

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Analisis Masalah

Sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi wisata. Pada saat ini promosi wisata yang dilakukan oleh DISPORPAR (Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata) biasa menggunakan media pamflet atau brosur lalu di sebarakan kepada masyarakat, sehingga masyarakat dapat mengetahui potensi wisata apa saja yang dimiliki oleh Kabupaten Pringsewu. DISPORPAR juga mempunyai website guna mempromosikan wisata yang ada di Kabupaten Pringsewu namun website tersebut sekarang tidak digunakan kembali. Oleh karna itu untuk menarik minat masyarakat atau wisatawan untuk datang mengunjungi wisata di Kabupaten pringsewu maka dibuat Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android.

4.1.2 Analisis sistem

Analisis Sistem merupakan tahap identifikasi terhadap alur sistem yang sedang terjadi dalam proses informasi pariwisata di Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DISPORPAR) Kabupaten Pringsewu. Proess analisis sistem dibutuhkan untuk dapat mengevaluasi sistem yang sedang berjalan dan kebutuhan sistem, sehingga dapat diusulkan perancangan yang dapat mendukung sistem yang baik.

4.1.3 Analisis prosedur promosi wisata yang berjalan

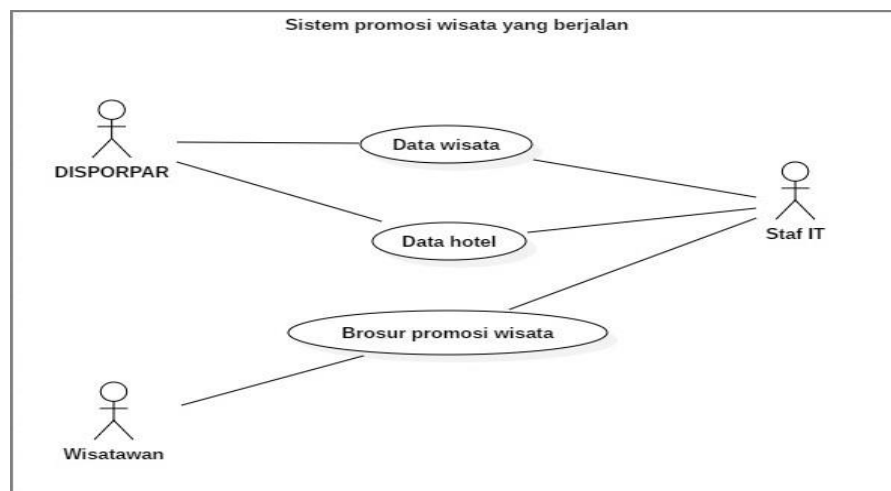
Analisis di fokuskan pada program informasi wisata yang terdapat pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DISPORPAR) Kabupaten Pringsewu. Berdasarkan motode analisis yang digunakan, maka berikut merupakan gambaran

sistem yang berjalan pada sistem promosi yang dilakukan oleh Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata (DISPORPAR) secara umum :

1. Disporpar memiliki data wisata yang terdapat di kabupaten pringsewu, dan
2. Disporpar memiliki data hotel/tempat penginapan yang terdapat di kabupaten pringsewu.
3. Staf IT menerima data wisata dan hotel lalu di olah menjadi brosur/pamflet menggunakan aplikasi.
4. Jika brosur sudah selesai di cetak oleh Staf IT, kemudian brosur tersebut disebar kepada masyarakat.
5. Wisatawan mendapat brosur tersebut dan mengetahui informasi wisata di kabupaten pringsewu.

4.1.4 Use Case Diagram Sistem yang Berjalan

Use case Diagram menggambarkan siapa saja aktor yang akan melakukan prosedur dalam sistem serta fungsi-fungsi/proses yang terlibat dalam sistem tersebut, adapun usecase diagram yang berjalan saat ini pada Dinas Kepemudaan Olahraga dan Pariwisata, dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use case sistem yang berjalan

Definisi aktor dan usecase mengenai sistem promosi wisata oleh DISPORAR adalah sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem yang berjalan mengenai *survey* sistem promosi wisata oleh DISPORAR adalah pada seperti Tabel 4.1

Table 4.1 Keterangan aktor dan definisi dari aktor

No	Aktor	Deskripsi
1.	DISPORPAR	Orang yang mempunyai daftar data wisata dan hotel.
2.	STAF IT	Orang yang bertugas mendesain dan bertanggung jawab atas pembuatan pamflet/brosur promosi.
3.	WISATAWAN	Orang yang akan menerima informasi wisata tersebut.

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem berjalan mengenai *survey* sistem promosi wisata oleh DISPORAR adalah pada seperti Tabel 4.2

Tabel 4.2 Keterangan dari *Use case* yang berjalan

No	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Data Wisata	Suatu proses dimana DISPORAR memberikan data-data wisata ke STAF IT lalu di desain semenarik mungkin untuk dipromosikan.
2.	Data Hotel	Suatu proses dimana DISPORAR memberikan data-data hotel ke admin lalu di

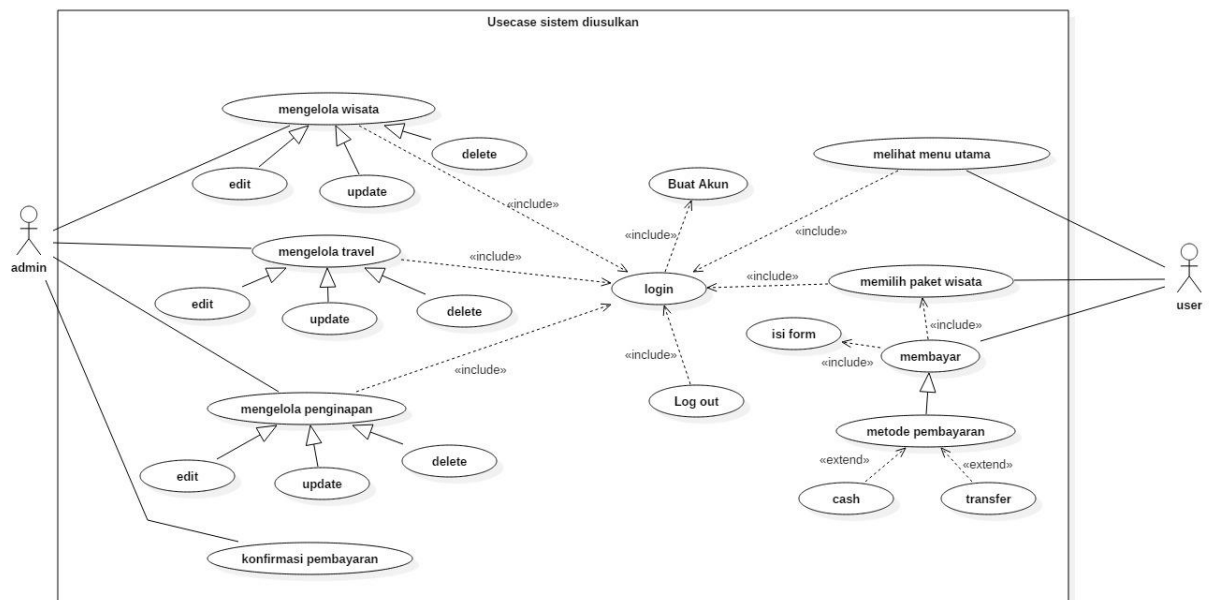
		di desain semenarik mungkin untuk dipromosikan.
3.	Pamflet promosi wisata	Suatu proses dimana pamflet atau brosur yang telah dibuat lalu di sebar ke wisatawan.

4.1.5 Perancangan Sistem Diusulkan

Dari analisis sistem berjalan mengenai sistem promosi wisata di Kabupaten Pringsewu, maka diusulkanlah sebuah sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android. Perancangan sistem yang diusulkan terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan *database* dan perancangan *edit/output* sistem.

4.1.5.1 Use Case Diagram

Perancangan *use case diagram* sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android yang diusulkan adalah seperti pada Gambar 4.2



Gambar 4.2 Use case Sistem yang diusulkan

Pada *usecase* diagram ini menjelaskan alur sitem yang ada di aplikasi, dibuat secara detail aktivitas antara *user* dan sistem. Aktivitas yang dapat dilakukan user/wisatawan yaitu sebelum masuk ke menu utama, user diwajibkan membuat akun terlebih dahulu agar bisa *login* ke aplikasi, setelah *user login* maka akan diarahkan ke menu utama aplikasi, di dalam aplikasi user dapat melihat daftar menu wisata, menu penginapan, menu *travel* dan menu profil/buku tamu. *User* juga dapat membeli tiket secara *online* lalu membooking penginapan dan *booking travel* secara *online*.

Deskripsi aktor dan *use case* sistem promosi wisata yang diusulkan sebagai berikut :

a. Definisi Aktor

Deskripsi pendefinisian aktor sistem diusulkan mengenai promosi wisata seperti pada Tabel 4.3

Tabel 4.3 Deskripsi Pendefinisian Aktor Sistem yang Diusulkan

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Admin	Orang yang memiliki hak akses untuk mengelola aplikasi, dan mengelola pembayaran.
2.	User/Wisatawan	Orang yang menerima informasi wisata di kabupaten pringsewu.

b. Definisi *Use Case*

Deskripsi pendefinisian *use case* sistem yang diusulkan mengenai promosi wisata seperti pada Tabel 4.4

Tabel 4.4 Deskripsi Pendefinisian *Use Case* Sistem Diusulkan

No.	<i>Use Case</i>	Deskripsi
1.	Login	Proses memasukan data berupa <i>username</i> dan <i>password</i> jika belum

		mempunyai akun maka user diarahkan membuat akun terlebih dahulu agar bisa masuk ke menu utama.
2.	Buat akun user	Suatu proses dimana user wajib membuat akun terlebih dahulu agar user dapat masuk ke menu halaman utama aplikasi.
3.	Mengelola wisata	Suatu proses dimana admin yang berhak mengedit, <i>update</i> dan menghapus wisata yang terdapat di aplikasi.
4.	Mengelola travel	Suatu proses dimana admin yang berhak mengedit, <i>update</i> dan menghapus <i>travel</i> yang terdapat di aplikasi.
5.	Mengelola penginapan	Suatu proses dimana admin yang berhak mengedit, <i>update</i> dan menghapus penginapan yang terdapat di aplikasi.
6.	Konfirmasi pembayaran	Suatu proses dimana admin dapat mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh user.
7.	Memilih menu utama wisata	Jika <i>user</i> sudah berhasil login maka user dapat melihat menu utama aplikasi, didalam nya ada menu wisata, penginapan, <i>travel</i> dan profil/buku tamu.
8.	Memilih paket wisata	Suatu proses dimana <i>user</i> memilih daftar paket yang terdapat di aplikasi, sebelum transaksi terjadi user di haruskan mengisi form terlebih dahulu.

9.	Pembayaran	Suatu proses dimana jika user sudah memilih paket wisata maka akan di arahkan ke menu pembayaran, pembayaran bisa dilakukan dengan via <i>transfer</i> atau <i>cash</i> .
----	------------	---

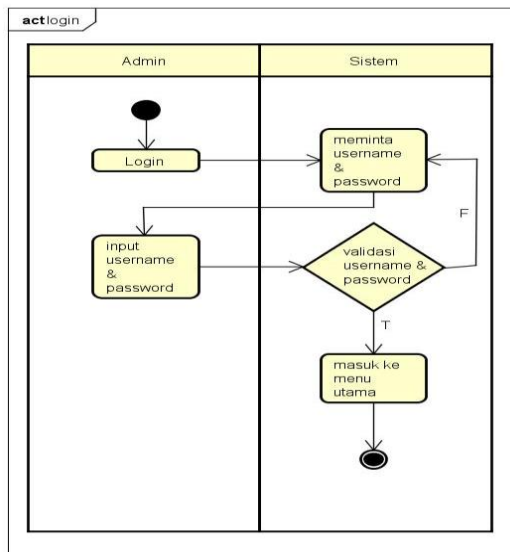
4.1.5.2 Activity Diagram

Activity diagram dari perancangan *use case* sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

a. Activity Diagram Login

Activity diagram login sistem informasi pariwisata di kabupaten pringsewu berbasis android adalah seperti pada Gambar 4.3

Nama Use Case	:	Login
Aktor	:	Admin
Tujuan	:	Mengakses sistem

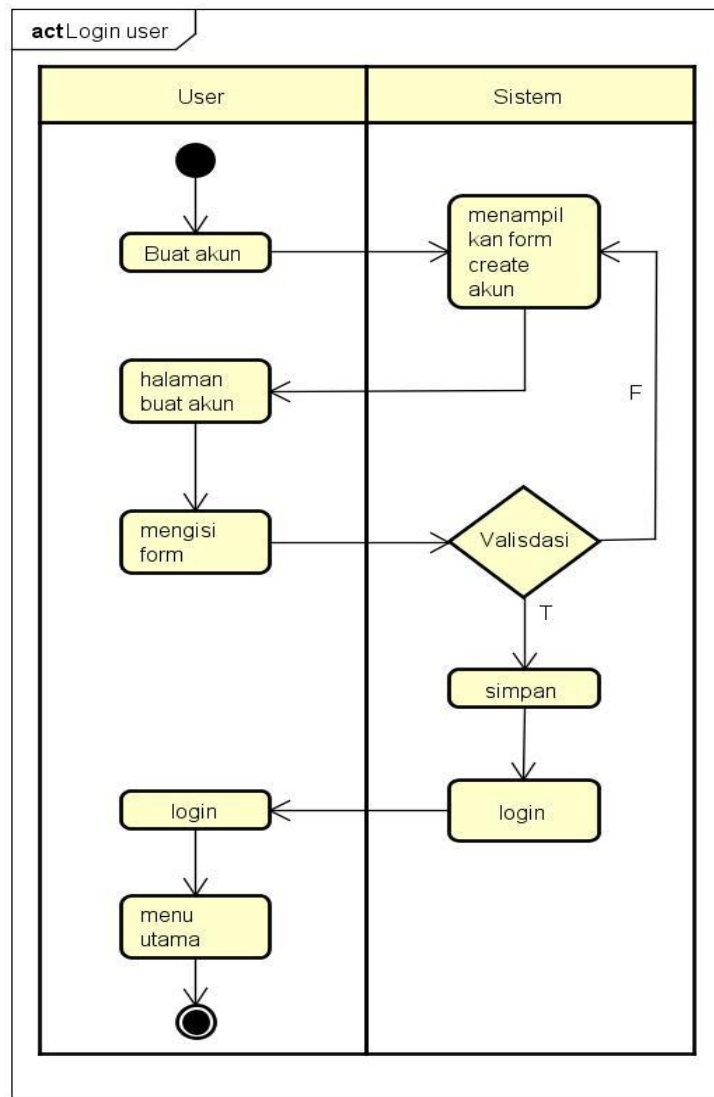


Gambar 4.3 Activity Diagram Login

b. *Activitu Diagram* Login User

Activity diagram login user sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.4

Nama <i>Use Case</i>	:	Login user
Aktor	:	User
Tujuan	:	Buat akun baru untuk user

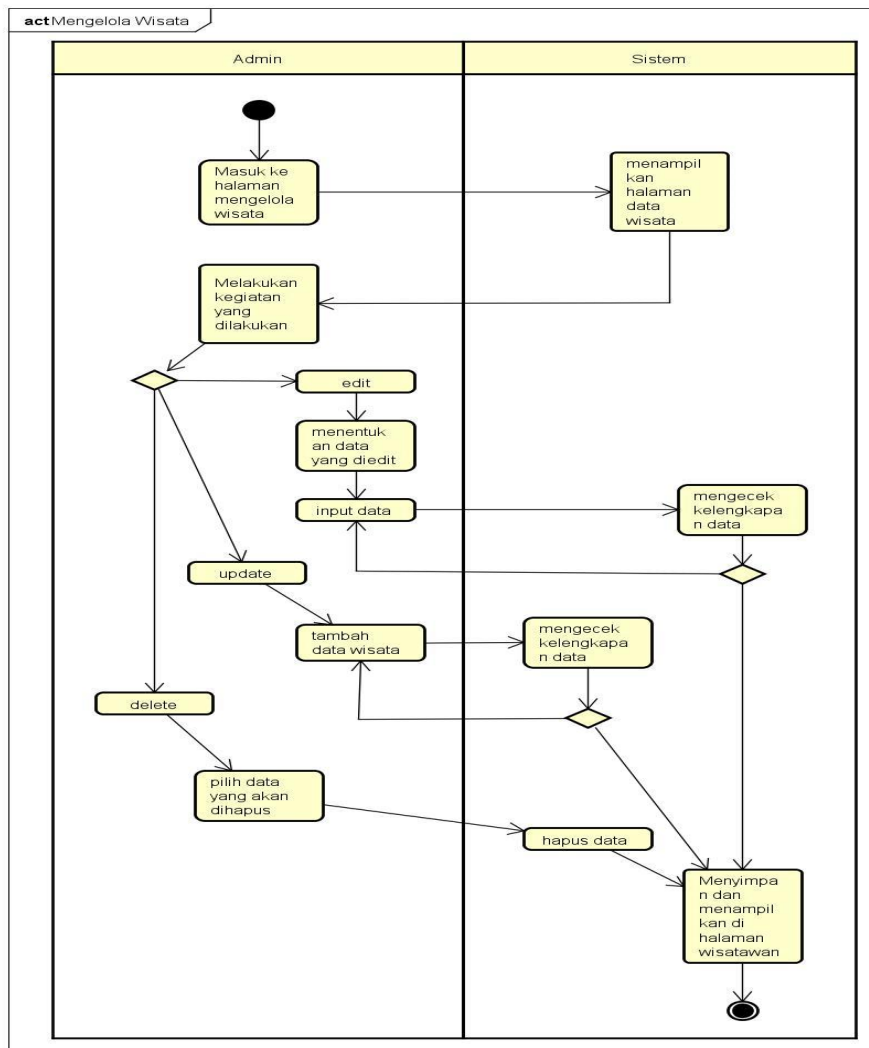


Gambar 4.4 Activity Diagram Login User

c. *Activity Diagram* Mengelola Wisata

Activity diagram mengelola wisata sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.5

Nama <i>Use Case</i>	:	Mengelola Wisata
Aktor	:	Admin
Tujuan	:	Mengelola data wisata, edit/update/delete

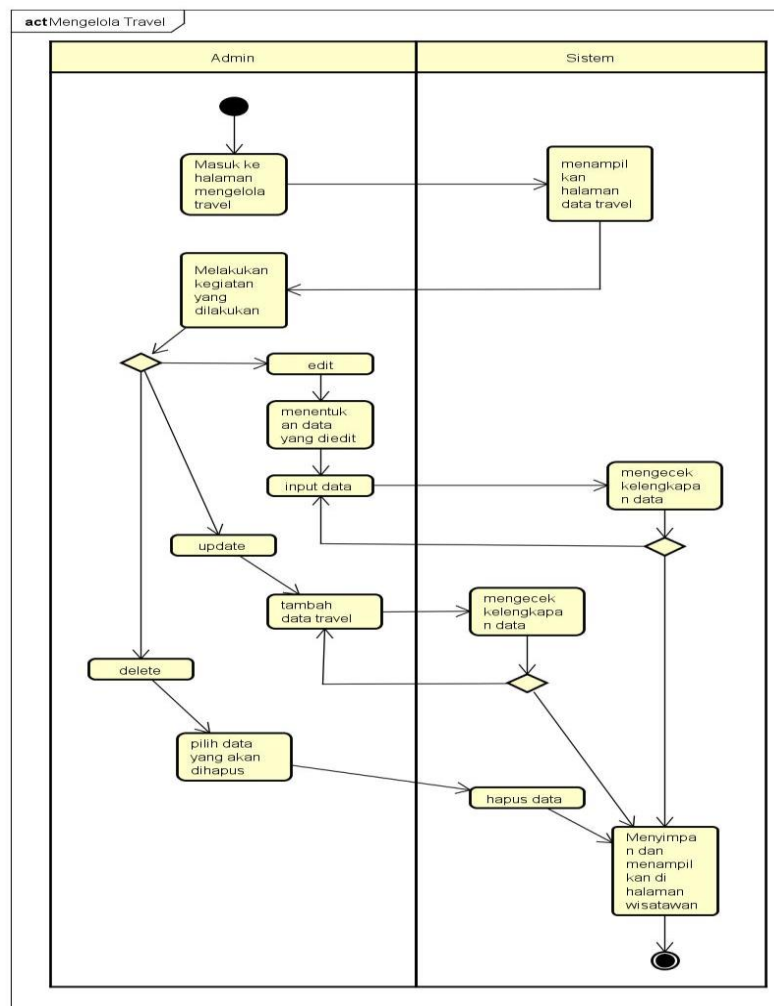


Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Wisata

d. *Activity Diagram* Mengelola Travel

Activity diagram mengelola travel sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.6

Nama <i>Use Case</i>	:	Mengelola Travel
Aktor	:	Admin
Tujuan	:	Mengelola data travel, edit/update/delete

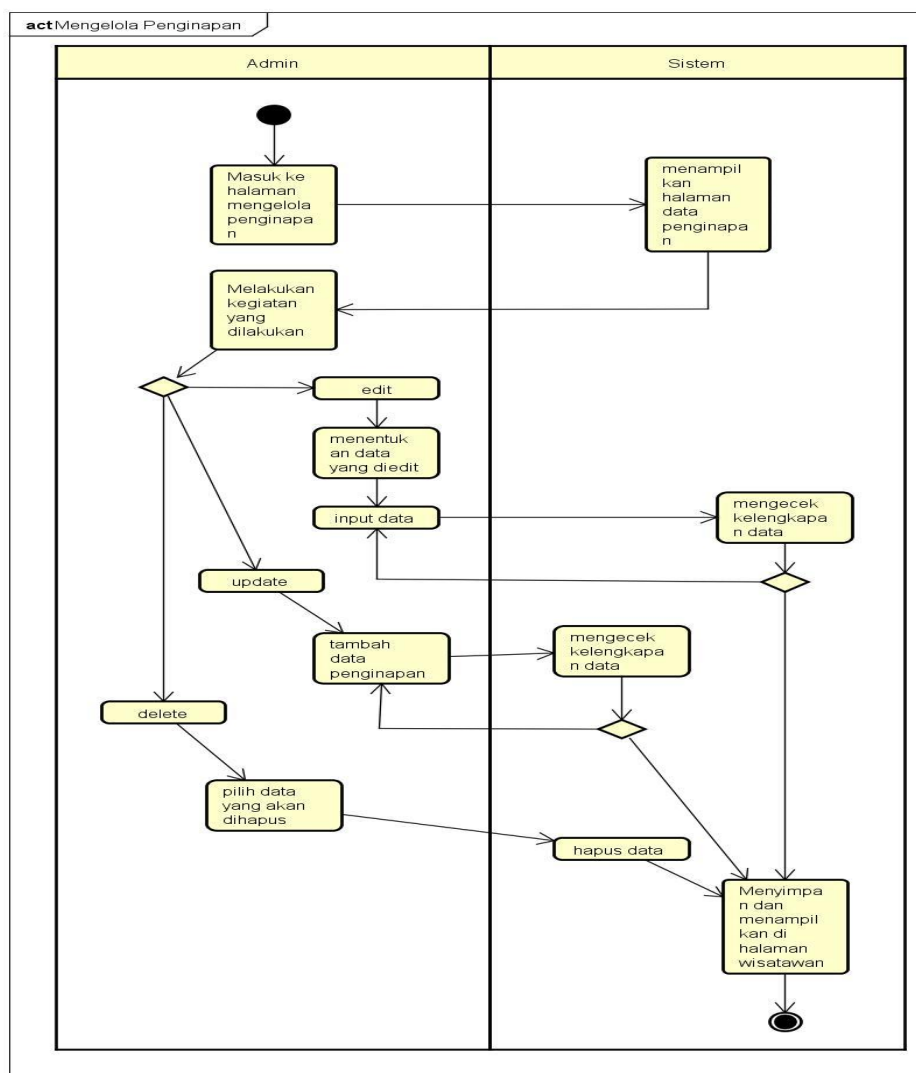


Gambar 4.6 *Activity Diagram* Mengelola Travel

e. *Activity Diagram* Mengelola Penginapan

Activity diagram mengelola penginapan sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.7

Nama <i>Use Case</i>	:	Mengelola Penginapan
Aktor	:	Admin
Tujuan	:	Mengelola data penginapan, edit/update/delete

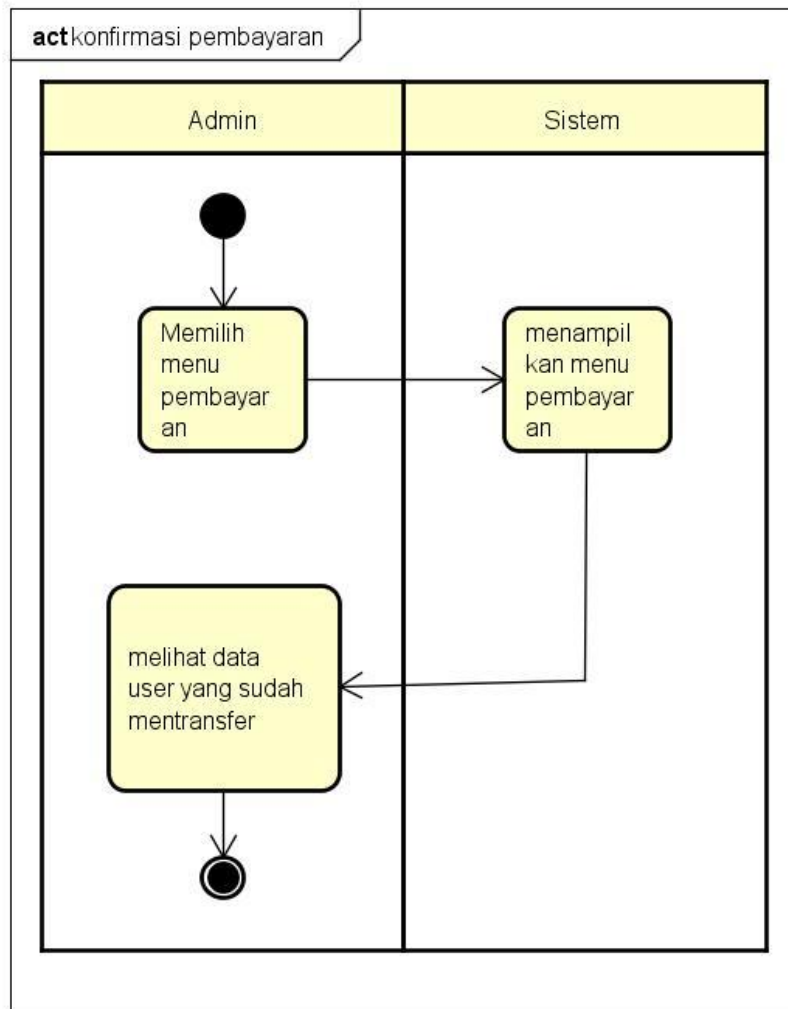


Gambar 4.7 *Activity Diagram* Mengelola Penginapan

f. *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

Activity diagram konfirmasi pembayaran sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.8

Nama <i>Use Case</i>	:	Konfirmasi Pembayaran
Aktor	:	Admin
Tujuan	:	Melihat bukti <i>screen shot</i> transfer dari user

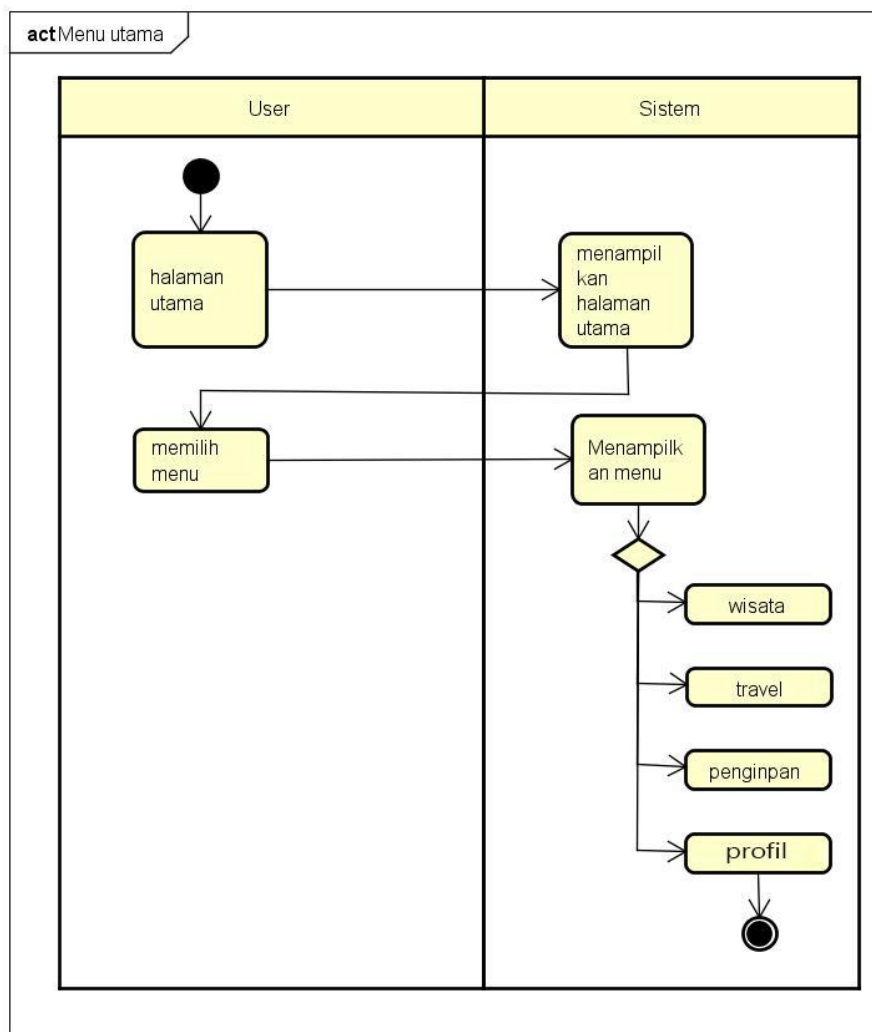


Gambar 4.8 *Activity Diagram* Konfirmasi Pembayaran

g. *Activity Diagram* Melihat Menu Utama

Activity diagram melihat daftar paket wisata sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.9

Nama <i>Use Case</i>	:	Melihat menu utama
Aktor	:	User
Tujuan	:	Memilih menu utama

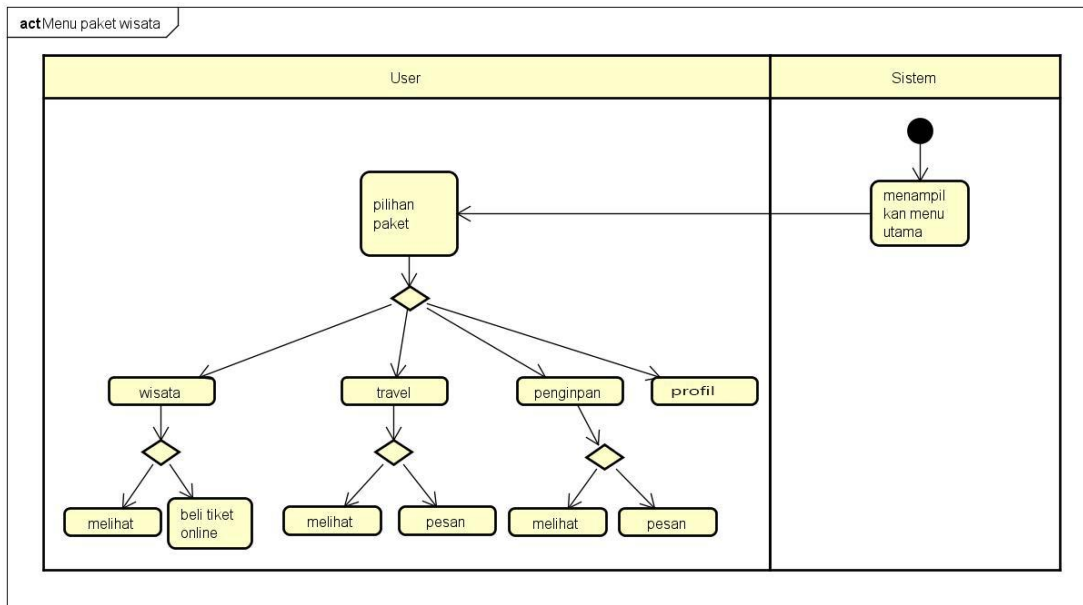


Gambar 4.9 *Activity Diagram* Melihat Menu Utama

h. *Activity Diagram* Memilih Paket Wisata

Activity diagram memilih paket wisata sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.10

Nama <i>Use Case</i>	:	Memilih Paket Wisata
Aktor	:	User
Tujuan	:	Memilih menu utama wisata

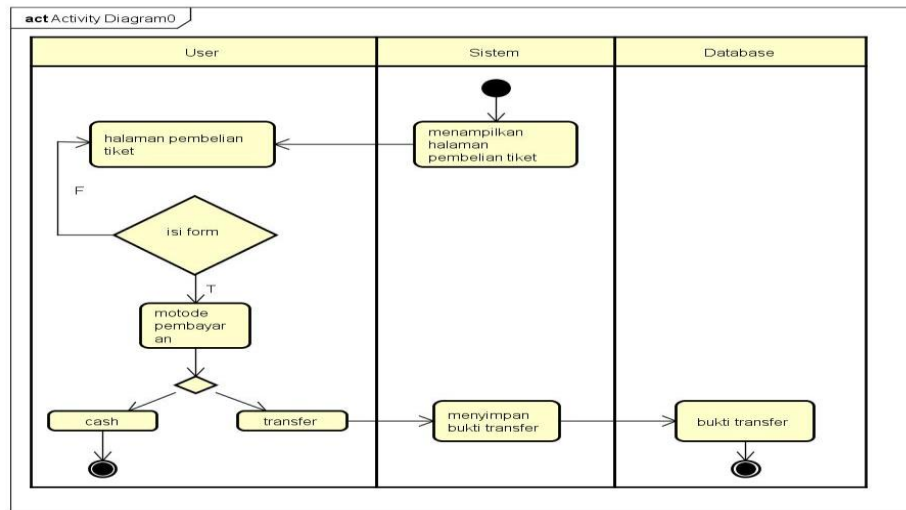


Gambar 4.10 *Activity Diagram* Memilih Paket Wisata

i. *Activity Diagram* Pembayaran

Activity diagram Pembayaran sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.11

Nama <i>Use Case</i>	:	Pembayaran
Aktor	:	User
Tujuan	:	Kegiatan melakukan proses pembayaran



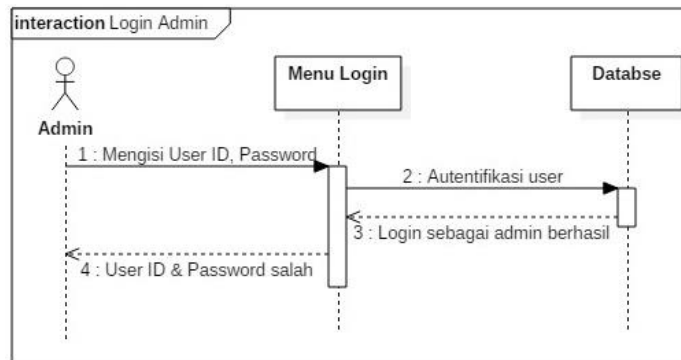
Gambar 4.11 Activity Diagram Pembayaran

4.1.5.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *usecase* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek. Perancangan *sequence diagram* sistem diusulkan adalah sebagai berikut :

a. *Sequence Diagram Login Admin*

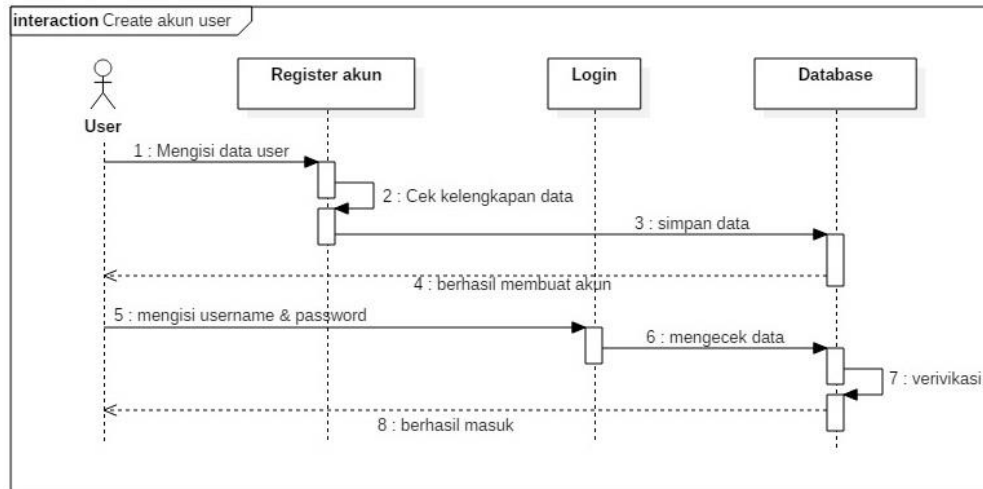
Perancangan *Sequence diagram* login admin pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android seperti pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 Sequence Diagram Login Admin

b. *Sequence Diagram Buat akun User*

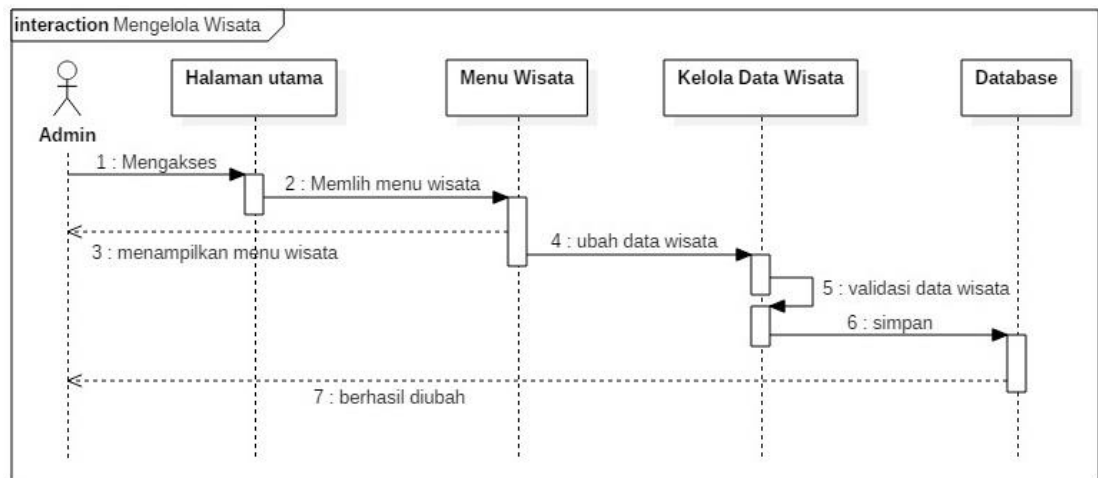
Perancangan *Sequence diagram* buat akun *user* pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.13



Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Buat akun user

c. *Sequence Diagram Admin Mengeola Wisata*

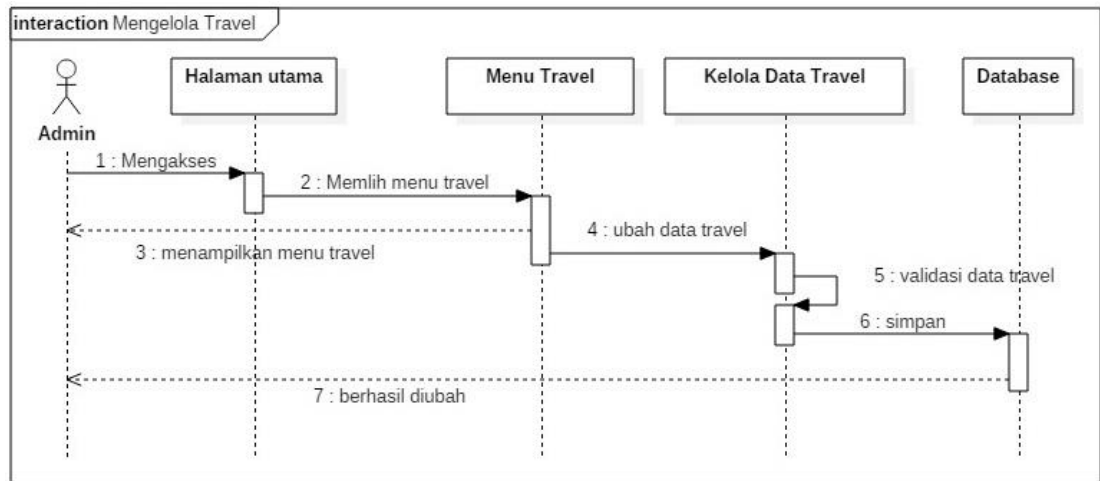
Perancangan *Sequence diagram* mengelola data wisata pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.14



Gambar 4.14 *Sequence Diagram* Mengelola wisata

d. *Sequence Diagram Admin Mengeola Travel*

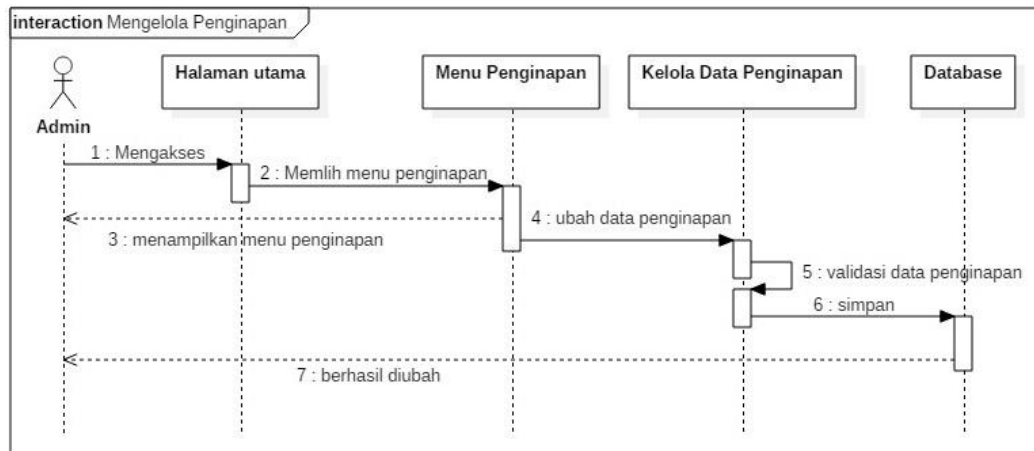
Perancangan *Sequance diagram* mengelola data travel pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.15



Gambar 4.15 *Sequence Diagram Mengelola Travel*

e. *Sequence Diagram Admin Mengelola Penginapan*

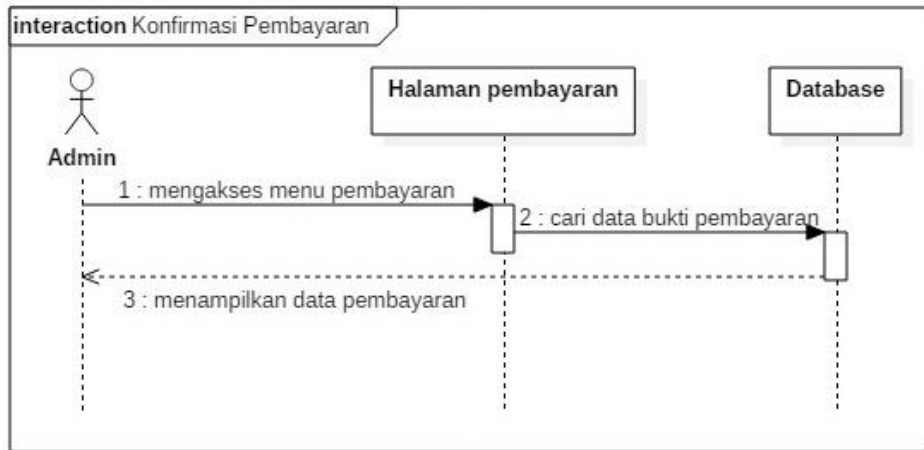
Perancangan *Sequance diagram* mengelola data penginapan pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.16



Gambar 4.16 *Sequence Diagram Mengelola Penginapan*

f. *Sequence Diagram Admin* Konfirmasi Pembayaran

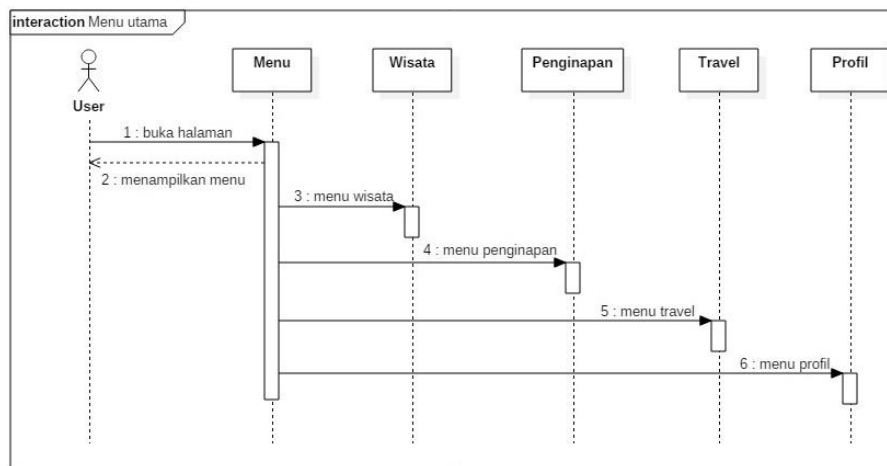
Perancangan *Sequence diagram* konfirmasi pembayaran pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.17



Gambar 4.17 *Sequence Diagram* Konfirmasi Pembayaran

g. *Sequence Diagram User* Memilih Menu Utama Wisata

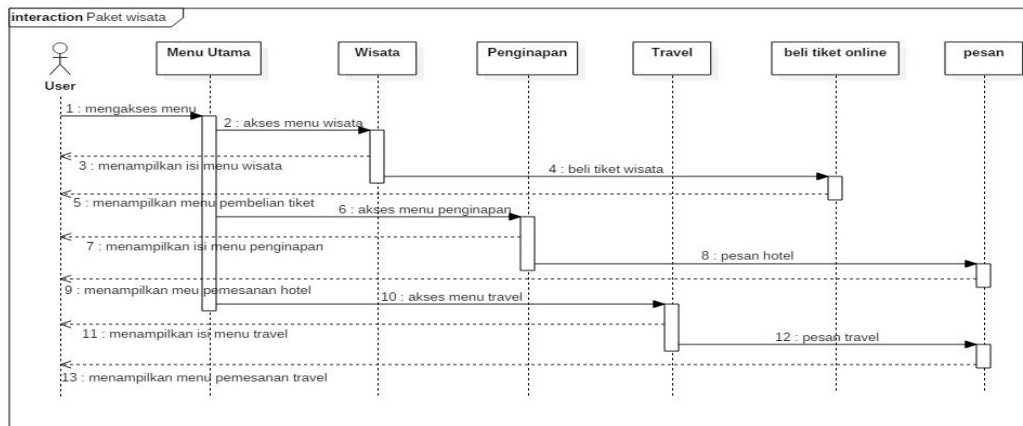
Perancangan *Sequence diagram user* membuka menu travel pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.18



Gambar 4.18 *Sequence Diagram* User Memilih Menu Utama Wisata

h. *Sequence Diagram User Memilih Paket Wisata*

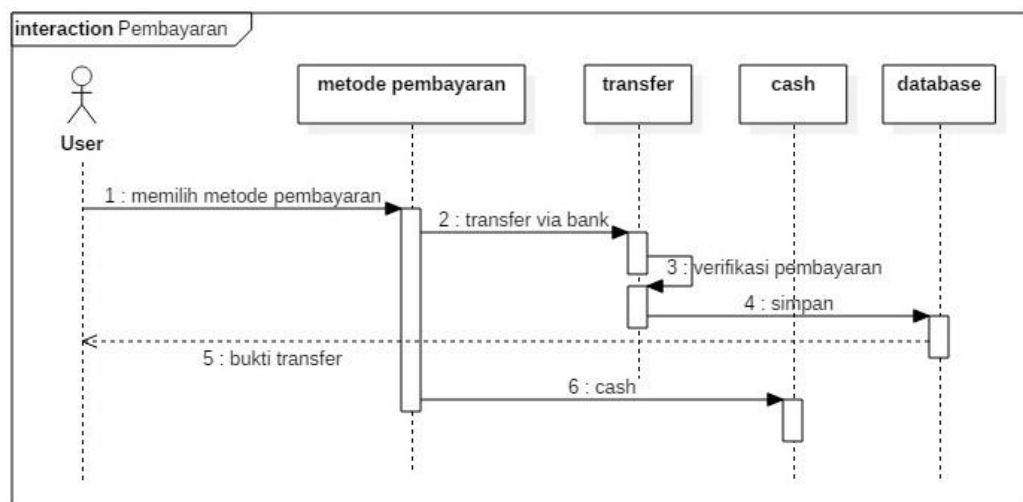
Perancangan *Sequence diagram user* memilih paket wisata pada sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.19



Gambar 4.19 *Sequence Diagram User Memilih Paket Wisata*

i. *Sequence Diagram User Pembayaran*

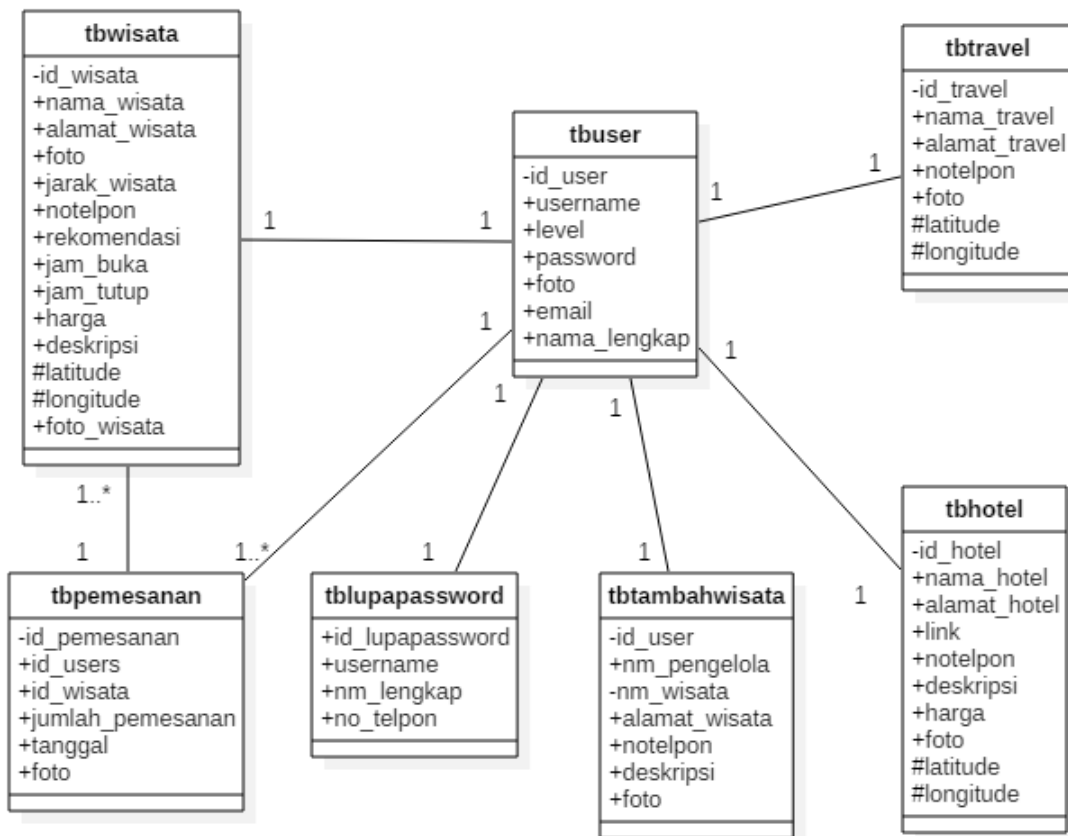
Perancangan *Sequence diagram user* memilih paket wisata pada siste informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android adalah seperti pada Gambar 4.20



Gambar 4.20 *Sequence Diagram User Pembayaran*

4.1.5.4 Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem informasi pariwisata di Kabupaten Pringsewu berbasis Android seperti pada Gambar 4.21



Gambar 4.21 Class Diagram Sistem Diusulkan

4.1.5.5 Kamus Data

a. Kamus Data User

Nama Table : tbuser

Kunci Utama : id_users

Tabel 4.5 Kamus data tabel pendaftaran user

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_users	Int	11	<i>Primary key</i>
Username	Varchar	50	-
Password	Varchar	50	-
Level	Enum	-	-
Foto	Text	-	-
Email	Varchar	60	-
Nama_lengkap	Varchar	50	-

b. Kamus Data Wisata

Nama Table : tbwisata

Kunci utama : id_wisata

Tabel 4.6 Kamus data tabel wisata

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_wisata	Int	11	<i>Primary key</i>
Nama_wisata	Varchar	50	-
Alamat_wisata	Varchar	50	-
Foto	Text	-	-
Jarak_wisata	Varchar	10	-

Notelpon	Varchar	12	-
Jam_buka	Varchar	10	-
Jam_tutup	Varchar	10	-
Harga	Varchar	15	-
Deskripsi	Varchar	600	-
Latitude	Decimal	9,7	-
Longitude	Decimal	10,7	-
Foto_wisata	Text	-	-

c. Kamus Data Travel

Nama Table : tbtravel

Kunci utama : id_travel

Tabel 4.7 Kamus data tabel travel

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_travel	Int	11	<i>Primary key</i>
Nama_travel	Varchar	50	-
Alamat_travel	Varchar	50	-
Notelpon	Varchar	12	-
Foto	Text	-	-
Latitude	Decimal	9,7	-
Longitude	Decimal	10,7	-

d. Kamus Data Hotel

Nama Table : tbhotel

Kunci utama : id_hotel

Tabel 4.8 Kamus data tabel hotel

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_hotel	Int	11	<i>Primary key</i>
Nama_hotel	Varchar	25	-
Alamat_hotel	Varchar	50	-
Link	Varchar	100	-
Notelpon	Varchar	12	-
Deskripsi	Varchar	500	-
Harga	Varchar	20	-
Foto	Text	-	-
Latitude	Decimal	9,7	-
Longitude	Decimal	10,7	-

e. Kamus Data Tambah Wisata

Nama Table : tbtambahwisata

Kunci utama : id_user

Tabel 4.9 Kamus data tabel tambah wisata

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_user	Int	11	<i>Primary key</i>
Nm_pengelola	Varchar	50	-
Nm_wisata	Varchar	50	-
Alamat_wisata	Varchar	70	-
Notelpon	Varchar	12	-
Deskripsi_wisata	Varchar	250	-
Foto	Text	-	-

f. Kamus Data Pemesanan

Nama Table : tbpemesanan

Kunci Utama : id_pemesanan

Tabel 4.10 Kamus data tabel pemesanan

Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_pemesanan	Int	11	<i>Primary key</i>
Id_users	Int	11	<i>Foreign key</i>
Id_wisata	Int	11	<i>Foreign key</i>
Jumlah_pemesanan	Varchar	100	-
Tanggal	Date	-	-
Foto	Text	-	-

g. Lupa Password

Nama Table : tblupapassword

Kunci utama : id_lupapassword

Tabel 4.11 Kamus data lupa password

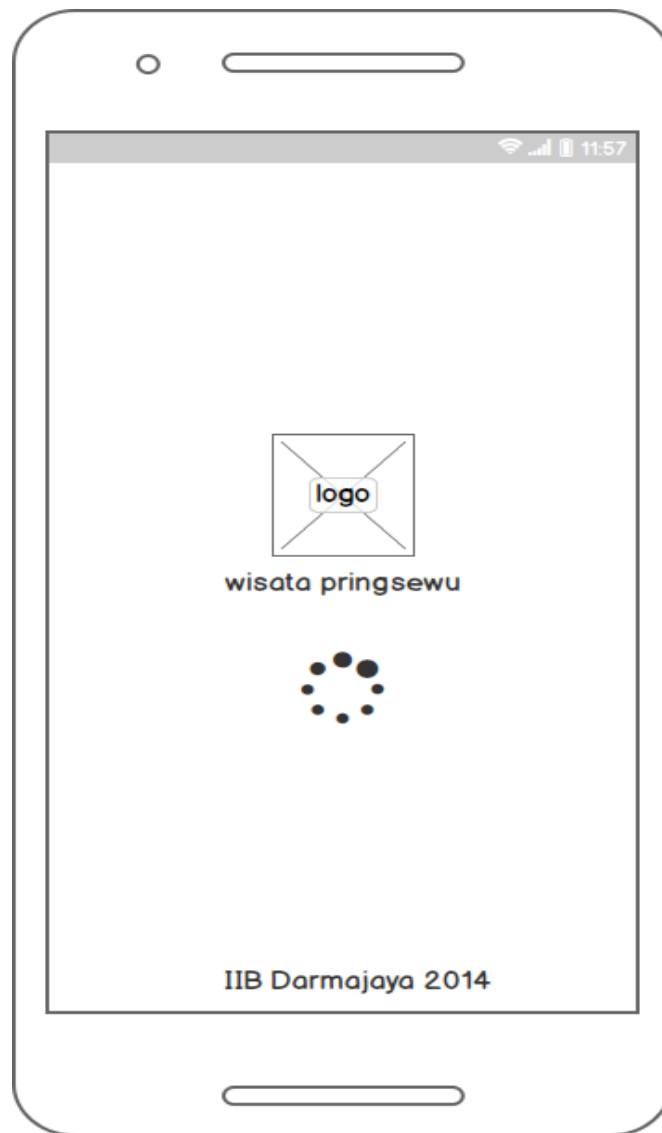
Nama field	Type	Ukuran	Keterangan
Id_lupapassword	Int	11	<i>Primary key</i>
Username	Varchar	50	-
Nm_lengkap	Varchar	50	-
No_telpon	Varchar	13	-

4.1.5.6 Perancangan Input Sistem

Rancangan input yang diusulkan dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

a. Halaman Splash screen

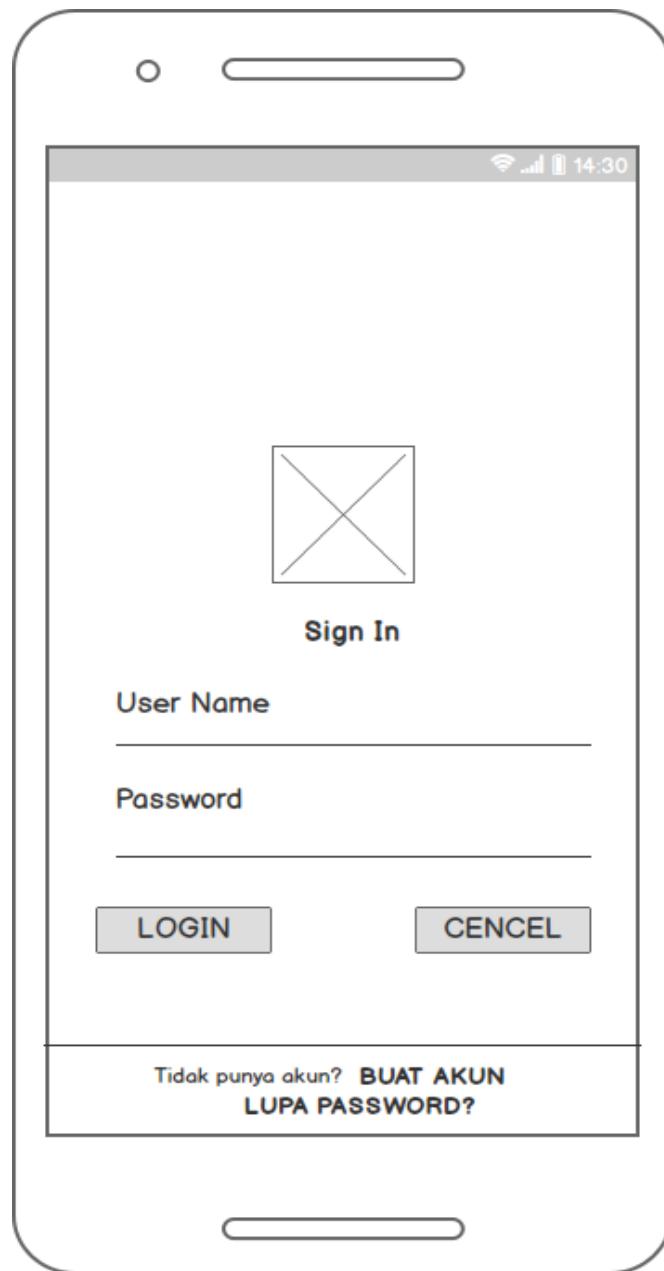
Halaman *splash screen*, tampilan menu *loading* masuk ke aplikasi. Gambar dapat dilihat pada Gambar 4.22



Gambar 4.22 Tampilan *Splash Screen*

b. Halaman Login

Halaman login merupakan halaman dimana *user* memasukan *Username* dan *Password* agar bisa masuk ke menu utama aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.23



Gambar 4.23 Tampilan *Login*

c. Halaman Buat akun

Halaman buat akun merupakan halaman dimana *user* harus mendaftar terlebih dahulu agar bisa login ke menu aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.24

The image shows a mobile application interface for creating an account. At the top, there is a status bar with signal strength, Wi-Fi, and battery icons, and the time 14:30. Below that is a header with a back arrow and the text 'CREATE ACCOUNT'. The main content area contains four text input fields labeled 'User Name', 'Password', 'Nama Lengkap', and 'Email'. Below these fields is a button labeled 'CREATE ACCOUNT'. At the bottom of the screen, there is a link that says 'Sudah punya akun? MASUK'. At the very bottom, there is a small text notice: 'Jangan khawatir, kami tidak bakal membagikan data tanda izin anda'.

Gambar 4.24 Tampilan Buat Akun

d. Halaman Lupa Password

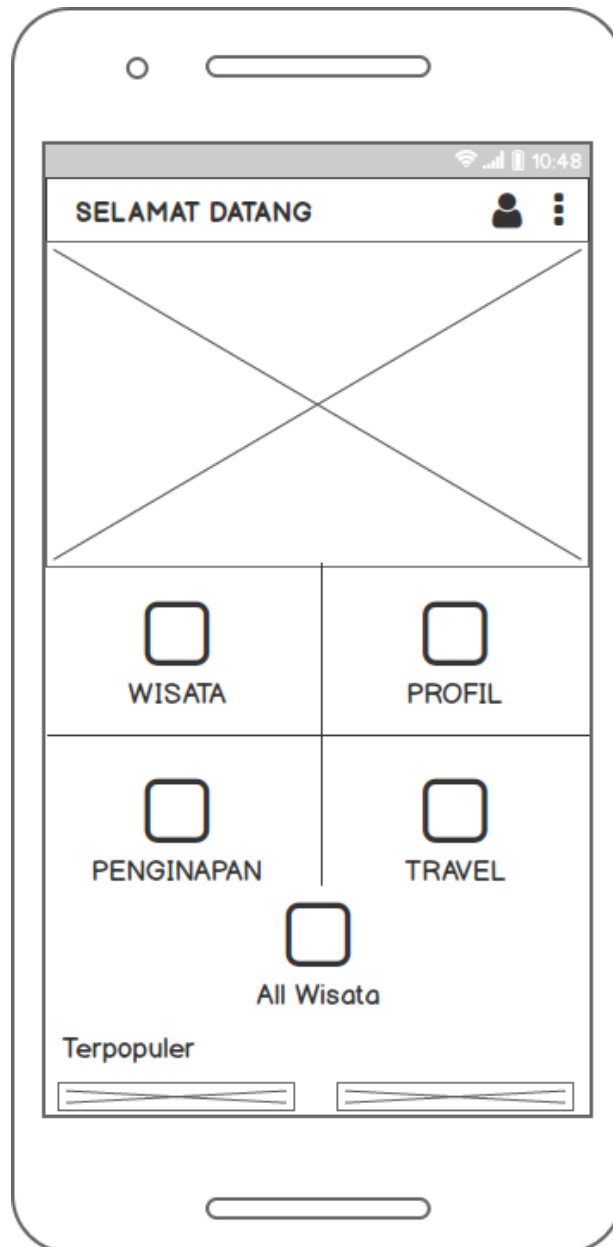
Tampilan halaman lupa password ini berguna untuk membantu user jika mengalami lupa password untuk login ke aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.25

The image shows a mobile application interface for a 'Lupa password' (Forgot Password) screen. At the top, there is a back arrow and the title 'Lupa password'. Below the title, there are three input fields: 'User Name', 'Nama Lengkap', and 'Nomor Telpon'. Underneath the input fields, there are two asterisked instructions: '*) Mohon isikan nomor telpon dengan nomor yang aktif' and '*) Password akan dikirim melalui sms'. At the bottom of the form area, there is a button labeled 'KIRIM'. The screen is framed by a rounded rectangle representing a mobile phone.

Gambar 2.25 Tampilan Lupa Password

e. Halaman Menu Utama

Tampilan halaman menu utama merupakan keseluruhan menu yang ada di aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama

f. Halaman Menu Wisata

Halaman menu wisata berisi *list-list* wisata yang terdapat di Kabupaten Pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Tampilan menu wisata

g. Halaman Deskripsi Wisata

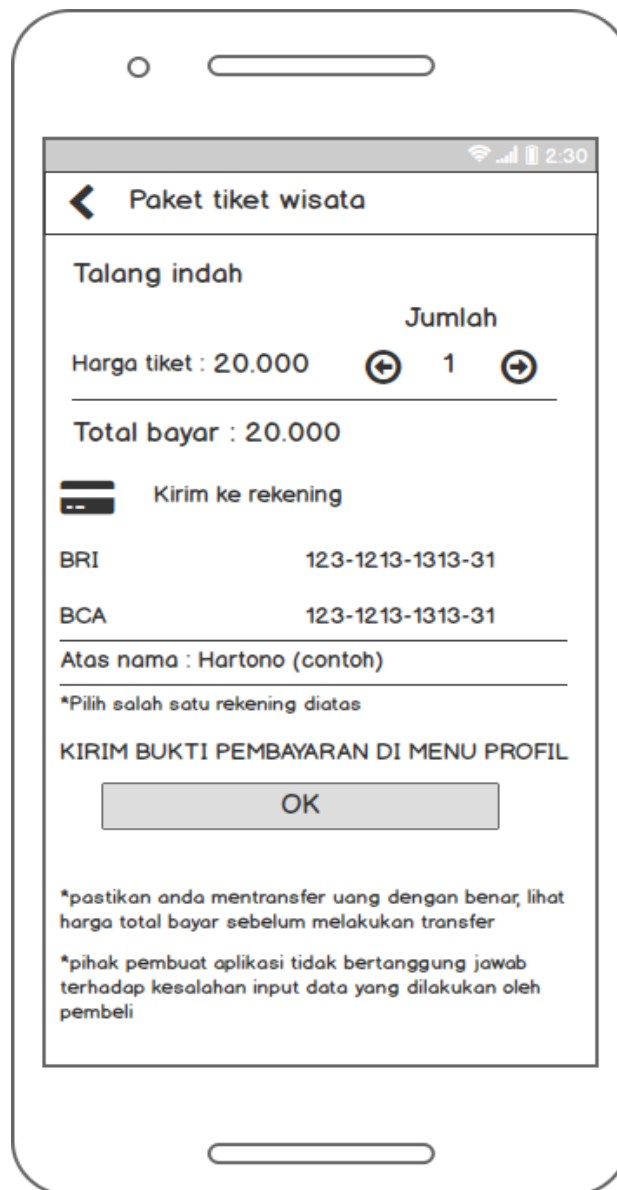
Tampilan deskripsi wisata merupakan deskripsi singkat tentang profil objek wisata yang terdapat di Kabupaten Pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.28



Gambar 4.28 Tampilan Deskripsi Wisata

h. Halaman paket wisata

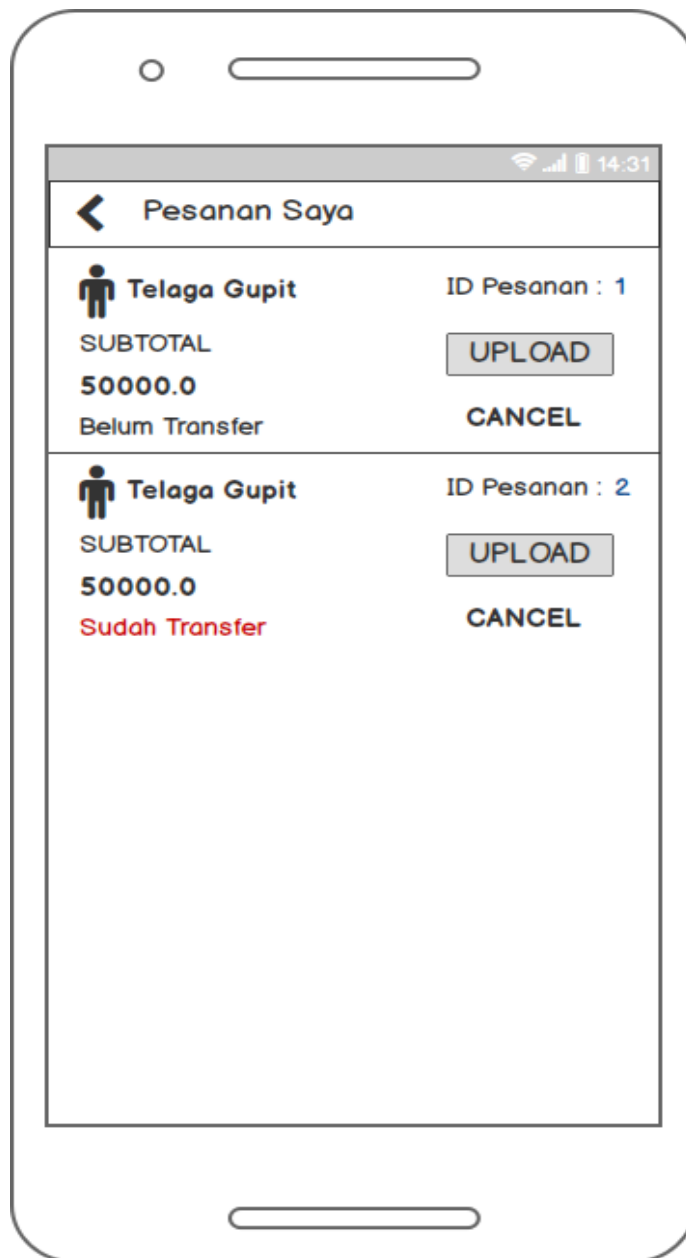
Halaman ini berisi jika user memilih *button* beli tiket *online* maka akan muncul halaman seperti gambar di bawah ini, halaman ini berisi nama wisata dan harga tiket wisata, di menu ini harga dapat berubah secara otomatis jika user membeli tiket wisata lebih dari satu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Tampilan Paket Wisata

i. Halaman pesanan saya

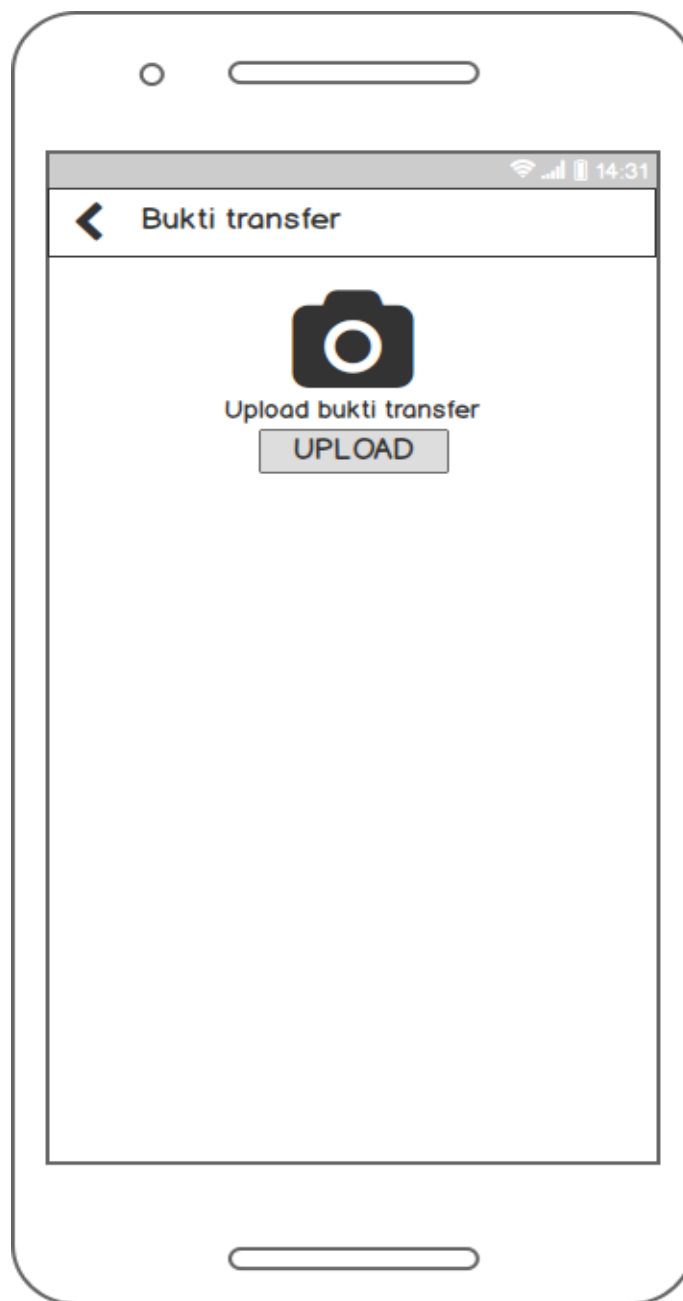
Tampilan halaman pesanan saya ini merupakan halaman sebagai penampung objek wisata yang dipesan oleh use. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.30



Gambar 4.30 Tampilan Pesanan Saya

j. Halaman bukti transfer

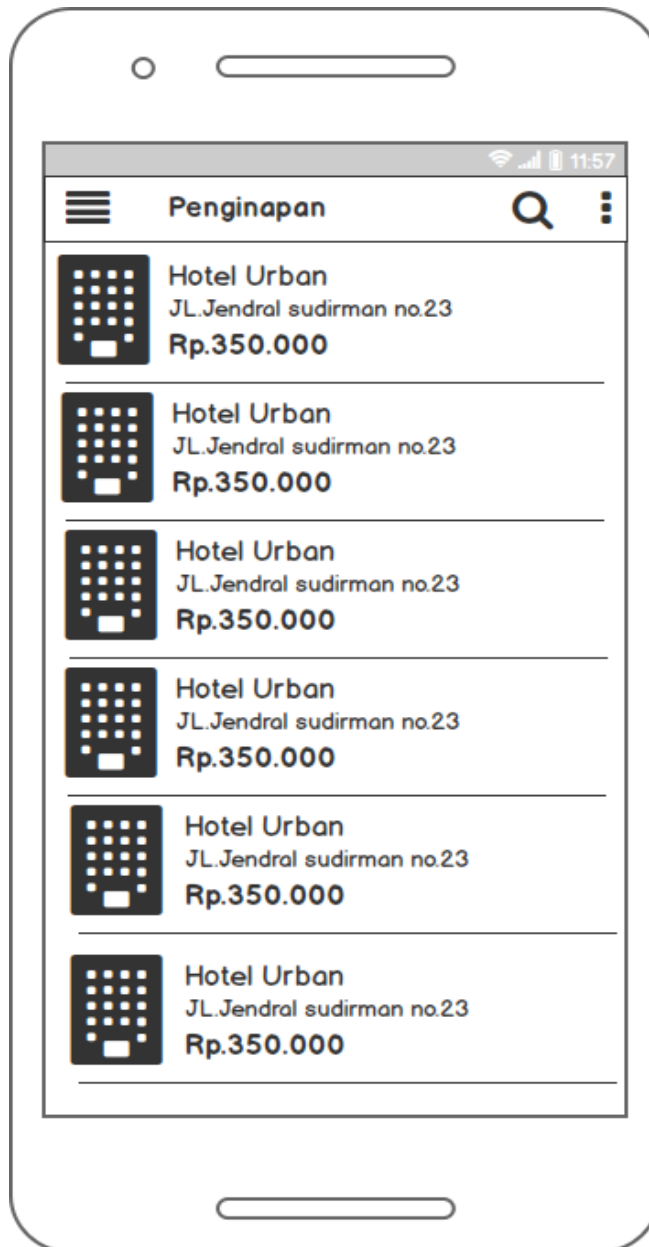
Tampilan halaman bukti transfer merupakan halaman untuk mengirim bukti transfer yang sudah dilakukan oleh user. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.31



Gambar 4.31 Tampilan Bukti Transfer

k. Halaman penginapan

Tampilan halaman menu penginapan berisi tentang *list-list* penginapan yang ada di Kabupaten Pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.32



Gambar 4.32 Tampilan menu penginapan

1. Halaman Isi Menu Penginapan

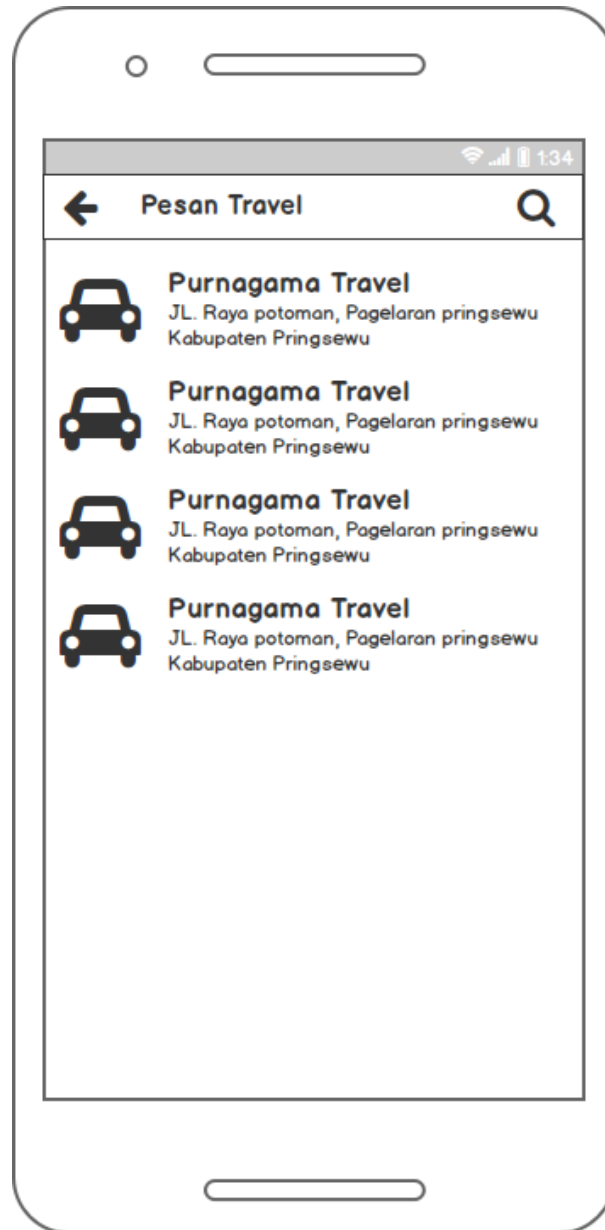
Tampilan isi menu penginapan merupakan deskripsi singkat tentang profil setiap hotel-hotel yang terdapat di Kabupaten Pringsewu dan user dapat memesan hotel dengan menghubungi kontak pengelola hotel yang tersedia di aplikasi, harga dan fasilitas hotel dapat dilihat di setiap menu penginapan . Gambar dapat dilihat pada gambar 4.33



Gambar 4.33 Tampilan Menu Pesan Penginapan

m. Halaman Travel

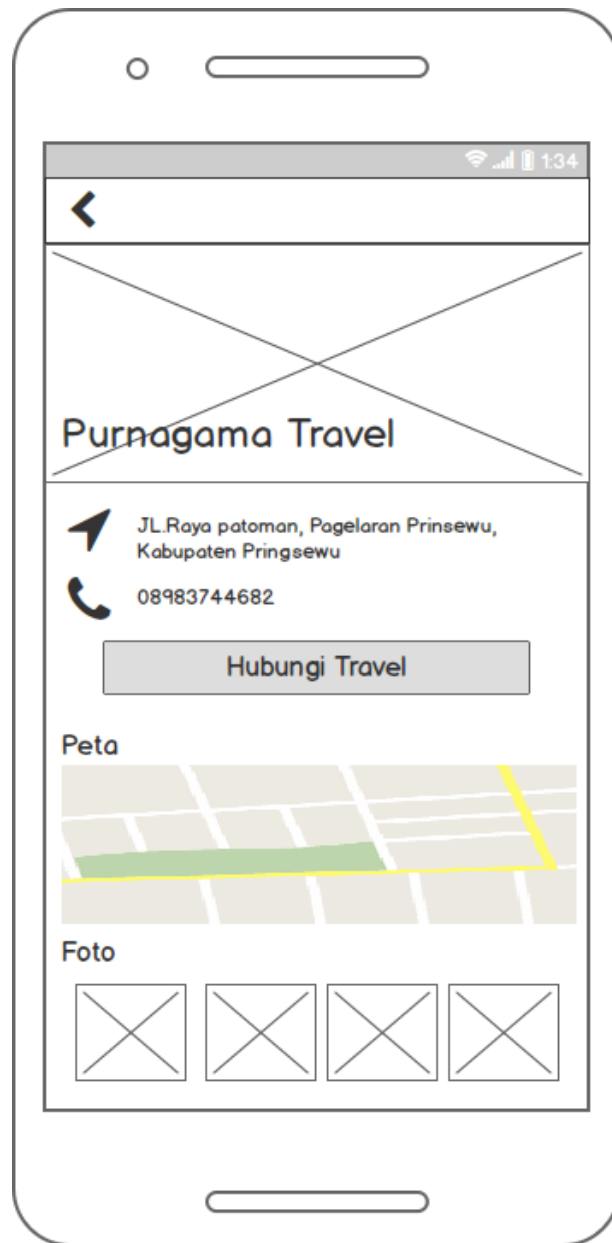
Halaman ini berisi *list-list* travel yang menyediakan transportasi untuk mengantarkan wisatawan ke tempat wisata yang berada di Kabupaten Pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.34



Gambar 4.34 Tampilan menu travel

n. Halaman Pemesanan Travel

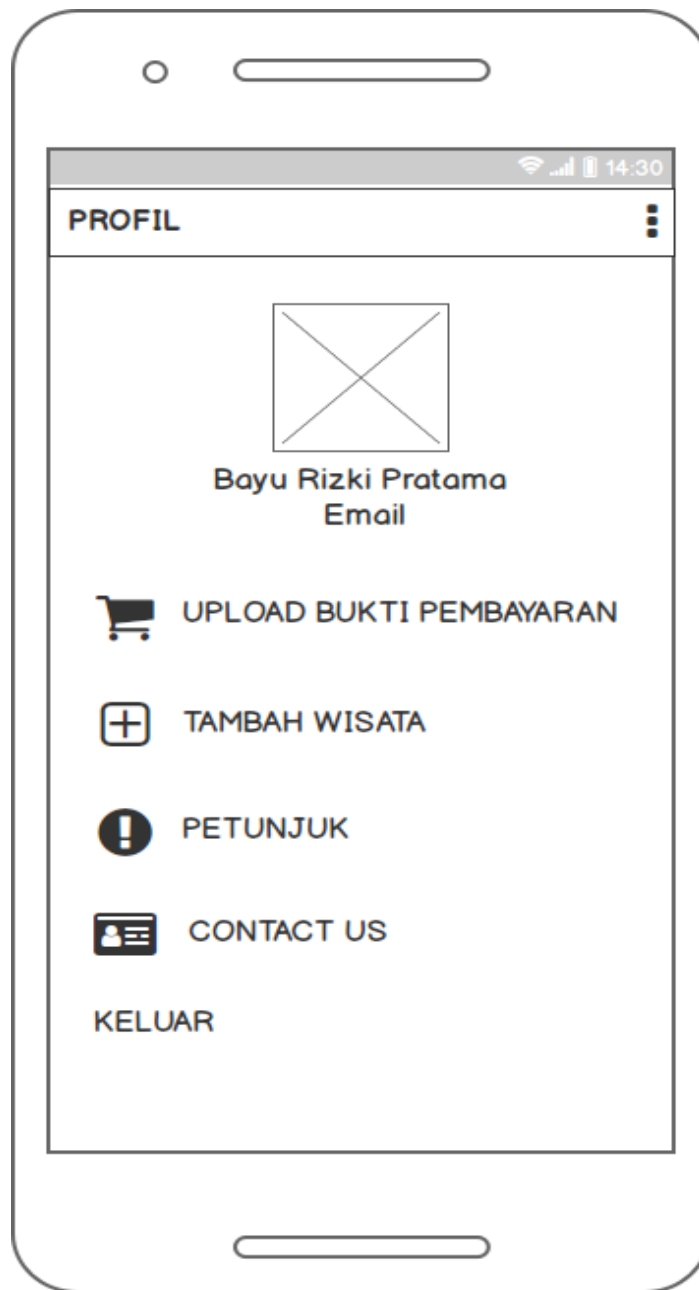
Halaman ini berisi jika *user* ingin memesan travel maka akan diarahkan ke halaman ini dan user harus mengisi form yang disediakan oleh aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.35



Gambar 4.35 Tampilan Pemesanan Tiket Travel

o. Halaman Profil

Halaman ini sama seperti buku tamu wisata, isinya hanya profil singkat tentang wisatawan. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.36



Gambar 4.36 Tampilan Profil

p. Halaman tambah wisata

Halaman ini berisi tentang jika ingin menambahkan wisata terbaru yang terdapat di kabupaten pringsewu, di halaman ini user akan diberi sebuah form dan harus melengkapinya. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.37



The image shows a mobile application interface for adding a new tourist location. The screen is titled "TAMBAH WISATA" and features a back arrow icon. The form includes several input fields: "Nama pengelola wisata", "Nama wisata", "Alamat lengkap wisata", and "Nomor telpon". Below these is a larger text area for "Deskripsi wisata". A "Tambah Foto" section contains a camera icon. At the bottom of the form is a "Simpan" button. The status bar at the top shows the time as 2:30 and various system icons.

Gambar 4.37 Menu Tambah Wisata

q. Halaman Petunjuk

Halaman ini berisi tentang petunjuk cara pemesanan tiket wisata melalui aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.38



Gambar 4.38 Menu Petunjuk

r. Halaman Contact Us

Halaman ini merupakan kontak pembuat aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.39



Gambar 4.39 Menu *Contact Us*

4.2 Pembahasan

4.2.1 Perancangan Antarmuka Aplikasi untuk pengguna

Perancangan antarmuka aplikasi untuk penggunaan dilakukan untuk merancang tata letak sistem sesuai dengan analisis kebutuhan sistem. Antarmuka yang dirancang dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut.

a. Antarmuka *Splash Screen*

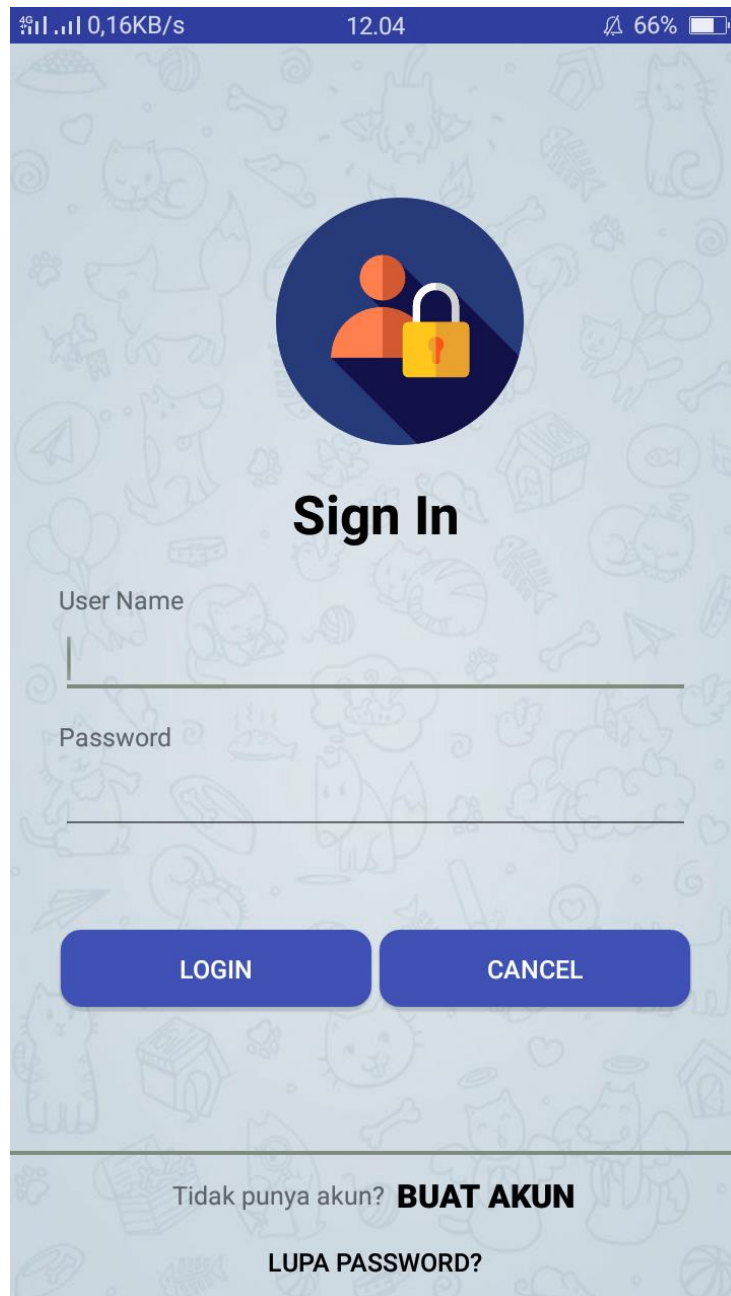
Halaman ini merupakan tampilan awal sebelum masuk ke tampilan utama aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.40



Gambar 4.40 Antarmuka Splash Screen

b. Antarmuka *Login*

Jika user sudah membuat akun, maka akan bisa login dengan mengisi *username & password*. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.41



Gambar 4.41 Antarmuka Login

c. Antarmuka Create Account

Menu ini merupakan untuk membuat akun baru di aplikasi wisata, jika user sudah mendaftar maka akan di arahkan ke menu login. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.42

Hotspot pribadi : 1 koneksi,Digunakan7,13M

← Create Account

User Name

Password

Nama Lengkap

Email

CREATE ACCOUNT

Sudah punya akun?

MASUK

Jangan khawatir, kami tidak bakal membagikan data tanpa izin anda

Gambar 4.42 Create Account

d. Antarmuka Lupa Password

Menu ini berfungsi untuk membantu user dalam kesalahan lupa password pada aplikasi, user akan melengkapi form yang tersedia di sistem dan tunggu konfirmasi balasan dari admin. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.43

0,02KB/s 02.35 94%

← Lupa Password

User Name

Nama Lengkap

Nomor Telpon

*) Mohon isikan nomor telpon dengan nomor yang aktif
*) Password akan dikirim melalui sms

KIRIM

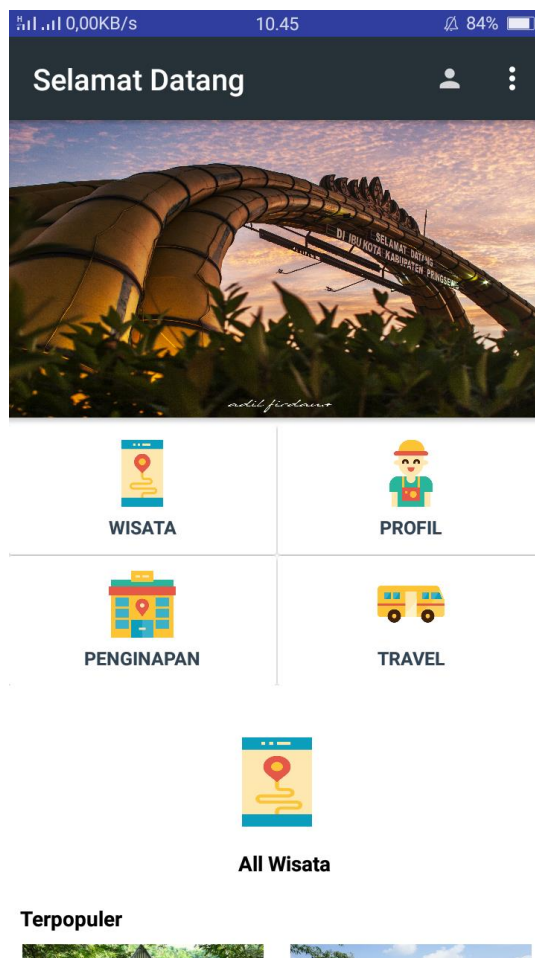
Gambar 4.43 *Lupa Password*

e. Antarmuka Menu Utama

Menu utama berisikan menu-menu pilihan yang dapat digunakan oleh user. Menu yang terdapat pada menu utama aplikasi Sistem Informasi Pariwisata di Kabupaten Pringsewu antara lain adalah sebagai berikut :

1. Menu wisata
2. Menu profil
3. Menu travel
4. Menu hotel

Gambar dapat dilihat pada gambar 4.44

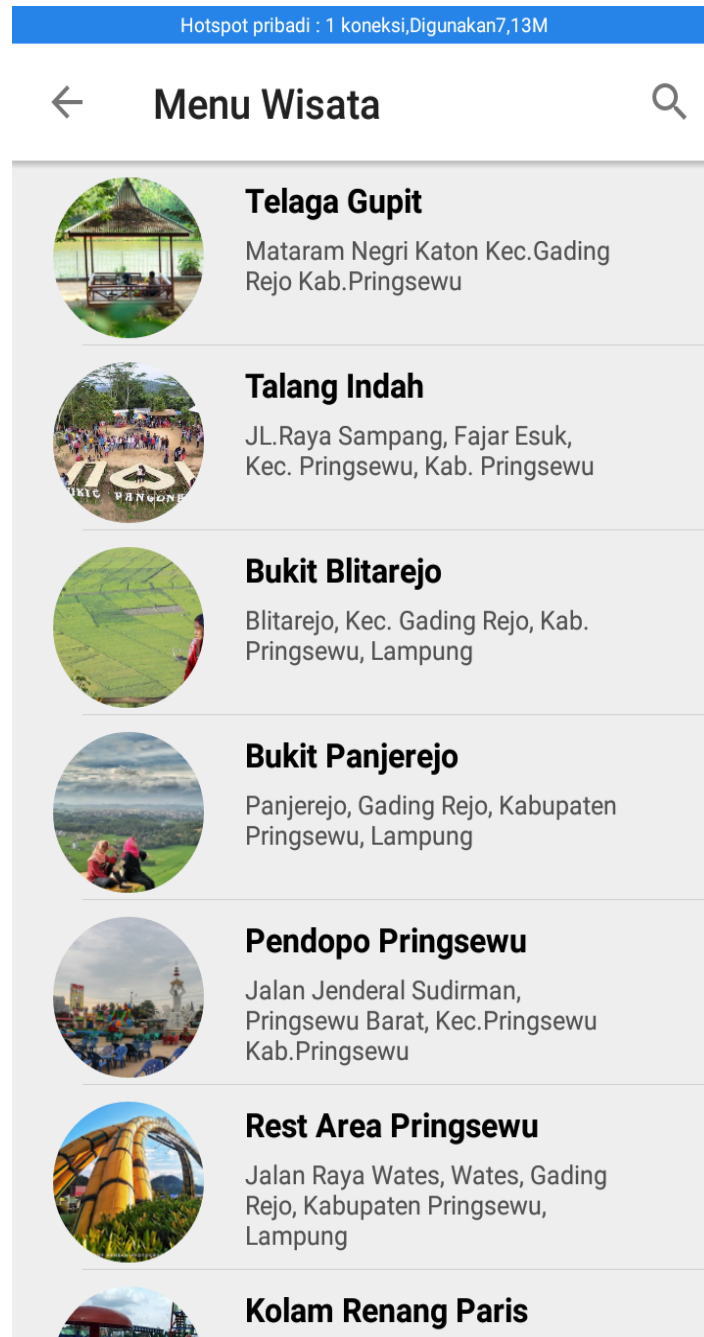


Gambar 4.44 Menu Utama

f. Antarmuka List Wisata

Halaman ini berisi tentang wisata-wisata yang terdapat dikabupaten pringsewu.

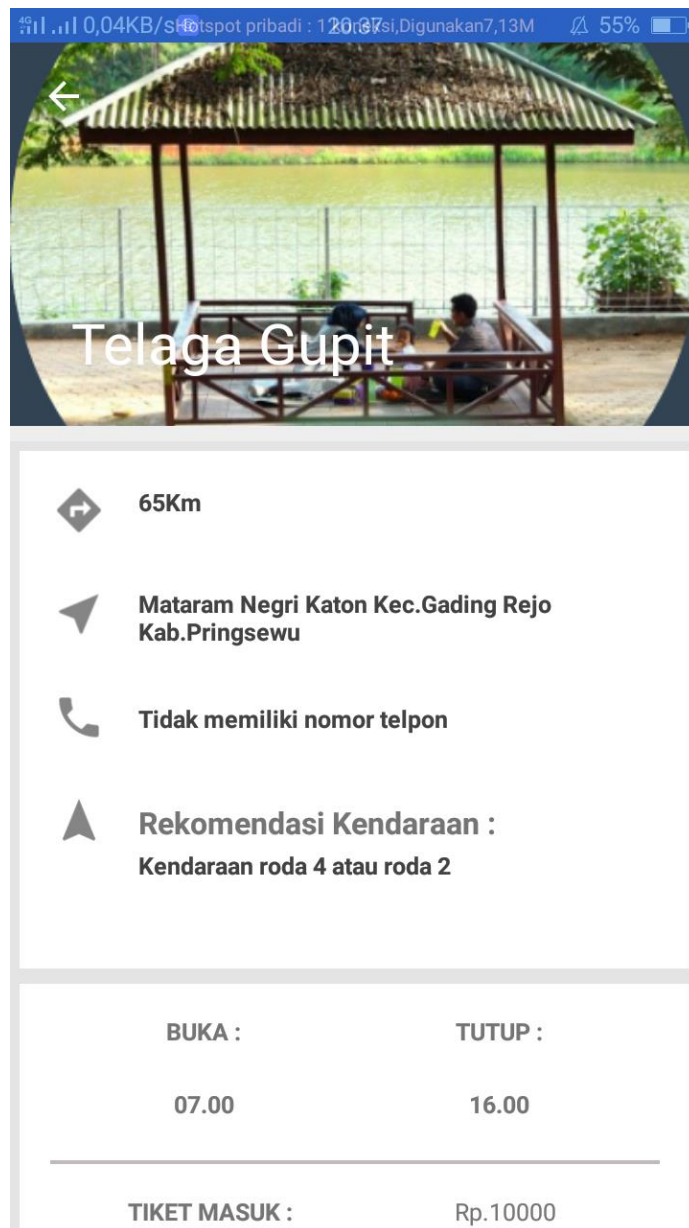
Gambar dapat dilihat pada gambar 4.45



Gambar 4.45 List Wisata

g. Antarmuka Menu Wisata

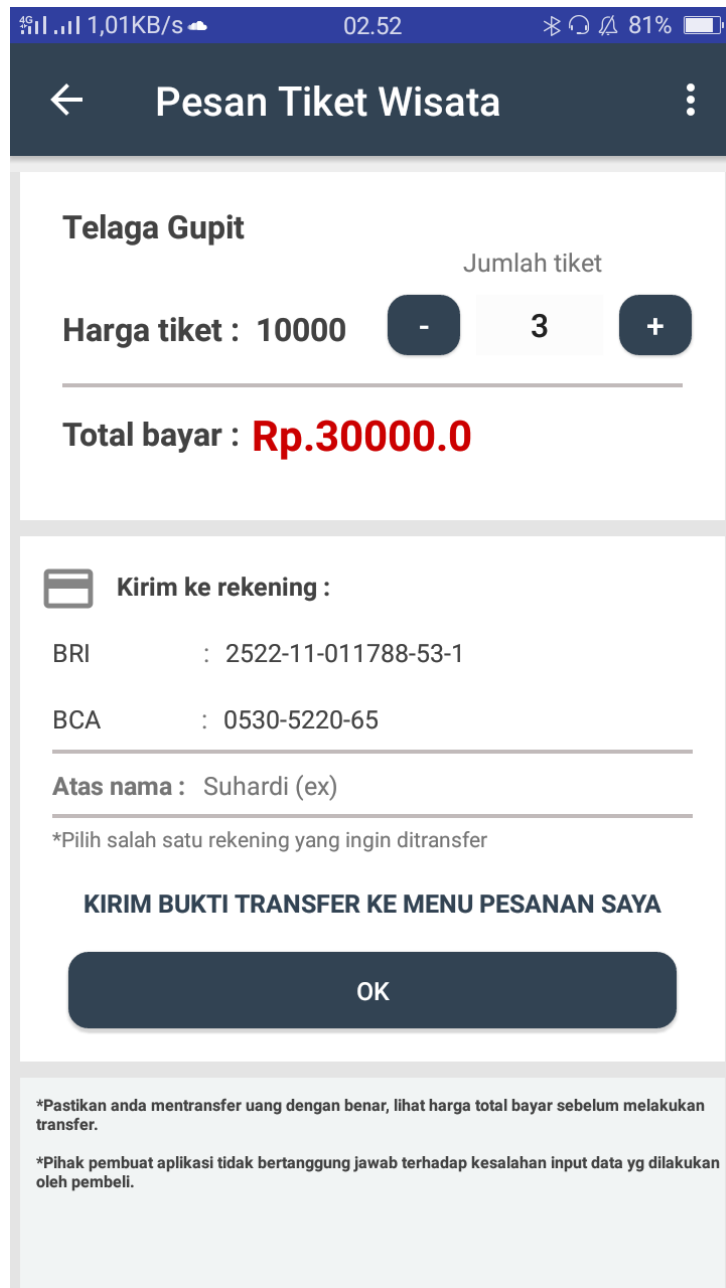
Halaman ini berisi tentang informasi tentang objek wisata yang terdapat di kabupaten pringsewu, di dalam menu wisata terdapat nama wisata, alamat, notelpon wisata, harga, buka-tutup wisata, deskripsi, peta dan lain-lain. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.46



Gambar 4.46 Menu Wisata

h. Antarmuka Paket Wisata

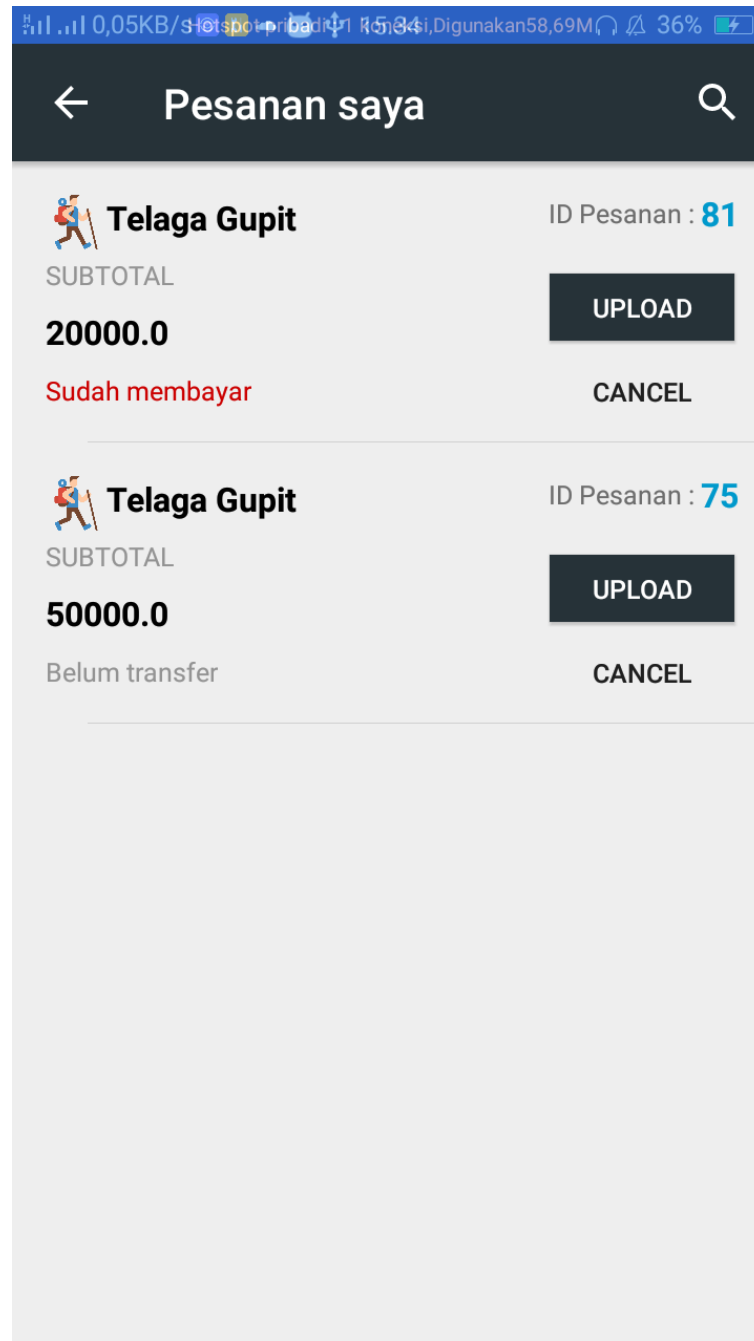
Antarmuka pembelian tiket wisata ini merupakan halaman yang dapat di akses oleh user untuk membeli tiket wisata secara online. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.47



Gambar 4.47 Menu Paket Wisata

i. Antarmuka Halaman Pesanan Saya

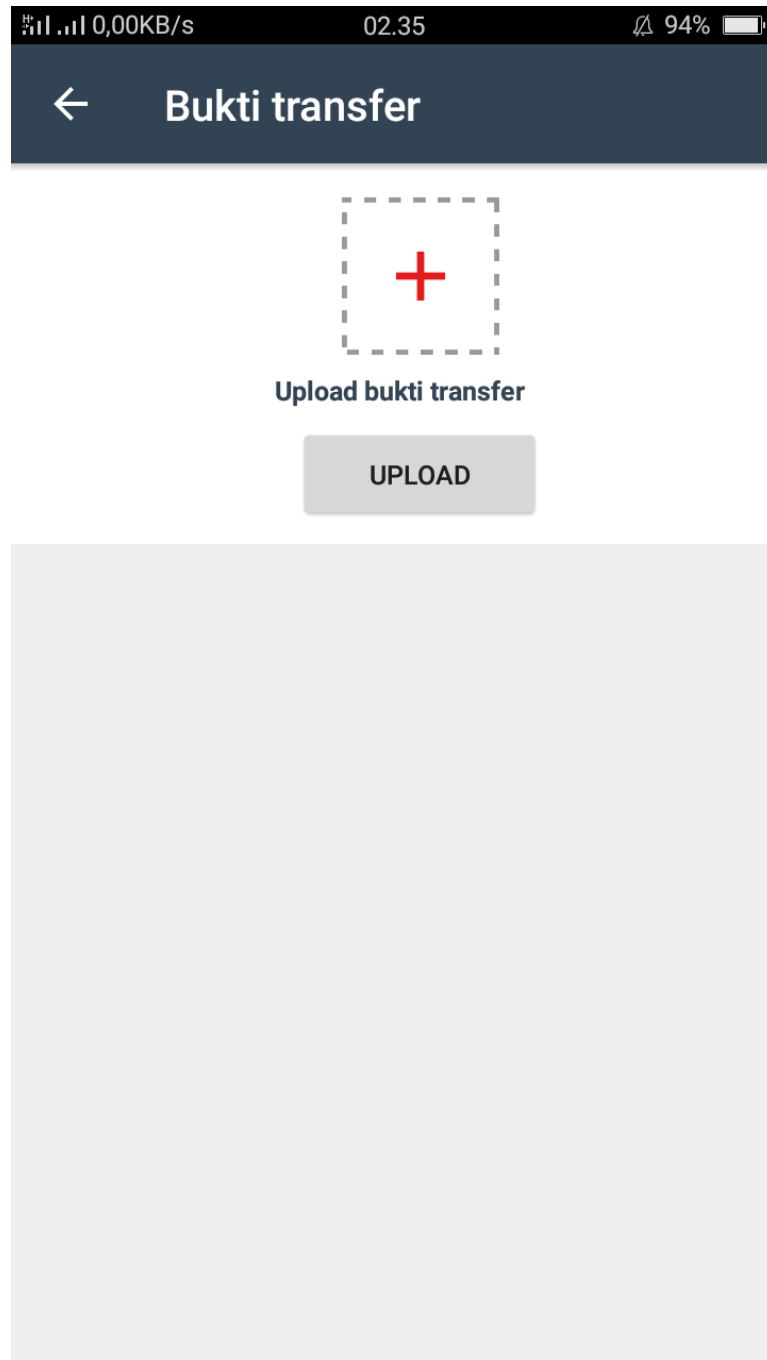
Antarmuka halaman pesanan saya berfungsi untuk menampung pemesanan tiket wisata yang di pesan oleh user. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.48



Gambar 4.48 Menu Pesanan Saya

j. Antarmuka Halaman Pembayaran

Antarmuka halaman pembayaran berfungsi untuk mengupload bukti tranfser oleh user. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.49



Gambar 4.49 Menu Pembayaran

k. Antarmuka List Travel

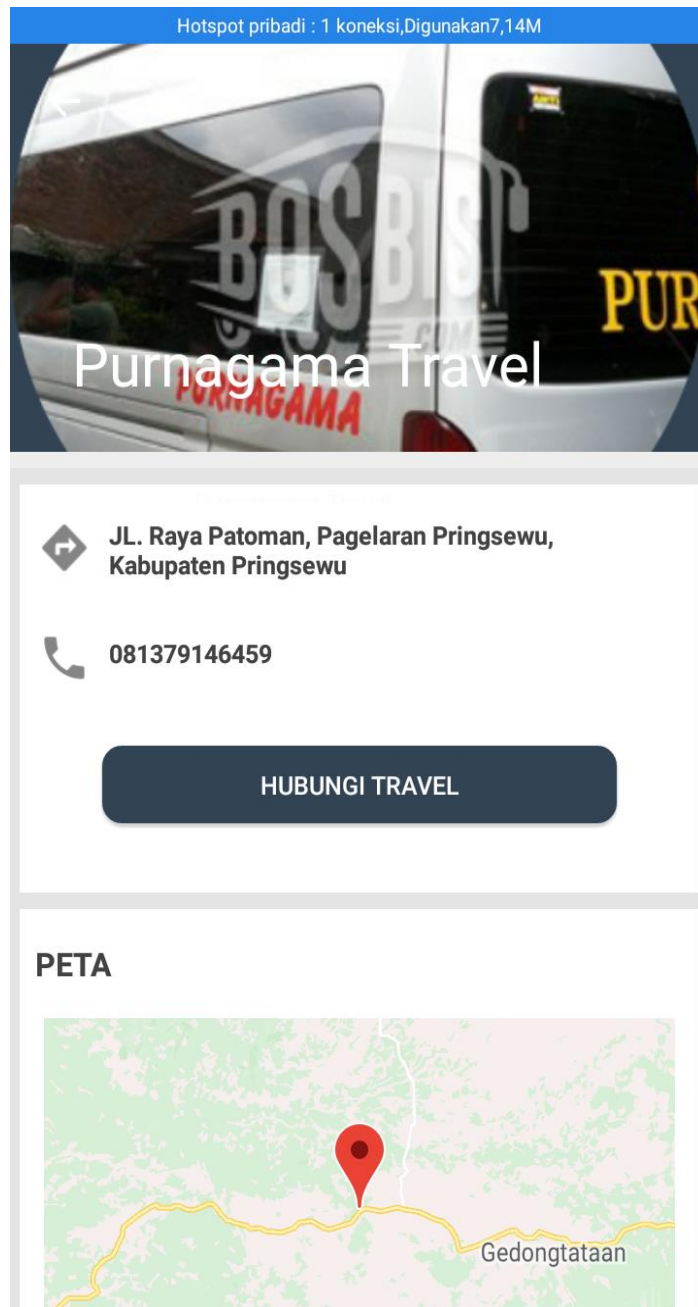
Antarmuka list travel berisikan travel-travel yang terdapat dikabupaten pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.50



Gambar 4.50 Menu List Travel

1. Antarmuka Menu Travel

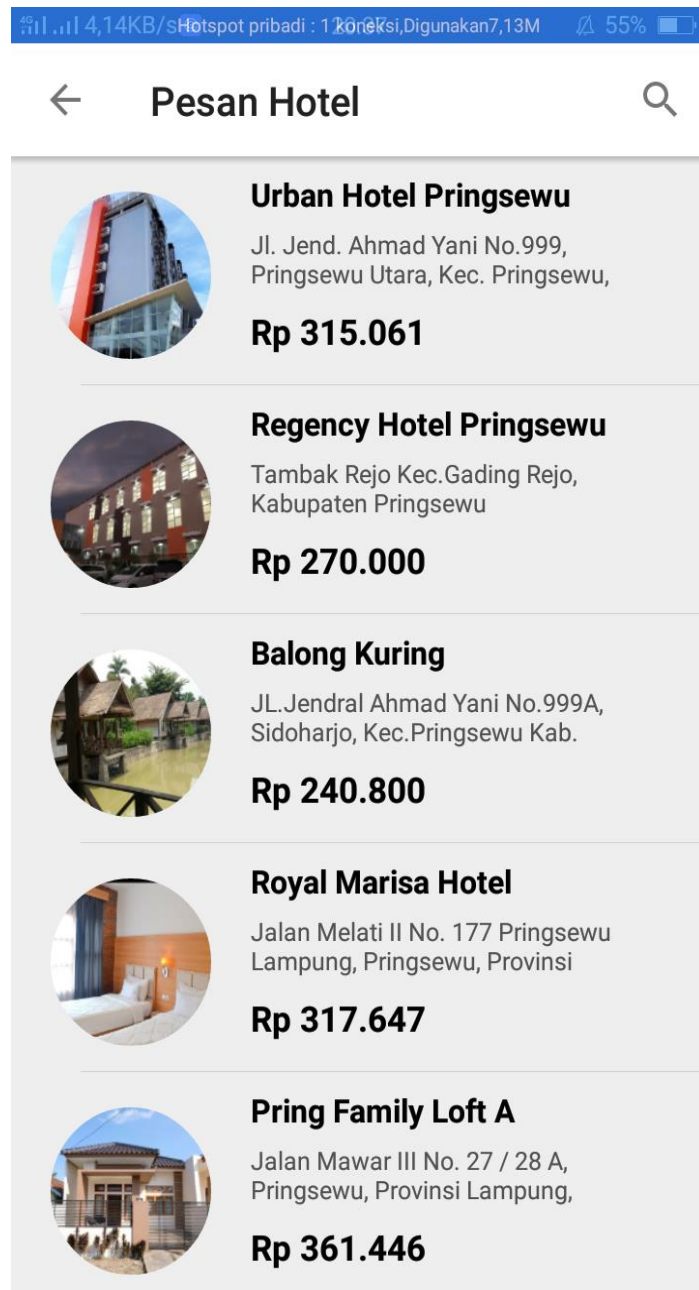
Antarmuka menu travel berisikan tentang profil singkat tentang travel yang terdapat dilist travel dan dapat dibooking dengan menekan buttom yang terdapat diaplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.51



Gambar 4.51 Menu Travel

m. Antarmuka List Penginapan

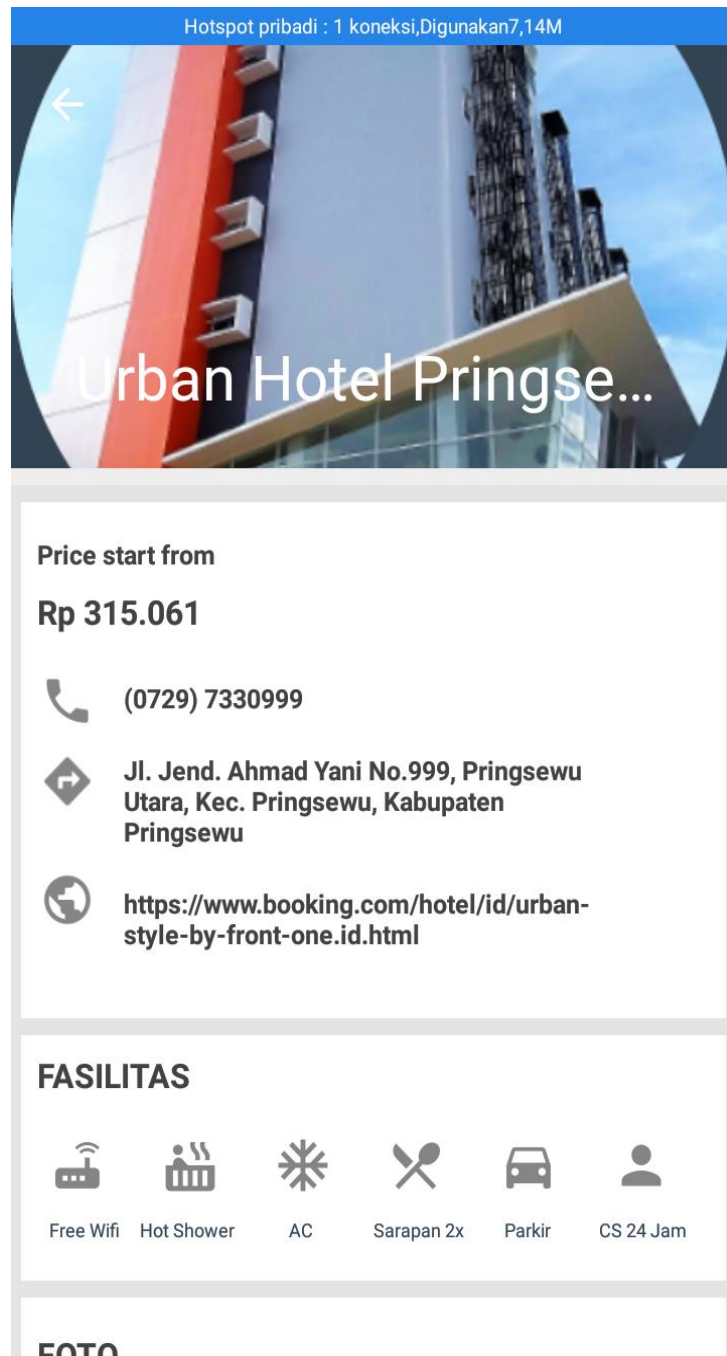
Antarmuka list penginapan berisikan tentang hotel-hotel yang terdapat dikabupaten pringsewu, dan dilist penginapan juga terdapat daftar harga hotel dan alamat hotel berada. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.52



Gambar 4.52 Menu List Penginapan

n. Antarmuka Menu Penginapan

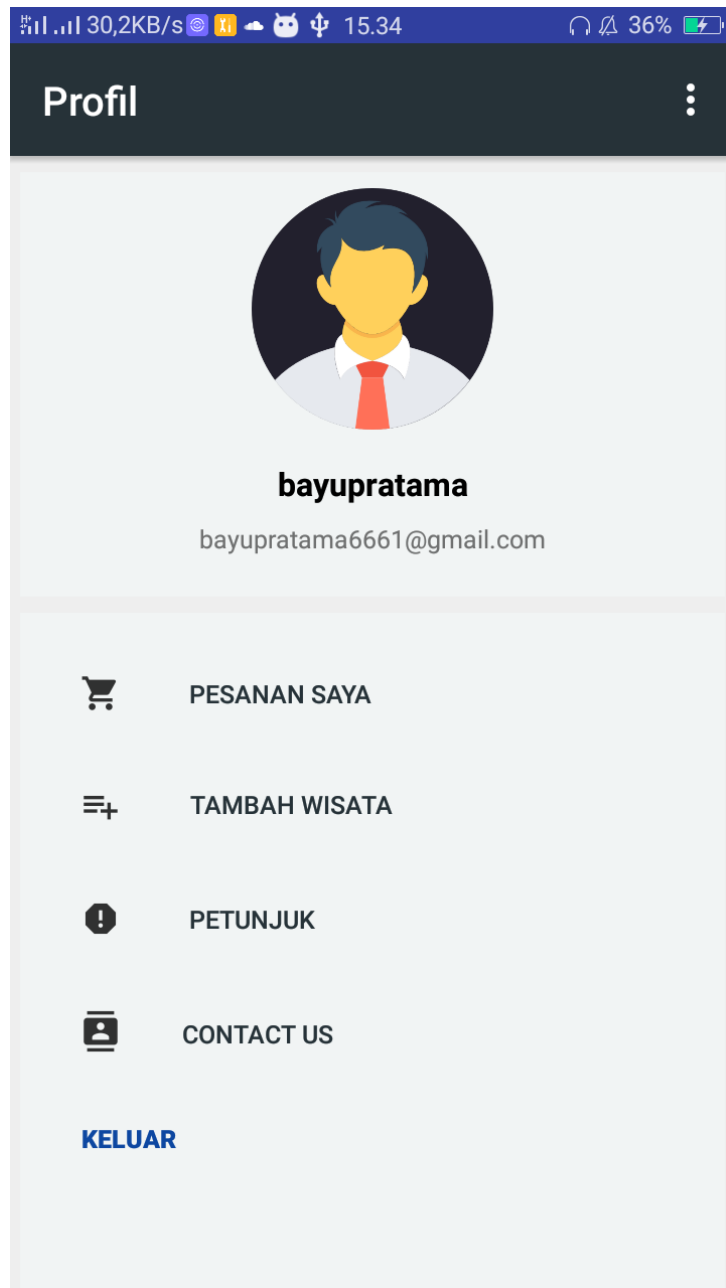
Antarmuka menu penginapan berisikan tentang profil setiap hotel yang terdapat dikabupaten pringsewu. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.53



Gambar 4.53 Menu Penginapan

o. Antarmuka Menu Profil

Halaman ini merupakan profil user, di dalam menu profil user dapat menambah wisata, dan mengupload bukti pembayaran tiket wisata. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.54



Gambar 4.54 Menu Profil

p. Antarmuka Tambah Wisata

Antarmuka halaman tambah wisata, user dapat menambahkan wisata menu ini terdapat di menu profil lalu pilih tambah wisata. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.55

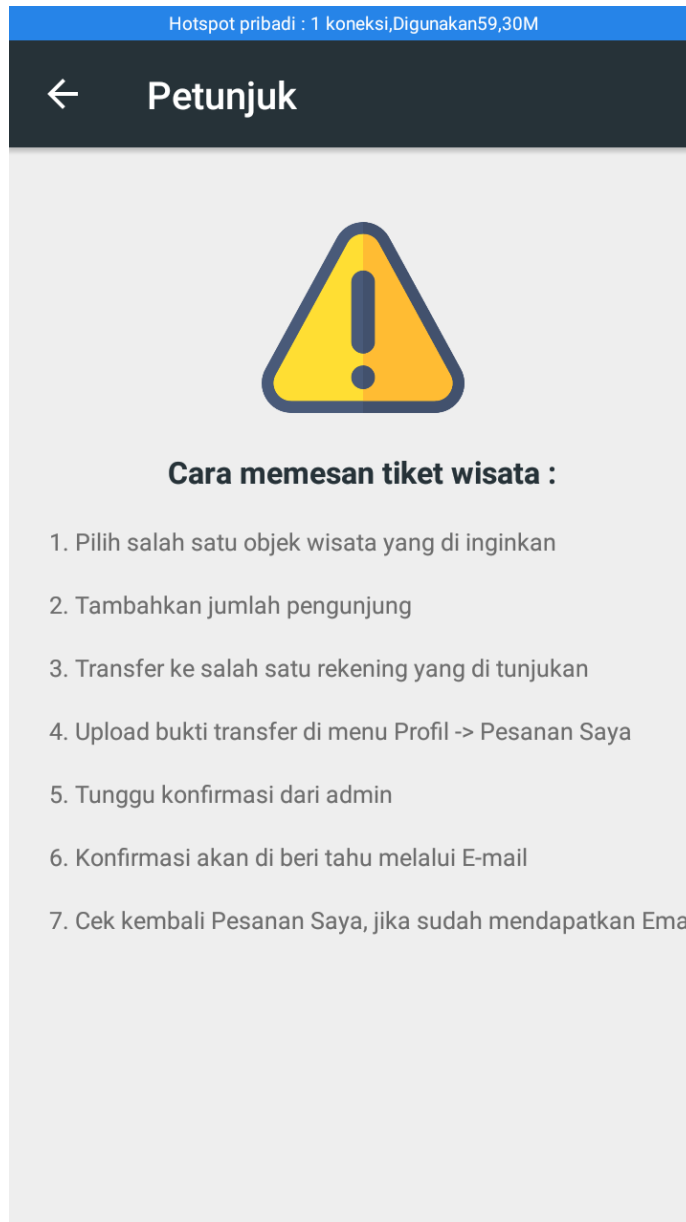
The screenshot shows a mobile application interface for adding a new tourist spot. The title bar at the top is dark blue with a white back arrow and the text "Tambah wisata terbaru". The status bar above it shows network speed (0,00KB/s), time (02.58), and battery level (81%). The main content area is white and contains the following fields:

- "Nama pengelola wisata" with a text input field.
- "Nama wisata" with a text input field.
- "Alamat lengkap wisata" with a text input field.
- "Nomor telpon" with a text input field.
- A section titled "Deskripsi" with a text input field labeled "Deskripsi singkat tentang wisata".

Gambar 4.55 Menu Tambah Wisata

q. Antarmuka Petunjuk

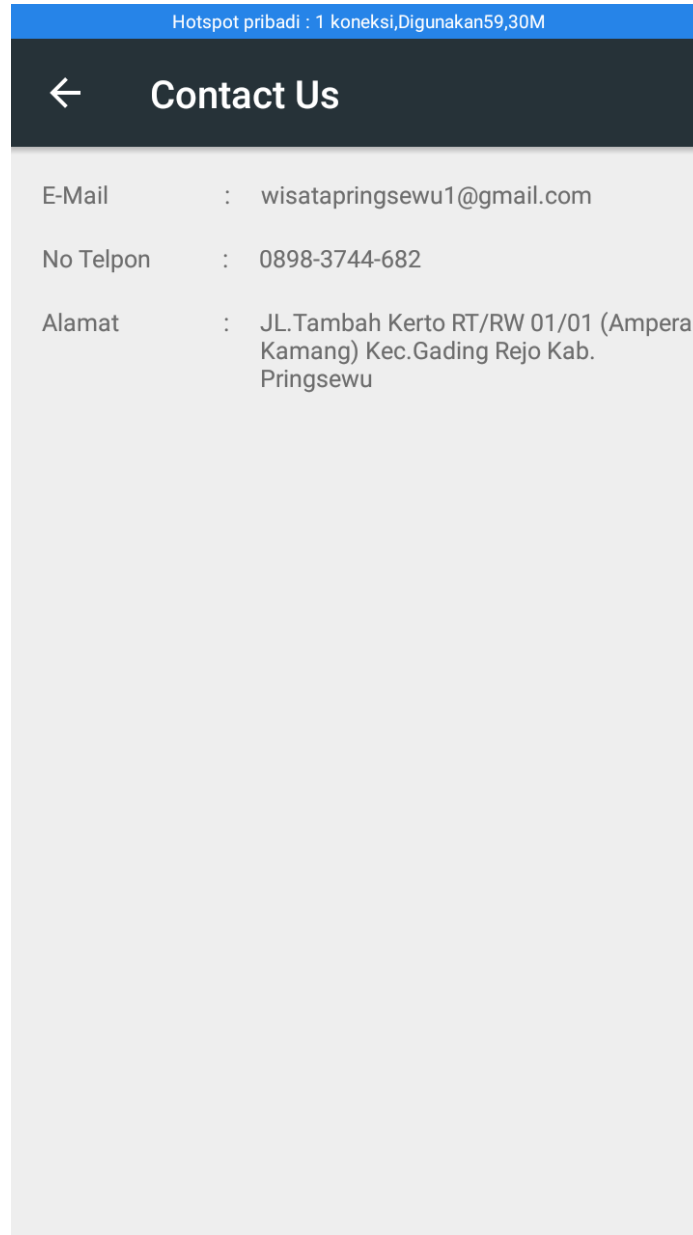
Antarmuka halaman petunjuk merupakan halaman untuk memberikan petunjuk kepada user untuk menggunakan aplikasi, khususnya pada pembelian tiket wisata melalui aplikasi. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.56



Gambar 4.56 Menu Petunjuk

r. Antarmuka *Contact Us*

Antarmuka halaman contact us merupakan halaman yang berisi kontak admin pembuat aplikasi jika ada pertanyaan yang ingin di tanyakan. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.57



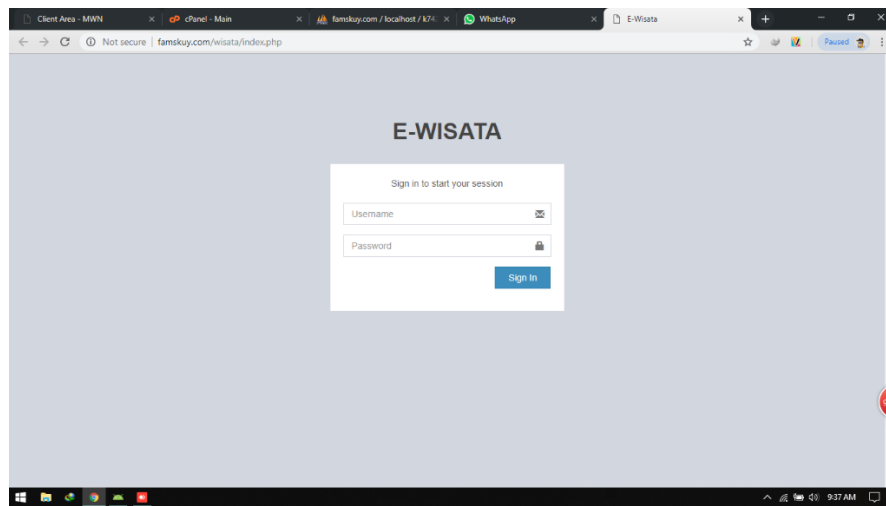
Gambar 4.57 Menu *Contact Us*

4.2.2 Perancangan Antarmuka Aplikasi untuk *admin*

Perancangan antarmuka aplikasi untuk admin dilakukan untuk merancang tata letak sistem sesuai dengan analisis kebutuhan sistem.

a. Antarmuka *Login Admin*

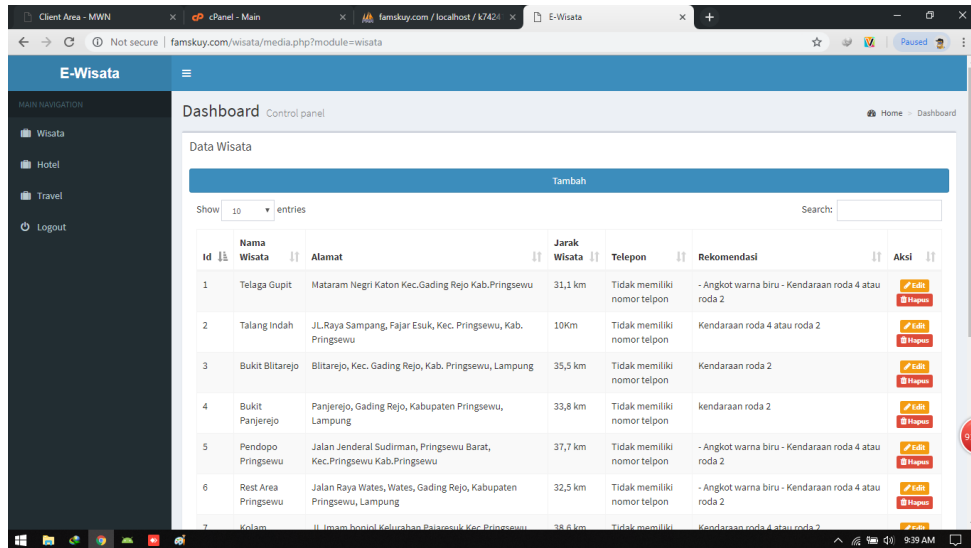
Halaman *login* admin ini menggunakan *database* dari *masterweb.com*. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.52



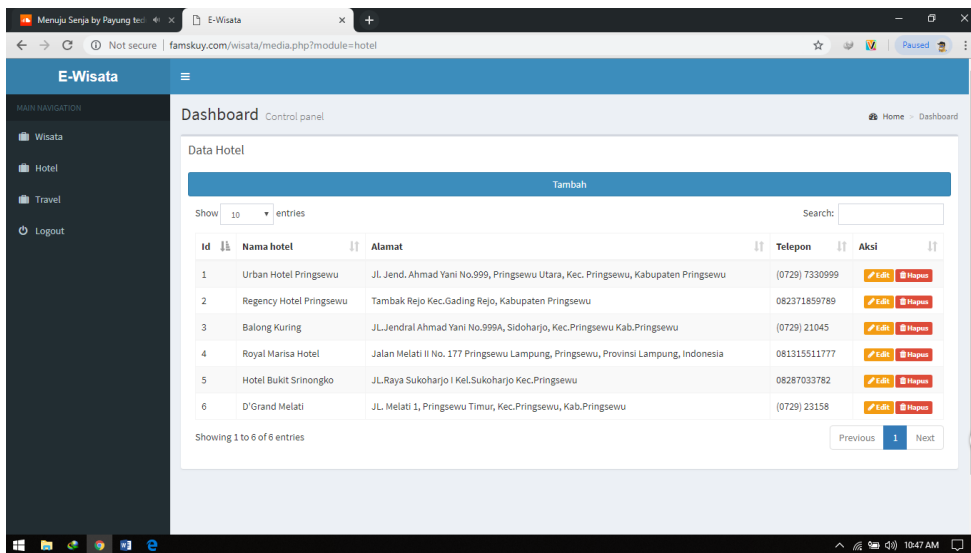
Gambar 4.58 Menu Login Admin

b. *Dashboard Admin*

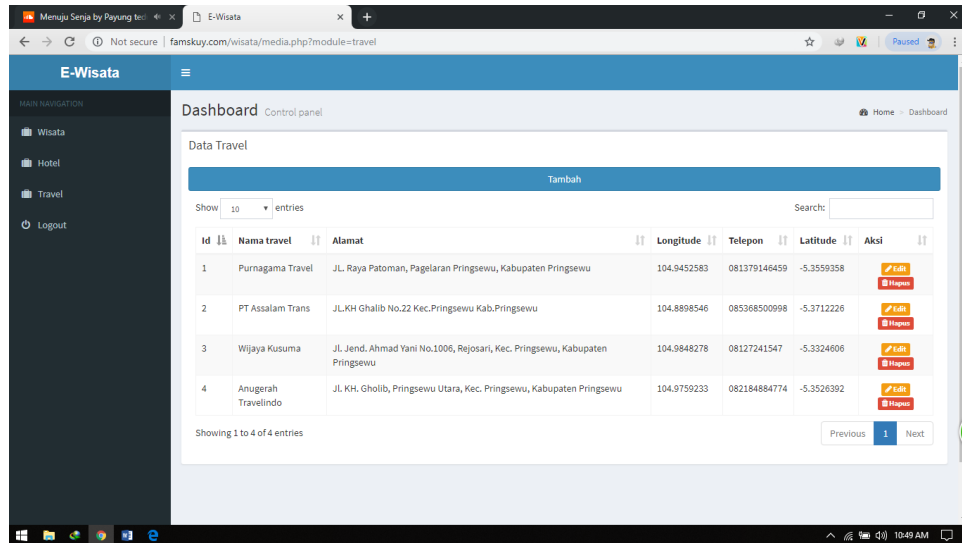
Halaman dashboard admin ini merupakan halaman yang digunakan untuk admin mengelola data seperti *input*, *edit* dan *delete*. Gambar dapat dilihat pada gambar 4.52



Gambar 4.59 Menu *dashboard wisata*



Gambar 4.60 Menu *dashboard Hotel*



Gambar 4.53 Menu *dashboard* Travel

4.2.3 Pengujian *Software* / Aplikasi

Metode pengujian sistem dalam penelitian ini adalah pengujian *Black box* dengan metode *Equivalence Partitioning* (EP). Pengujian ini berguna untuk membuktikan semua fungsi-fungsi pada aplikasi berjalan dengan baik. Pada pengujian ini diyakinkan bahwa masukan dan respon yang diterima sama sehingga terjadi kecocokan aturan aplikasi dan pengguna. Metode ini dipilih karena metode ini dapat mencari kesalahan pada aplikasi, interface aplikasi dan kesalahan pada struktur data aplikasi. Rancangan daftar pengujian disajikan pada beberapa tabel dibawah ini :

1. Pengujian Versi Android

Tabel 4.12 Pengujian versi *android*

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Status
Versi <i>Android</i>	Pengujian kompatibilitas <i>system android</i>	Pengujian pada versi android 5.0 (<i>Lollipop</i>)	Kompatibel dengan versi <i>android 5.0 (Lollipop)</i>	<i>Pass</i>

		Pengujian pada versi <i>android</i> 6.0 (<i>Marshmellow</i>)	Kompatibel dengan versi <i>android</i> 6.0 (<i>Marshmellow</i>)		<i>Pass</i>
--	--	--	---	--	-------------

2. Pengujian *User Interface*

Tabel 4.13 Pengujian *user interface*

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang Diharapkan	Status
<i>User Interface</i>	Pengujian pada <i>icon</i> Wista Pringsewu	Klik <i>icon</i> wisata pringsewu pada perangkat android pengguna.	Menampilkan layout <i>Splash Screen</i>	<i>Pass</i>
	Pengujian pada halaman login	Klik tombol "Buat Akun"	Menampilkan layout buat akun	<i>Pass</i>
		Klik tombol menu "Login"	Menampilkan menu utama.	<i>Pass</i>
		Klik tombol "Lupa Password"	Menampilkan layout lupa password	<i>Pass</i>
	Pengujian pada halaman utama	Klik menu "Wisata"	Menampilkan <i>list</i> wisata	<i>Pass</i>
		Klik menu "Penginapan"	Menampilkan <i>list</i> penginapan	<i>Pass</i>
		Klik menu "Travel"	Menampilkan <i>list</i> travel	<i>Pass</i>
		Klik menu "Profil"	Menampilkan halaman profil	<i>Pass</i>

Pengujian pada <i>list</i> wisata , penginapan & travel	Klik list "Wisata"	Menampilkan isi menu wisata	<i>Pass</i>
	Klik list "Penginapan"	Menampilkan isi menu penginapan	<i>Pass</i>
	Klik list "Travel"	Menampilkan isi menu <i>travel</i>	<i>Pass</i>
Pengujian pada halaman "Menu Wisata"	Klik button "Pesan tiket <i>online</i> "	Menampilkan menu pesan tiket wisata	<i>Pass</i>
	Klik tombol merah pada "Peta"	Menampilkan 2 option menu di bawah samping kanan pada peta	<i>Pass</i>
Pengujian pada halaman "Penginapan"	Klik Text nomor telpon	Menampilkan nomor telpon secara otomatis	<i>Pass</i>
	Klik <i>link</i> "Pesan hotel"	Menampilkan <i>website</i>	<i>Pass</i>
	Klik tombol merah pada "Peta"	Menampilkan 2 option menu di bawah samping kanan pada peta	<i>Pass</i>
Pengujian pada halaman "Travel"	Klik <i>text</i> nomor telpon	Menampilkan nomor telpon secara otomatis	<i>Pass</i>
	Klik <i>button</i> "Hubungi Travel"	Menampilkan nomor telpon secara otomatis	<i>Pass</i>

		Klik tombol merah pada "Peta"	Menampilkan 2 option menu di bawah samping kanan pada peta	Pass
	Pengujian pada halaman "Profil"	Klik menu "Pesanan saya"	Menampilkan menu pesanan wisata yang telah di pilih	Pass
		Klik menu "Tambah Wisata"	Menampilkan <i>layout</i> mengisi <i>form</i> tambah wisata	Pass
		Klik menu "Keluar"	Keluar aplikasi	Pass

3. Pengujian Input – Output

Tabel 4.14 Pengujian Input – Output

Kelas Uji	Daftar Pengujian	Skenario Uji	Hasil yang diharapkan	Status
<i>Input – Output</i>	Pengujian pada "Sign In"	<i>User</i> mengisi <i>username & password</i> , lalu klik <i>button "Login"</i>	Muncul jendela dialog pemberitahuan "Login Succses" jika berhasil , jika tidak akan keluar "Login Gagal"	Pass
	Pengujian pada "Buat Akun"	<i>User</i> mengisi form create account jika sudah lengkap,	Muncul jendela dialog	Pass

		lalu klik <i>button</i> ” <i>Create Account</i> ”	pemberitahuan ” <i>Succses</i> ”	
	Pengujian pada ” <i>Lupa Password</i> ”	<i>User</i> mengisikan form lupa <i>password</i> dan lengkapi data yang diminta, lalu klik button ” <i>Kirim</i> ”	Muncul jendela dialog pemberitahuan ” <i>Succes</i> , silahkan tunggu konfirmasi admin”	Pass
	Pengujian pada ” <i>Pesan Tiket Wisata Online</i> ”	<i>User</i> memilih menu objek wisata dan klik button ” <i>Pesan tiket online</i> ”	Muncul menu ” <i>Pesan tiket wisata</i> ”, lalu pilih jumlah tiket wisata dan harga akan bertambah secara otomatis.	Pass
	Pengujian pada ” <i>Pesanan Saya</i> ”	Jika <i>user</i> sudah memilih wisata apa saja yang telah di pilih, maka akan ditampung di menu ” <i>Pesanan Saya</i> ”	Objek wisata yang dipilih akan di tampung dan bertambah secara otomatis di menu ” <i>Pesanan saya</i> ’	Pass

