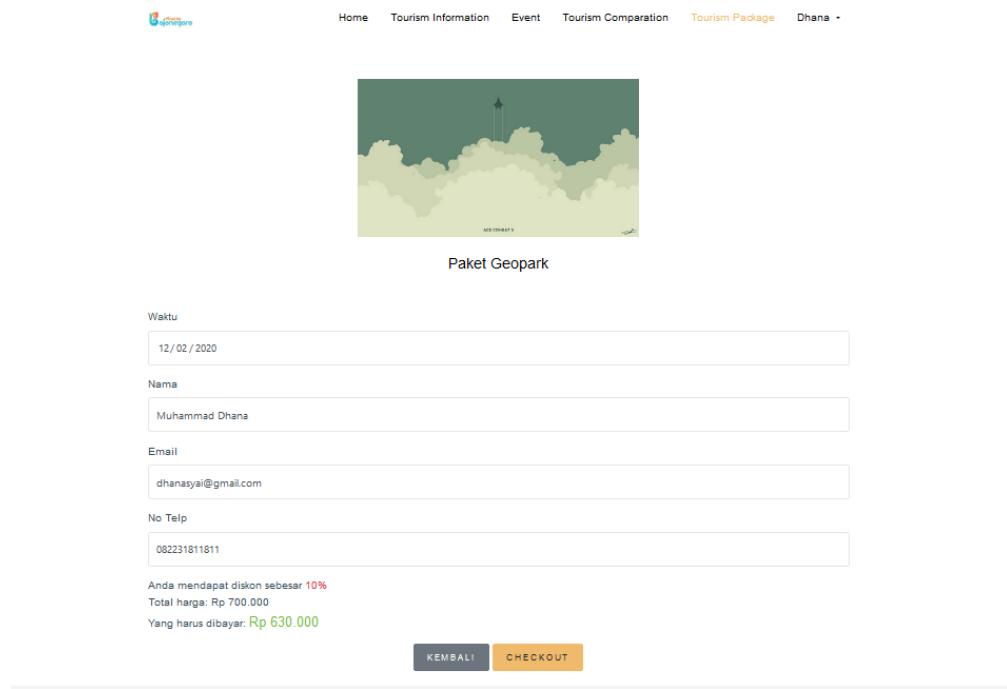
KIRIM

Gambar 4.1-21 Tampilan Ulasan

Pada gambar di atas merupakan tampilan ulasan. Pada gambar ini berisi isi ulasan dari pengguna yang meliputi rating, komentar, dan foto.

4.1.22 Tampilan *Check Out*

Pada Gambar 4.1-22 merupakan tampilan *check-out* pada wisatawan pada saat ingin membeli paket wisata tersebut.



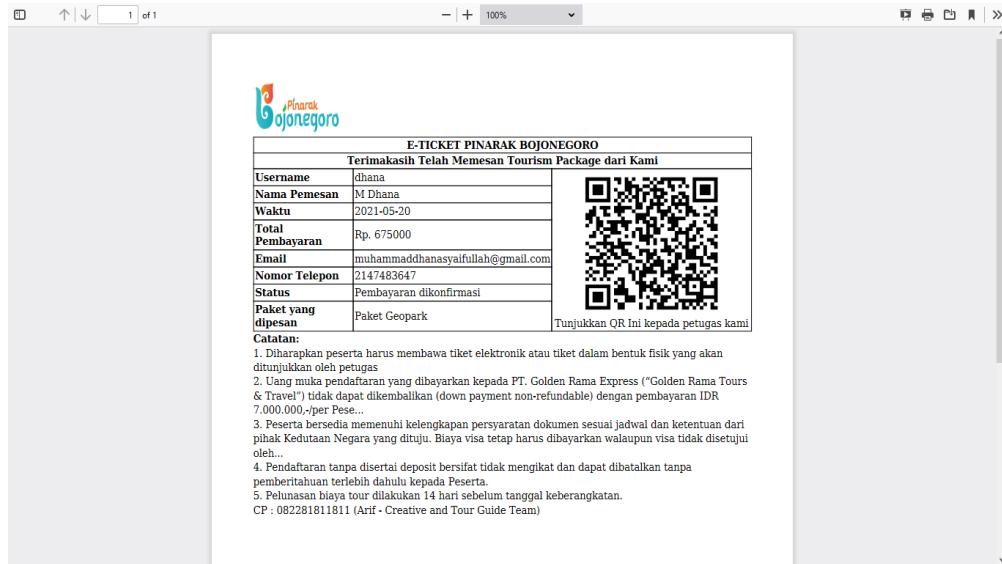
The screenshot shows a web page for booking a tourism package. At the top, there is a navigation bar with links: Home, Tourism Information, Event, Tourism Comparison, Tourism Package, and Dhana. Below the navigation bar, there is a banner image of a green landscape with a small building in the background. The title "Paket Geopark" is displayed below the image. The main form area contains fields for "Waktu" (Date) set to "12/02/2020", "Nama" (Name) set to "Muhammad Dhana", "Email" (Email) set to "dhanasyai@gmail.com", and "No Telp" (Phone Number) set to "082231811811". Below these fields, a message indicates a 10% discount: "Anda mendapat diskon sebesar 10%", "Total harga: Rp 700.000", and "Yang harus dibayar: Rp 630.000". At the bottom of the form are two buttons: "KEMBALI" (Back) and "CHECKOUT" (Checkout).

Gambar 4.1-22 Tampilan Check Out

Pada gambar di atas merupakan tampilan *check out*. Pada gambar ini berisi mengenai pesanan yang telah dipesan oleh *member* dan mengisi data diri untuk validasi pesanan.

4.1.23 Tampilan *E-Ticket*

Pada Gambar 4.1-23 merupakan tampilan *e-ticket* pada wisatawan dan nantinya akan diberikan kepada petugas wisata.



Gambar 4.1-23 Tampilan E-Ticket

Pada gambar di atas merupakan tampilan e-ticket. Pada gambar ini berisi mengenai tiket dan informasi pesanan yang telah dipesan oleh *member*.

4.1.24 Tampilan Profil Wisatawan

Pada Gambar 4.1-23 merupakan tampilan profil wisatawan yang berisikan tentang data wisatawan member.

Gambar 4.1-24 Tampilan Profil Wisatawan

Pada gambar di atas merupakan tampilan Profil Wisatawan. Pada gambar ini berisi informasi data wisatawan yang sudah diinput oleh pengguna.

4.1.25 Tampilan Sunting Profil

Pada Gambar 4.1-23 merupakan tampilan sunting profil pada wisatawan dan nantinya dapat diubah sesuai dengan data yang benar.

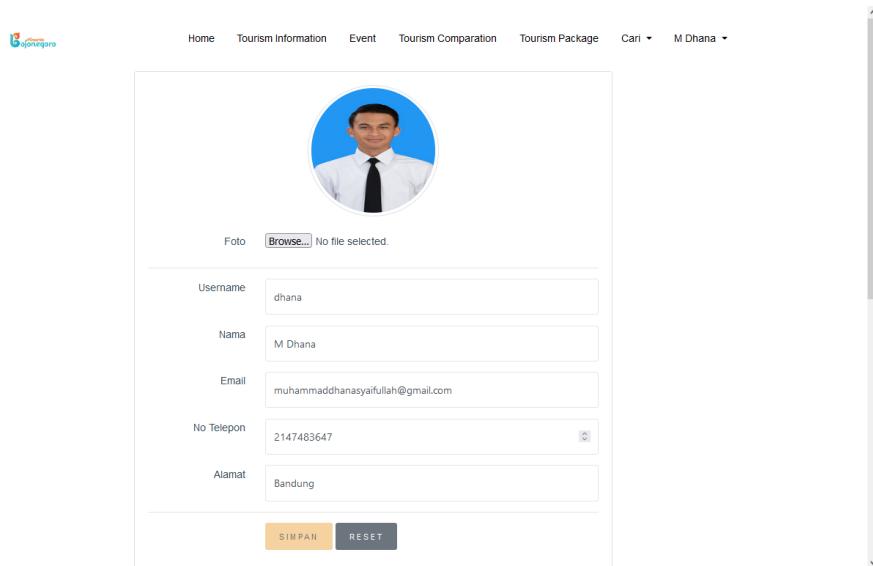


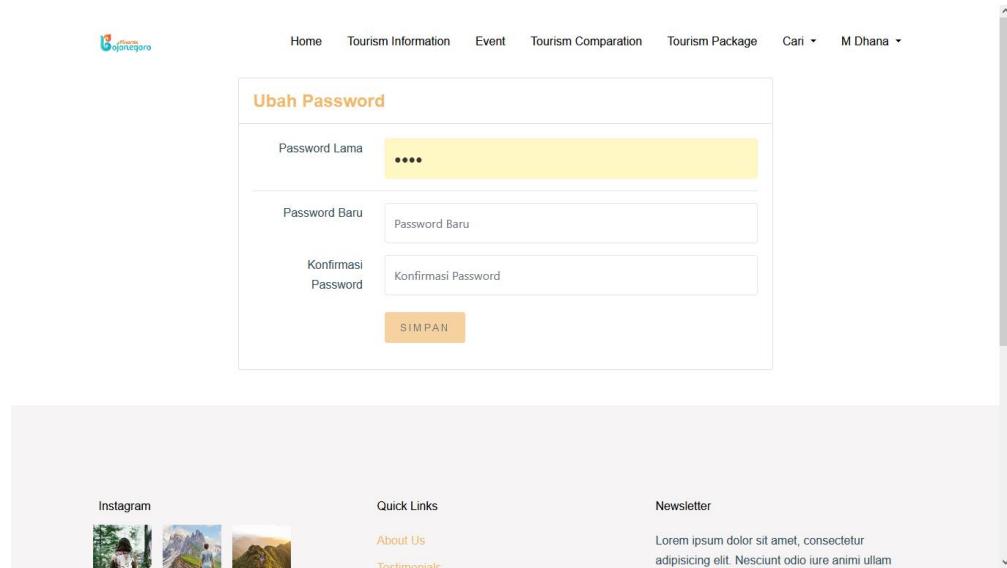
Foto	<input type="button" value="Browse..."/> No file selected
Username	dhana
Nama	M Dhana
Email	muhammadhanasyaifullah@gmail.com
No Telepon	2147483647
Alamat	Bandung

Gambar 4.1-25 Tampilan Sunting Profil

Pada gambar di atas merupakan tampilan sunting profil . Pada gambar ini berisi mengenai form yang dapat mengubah data dari pofil member wisatawan.

4.1.26 Tampilan Ubah Sandi Wisatawan

Pada Gambar 4.1-23 merupakan tampilan ubah sandi pada wisatawan dan nantinya akun dapat diubah sandinya



Ubah Password

Password Lama: ****

Password Baru:

Konfirmasi Password:

SIMPAN

Instagram: 

Quick Links: About Us, Testimonials

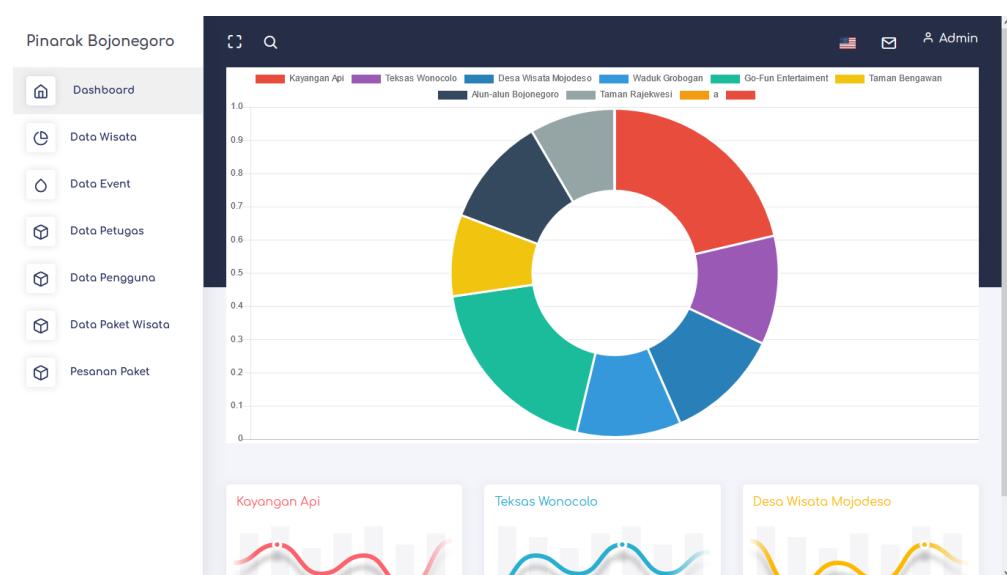
Newsletter: Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipisicing elit. Nesciunt odio iure animi ullam.

Gambar 4.1-26 Tampilan Ubah Sandi Wisatawan

Pada gambar di atas merupakan tampilan ubah sandi wisatawan. Pada gambar ini berisi form untuk mengubah sandi pada membera.

4.1.27 Tampilan Dashboard

Pada Gambar 4.1-27 merupakan tampilan dashboard pada admin yang akan melakukan kelola data dan menampilkan grafik pengunjung pada setiap wisata masing-masing.



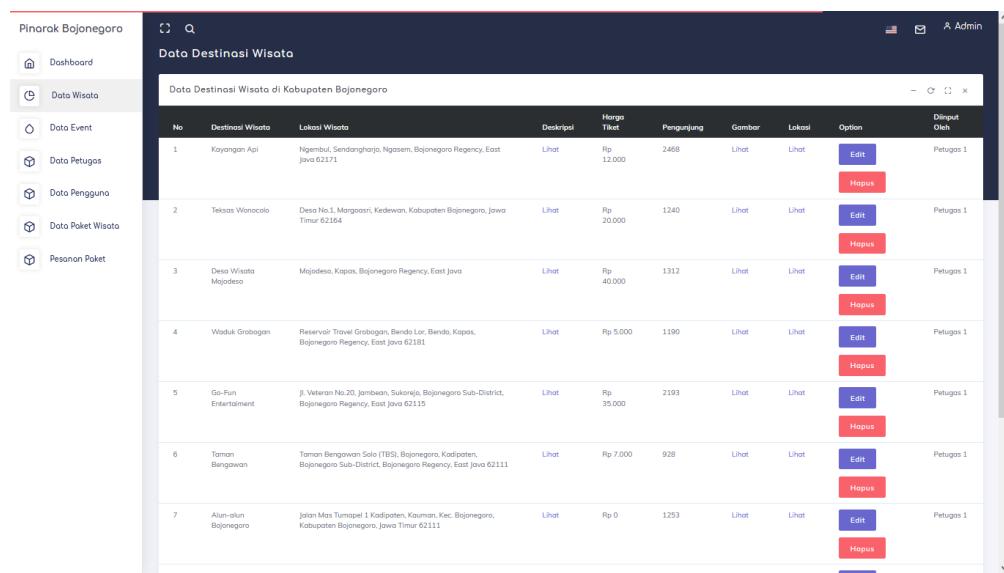
Gambar 4.1-27 Tampilan Dashboard

Pada gambar di atas merupakan tampilan dashboard setelah masuk sebagai admin.

Pada gambar ini berisi mengenai informasi pengunjung pada setiap destinasi.

4.1.28 Tampilan Data Wisata

Pada Gambar 4.1-28 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data wisata



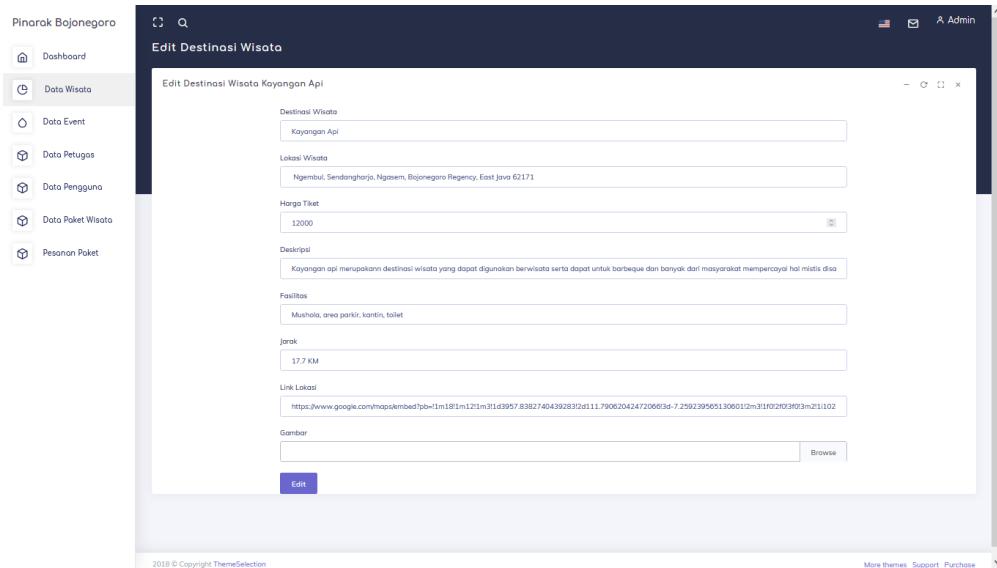
No	Destinasi Wisata	Lokasi Wisata	Deskripsi	Harga Tiket	Pengunjung	Gambar	Lokasi	Option	Dipilih Oleh
1	Kayangan Api	Ngambut, Sendangharjo, Ngawi, Bojonegoro Regency, East Java 62171	Lihat	Rp 12.000	2468	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
2	Teksi Wlonocelo	Desa No.1, Margasari, Kedewon, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62164	Lihat	Rp 20.000	1240	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
3	Desa Wisata Mojodeso	Mojodeso, Kapos, Bojonegoro Regency, East Java	Lihat	Rp 40.000	1312	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
4	Waduk Grobogan	Reservoir Travel Grobogan, Bendo Lawe, Bendo, Kapos, Bojonegoro Regency, East Java 62181	Lihat	Rp 5.000	1190	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
5	Go-Fun Entertainment	Jl. Veteran No.20, Jambean, Sukorejo, Bojonegoro Sub-District, Bojonegoro Regency, East Java 62115	Lihat	Rp 35.000	2193	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
6	Taman Bengawan	Taman Bengawan Solo (TBS), Bojonegoro, Kadipaten, Bojonegoro Sub-District, Bojonegoro Regency, East Java 62111	Lihat	Rp 7.000	928	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
7	Alam-alam Bojonegoro	Jalan Mas Tumpeng 3, Kadipaten, Kadem, Kec. Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62111	Lihat	Rp 0	1253	Lihat	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1

Gambar 4.1-28 Tampilan Data Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data wisata yang meliputi CRUD.

4.1.29 Tampilan Edit Data Wisata

Pada Gambar 4.1-28 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data wisata

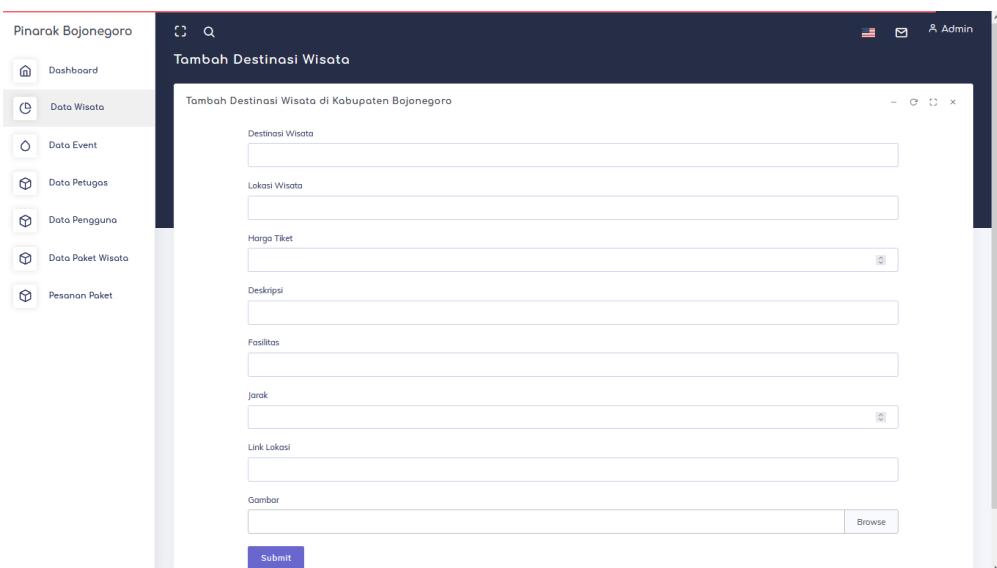


Gambar 4.1-29 Tampilan Edit Data Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data wisata yang meliputi CRUD.

4.1.30 Tampilan Tambah Data Wisata

Pada Gambar 4.1-28 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan CRUD pada data wisata

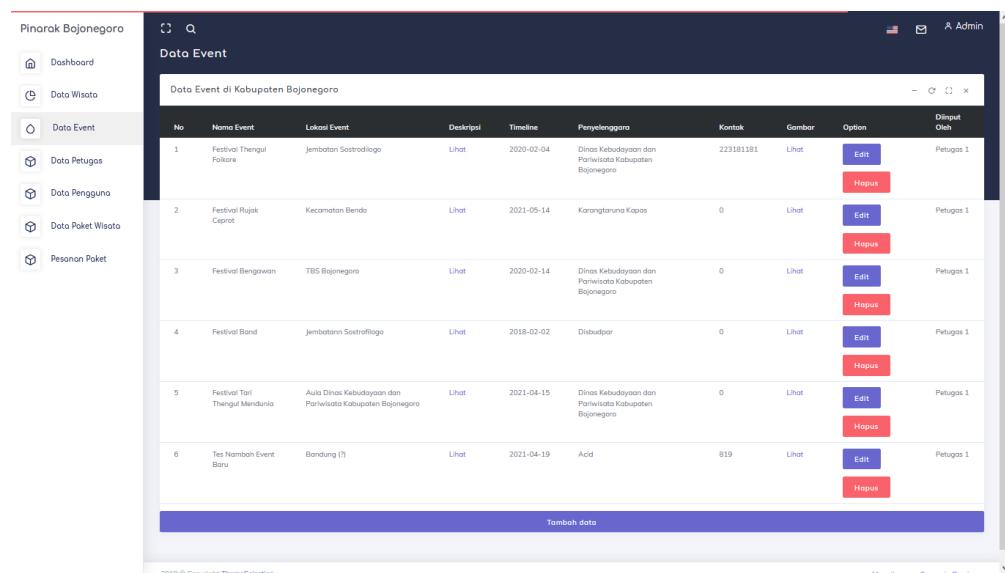


Gambar 4.1-30 Tampilan Tambah Data Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data wisata yang meliputi CRUD.

4.1.31 Tampilan Data Event

Pada Gambar 4.1-31 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data event.



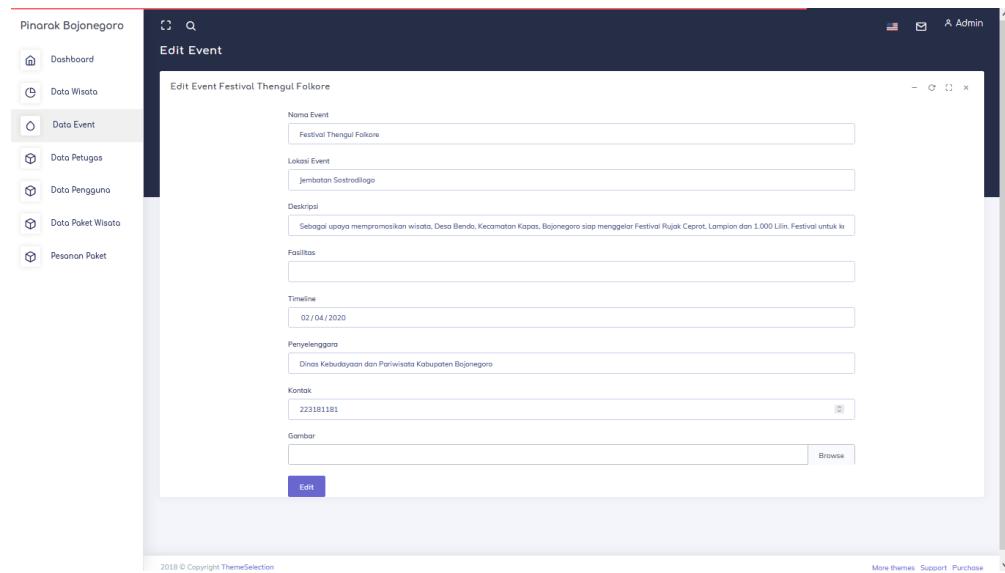
No	Nama Event	Lokasi Event	Deskripsi	Timeline	Penyelenggara	Kontak	Gambar	Option	Dipimpin Oleh
1	Festival Thengul Pojore	Jembatan Sestirologo	Lihat	2020-02-04	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro	223181101	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
2	Festival Rujuk Ceprot	Kecamatan Bendo	Lihat	2021-05-14	Karangtaruna Kapas	0	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
3	Festival Bengawan	TBS Bojonegoro	Lihat	2020-02-14	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro	0	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
4	Festival Band	Jembatan Sestirologo	Lihat	2018-02-02	Disbudpar	0	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
5	Festival Tari Thengul Mendulua	Aula Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro	Lihat	2021-04-15	Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro	0	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1
6	Tes Nombor Event Baru	Bandung (?)	Lihat	2021-04-19	Acid	819	Lihat	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>	Petugas 1

Gambar 4.1-31 Tampilan Data Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data event. Pada gambar ini berisi tentang informasi data event yang meliputi CRUD.

4.1.32 Tampilan Edit Data Event

Pada Gambar 4.1-28 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data event.



Pinarak Bojonegoro

Dashboard

Data Wisata

Data Event

Data Petugas

Data Pengguna

Data Paket Wisata

Pesanan Paket

Edit Event

Edit Event Festival Thengul Folkore

Nama Event
Festival Thengul Folkore

Lokasi Event
Jembatan Sestrodilogo

Deskripsi
Sebagai upaya mempromosikan wisata, Desa Bendo, Kecamatan Kapas, Bojonegoro siap menggelar Festival Rujak Ceprot, Lampion dan 1.000 Lilin. Festival untuk k...

Fasilitas

Timeline
02/04/2020

Penyelenggara
Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro

Kontak
223181181

Gambar

Browse

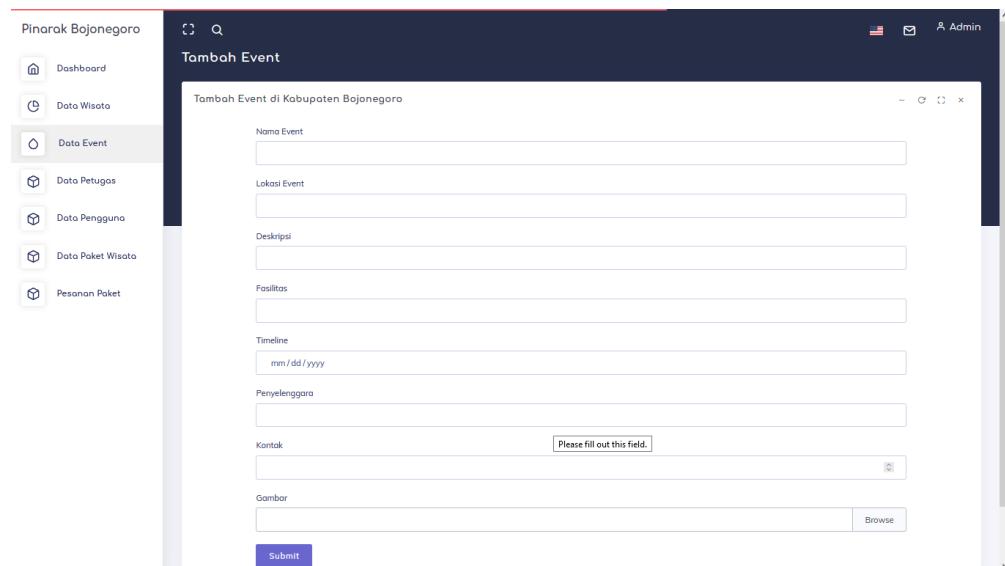
Edit

Gambar 4.1-32 Tampilan Edit Data Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data event. Pada gambar ini berisi tentang informasi data event yang meliputi CRUD.

4.1.33 Tampilan Tambah Data Event

Pada Gambar 4.1-28 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan CRUD pada data event.



Pinarak Bojonegoro

Dashboard

Data Wisata

Data Event

Data Petugas

Data Pengguna

Data Paket Wisata

Pesanan Paket

Tambah Event

Tambah Event di Kabupaten Bojonegoro

Nama Event

Lokasi Event

Deskripsi

Fasilitas

Timeline
mm/dd/yyyy

Penyelenggara

Kontak
Please fill out this field.

Gambar

Browse

Submit

Gambar 4.1-33 Tampilan Tambah Data Event

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data event. Pada gambar ini berisi tentang informasi data event yang meliputi CRUD.

4.1.34 Tampilan Data Petugas

Pada Gambar 4.1-31 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan CRUD pada data petugas.

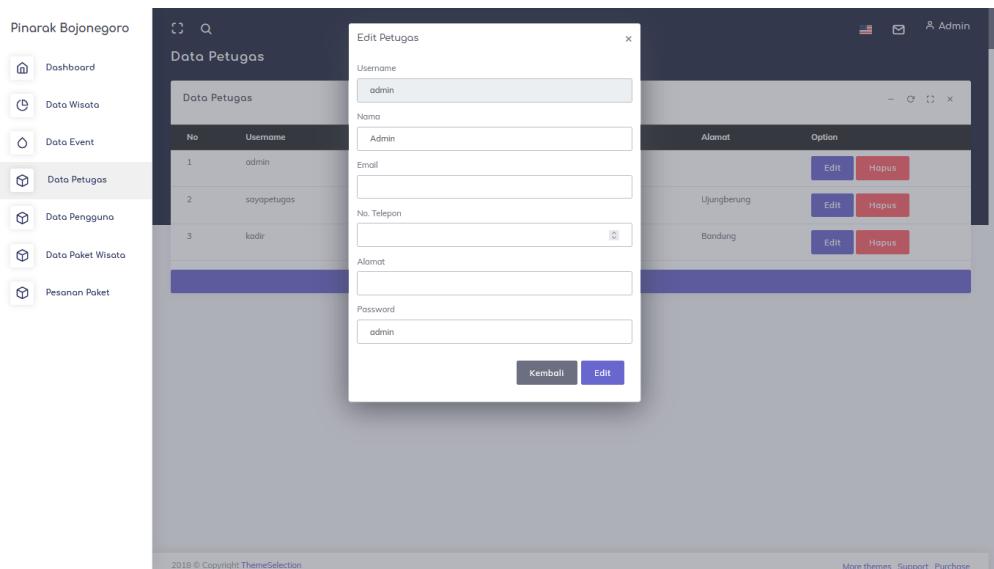
No	Username	Nama	Email	No. Telp	Alamat	Option
1	admin	Admin	-	-	-	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2	sayapetugas	Petugas 1	petugas@mail.com	8881	Ujungberung	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3	kadir	Petugas 2	kadir@gmail.com	2147483647	Bandung	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.1-34 Tampilan Tambah Data Petugas

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data petugas. Pada gambar ini berisi tentang informasi data petugas yang meliputi CRUD.

4.1.35 Tampilan Edit Data Petugas

Pada Gambar 4.1-31 Tampilan ini admin akan melakukan kelola petugas dengan CRUD pada data event.

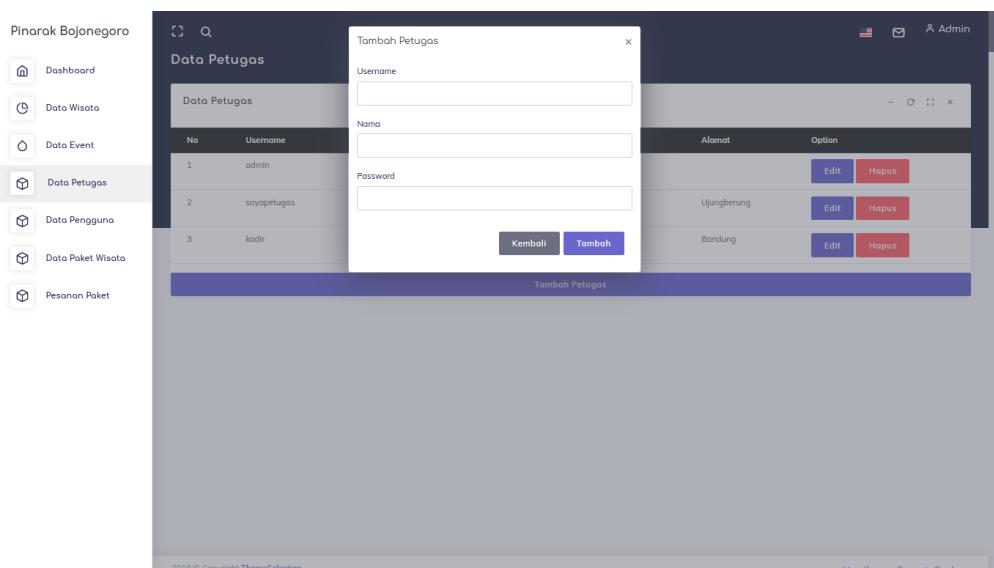


Gambar 4.1-35 Tampilan Tambah Data Petugas

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data petugas. Pada gambar ini berisi tentang informasi data petugas yang meliputi CRUD.

4.1.36 Tampilan Tambah Data Petugas

Pada Gambar 4.1-31 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan CRUD pada data petugas.



Gambar 4.1-36 Tampilan Tambah Data Petugas

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data petugas. Pada gambar ini berisi tentang informasi data petugas yang meliputi CRUD.

4.1.37 Tampilan Data Pengguna

Pada Gambar 4.1-37 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data pengguna.

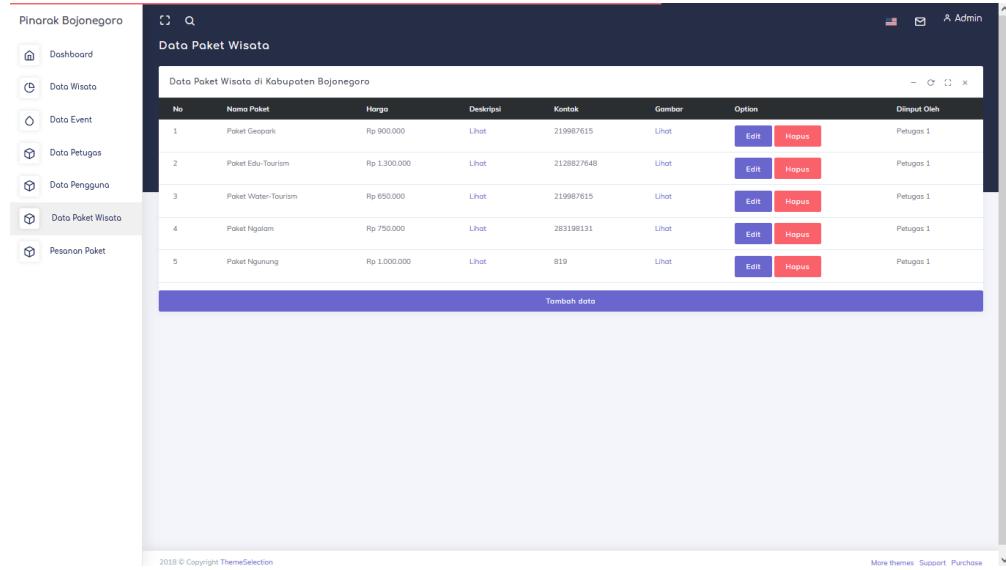
No	Foto	Username	Nama	Email	No. Telp	Alamat	Option
1		aciddaa	aciddaa sans	acidda@mail.com	81911140	Ujungberung	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
2		noname	Tanpa Nama	noname@mail.com	8911	Ujungberung	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
3		dhana	M Dhana	muhammaddhana@yahoo@gmail.com	2147483647	Bandung	<button>Edit</button> <button>Hapus</button>
4		test	test	test@gmail.com			<button>Edit</button> <button>Hapus</button>

Gambar 4.1-37 Tampilan Data Pengguna

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data pengguna. Pada gambar ini berisi tentang informasi data pengguna yang meliputi CRUD.

4.1.38 Tampilan Data Paket Wisata

Pada Gambar 4.1-38 Tampilan ini admin akan melalukan kelola data dengan CRUD pada data Paket Wisata.



The screenshot shows a table titled "Data Paket Wisata di Kabupaten Bojonegoro". The columns are: No, Nama Paket, Harga, Deskripsi, Kontak, Gambar, Option, and Dilakukan Oleh. The data rows are:

No	Nama Paket	Harga	Deskripsi	Kontak	Gambar	Option	Dilakukan Oleh
1	Paket Geopark	Rp 900.000	Lihat	219987615	Lihat	Edit Hapus	Petugas 1
2	Paket Edu-Tourism	Rp 1.300.000	Lihat	2128827648	Lihat	Edit Hapus	Petugas 1
3	Paket Water-Tourism	Rp 650.000	Lihat	219987615	Lihat	Edit Hapus	Petugas 1
4	Paket Ngular	Rp 750.000	Lihat	283198131	Lihat	Edit Hapus	Petugas 1
5	Paket Nguning	Rp 1.000.000	Lihat	819	Lihat	Edit Hapus	Petugas 1

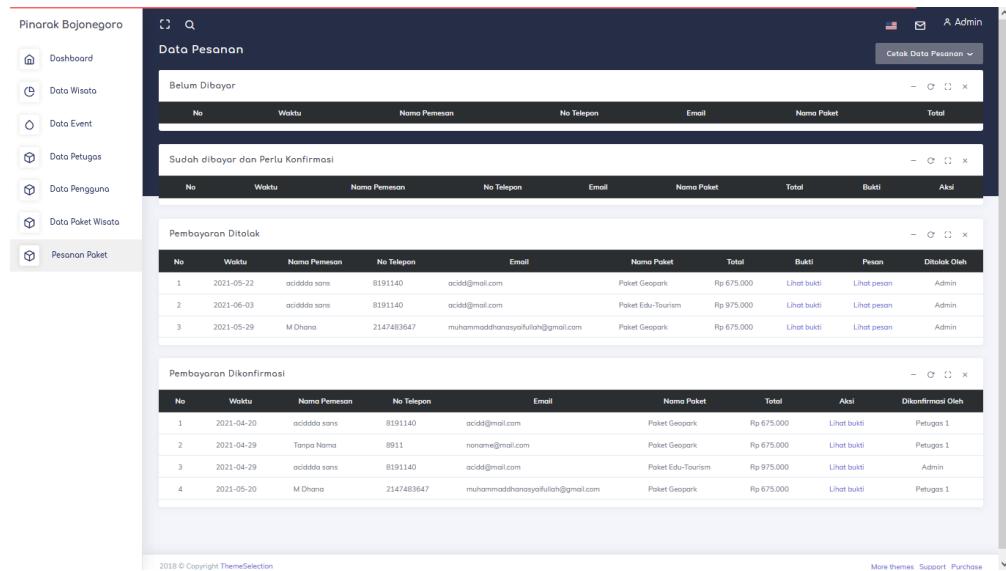
[Tambah data](#)

Gambar 4.1-38 Tampilan Data Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola data paket wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data paket wisata yang meliputi CRUD.

4.1.39 Tampilan Data Pesanan Paket Wisata

Pada Gambar 4.1-39 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan konfirmasi pembayaran pada data Paket Wisata.



The screenshot shows three tables under the "Data Pesanan" section:

- Belum Dibayar:** Shows 0 entries.
- Sudah dibayar dan Perlu Konfirmasi:** Shows 3 entries:

No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Bukti	Pesan	Ditolak Oleh
1	2021-05-22	aciddida sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin
2	2021-06-03	aciddida sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Edu-Tourism	Rp 675.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin
3	2021-05-29	M Dhana	2147483647	muhammaddhansyahfulish@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin
- Pembayaran Ditolak:** Shows 4 entries:

No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Aksi	Dikonfirmasi Oleh
1	2021-04-20	aciddida sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Petugas 1
2	2021-04-29	Tanya Nama	8911	noname@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Petugas 1
3	2021-04-29	aciddida sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Edu-Tourism	Rp 975.000	Lihat bukti	Admin
4	2021-05-20	M Dhana	2147483647	muhammaddhansyahfulish@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Petugas 1

Gambar 4.1-39 Tampilan Data Pesanan Paket Wisata

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola pesanan paket wisata. Pada gambar ini berisi tentang informasi data pesanan paket wisata yang meliputi CRUD.

4.1.40 Tampilan Konfirmasi Pesanan

Pada Gambar 4.1-39 Tampilan ini admin akan melakukan kelola data dengan cek dan melakukan aksi pada konfirmasi pembayaran.



No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Bukti	Aksi
1	2021-06-29	M Dhana	2147483647	muhommaddhanasyaifullah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	<button>Konfirmasi</button>

No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Bukti	Pesan	Ditolak Oleh
1	2021-05-22	ocidda sans	8191140	ocidd@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin
2	2021-06-03	ocidda sans	8191140	ocidd@mail.com	Paket Edu-Tourism	Rp 975.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin
3	2021-05-29	M Dhana	2147483647	muhommaddhanasyaifullah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Lihat bukti	Lihat pesan	Admin

No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Aksi	Dikonfirmasi Oleh

Gambar 4.1-40 Tampilan Konfirmasi Pesanan

Pada gambar di atas merupakan tampilan kelola Konfirmasi Pesanan. Pada gambar ini berisi tentang status dari pesanan yang akan dikonfirmasi oleh admin atau petugas untuk konfirmasi pesanan diterima atau tidak.

4.1.41 Tampilan Cetak Laporan

Pada Gambar 4.1-39 Tampilan ini admin atau petugas akan melakukan cetak laporan sesuai dengan periode yang diinginkan.

Rekap Data Pesanan Bulan									
No	Waktu	Nama Pemesan	No Telepon	Email	Nama Paket	Total	Status	Pesan	
1	2021-06-29	M Dhana	2147483647	muhammaddhanasyaifulullah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Sudah dibayar		
2	2021-05-29	M Dhana	2147483647	muhammaddhanasyaifulullah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran ditolak	Resi masih kurang jelas, mohon untuk kirim kembali	
3	2021-05-20	M Dhana	2147483647	muhammaddhanasyaifulullah@gmail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran dikonfirmasi		
4	2021-06-03	acidda sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Edu-Tourism	Rp 975.000	Pembayaran ditolak	resiliisi	
5	2021-05-22	acidda sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran ditolak	belum jelas	
6	2021-04-29	acidda sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Edu-Tourism	Rp 975.000	Pembayaran dikonfirmasi	foto kurang jelas	
7	2021-04-29	Tanpa Nama	8911	noname@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran dikonfirmasi		
8	2021-04-20	acidda sans	8191140	acidd@mail.com	Paket Geopark	Rp 675.000	Pembayaran dikonfirmasi		

Gambar 4.1-41 Tampilan Cetak Laporan

Pada gambar di atas merupakan tampilan Cetak Laporan. Pada gambar ini berisi tentang informasi data pesanan paket wisata yang telah dipesan dalam beberapa periode yang diinginkan.

4.2 Pengujian

Pada proses ini, akan dilaksanakan pengujian terhadap fungsi atau fitur dari aplikasi dengan menggunakan metode pengujian *blackbox testing* dan *User Acceptance Test (UAT)*.

4.2.1 Black Box Testing

Pada pengujian ini menggunakan scenario pengujian *blackbox testing*. Pada pengujian ini dilakukan secara Black Box testing, dengan Equivalence Class. Hasil pengujian dari Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" terdapat pada tabel hasil Pengujian di bawah ini:

NAMA APLIKASI : Aplikasi Berbasis Web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro"

DESKRIPSI : Aplikasi yang digunakan oleh wisatawan untuk mendapatkan informasi event dan destinasi wisata, serta

melakukan pemesanan paket wisata di Kabupaten Bojonegoro.

LEVEL PENGUJUJIAN : Alpha Test.

4.2.1.1 Pengujian Fungsionalitas Form Registrasi

- a. Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas form registrasi user dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- b. Skenario Pengujian
Wisatawan melakukan pengisian form yang telah disediakan, serta verifikasi dan validasi data yang telah diinputkan agar data wisatawan atau user dapat disimpan dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya
- c. Tahapan Pengujian
 - Wisatawan melakukan akses ke halaman registrasi
 - Wisatawan menginput data sesuai dengan form registrasi
 - Wisatawan klik daftar untuk mendaftar
- d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-1 Aturan Pengujian Fungsionalitas Registrasi

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z 2. Nama = 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 3. User name = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 0-9 4. User name = 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z, 0-9 5. Password = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 0-9 6. Password = 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z, 0-9 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data registrasi data Not Null 2. User Name = >= 5 Char 3. Nama = >= 5 Char
--------	--	---

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-2 Test Case Matrix for Functions Registrasi

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
1.	Registrasi	1.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,3,5 Nama Username Password	Nama: M Dhana Userna me : Dhana4 Passwo rd : 1,3,5 Nama Userna me Passwo rd	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Pass
		2.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan	Nama: M Dhana Userna me : Dhana4 Passwo rd : Dhana0	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			1,3,6 Nama Username Password	4	pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	
		3.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,4,5 Nama Username Password	Nama: M Dhana Userna me : Userna me Passwo rd : Passwo rd Dhana0 4	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
		4.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,4,6 Nama Userame Password	Nama: M Dhana Userna me : dhana4 Passwo rd : Dhana0 4	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Pass
		5.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,4,6 Nama Userame Password	Nama: m Dhana Userna me : Dhana4 Passwo rd :	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil”	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil”	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			aturan 2,3,5 Nama Userna me Passwo rd	rd : Dhana0 4	dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	
	6.		Input data registrasi dengan mengikuti aturan 2,3,6 Nama Userna me Passwo rd	Nama: m Dhana Userna me : mengikuti aturan 2,3,6 Nama Userna me Passwo rd	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
					ketentuan .”	ketentuan .”	
		7.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 2,4,5 Nama Userna me Passwo rd	Nama: m Dhana Userna me : dHana4 Passwo rd : Dhana0 4	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Pass
		8.	Input data registrasi	Nama: m Dhana Userna	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat,	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat,	Pass

No.	Functionality / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			dengan mengikuti aturan 2,4,6 Nama Username Passwo rd	me : dHana4 Passwo rd : Dhana04	Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas form Registrasi telah Pass/Valid.

4.2.1.2 Pengujian Fungsionalitas Log in

a. Tujuan Pengujian

Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas log in user dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

b. Skenario Pengujian

Wisatawan melakukan pengisian form yang telah disediakan, serta verifikasi dan validasi data yang telah diinputkan agar data wisatawan atau user dapat disimpan dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya

c. Tahapan Pengujian

- Wisatawan melakukan akses ke halaman login

- Wisatawan menginput data sesuai dengan form log in
- Wisatawan klik log in untuk log in

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-3 Aturan Pengujian Fungsionalitas Log in

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. User name = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 0-9 2. User name = 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z, 0-9 3. Password = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 0-9 4. Password = 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z, 0-9 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data log in data Not Null 2. User Name = >= 5 Char
--------	--	---

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-4 Test Case Matrix for Functions Log In

N o.	Functio n/ Conditi on	Cas e No.	Test Case Descripti on (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspend ed
1.	Log in	1.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,3. Username dan Password	Username : Dhana45 Password : Dhana04	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman	Pass

N o.	Functio n/ Conditi on	Cas e No.	Test Case Descripti on (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspend ed
			rd		utama	utama	
		2.	Input data registra si dengan mengik uti aturan 1,4 Userna me Passwo rd	Userna me : Dhana4 Passwo rd : Dhana0 4 Userna me Passwo rd	Aplikasi menampil kan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Aplikasi menampil kan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan .”	Pass
		3.	Input data registra si dengan	Userna me : dhana4 Passwo rd : Registrasi	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			mengikuti aturan 2,3 Username Password	Dhana04	anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	
		4.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 2,4 Username Password	Usernames : dhana4 password : Dhana04	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
					ketentuan .”	ketentuan .”	
		5.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 1,4 Userame Passwo rd	Userna me : Dhana4 Passwo rd : dHana04	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Aplikasi menampilkan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Pass
		6.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 2,3 Userna	Userna me : Dhana4 Passwo rd : Dhana04	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian	Pass

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			me Password		form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan.”	form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data sesuai ketentuan.”	
		7.	Input data registrasi dengan mengikuti aturan 2,4 Userame Passwo	Userna me : dHana4 rd : dHana0 4	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data	Aplikasi menampilkan pesan error / blok merah sesuai dengan kesalahan pengisian form “Data yang anda masukkan salah, silahkan isi data	Pass

N O.	Functio n/ Conditi on	Cas e No.	Test Case Descripti on (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspend ed
					sesuai ketentuan .”	sesuai ketentuan .”	
		8.	Input data registra si dengan mengik uti aturan 1,4 Userna me Passwo rd	Userna me : dHana4 Passwo rd : Dhana0 4 Userna me Passwo rd	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Aplikasi menampil kan pesan “Selamat, Registrasi anda berhasil” dan dialihkan ke halaman login / halaman utama	Pass

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas form log in telah Pass/Valid.

4.2.1.3 Pengujian Fungsionalitas Pemesanan Paket Wisata

- a. Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Pemesanan Paket Wisata dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

b. Skenario Pengujian

Wisatawan melakukan pengisian form yang telah disediakan, serta verifikasi dan validasi data yang telah diinputkan agar data wisatawan atau user dapat disimpan dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya

c. Tahapan Pengujian

- Wisatawan melakukan akses ke halaman Pemesanan Paket Wisata
- Wisatawan menginput data sesuai dengan form Paket Wisata
- Wisatawan klik Check out untuk memesan Paket Wisata

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-5 Aturan Pengujian Fungsionalitas Pemesanan

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Date = mm//dd//yy 2. Nama = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z 3. Email = 1st karakter = A-Z + dari 2nd karakter = a-z + dari 3rd karakter '@' + dari 4th karakter ' 4. No Telp = 0-9 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Paket Wisata Not Null 2. Nama = >= 5 Char 3. No Telp = >12 INT 4. Email = karakter validasi @ dan .
--------	---	--

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-6 Test Case Matrix for Functions Pemesanan

N o.	Functio n/ Conditio n	Ca se No	Test Case Descrip tion (Event)	Test Data (Input)	Expecte d Result	Actual Result / Comme nts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
1.	Pemes anan Paket Wisata	1.	Entry date denga n mengi kuti	Date 04/04/2020	: Aplikas i akan mendir ect ke halama n	Aplikas i akan mendir ect ke halama n	Pass

N O.	Functio n/ Conditi on	Ca se No .	Test Case Descript ion (Event)	Test Data (Input)	Expecte d Result	Actual Result / Comme nts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
			aturan 1: date		check out	check out	
		2.	Entry Nama denga n mengi kuti aturan 2: Nama	Nama : Muhammad Dhana Syaifullah	Applika si akan mendir ect ke halama n check out	Applika si akan mendir ect ke halama n check out	Pass
		3.	Entry email denga n mengi kuti aturan 3: email	Email : Dhanasyai@gm ail.com	Applika si akan mendir ect ke halama n check out	Applika si akan mendir ect ke halama n check out	Pass
		4.	Entry No Telepo	No Telp : 082231811811	Applika si akan mendir	Applika si akan mendir	Pass

N O.	Functio n/ Conditio n	Ca se No .	Test Case Descript ion (Event)	Test Data (Input)	Expecte d Result	Actual Result / Comme nts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
	n denga n mengi kuti aturan 4: No Telp				ect ke halama n check out	ect ke halama n check out	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Pemesanan Paket Wisata telah Pass/Valid.

4.2.1.4 Pengujian Fungsionalitas Tourism Comparation

- Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Tourism Comparation dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- Skenario Pengujian
Wisatawan melakukan pengisian form yang telah disediakan, serta verifikasi dan validasi data yang telah diinputkan agar data wisatawan atau user dapat disimpan dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya
- Tahapan Pengujian
 - Wisatawan melakukan akses ke halaman Tourism Comparation

- Wisatawan menginput data sesuai dengan form Tourism Comparation
 - Wisatawan klik Comparation untuk mencompare destinasi wisata
- d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-7 Aturan Pengujian Fungsionalitas Perbandingan Wisata

Aturan	1. Destinasi Wisata 1 = pilihan dropdown 2. Destinasi Wisata 2 = Pilihan dropdown	1. Dropdown = 1 pilihan
--------	--	-------------------------

- e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-8 Test Case Matrix for Functions Perbandingan

N o.	Function / Conditio n	Cas e No . .	Test Case Descripti on (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
1.	Tourism Comparation	1.	Entry choice dengan mengikuti aturan 1: Destinasi Wisata 1	Destina si Wisata 1 = Kayang an Api	Aplikasi akan mendirect ke halaman informasi lengkap hasil perbandingan wisata	Aplikasi akan mendirect ke halaman informasi lengkap hasil perbandingan wisata	Pass
		2.	Entry choice dengan mengik	Destina si Wisata 2 = ke	Aplikasi akan mendirect ke	Aplikasi akan mendirect ke	Pass

N O.	Function / Conditi on	Cas e No .	Test Case Descripti on (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
			uti aturan 2: Destina si Wisata 2	Teksas Wonoc olo	halaman informasi lengkap hasil perbandin gan wisata	halaman informasi lengkap hasil perbandin gan wisata	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Tourism Comparation telah Pass/Valid.

4.2.1.5 Pengujian Fungsionalitas Ulasan

- Tujuan Pengujian**
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Ulasan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- Skenario Pengujian**
Wisatawan melakukan pengisian form yang telah disediakan, validasi data yang telah diinputkan agar data wisatawan atau user dapat disimpan dan dapat dilanjutkan ke proses selanjutnya
- Tahapan Pengujian**
 - Wisatawan melakukan akses ke halaman ulasan pada setiap objek (wisata,event,paket wisata)
 - Wisatawan menginput data sesuai dengan form ulasan

- Wisatawan klik submit untuk mengirim komentar

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-9 Aturan Pengujian Fungsionalitas Ulasan

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rating = 0-5 2. Komentar = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z, 0-9 3. Foto = 1st file = gif + 2nd file = jpg + 3rd file = png + 4th file = jpeg 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dropdown = 1 pilihan 2. Komentar = text
--------	--	---

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-10 Test Case Matrix for Functions Ulasan

N o.	Functi on/ Condit ion	Ca se No .	Test Case Descrip tion (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
1.	Ulasan	1.	Entry ulasan dengan mengikuti aturan 1: Rating	Rating = 5	Aplikasi akan menampilkan semua ulasan yang telah ditambahkan dan memberikan	Aplikasi akan menampilkan semua ulasan yang telah ditambahkan dan memberikan	Pass

N O.	Functi on/ Condit ion	Ca se No .	Test Case Descript ion (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
					notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	
		2.	Entry ulasan denga n mengi kuti aturan 2: Komen tar	Komentar = Wah wisatanya bagus sekali ya, jadi pengen kesanalagii hehehehhhe	Aplikasi akan menampil kan semua ulasan yang telah ditambah kan dan memberi kan notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	Aplikasi akan menampil kan semua ulasan yang telah ditambah kan dan memberi kan notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	Pass
		3.	Entry ulasan denga n	Foto = foto.gif/fot o.jpg/ foto.png	Aplikasi akan menampil kan	Aplikasi akan menampil kan	

N O.	Functi on/ Condit ion	Ca se No .	Test Case Descript ion (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
			mengikuti aturan 3: Foto	/foto.jpeg	semua ulasan yang telah ditambah kan dan memberi kan notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	semua ulasan yang telah ditambah kan dan memberi kan notifikasi “ulasan telah ditambah kan”	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Ulasan telah Pass/Valid.

4.2.1.6 Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Wisata

a. Tujuan Pengujian

Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Kelola Data Wisata dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

b. Skenario Pengujian

Admin akan melakukan pengisian form CRUD yang nantinya akan disimpan dalam database

c. Tahapan Pengujian

- Admin melakukan akses ke halaman Kelola Data Wisata
- Admin menginput data sesuai dengan form Data Wisata
- Wisatawan klik Submit untuk melakukan penyimpanan data pada database

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-11 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Wisata

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Destinasi Wisata = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 2. Lokasi Wisata = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 3. Harga Tiket = “Rp.” + 0-9 4. Pengunjung = 0-9 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button Action = Pilih Button (Tambah, Hapus, Edit)
--------	--	---

f. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-12 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Wisata

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
1.	Kelola Data Wisata	1.	Entry kelola data wisata dengan mengikuti i aturan	Destinasi Wisata = Kayangan Api	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			1: Destinasi Wisata				
		2.	Entry kelola data wisata dengan mengikuti aturan 2: Lokasi	Lokasi =Kecamatan Dander	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		3.	Entry kelola data wisata dengan mengikuti aturan 3: Harga Tiket	Harga Tiket = Rp.12.000	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		4.	Entry kelola	Pengunjung = 4	Data akan	Data akan	Pass

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			data wisata dengan mengikuti aturan 4: Pengunjung		tersimpan pada database	tersimpan pada database	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Pemesanan Kelola Data Wisata telah Pass/Valid.

4.2.1.7 Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Event

- Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Kelola Data Event dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- Skenario Pengujian
Admin akan melakukan pengisian form CRUD yang nantinya akan disimpan dalam database
- Tahapan Pengujian

- Admin melakukan akses ke halaman Kelola Data Event
- Admin menginput data sesuai dengan form Data Event
- Wisatawan klik Submit untuk melakukan penyimpanan data pada database

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-13 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Event

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama Event = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 2. Lokasi Event = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 3. Timeline = date 4. Penyelenggara = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button Action = Pilih Button (Tambah, Hapus, Edit)
--------	---	---

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-14 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Event

N o.	Functio n/ Conditio n	Cas e No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Commen ts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
---------	--------------------------------	-----------------	-------------------------------------	----------------------	--------------------	------------------------------------	--

No.	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
1.	Kelola Data Event	1.	Entry kelola data event dengan mengikuti aturan 1: Nama event	Nama Event =Festival Bengawan	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		2.	Entry kelola data event dengan mengikuti aturan 2: Lokasi	Lokasi = Kecamatan Bojonegoro	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		3.	Entry kelola data event dengan mengikuti aturan 3: Timeline	Timeline = 04/04/2020	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		4.	Entry kelola data	Penyeleng gara = akan	Data akan	Data akan	Pass

N O.	Functio n/ Conditio n	Cas e No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Commen ts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
			event dengan mengikuti aturan 4: Penyeleng gara	Dinas Kebudayaaa n dan Pariwisata Kabupaten Bojonegor o	tersimp an pada databa se	tersimp an pada databa se	

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Pemesanan Kelola Data Event telah Pass/Valid.

4.2.1.8 Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Pengguna

- Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Kelola Data Pengguna dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- Skenario Pengujian
Admin akan melakukan pengisian form CRUD yang nantinya akan disimpan dalam database
- Tahapan Pengujian
 - Admin melakukan akses ke halaman Kelola Data Pengguna
 - Admin menginput data sesuai dengan form Data Pengguna
 - Wisatawan klik Submit untuk melakukan penyimpanan data pada database
- Aturan Pengujian

Tabel 4.2-15 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Data Pengguna

Aturan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nama = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 2. Username = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z 3. Password = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z + 0-9 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Button Action = Pilih Button (Tambah, Hapus, Edit)
--------	--	---

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-16 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Pesanan

N o.	Functio n/ Conditio n	Cas e No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Commen ts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
1.	Kelola Data Penggu na	1.	Entry kelola data pengguna de ngan mengikuti aturan 1: Nama	Nama : Muham mad Dhana	Data akan tersimp an pada databa se	Data akan tersimp an pada databa se	Pass
		2.	Entry kelola data pengguna dengan mengikuti	Username = Dhana	Data akan tersimp an pada	Data akan tersimp an pada	Pass

N O.	Functio n/ Conditio n	Cas e No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Commen ts	Pass / Fail / Not execute d / Suspen ded
			aturan 2: Username		databa se	databa se	
		3.	Entry kelola data pengguna dengan mengikuti aturan 3: Password	Passwor d = Aku123	Data akan tersimp an pada databa se	Data akan tersimp an pada databa se	Pass

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Pemesanan Kelola Data pengguna telah Pass/Valid.

4.2.1.9 Pengujian Fungsionalitas Kelola Paket Wisata

- Tujuan Pengujian
Untuk menguji kesesuaian Fungsionalitas Kelola Data Paket Wisata dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.
- Skenario Pengujian
Admin akan melakukan pengisian form CRUD yang nantinya akan disimpan dalam database
- Tahapan Pengujian
 - Admin melakukan akses ke halaman Kelola Data Paket Wisata
 - Admin menginput data sesuai dengan form Data Paket Wisata
 - Wisatawan klik Submit untuk melakukan penyimpanan data pada database.

d. Aturan Pengujian

Tabel 4.2-17 Aturan Pengujian Fungsionalitas Kelola Paket Wisata

<p>Aturan</p> <p>1. Nama Paket = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z, 1st karakter = a-z + dari 2ND karakter = A-Z</p> <p>2. Harga = "Rp. " + 0-9</p> <p>3. Fasilitas = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z</p> <p>4. Deskripsi = 1st karakter = A-Z + dari 2ND karakter = a-z</p>	<p>1. Button Action = Pilih Button (Tambah, Hapus, Edit)</p> <p>2. Fasilitas = text</p> <p>3. Deskripsi = text</p>
--	--

e. Test Case Matrix For Functions

Tabel 4.2-18 Test Case Matrix for Functions Kelola Data Paket Wisata

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
1.	Kelola Data Paket Wisata	1.	Entry kelola data paket wisata dengan mengik	Nama Paket = Geopark	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			uti aturan 1: Nama Paket				
		2.	Entry kelola data paket wisata dengan mengikuti aturan 2: Harga	Harga = Rp. 700.000	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass
		3.	Entry kelola data paket wisata dengan mengikuti aturan	Fasilitas = Akomodasi, konsumsi , dll	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass

No .	Function / Condition	Case No.	Test Case Description (Event)	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments	Pass / Fail / Not executed / Suspended
			3: Fasilitas				
		4.	Entry kelola data paket wisata dengan mengikuti aturan 4: Deskripsi	Deskripsi = Paket ini akan berkeliling gkota Bojonegoro	Data akan tersimpan pada database	Data akan tersimpan pada database	Pass

Kesimpulan :

Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan semua test case, maka disimpulkan fungsionalitas Pemesanan Kelola Data Paket Wisata telah Pass/Valid.

4.2.2 Pengujian User Acceptance Test (UAT)

Pengujian User Acceptance Testing dilakukan oleh user dengan memberikan penilaian terhadap sistem peminjaman melalui kuisioner yang telah disediakan.

Jumlah responden terdiri dari 10 wisatawan dan menjawab 10 pertanyaan serta 3 pengelola dan menjawab 6 pertanyaan.

Kategori Penilaian yang digunakan untuk kuisioner antara lain :

1. Sangat Setuju (SS)

2. Setuju (S)

3. Tidak Setuju (TS)

Pertanyaan yang tercantum dalam kuisioner adalah sebagai berikut :

1. Wisatawan dan *member*

Tabel 4.2-19 Tabel pertanyaan kuisioner pada UAT

No.	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan efektif			
2.	Aplikasi ini memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi wisata, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro			
3.	Proses untuk membandingkan wisata pada halaman Tourism Comparation sudah berjalan dengan baik			
4.	Proses memberikan ulasan sudah berjalan dengan baik			
5.	Proses mencari informasi destinasi wisata, event, dan paket wisata sudah berjalan dengan baik			
6.	Proses mengakses peta pada halaman informasi wisata sudah berjalan dengan baik			
7.	Proses pemesanan paket wisata sudah berjalan dengan baik			

No.	Pertanyaan	SS	S	TS
8.	Proses pengiriman resi atau bukti pembayaran sudah berjalan dengan baik			
9.	Proses pencetakan e-ticket pada paket wisata sudah berjalan dengan baik			
10.	Apakah menu-menu pada aplikasi sudah berjalan dengan baik			

2. Pengelola atau petugas

Tabel 4.2-20 Tabel pertanyaan kuisioner pada UAT

No.	Pertanyaan	SS	S	TS
1.	Aplikasi Pinarak Bojonegoro dapat digunakan dengan mudah dan efektif			
2.	Aplikasi Pinarak Bojonegoro mudah dipahami dan dapat dipelajari dari sisi tampilan			
3.	Aplikasi Pinarak Bojonegoro memudahkan pengelola dalam menyebarkan informasi destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro			
4.	Proses pengelolaan data sudah berjalan dengan baik			
5.	Proses konfirmasi pembayaran dalam pemesanan paket wisata sudah berjalan dengan baik			
6.	Proses cetak laporan sudah berjalan dengan baik			

Setelah kuisioner diberikan kepada user, kemudian data kuisioner tersebut diolah untuk mendapatkan hasil penilaian. Untuk data kuisioner pengujian User

Acceptance Testing dapat dilihat pada lampiran. Adapun hasil penilaian *User Acceptance Testing* pada aplikasi Pinarak Bojonegoro adalah sebagai berikut :

1. Wisatawan / member

Tabel 4.2-21 Tabel hasil kuisioner UAT

Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan					
	SS	%	S	%	TS	%
1	9	90%	1	10%	0	0%
2	9	90%	1	10%	0	0%
3	4	40%	6	60%	0	0%
4	4	40%	6	60%	0	0%
5	9	90%	1	10%	0	0%
6	6	60%	4	40%	0	0%
7	8	80%	2	20%	0	0%
8	5	50%	4	40%	1	10%
9	6	60%	3	30%	1	10%
10	8	80%	2	20%	0	0%
Total	68	68%	30	30%	2	2%

Dari hasil kuisioner diperoleh data sebagai berikut :

1. User yang memilih Sangat Setuju (SS) mendapat presentase 68% ($68/100*100\%$)
2. User yang memilih Setuju (S) mendapat presentase 30% ($30/100*100\%$)
3. User yang memilih Tidak Setuju (TS) mendapat presentase 2% ($2/100*100\%$)

Berdasarkan hasil poin 1 dan 2, pengguna yang menyatakan setuju terhadap kuisioner adalah 98%. Dengan itu, aplikasi Pinarak Bojonegoro dinyatakan layak.

2. Pengelola / Petugas

Tabel 4.2-22 Tabel hasil kuisioner UAT

Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan					
	SS	%	S	%	TS	%
1	2	66.66%	1	33.33%	0	0%
2	0	0%	3	100%	0	0%
3	2	66.66%	1	33.33%	0	0%
4	3	100%	0	0%	0	0%
5	1	33.33%	2	66.66%	0	0%
6	3	100%	0	0%	0	0%
Total	11	61.11%	7	38.89%	0	0%

Dari hasil kuisioner diperoleh data sebagai berikut :

1. User yang memilih Sangat Setuju (SS) mendapat presentase 61.11% ($11/18 * 100\%$)
2. User yang memilih Setuju (S) mendapat presentase 38.89% ($7/18 * 100\%$)
3. User yang memilih Tidak Setuju (TS) mendapat presentase 0% ($0/18 * 100\%$)

Berdasarkan hasil poin 1 dan 2, pengguna yang menyatakan setuju terhadap kuisioner adalah 100 %. Dengan itu, aplikasi Pinarak Bojonegoro dinyatakan layak.

BAB 5

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil proyek akhir ini, belum banyak masyarakat Bojonegoro yang mengetahui destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro sesuai dengan kuisioner dan observasi secara langsung. Untuk mengetahui informasi terkait dengan destinasi, event, dan paket wisata di Kabupaten Bojonegoro diharuskan datang langsung ke Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro atau dapat mengakses informasi melalui media digital seperti facebook, instagram, dll. Oleh karena itu, kesimpulan dapat ditarik sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi *Pinarak Bojonegoro* berbasis Web, dapat memfasilitasi masyarakat Kabupaten Bojonegoro dapat mengetahui informasi destinasi dan event wisata di Kabupaten Bojonegoro di bawah pengelolaan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro melalui fitur informasi destinasi, event, dan paket wisata yang telah tersedia.
2. Dengan adanya aplikasi *Pinarak Bojonegoro* berbasis Web, dapat memfasilitasi pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dapat melakukan pengelolaan *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* melalui fitur kelola data paket wisata, kelola pesanan paket wisata dan cetak laporan.
3. Dengan adanya aplikasi *Pinarak Bojonegoro* berbasis Web, dapat memfasilitasi masyarakat Kabupaten Bojonegoro dapat memesan dan mengikuti program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro* melalui fitur pemesanan paket wisata.

Dengan adanya aplikasi *Pinarak Bojonegoro* berbasis Web, masyarakat Kabupaten Bojonegoro dapat mengetahui informasi destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro, serta pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro dapat mengelola program *Fam Trip Pinarak Bojonegoro*.

5.2 Saran

Aplikasi *Pinarak Bojonegoro* berbasis Web terdapat beberapa saran yang diharapkan pada pengembangan selanjutnya:

1. Metode *login* dengan menggunakan aktivasi nomor telepon sehingga dapat menggunakan verifikasi OTP yang telah dikirim.
2. Metode pembayaran dapat dilakukan dengan cara menggunakan *virtual account* agar lebih mudah dan terverifikasi secara otomatis oleh sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Daryanto Setiawan, “Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Dampaknya Terhadap Kehidupan,” *J. Pendidik.*, 2017, doi: 10.1155/2015/146250.
- [2] I. Sommerville, *Software engineering (10th edition)*. 2016.
- [3] I. Alamat, “Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro,” April 10, 2020, [Online]. Available: Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.
- [4] M. Kita, M. Etnik, and D. Indonesia, “Etnik Dan Budaya Indonesia,” 2012. <https://limamarga.blogspot.com/2012/04/jenis-jenis-pariwisata.html> (accessed Feb. 17, 2020).
- [5] W. Suardana, I., “Analisis Kebijakan Pengembangan Pariwisata,” *ResearchGate*, 2016.
- [6] Suwantoro, “Dasar-Dasar Pariwisata,” *J. Chem. Inf. Model.*, 2002.
- [7] “Pengertian 7 Sapta Pesona, Wisatawan Wajib Tau! | Sangkay City,” [Online]. Available: <http://sangkaicity.blogspot.com/2017/11/pengertian-7-sapta-pesona-wisatawan.html>.
- [8] J. Sarwono, “Mengenal Path Analysis: Sejarah, Pengertian Dan Aplikasi,” *J. Ilm. Manaj. Bisnis Ukrida*, 2011.
- [9] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “pengertian website,” *J. Teknoinfo*, 2017.
- [10] M. A. Nur, “Apa yang dimaksud dengan Business Process Model and Notation (BPMN)?,” 2017. <https://www.dictio.id/t/apa-yang-dimaksud-dengan-business-process-model-and-notation-bpmn/2715> (accessed Feb. 22, 2020).
- [11] M. Rouse, “use case diagram (UML use case diagram),” *Rekayasa Perangkat Lunak*, 2015.
- [12] Ansori, “Pengertian Class Diagram : Fungsi, Simbol, dan Contohnya,”

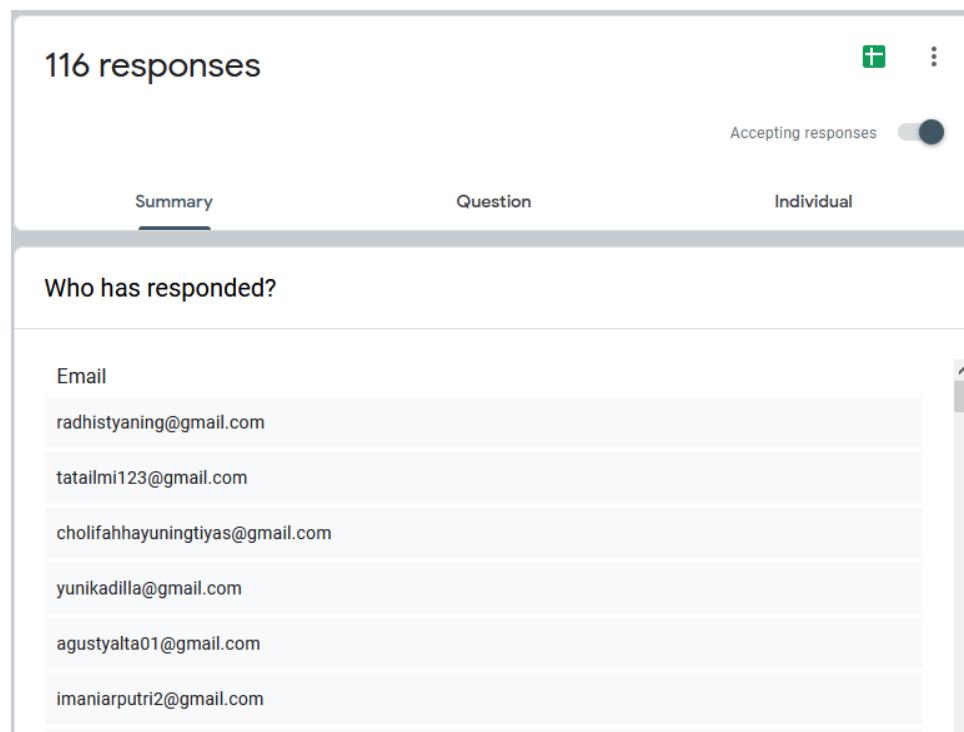
- Https://Www.Ansooriweb.Com/*, p. 1, 2020, [Online]. Available: <https://www.ansoriweb.com/2020/03/pengertian-class-diagram.html>.
- [13] Munawar, “Sequence diagram,” *Seq. Diagr.*, p. 187, 2005.
 - [14] m. S. Rosa AS, “Pengertian Class Diagram,” *Rekayasa Perangkat Lunak*, 2014.
 - [15] Angon, “Penjelasan tentang ERD,” 2016. <https://www.angon.co.id/news/phpmysql/cara-cara-untuk-membuat-erd> (accessed Feb. 22, 2020).
 - [16] D. R. Yuwono, “Pengertian Php Dan Mysql,” *Pengertian Php Dan Mysql*, 2008.
 - [17] A. Andaru, “Pengertian database secara umum,” *OSF Prepr.*, 2018.
 - [18] Prasetyo, “Pengertian MYSQL,” *Pengertian MYSQL:Journal*, 2014.
 - [19] A. Vazquez and A. Vazquez, “Web Server,” in *Learn CentOS Linux Network Services*, 2016.
 - [20] B. Sidik, “Framework Codeigniter,” *Bandung Inform.*, 2012.
 - [21] M. Y. Pratama, “Proyek Akhir Aplikasi Penyediaan Informasi Pariwisata dan Event Pariwisata di Kota Makassar berbasis Web dan Android,” 2018. <https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/home/catalog/id/147436/slug/aplikasi-penyediaan-informasi-pariwisata-dan-event-pariwisata-di-kota-makassar-berbasis-web-dan-android.html>.
 - [22] J. Duckett, *HTML & CSS*. Amsterdam, 2019.
 - [23] mahadisuta.com, “Black box,” *Pengujian White Box dan Black Box Wajib Dilakukan Oleh Seorang Dev.*, 2020, [Online]. Available: <https://www.mahadisuta.com/artikel/pengujian-white-box-dan-black-box-wajib-dilakukan-seorang-developer>.
 - [24] J. Watkins, S. Mills, J. Watkins, and S. Mills, “User Acceptance Testing,” *Test. It*, pp. 77–83, 2011, doi: 10.1017/cbo9780511997310.011.
 - [25] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung, “Stunning Bandung,” 2019, Accessed: Jan. 29, 2020. [Online]. Available:

- [https://www.disbudpar.bandung.go.id/.](https://www.disbudpar.bandung.go.id/)
- [26] Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Jogjakarta, “Visiting Jogja,” 2016.
<https://visitingjogja.com/> (accessed Jan. 29, 2020).

LAMPIRAN

Lampiran 1

Kuisisioner



The screenshot shows a Google Forms response summary page. At the top, it displays "116 responses". There are three tabs: "Summary" (which is selected), "Question", and "Individual". A toggle switch indicates "Accepting responses" is turned on. Below the tabs, the heading "Who has responded?" is shown, followed by a list of 7 email addresses:

- radhistyaning@gmail.com
- tatailm123@gmail.com
- cholifahhayuningtiyas@gmail.com
- yunikadilla@gmail.com
- agustyalta01@gmail.com
- imaniarputri2@gmail.com

Gambar 5.2-1 Kuisisioner Responden (Jumlah Responden)



Gambar 5.2-2 Kuisioner Responden Pertanyaan 1



Gambar 5.2-3 Kuisioner Responden Pertanyaan 2

Jika anda pernah merasakan kesulitan dalam mencari informasi Event, Destinasi Wisata, dan Paket Wisata di Kabupaten Bojonegoro, apa saja jenis kendala yang anda pernah hadapi?

86 responses

belum pernah merasakan

Kurangnya teaser yang menarik untuk menggaet wisatawan

Kurangnya media yg memadai untuk mencari informasi

selama ini masih belum belum menemukan kesulitan mencari informasi event dan lain lain

Informasi lokasi

Lokasi, Rute

Kesulitan mencari informasi tentang akses atau jalan untuk destinasi wisata yang bisa dibilang jauh dari jangkauan, contohnya : destinasi wisata air terjun dsb yang ada di Bojonegoro

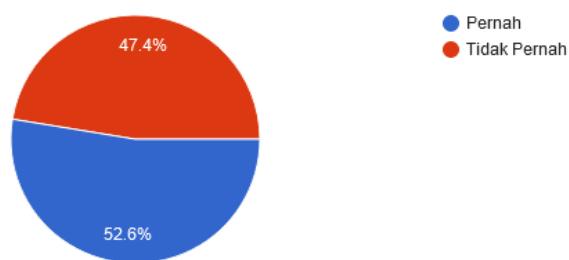
Transportasi, jalan untuk menuju tempat yang dituju

pencarian info lokasi wisata, jenis wisata dan paket wisata

Gambar 5.2-4 Kuisioner Responden Pertanyaan 3

Berdasarkan pengalaman anda, apakah anda pernah mendapatkan kesulitan dalam memilih Destinasi Wisata yang akan anda pilih untuk liburan, study tour, family gathering, dll?

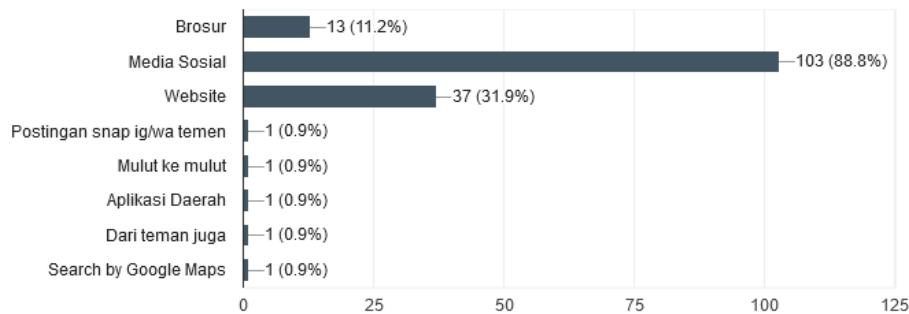
116 responses



Gambar 5.2-5 Kuisioner Responden Pertanyaan 4

Berdasarkan pengalaman anda, platform apakah yang anda gunakan untuk mencari informasi Destinasi, Event, Paket Wisata serta Pake yang ada di daerah anda?

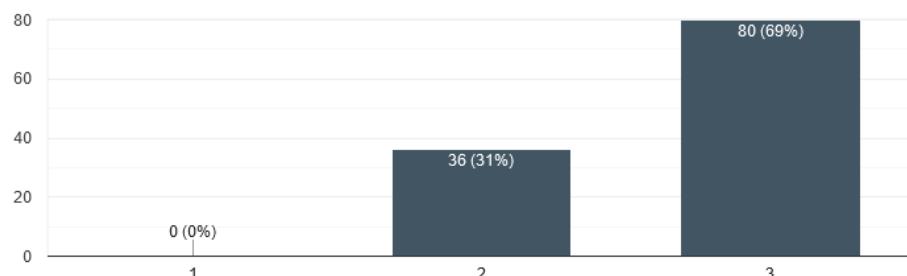
116 responses



Gambar 5.2-6 Kuisioner Responden Pertanyaan 5

Seberapa butuhkah anda informasi mengenai destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro?

116 responses



Gambar 5.2-7 Kuisioner Responden Pertanyaan 6

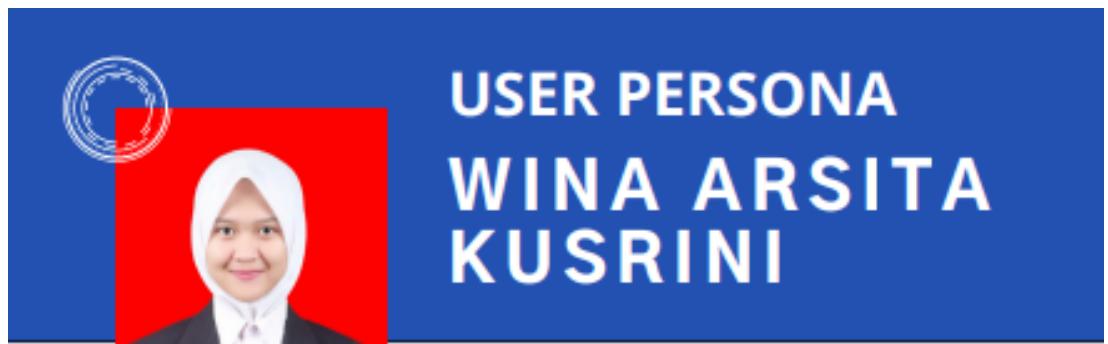
Lampiran 2

Wawancara dan User Persona

Pertanyaan Wawancara

1. Bagaimana pandangan anda terkait dengan pariwisata diera saat ini?
2. Kemenpar telah menetapkan beberapa program unggulannya, seperti *Go Digital Tourism*, apakah program tersebut sudah dijalankan dengan optimal?
3. Menurut anda, seberapa sulitkah dalam mencari informasi wisata di Kabupaten Bojonegoro?
4. Berdasarkan pengalaman anda, apakah pernah mengalami kesulitan dalam memilih destinasi wisata untuk liburan, *study tour*, *family gathering*, dll?
5. Menurut anda, apakah dengan adanya *tourism package* akan memudahkan wisatawan dalam berkunjung dan eksplor wisata di daerah tersebut?
6. Dengan adanya potensi wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro, apakah berpotensi dalam pengembangan wisata *edu-tourism*? Jika iya, siapa sasaran utamanya?
7. Menurut anda, jika memang dibutuhkan *tourism package* siapa pengelola yang tepat, apakah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro atau pengelola dari eksternal?
8. Berdasarkan pengamatan anda, bagaimana proses eksisting wisatawan dalam mendapatkan informasi wisata
9. Menurut pandangan anda, kebanyakan masyarakat Bojonegoro mendapatkan informasi wisata dari media apa?
10. Menurut anda sebagai bagian dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro, apa strategi anda dalam memperkenalkan destinasi wisata di wisatawan lokal dan mancanegara

11. Menurut anda, apakah seluruh masyarakat Kabupaten Bojonegoro sudah mengetahui mengenai informasi wisata, event, dan program “Fam Trip Pinarak Bojonegoro”?
12. Menurut anda, jika ada aplikasi yang memuat informasi dan pengelolaan paket wisata Fam Trip Pinarak Bojonegoro, apakah itu membantu masyarakat Kabupaten Bojonegoro dalam mengenal potensi yang ada di Kabupaten Bojonegoro?



The card features a blue header with the title "USER PERSONA" and "WINA ARSITA KUSRINI". Below the title is a portrait photo of a young woman wearing a white hijab and a black blazer, set against a red and blue background. In the top left corner of the photo area is the Telkom University logo.

PERSONAL PROFILE

TTL : Bojonegoro, 09 Januari 2001

Hobi : Speaking and traveling

Karir : Mahasiswa S1 Administrasi Negara – Universitas Brawijaya

DIGITAL SIGN



Wina Arsita K.

ABOUT

Wina merupakan Duta Wisata Kange Yune, yang mana dalam kesehariannya ia memiliki pengalaman dan kehidupan dalam dunia wisata. Saat ini, Wina merasa bahwa kurangnya penyebaran informasi mengenai destinasi wisata yang kurang menyeluruh ke masyarakat Kabupaten Bojonegoro, menjadi hambatan baginya dalam mempromosikan potensi wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro.

GOALS

- Pariwisata dapat mendukung perekonomian negara Indonesia
- Mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata secara menyeluruh
- Mendapatkan informasi kegiatan di Kabupaten Bojonegoro

NEEDS

- Membutuhkan informasi destinasi wisata secara realtime
- Membutuhkan peran pemerintah dalam upaya memperkenalkan potensi wisata
- Membutuhkan platform dalam pengelolaan paket wisata
- Membutuhkan sosialisasi terkait penyempurnaan dan perencanaan potensi wisata di Kabupaten Bojonegoro

PROBLEMS

- Kesulitan dalam mengetahui informasi destinasi dan event wisata di Kabupaten Bojonegoro
- Mendapatkan informasi kegiatan di Kabupaten Bojonegoro

Gambar 5.2-8 User Persona Wina Arsita



The template features a blue header with the title "USER PERSONA" and "MUHAMMAD AQIL WENDA R." in white. On the left side, there is a circular logo at the top, followed by a photograph of a young man sitting outdoors at night, wearing a grey sweatshirt with "MAIDIAH" printed on it. Below the photo is a section titled "PERSONAL PROFILE" with three items: "TTL : Bojonegoro, 26 Juni 2001", "Hobi : Futsal dan Bulutangkis", and "Karir : Mahasiswa Teknik Elektro Ind Politeknik Elektronika Surabaya". To the right of the profile is a "ABOUT" section describing the user's background and challenges. Below that is a "GOALS" section listing objectives, followed by a "NEEDS" section with requirements. At the bottom is a "PROBLEMS" section with challenges.

USER PERSONA

MUHAMMAD AQIL WENDA R.

PERSONAL PROFILE

TTL : Bojonegoro, 26 Juni 2001

Hobi : Futsal dan Bulutangkis

Karir : Mahasiswa Teknik Elektro Ind
Politeknik Elektronika Surabaya

DIGITAL SIGN



Muhammad Aqil Wenda R.

ABOUT

Muhammad Aqil Wenda Rizkiawan merupakan mahasiswa baru di Politeknik Elektronika Surabaya dengan jurusan Teknik Elektro Industri. Selain itu, Aqil juga menjadi Duta Wisata Kange Yune Bojonegoro. Berdasarkan pengalaman Aqil, ia merasakan pada saat ia melakukan keliling dan berkunjung ke destinasi wisata di Kabupaten Bojonegoro ia merasa kesulitan dalam menemukan akses masuk di destinasi wisata tersebut, sehingga ia membutuhkan informasi lebih lengkap terkait hal tersebut.

GOALS

- Mendapatkan sarana dan pra-sarana yang tepat dalam pembangunan destinasi wisata
- Mendapatkan fasilitas yang memadai saat berkunjung ke destinasi wisata
- Mendapatkan informasi wisata sesuai dengan parameter kebutuhan perjalanan

NEEDS

- Membutuhkan kerja nyata dan menyeluruh dari pengelola wisata
- Membutuhkan beberapa inovasi terkait paket wisata seperti edu-tourism, geopark, dll
- Membutuhkan pengelolaan paket wisata dengan satu pengelola

PROBLEMS

- Merasa sulit saat melakukan akses masuk dalam destinasi wisata
- Kesulitan dalam memilih paket wisata yang ditawarkan karena belum mengetahui informasi wisata tersebut

Gambar 5.2-9 User Persona M. Aqil Wenda R.

USER PERSONA

RAISHA PUTRI NUGHRAHANI



PERSONAL PROFILE

TTL : Blora, 02 September 2000

Hobi : menari dan olahraga

Karir : Mahasiswa Kedokteran Hewan
Universitas Brawijaya

DIGITAL SIGN



Raisha Putri Nugrahani

ABOUT

Raisha Putri Nugrahani adalah mahasiswa Kedokteran Hewan yang mana juga menjabat sebagai Duta Wisata Kange Yune Bojonegoro. Raisha merasakan bahwa di era saat ini sangatlah penting dalam penyebaran informasi, salah satunya menyebarkan informasi wisata daerah. Namun, Raisha mendapatkan kendala dalam hal tersebut yaitu kurangnya penyebaran informasi wisata dan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" oleh pihak Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro.

GOALS

- Mendapatkan strategi yang tepat dalam penyebaran informasi wisata dan event di Kabupaten Bojonegoro
- Mendapatkan informasi mengenai destinasi wisata secara menyeluruh
- Mendapatkan indormasi wisata yang tepat dalam kegiatan yang sesuai

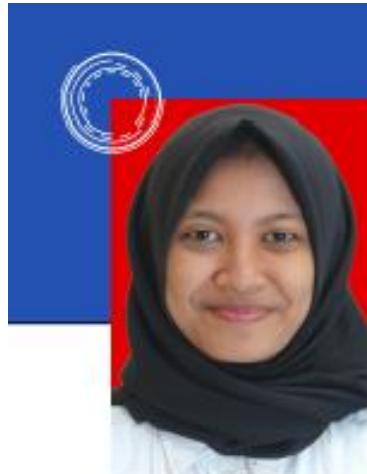
NEEDS

- Membutuhkan platform pengelolaan Fam Trip Pinarak Bojonegoro
- Membutuhkan Strategi yang tepat dalam penyebaran informasi destinasi wisata dan event di Kabupaten Bojonegoro
- Membutuhkan platform dalam pengelolaan paket wisata
- Membutuhkan sosialisasi terkait penyempurnaan dan perencanaan potensi wisata di Kabupaten Bojonegoro

PROBLEMS

- Penyebaran informasi hanya via mouth to mouth
- Kurangnya penyebaran informasi dari pihak pengelola Fam Trip Pinarak Bojonegoro

Gambar 5.2-10 User Persona Raisha Putri Nugrahani



USER PERSONA TRI YUNDA ISMİ AYOMİ

ABOUT

Tri Yunda Ismi Ayomi merupakan masyarakat Kabupaten Bojonegoro yang saat ini mengalami kendala dalam pencarian dan penggalian informasi event serta masih bingung dalam menentukan destinasi wisata yang akan dikunjungi. Dengan memiliki hobi travelling, mendorong Yunda untuk ikut serta dalam pelestarian dan memperkenalkan potensi wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro, karena dia percaya bahwa pariwisata merupakan modal usaha masa kini.

PERSONAL PROFILE

TTL : Bojonegoro, 14 Maret 2000

Hobi : menyanyi dan traveling

Karir : Mahasiswa Bussines Management – Telkom University

DIGITAL SIGN



Tri Yunda Ismi Ayomi

GOALS

- Mendapatkan informasi wisata yang sesuai dengan fakta dan data yang benar
- Mendapatkan informasi yang menyebar hingga ke pelosok desa Kabupaten Bojonegoro
- Mendapatkan destinasi wisata yang tepat dalam liburan jangka pendek dan panjang

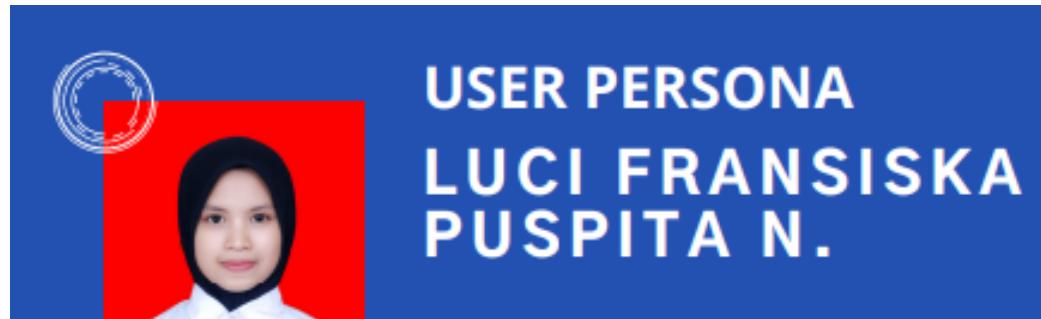
NEEDS

- Membutuhkan penyebaran informasi wisata secara online dan ringkas
- Membutuhkan parameter perbandingan destinasi wisata sehingga dapat menentukan destinasi wisata yang akan dikunjungi
- Membutuhkan lebih banyak variasi paket wisata yang disediakan

PROBLEMS

- Kesulitan dalam menemukan destinasi wisata yang sesuai dengan rencana dan kebutuhan
- Kurangnya publikasi terkait informasi destinasi wisata, event, dan Fam Trip Pinarak Bojonegoro

Gambar 5.2-11 User Persona Tri Yunda Ismi Ayomi



The template features a blue header with the title "USER PERSONA" and "LUCI FRANSISKA PUSPITA N." in white. Below the header is a portrait of Lucy Fransiska Puspita N., wearing a white shirt and a black hijab, set against a red and blue background. The main body is divided into sections: "PERSONAL PROFILE", "DIGITAL SIGN", "ABOUT", "GOALS", "NEEDS", and "PROBLEMS". Each section contains specific information or a list of requirements.

PERSONAL PROFILE

TTL : Bojonegoro, 25 Februari 2002

Hobi : Menari

Karir : Mahasiswa Ilmu Administrasi Negara – Universitas Surabaya

DIGITAL SIGN



Luci Fransiska Puspita N.

ABOUT

Luci Fransiska Puspita Ningrum adalah mahasiswa aktif Universitas Surabaya yang lahir dan tinggal di Kabupaten Bojonegoro. Fransiska merasakan bahwa penyebaran informasi dan cara untuk memperkenalkan destinasi wisata di Kabupaten Bojonego kurang menarik, sehingga dapat disimpulkan bahwa kurangnya pengunjung luar daerah yang datang di destinasi wisata di Kabupaten Bojonegoro, mengingat kondisi sekarang yaitu sedang dalam masa pandemi covid-19.

GOALS

- Mendapatkan informasi wisata yang sesuai dengan rencana perjalanan
- Mendapatkan tempat wisata yang dapat menerapkan edu-tourism
- Mendapatkan informasi wisata dengan media yang digital

NEEDS

- Membutuhkan informasi wisata sesuai dengan parameter rencana perjalanan
- Membutuhkan pengelolaan edu-tourism di tempat wisata
- Membutuhkan sosialisasi dan support dalam penyebaran informasi wisata oleh pengelola

PROBLEMS

- Dampak pandemi terhadap kunjungan wisatawan di Kabupaten Bojonegoro yang menurun
- Kurangnya optimalisasi mengenai program pemerintah terkait penyebaran informasi wisata dan event

Gambar 5.2-12 User Persona Lucy Fransiska

Lampiran 3

Kuisisioner

KUISIONER UAT Aplikasi Berbasis web
Informasi Destinasi dan Event Wisata
serta Pengelolaan "Fam Trip Pinarak
Bojonegoro" Studi Kasus : Dinas
Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten
Bojonegoro

* Required

KUISIONER UAT Aplikasi Berbasis web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta Pengelolaan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" Studi Kasus : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bojonegoro

Wisatawan

Aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah dan efektif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

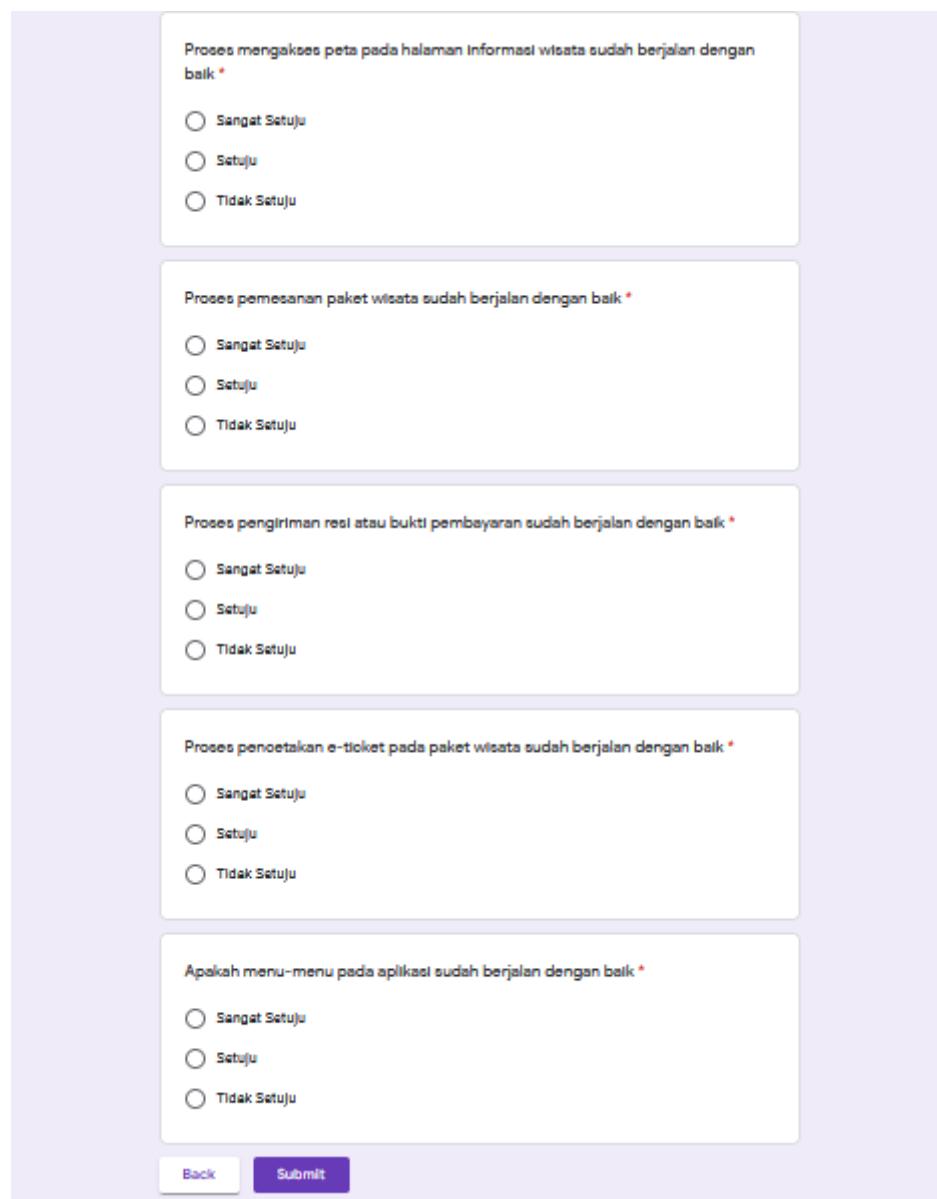
Aplikasi ini memudahkan wisatawan dalam mengakses informasi wisata, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses untuk membandingkan wisata pada halaman Tourism Comparison sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Gambar 5.2-13 Kuisisioner UAT Wisatawan



Proses mengakses peta pada halaman Informasi wisata sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses pemesanan paket wisata sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses pengiriman resi atau bukti pembayaran sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses pencetakan e-ticket pada paket wisata sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Apakah menu-menu pada aplikasi sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

[Back](#) [Submit](#)

Gambar 5.2-14 Kuisioner UAT Wisatawan

KUISIONER UAT Aplikasi Berbasis web
Informasi Destinasi dan Event Wisata
serta Pengelolaan "Fam Trip Pinarak
Bojonegoro" Studi Kasus : Dinas
Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten
Bojonegoro

* Required

KUISIONER UAT Aplikasi Berbasis web Informasi Destinasi dan Event Wisata serta
Pengelolaan "Fam Trip Pinarak Bojonegoro" Studi Kasus : Dinas Kebudayaan dan
Pariwisata Kabupaten Bojonegoro

Pengguna/Pengelola

Aplikasi Pinarak Bojonegoro dapat digunakan dengan mudah dan efektif *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Aplikasi Pinarak Bojonegoro mudah dipahami dan dapat dipelajari dari tampilan *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Aplikasi Pinarak Bojonegoro memudahkan pengelola dalam menyebarkan
Informasi destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Gambar 5.2-15 Kuisioner UAT Pengelola

Aplikasi Pinarak Bojonegoro memudahkan pengelola dalam menyebarkan informasi destinasi, event, dan paket wisata yang ada di Kabupaten Bojonegoro *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses pengelolaan data sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses konfirmasi pembayaran dalam pemesanan paket wisata sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

Proses cetak laporan sudah berjalan dengan baik *

Sangat Setuju
 Setuju
 Tidak Setuju

[Back](#) [Submit](#)

Gambar 5.2-16 Kuisioner UAT Pengelola

Lampiran 4
Rekap Data Hasil Kuisioner UAT

Timestamp	Nama Lengkap	Status	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6	Pertanyaan 7	Pertanyaan 8	Pertanyaan 9	Pertanyaan 10
2021-06-01	NEILA NUR NI'MA	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-01	M. Aqil Wenda Rizkiawan	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-01	Sabila Nur Lalli	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-01	Wina Ansita	Wisatawan	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju
2021-06-01	Fatimah Noia Dwi Nurdianti	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-02	Raisha Putri Nugrahani	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
2021-06-02	Eithda Sani Rahma Wati	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-03	Tiur Azliani Pambajeng	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
2021-06-03	Tri Yunda Ismi Ayomi	Wisatawan	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Tidak Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
2021-06-03	Muhammad Fahmi Nur Faizin	Wisatawan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Setuju	Setuju

Gambar 5.2-17 Rekap Data Hasil Kuisioner UAT Wisatawan

Timestamp	Nama Lengkap	Status	Pertanyaan 1	Pertanyaan 2	Pertanyaan 3	Pertanyaan 4	Pertanyaan 5	Pertanyaan 6
2021-06-04	Nur Izatin S.Pd	Petugas/Pengelola Dinas Kabudayaan dan Kabupaten Bojonegoro	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju
2021-06-04	Budi Siswanto A.md	Petugas/Pengelola Dinas Kabudayaan dan Kabupaten Bojonegoro	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
2021-06-04	Flora Agustina, S.IP	Petugas/Pengelola Dinas Kabudayaan dan Kabupaten Bojonegoro	Sangat Setuju	Setuju	Setuju	Sangat Setuju	Setuju	Setuju

Gambar 5.2-18 Rekap Data Hasil Kuisioner UAT Pengelola