

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan Sistem

Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program sistem pemasaran pariwisata dengan perangkat yang digunakan, Di bawah ini adalah tampilan sistem yang telah dibuat yaitu:

4.1.1. Perangkat Keras

Adapun spesifikasi minimum perangkat keras yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. *Processor Intel (R) Core™ i3-340M*
2. *Random Access Memory (RAM) 1 GB*
3. *Monitor LCD 14 inch*
4. *Hardisk 320 GB.*
5. *Keyboard*
6. *Leptop*
7. *Printer*

4.1.2. Perangkat Lunak

Adapun spesifikasi minimum perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

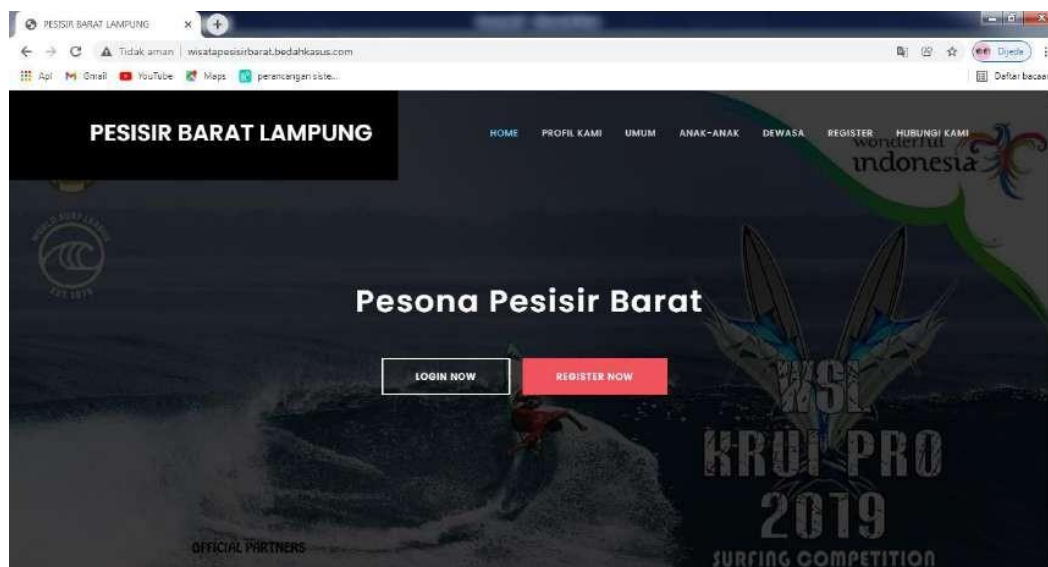
1. *Sistem Operasi Windows 10*
2. *Sublime Text*
3. *Program aplikasi MySQL*

4.2. Hasil Implementasi

Bab ini akan menjelaskan tentang pembuatan program memberikan contoh tampilan *form*. Implementasi merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada tahap sebenarnya, sehingga akan diketahui apakah sistem yang akan dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang diinginkan. Dibawah ini adalah tampilan sistem yang telah dibuat yaitu:

4.2.1. Tampilan Menu Utama

Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam *website* untuk melihat informasi yang ditawarkan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.1 Form Menu Utama

4.2.2. Tampilan Menu Pendaftaran

Form pendaftaran digunakan untuk pelanggan memiliki hak akses sehingga pelanggan harus melakukan pendaftaran kedalam sistem terlebih dahulu. Menu pelanggan ini untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan pendaftaran pemesanan yang tertera dalam sistem. Pelanggan bisa langsung mengisi data diri yang telah disediakan melalui *form*

pendaftaran dengan syarat dan ketentuan yang berlaku di dalam *form* pendaftaran. Pada form pendaftaran ini terdapat inputan data yang harus diisi yaitu nama, username, password, jenis kelamin, no telp, dan alamat setelah itu silahkan klik tombol registrasi. Jika data tidak lengkap maka tidak dapat melakukan proses selanjutnya dan jika sukses maka akan dapat melkakukan proses login sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut pilihan menu pendaftaran untuk menjadi member.

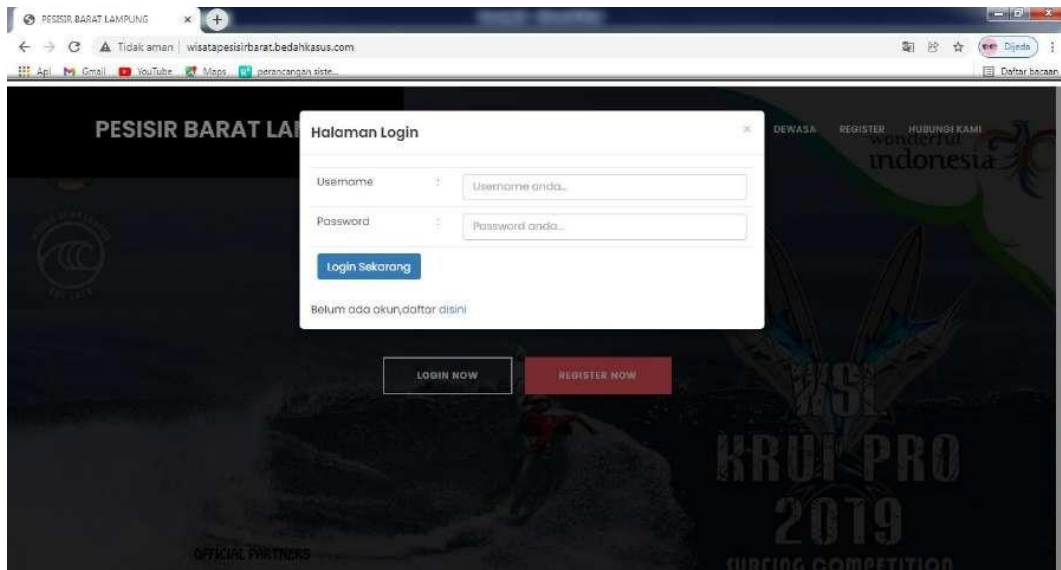
The image shows a web browser window displaying the registration page for 'PESIR BARAT LAMPUNG'. The browser's address bar shows the URL 'wisatapesisirbarat.bedahkasus.com/#register'. The page has a dark theme with a background image of a tropical beach. At the top, there is a navigation menu with links: HOME, PROFIL KAMI, UMUM, ANAK-ANAK, DEWASA, REGISTER, and HUBUNGI KAMI. The main heading is 'REGISTRASI AKUN ANDA DISINI'. Below this, there is a sub-heading: 'Anda dapat memberikan rating pada objek wisata atau kuliner jika sudah menggunakan akun ini'. The registration form consists of five input fields: 'Nama Lengkap', 'Username', 'Password', 'No Handphone', and 'Email'. A red 'REGISTER' button is positioned at the bottom right of the form area.

Gambar 4.2 Tampilan Menu Pendaftaran

4.2.3. Tampilan yang Diakses Pengunjung

4.2.3.1. Tampilan Menu *Login* Pengunjung

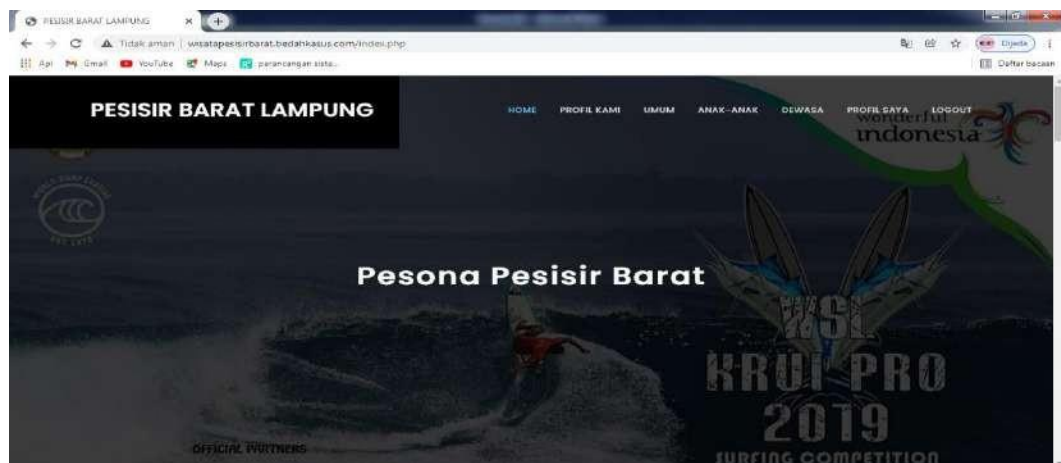
Menu *login* adalah tampilan untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *username* dan *password* yang dilakukan pada penginputan data pendaftaran ataupun yang sudah terdaftar. Tombol *login* digunakan untuk masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.3 Tampilan Menu *Login* Pengunjung

4.2.3.2. Tampilan Menu Utama Pengunjung

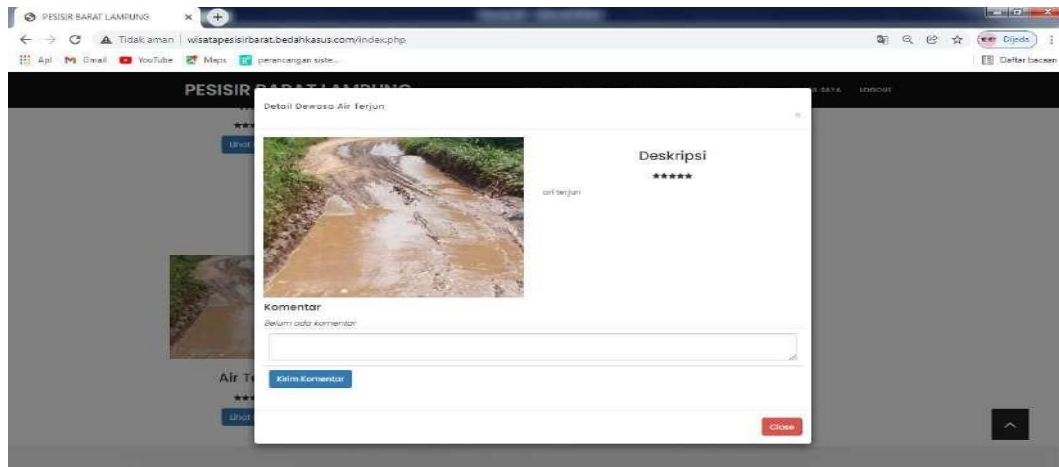
Pada halaman menu utama pelanggan merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten didalam sistem untuk melihat informasi yang ditawarkan khusus untuk pelanggan. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.4 Tampilan Menu Utama Pengunjung

4.2.3.3. Tampilan Menu Komentar

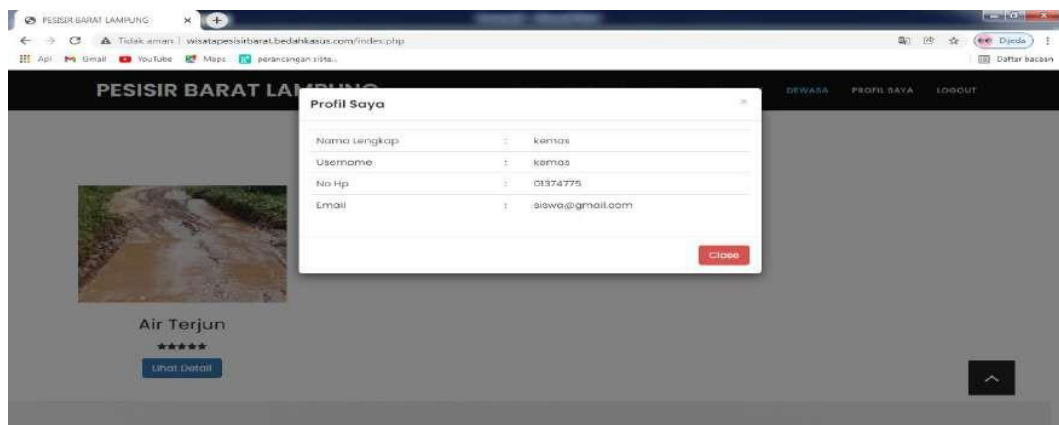
Menu pemesanan adalah tampilan yang menampilkan informasi pariwisata dan pelanggan dapat melakukan komentar. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.5 Tampilan Menu Komentar

4.2.3.4. Tampilan Menu Edit Profile

Menu edit profile adalah tampilan yang dapat mengubah identitas pelanggan. Pada menu ini terdapat inputan nama, username, no HP, email, dan alamat yang dapat diubah dengan mengklik tombol edit *profile*. Adapun tampilannya sebagai berikut:

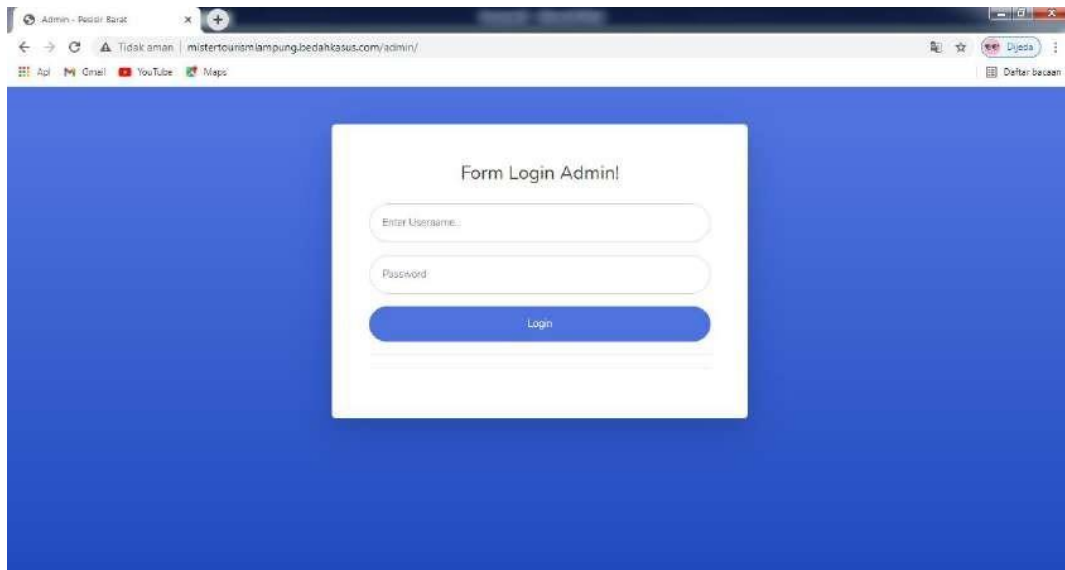


Gambar 4.6 Tampilan Menu Edit Profile

4.2.4. Tampilan yang Diakses Admin

4.2.4.1. Tampilan Form Login Admin

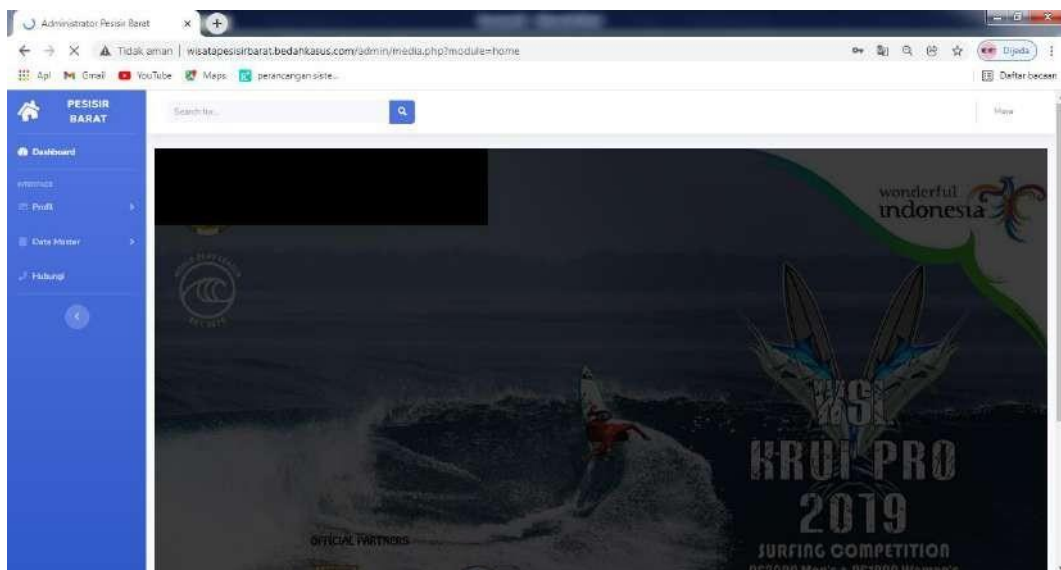
Menu login adalah hak akses admin untuk masuk kedalam sistem disini pelanggan dapat memasukkan *email* dan *password* setelah mendaftar ataupun yang sudah terdaftar. Menu *login* ini terdapat tombol *login* yang nantinya akan masuk kedalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.7 Tampilan Form *Login* Admin

4.2.4.2. Tampilan Menu Utama Admin

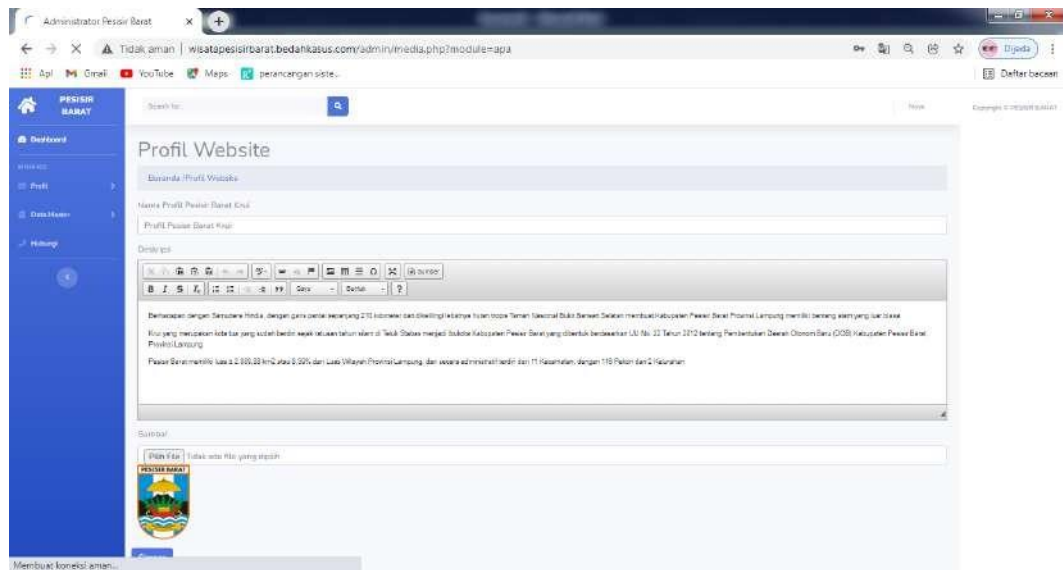
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program dimenu admin. Didalam menu admin terdapat menu tentang, petunjuk, data gallery, data pelanggan, paket, pesanan, dan laporan pendapatan, Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 4.8 Tampilan Menu Utama Admin

4.2.4.3. Tampilan Menu Profile Web

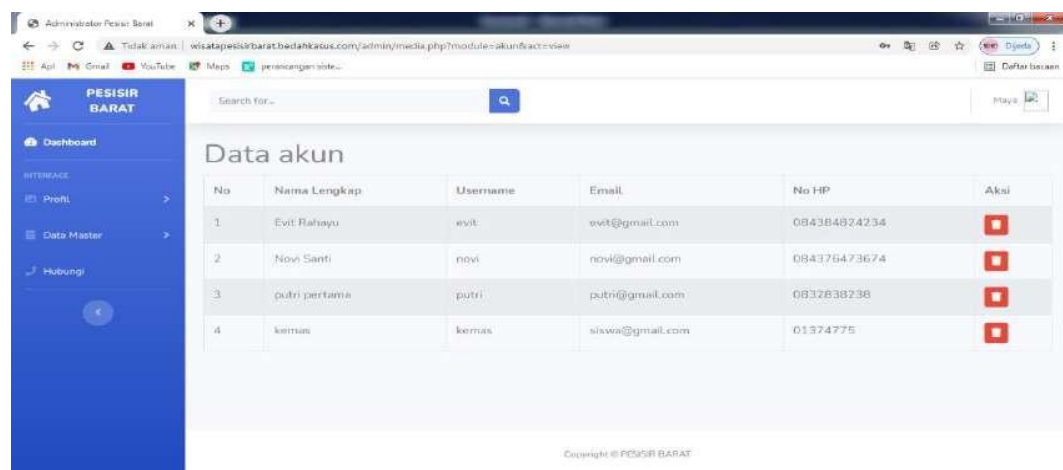
Tampilan menu data profile digunakan untuk mengubah data profile. Pada menu ini terdapat inputan field judul dan isi jika ingin mengubah silahkan mengklik tombol ubah. Adapun tampilan menu tentang sebagai berikut:



Gambar 4.9 Tampilan Menu Profile

4.2.4.4. Tampilan Menu Akun

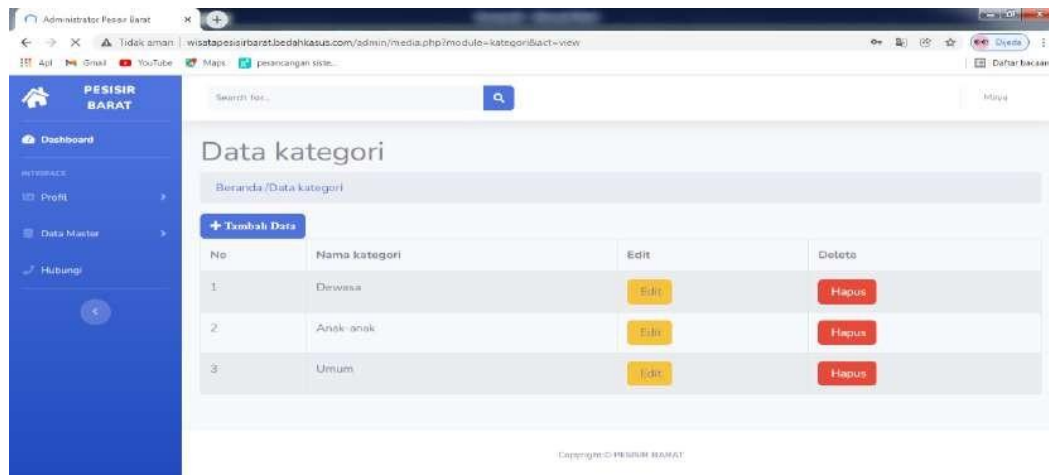
Tampilan menu data akun digunakan untuk menambah data akun. Pada menu akun ini terdapat tombol tambah untuk menambah data akun dan terdapat inputan field. Adapun tampilan menu input data akun sebagai berikut:



Gambar 4.10 Tampilan Menu Akun

4.2.4.5. Tampilan Menu Kategori

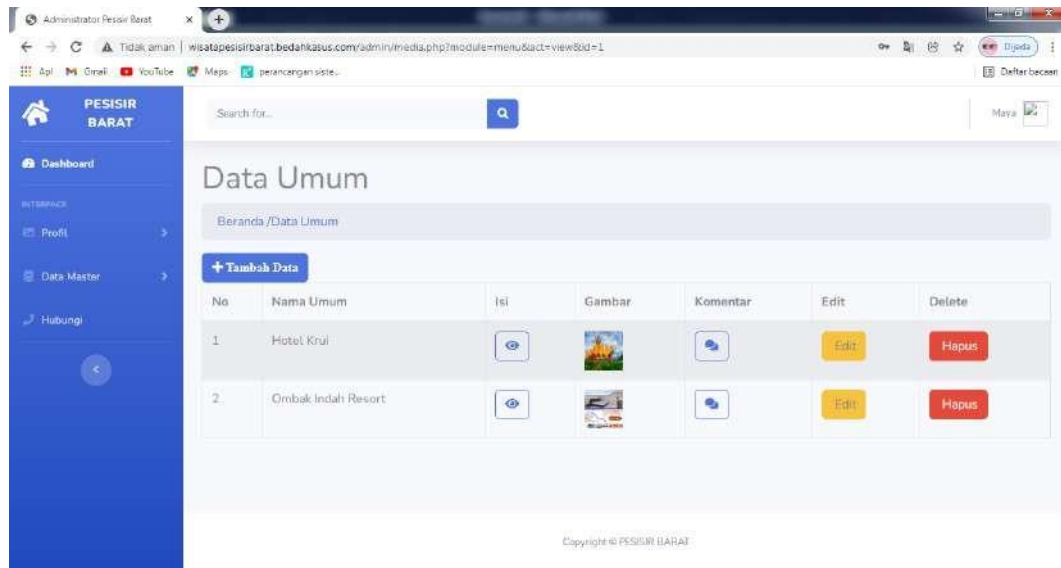
Tampilan menu data kategori digunakan untuk mengelola data kategori. Adapun tampilan menu kategori sebagai berikut:



Gambar 4.11 Tampilan Menu Kategori

4.2.4.6. Tampilan Menu Umum

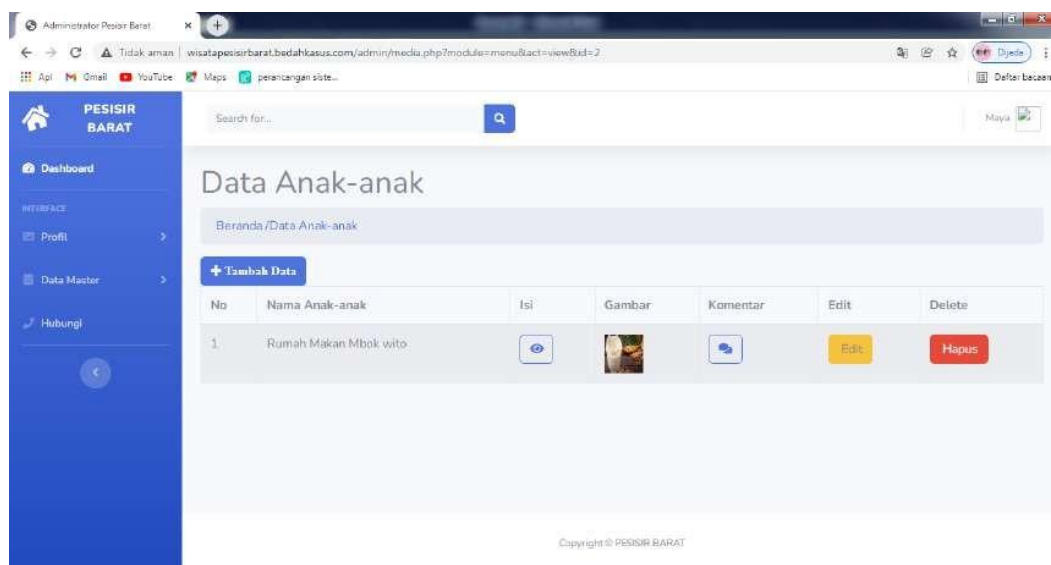
Tampilan menu data paket umum digunakan untuk menambah data paket umum. Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 4.12 Tampilan Menu Umum

4.2.4.7. Tampilan Menu Anak-Anak

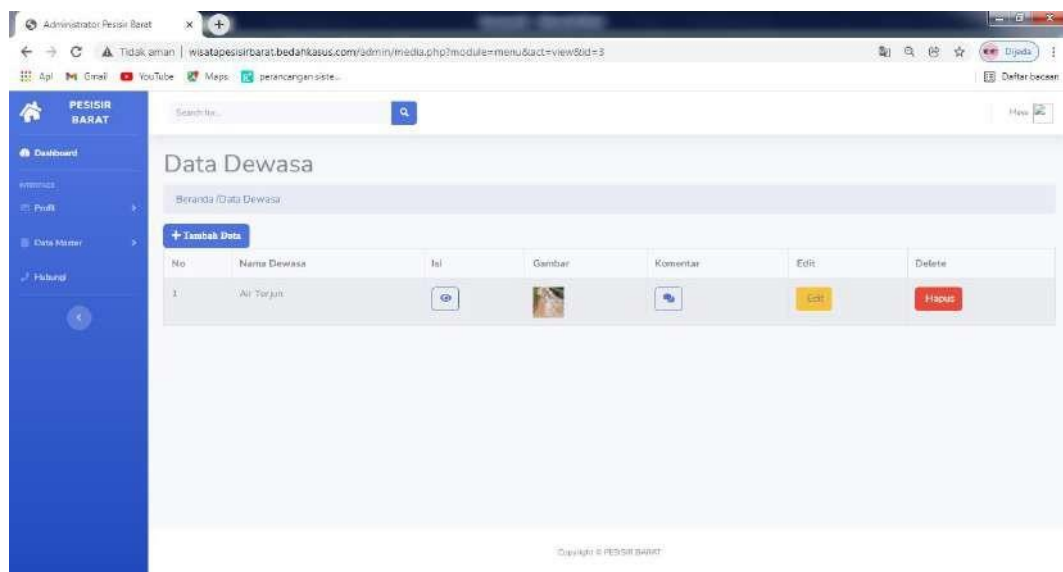
Tampilan menu data paket anak-anak digunakan untuk menambah data paket anak-anak. Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 4.13 Tampilan Menu Anak-Anak

4.2.4.8. Tampilan Menu Dewasa

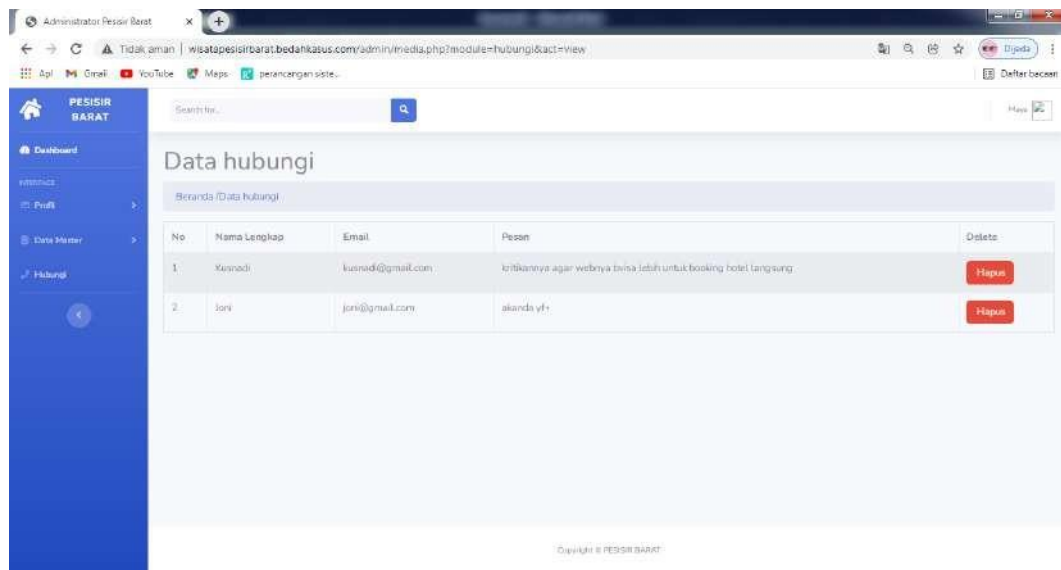
Tampilan menu data paket dewasa digunakan untuk menambah data paket dewasa. Pada menu ini untuk melakukan proses pendaftaran paket yang akan muncul pada tampilan menu utama pelanggan. Pada menu paket ini terdapat tombol tambah untuk menambah data paket dan terdapat inputan field seperti nama paket, kategori, dan harga serta terdapat menu edit dan hapus untuk melakukan penghapusan data paket. Adapun tampilan menu input data paket sebagai berikut:



Gambar 4.14 Tampilan Menu Dewasa

4.2.4.9. Tampilan Menu Hubungi

Tampilan data hubungi bertujuan mengedit data hubungi untuk kontak yang dapat dihubungi pengguna. Adapun tampilan order masuk sebagai berikut:



Gambar 4. 15 Tampilan Menu Hubungi

4.3. Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari sistem. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

Berikut adalah beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut :

Tabel 4.1 Pengujian Form Registrasi (Pendaftaran)

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Registrasi (pendaftaran)	Masuk ke login akan tampil menu daftar disini.	Klik menu login lalu pilih menu daftar disini.	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Registrasi salah	Tidak dapat mendaftar dan tampil pesan <i>error</i>	Menampilkan keterangan <i>error</i>	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.2 Pengujian Form Login

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>password</i> terdaftar	Masuk ke halaman utama	Menampilkan halaman utama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>Password</i> salah	Tidak dapat <i>login</i> dan tampil pesan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	Menampilkan keterangan <i>username</i> dan <i>password</i> salah	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.3 Pengujian Form Data Paket Umum

Kasus dan Pengujian (Data Normal)
--

Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	Menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data paket	Kembali kehalaman data paket	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit paket dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	Menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol simpan	Jika gambar tidak diupload maka akan menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	Menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.4 Pengujian *Form* Data Paket Dewasa

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	Menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data paket	Kembali kehalaman data paket	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit paket dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	Menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol simpan	Jika gambar tidak diupload maka akan menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	Menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.5 Pengujian *Form* Data Paket Anak-Anak

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	Menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data paket	Kembali kehalaman data paket	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit paket dan memilih tombol update maka akan	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

	menampilkan pesan “Data berhasil diedit”		
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	Menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol simpan	Jika gambar tidak diupload maka akan menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	Menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

