

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1.1 Pembahasan Hasil Pengujian**

Hasil pembahsan penelitian dilakukan dengan menentukan spesifikasi perangkat lunak dan spesifikasi perangkat keras seperti berikut:

#### **1.1.1 Perangkat Lunak**

1. *Windows 10*
2. *Dreamwever cc*
3. *MySQL versi 5.7.17*
4. *Framework Codeigniter*
5. *Astah Comunnity*
6. *Balsamic Mockups 3*

#### **1.1.2 Perangkat Keras**

1. *Processor Intel Core <sup>TM</sup> i3 (2.2 GHz, 800 MHz FSB)*
2. *Memory RAM 4 GB*
3. *Harddisk 500 G*
4. *Monitor 14 inchi*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

### **1.2 Implementasi Program**

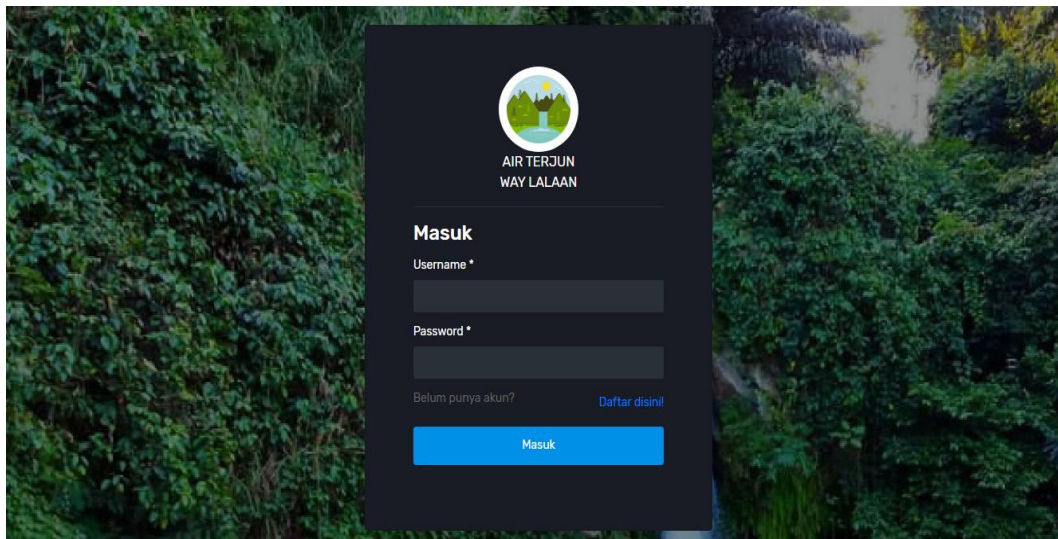
Implementasi program merupakan hasil pembangunan sistem atau tahap pengkodean yang disesuaikan dengan tahapan rancangan sistem, implementasi digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem yang telah dibangun. berikut adalah hasil implementasi program :

#### **1.2.1 Implementasi Bagian Admin**

Implementasi bagian admin merupakan rancangan tampilan yang digunakan untuk memberikan gambaran sistem seperti mengelola jenis wisata hingga cetak laporan pemesanan seperti berikut:

1. Rancangan *Login*

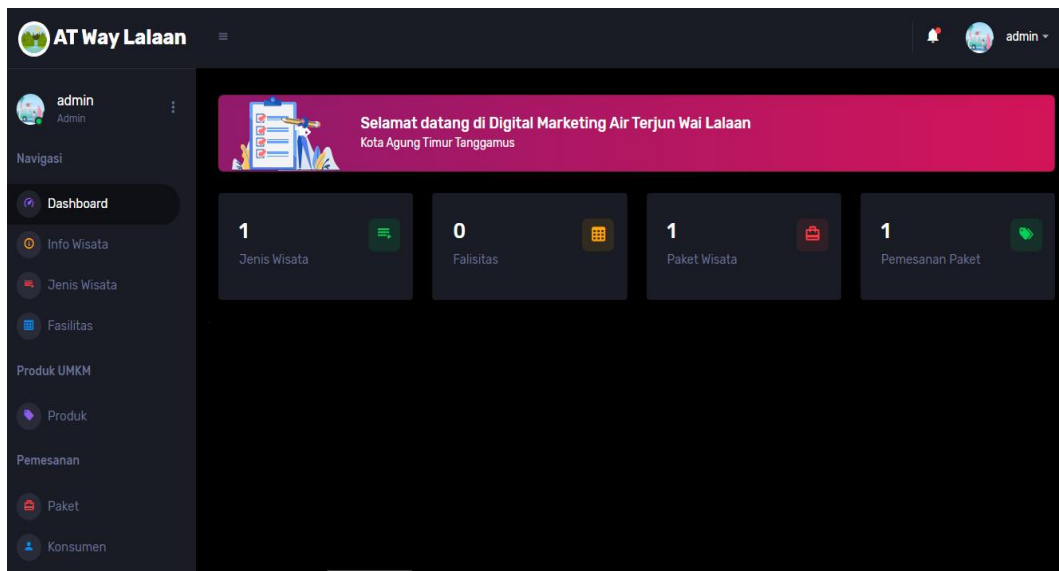
Rancangan *login* merupakan bagian yang dapat memasukan data *username* dan *password*, jika berhasil maka akan masuk ke tampilan utama dan jika gagal muncul informasi yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



**Gambar 1.1** Rancangan *Login*

## 2. Rancangan Halaman Utama Admin

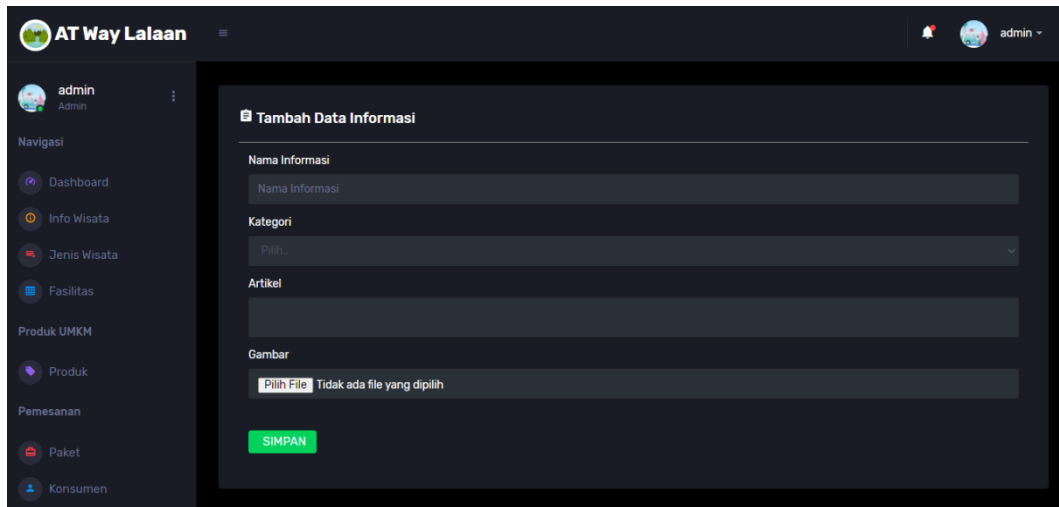
Rancangan halaman utama admin digunakan untuk melihat informasi dashboard dan menu yang dapat diakses, berikut dapat dilihat pada Gambar 4.2.



**Gambar 1.2** Rancangan Halaman Utama Admin

## 3. Rancangan Info Wisata

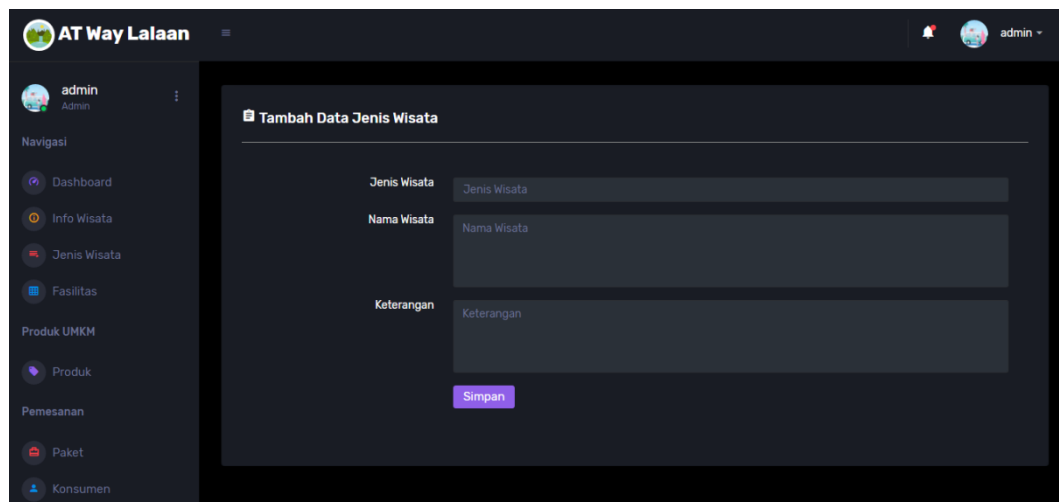
Rancangan info wisata merupakan bagian penyampaian informasi mengenai berita maupun pengumuman oleh bagian admin seperti dapat menambahkan, mengubah dan menghapus yang dilihat pada Gambar 4.3.



**Gambar 1.3** Rancangan Info Wisata

#### 4. Rancangan Jenis Wisata

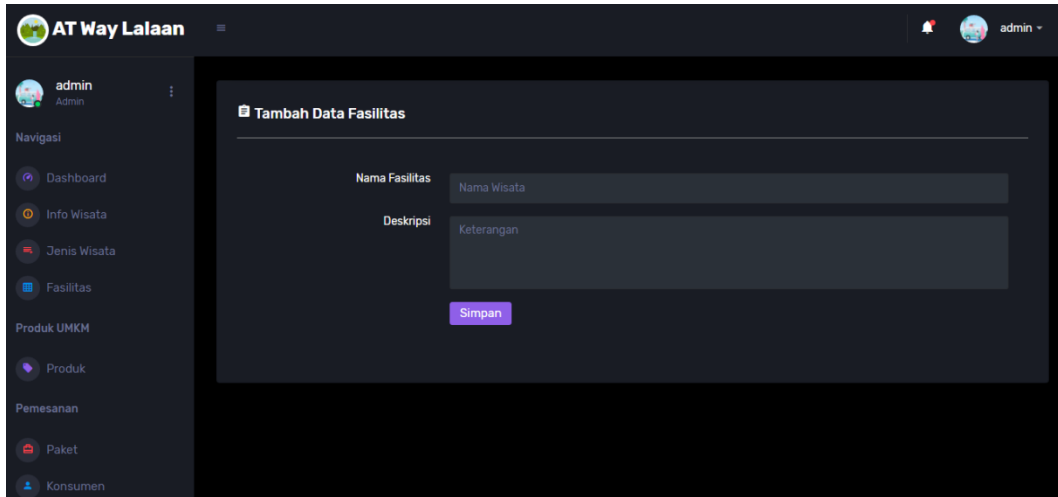
Rancangan jenis wisata merupakan tampilan yang digunakan untuk mengubah, menghapus, menyimpan dan menampilkan data wisata yang terdaftar yang dilihat pada Gambar 4.4.



**Gambar 1.4** Rancangan Jenis Wisata

#### 5. Rancangan Data Fasilitas

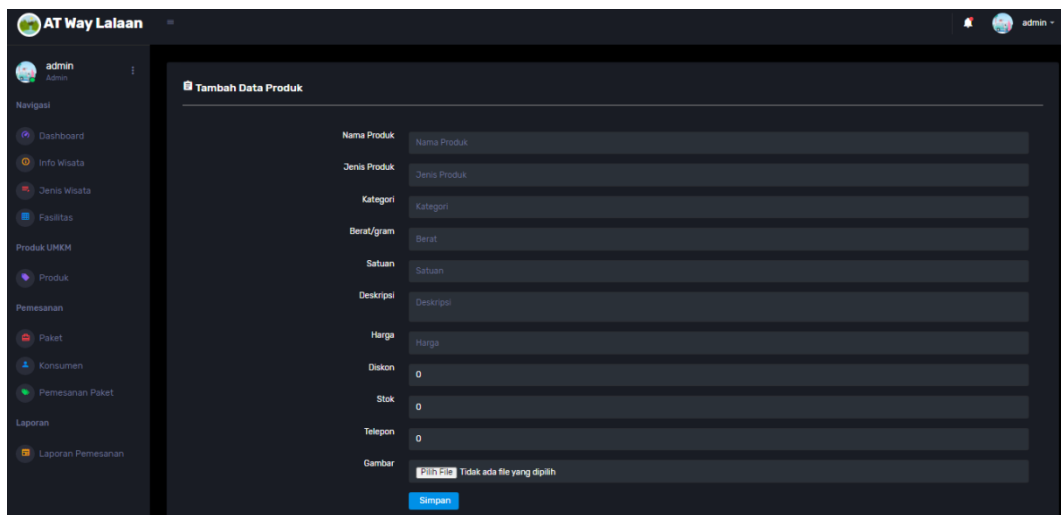
Rancangan data fasilitas merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat, mengubah dan menghapus data fasilitas yang dilihat pada Gambar 4.5.



**Gambar 1.5** Rancangan Data Fasilitas

## 6. Rancangan Data Produk

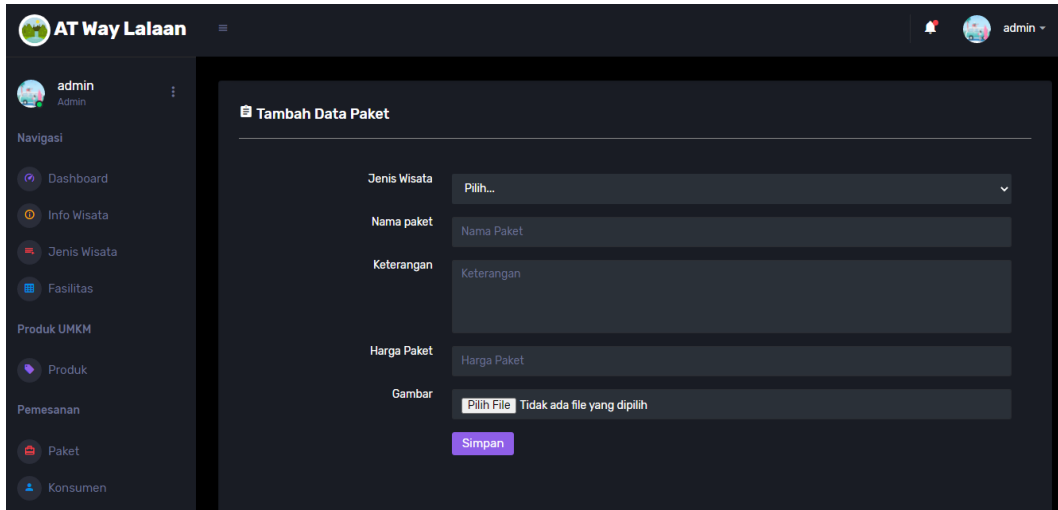
Rancangan data produk merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat, mengubah dan menghapus data produk yang dilihat pada Gambar 4.6.



**Gambar 1.6** Rancangan Data Produk

## 7. Rancangan Data Paket

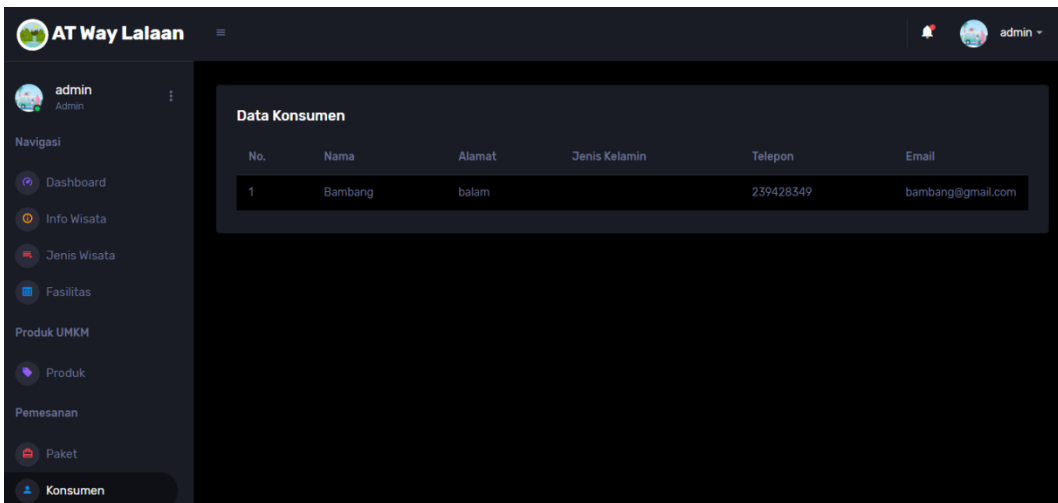
Rancangan data paket merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat, mengubah dan menghapus data paket dan harga yang dilihat pada Gambar 4.7.



**Gambar 1.7** Rancangan Data Paket

## 8. Rancangan Data Konsumen

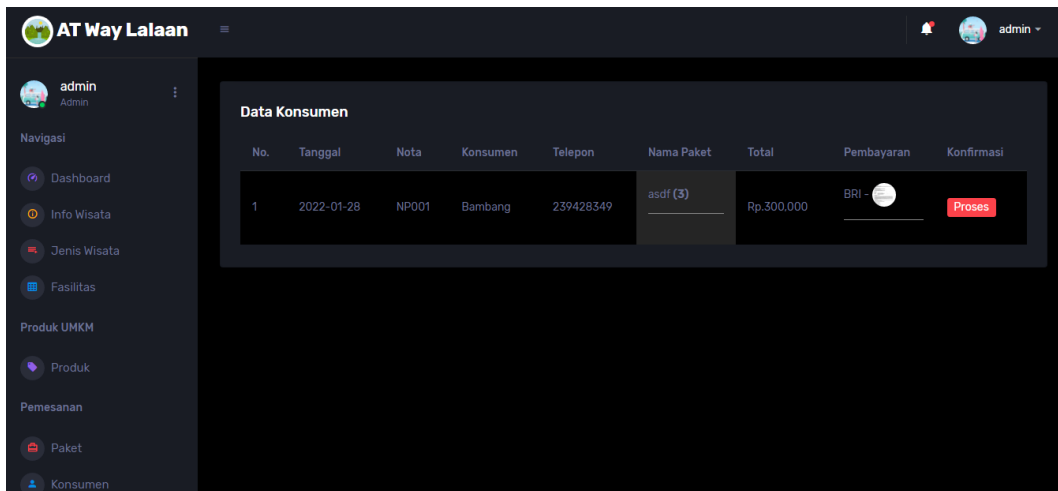
Rancangan data konsumenn merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat, mengubah dan menghapus data konsumen, dilihat pada Gambar 4.8.



**Gambar 1.8** Rancangan Konsumen

## 9. Rancangan Data Pemesanan Paket

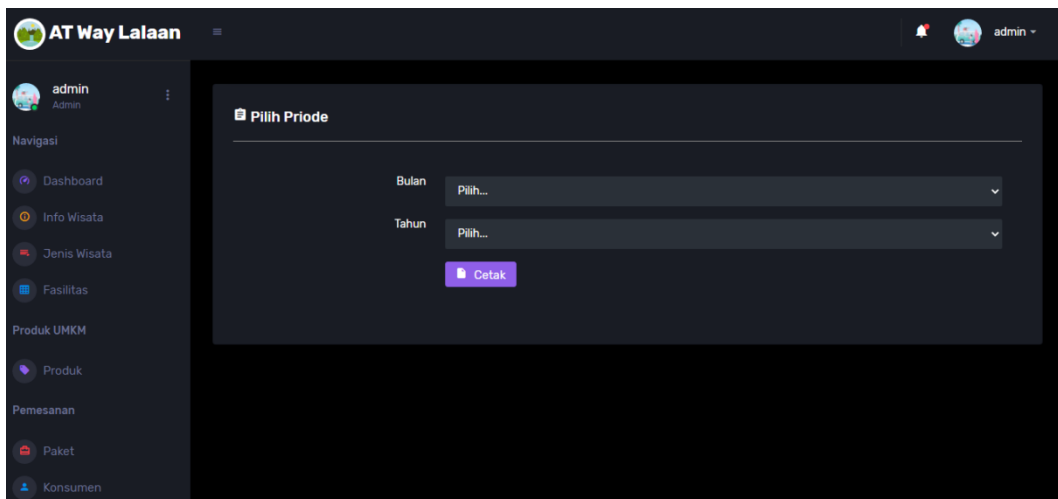
Rancangan data pemesanan paket merupakan tampilan yang digunakan untuk mengkonfirmasi terima atau tolak pemesanan paket, dilihat pada Gambar 4.9.



**Gambar 1.9** Rancangan Pemesanan Paket

## 10. Rancangan Cetak Pemesanan Paket

Rancangan cetak pemesanan paket merupakan tampilan yang digunakan untuk mencetak laporan berdasarkan periode berdasarkan bulan dan tahun, dilihat pada Gambar 4.10.



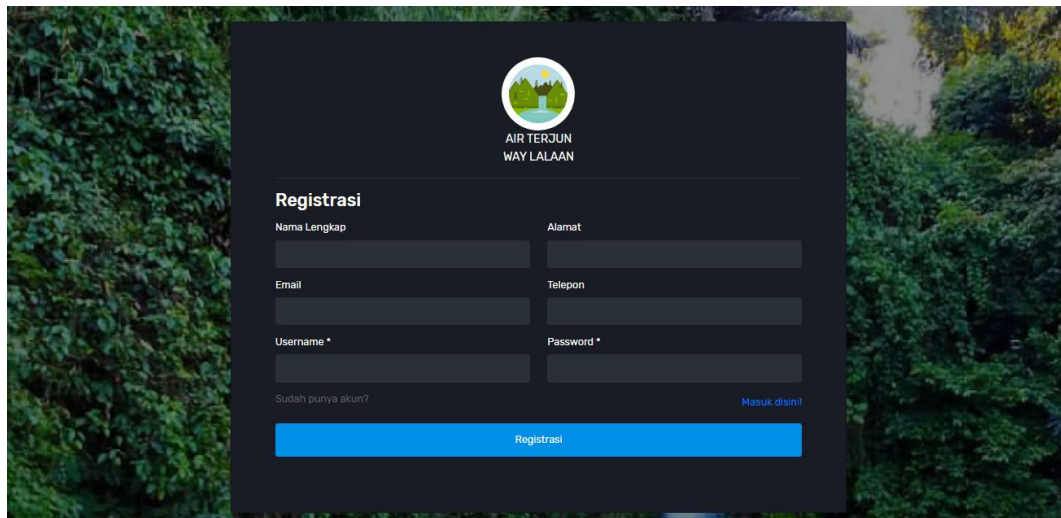
**Gambar 1.10** Rancangan Cetak Pemesanan Paket

## 1.2.2 Implementasi Bagian Pengunjung

Implementasi bagian pengunjung merupakan rancangan tampilan yang digunakan untuk memberikan gambaran sistem seperti mengelola melakukan registrasi, melihat data wisata dan memesan paket wisata seperti berikut:

### 1. Rancangan Registrasi

Implementasi Registrasi merupakan tampilan yang digunakan untuk melakukan pendaftaran sebelum dapat masuk ke bagian utama dengan memasukkan identitas diri seperti pada Gambar 4.11.

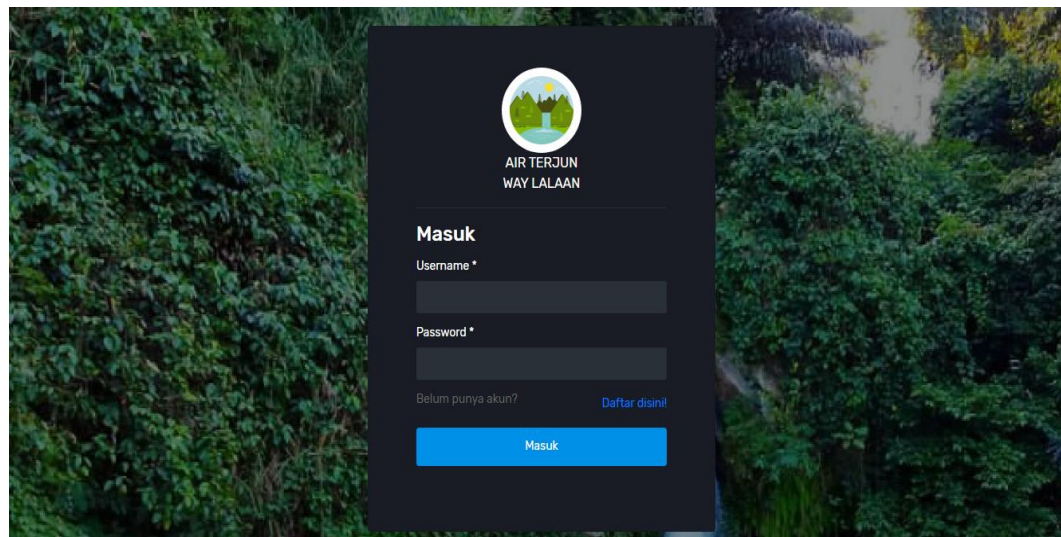


The image shows a registration form for 'AIR TERJUN WAY LALAAAN'. At the top, there is a circular logo with a landscape scene and the text 'AIR TERJUN WAY LALAAAN'. Below the logo, the title 'Registrasi' is displayed. The form contains several input fields: 'Name Lengkap', 'Alamat', 'Email', 'Telepon', 'Username \*', and 'Password \*'. There are also two links: 'Sudah punya akun?' and 'Masuk disini'. A prominent blue button labeled 'Registrasi' is at the bottom of the form.

**Gambar 1.11** Rancangan registrasi

## 2. Rancangan *Login*

Rancangan *login* merupakan bagian yang dapat memasukkan data *username* dan *password*, jika berhasil maka akan masuk ke tampilan utama dan jika gagal muncul informasi yang dapat dilihat pada Gambar 4.12.



The image shows a login form for 'AIR TERJUN WAY LALAAAN'. At the top, there is a circular logo with a landscape scene and the text 'AIR TERJUN WAY LALAAAN'. Below the logo, the title 'Masuk' is displayed. The form contains two input fields: 'Username \*' and 'Password \*'. There are also two links: 'Belum punya akun?' and 'Daftar disini'. A prominent blue button labeled 'Masuk' is at the bottom of the form.

**Gambar 1.12** Rancangan *Login*

## 3. Rancangan Halaman Utama Pengunjung

Implementasi utama pengunjung merupakan tampilan yang digunakan untuk menampilkan informasi wisata dan pemesanan yang dilihat pada Gambar 4.13.

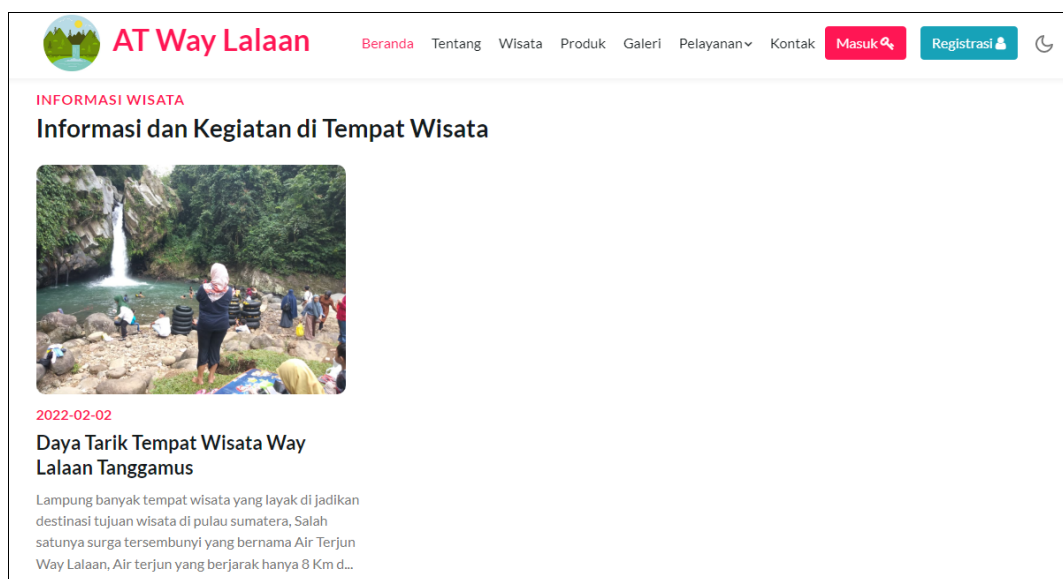




**Gambar 1.13** Rancangan Halaman Utama Pengunjung

#### 4. Rancangan Info Wisata

Rancangan info wisata dalam berita atau pengumuman merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat info mengenai wisata secara mudah yang dilihat pada Gambar 4.14.

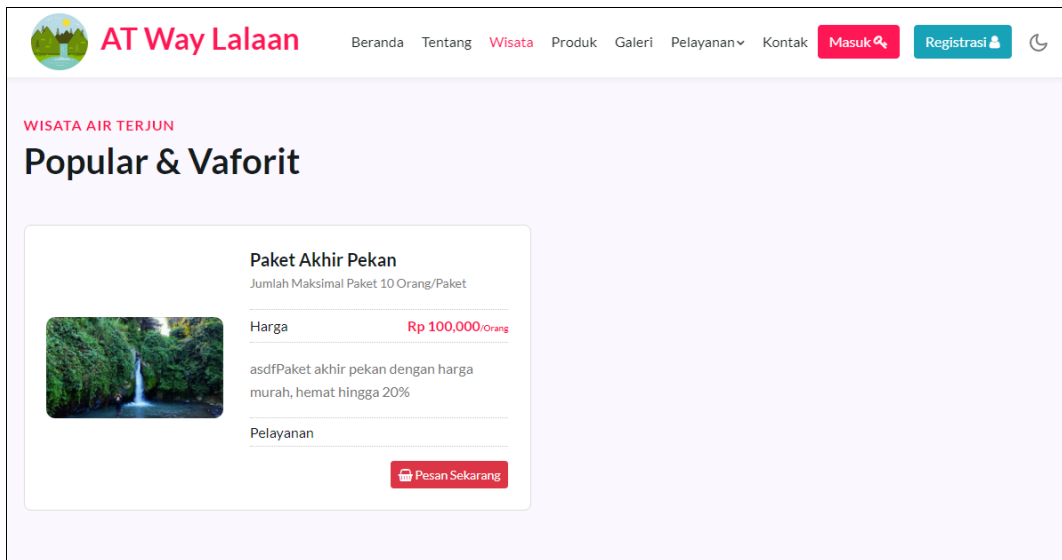


**Gambar 1.14** Rancangan Info Wisata

#### 5. Rancangan Paket Wisata

Rancangan data wisata merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat informasi paket wisata yang dilihat pada Gambar 4.15.

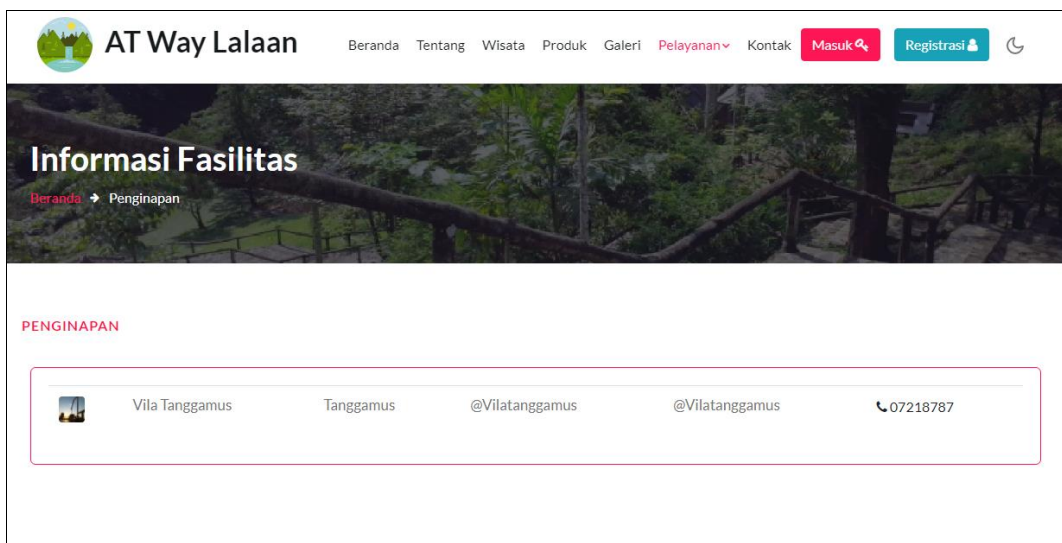




**Gambar 1.15** Rancangan Paket Wisata

## 6. Rancangan Fasilitas

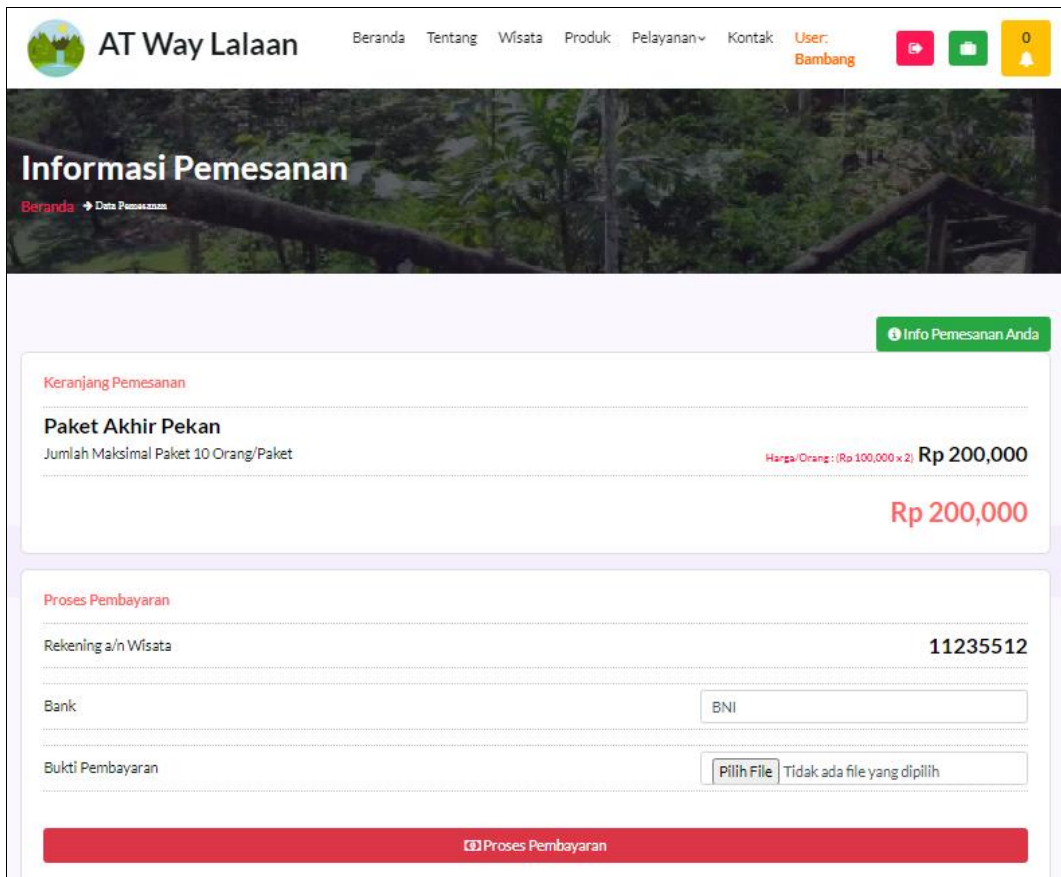
Rancangan fasilitas merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat pelayanan dari fasilitas yang tersedia agar dapat terhubung ke bagian terkait fasilitas yang dilihat pada Gambar 4.16.



**Gambar 1.16** Rancangan Fasilitas

## 7. Rancangan Melakukan Booking Paket

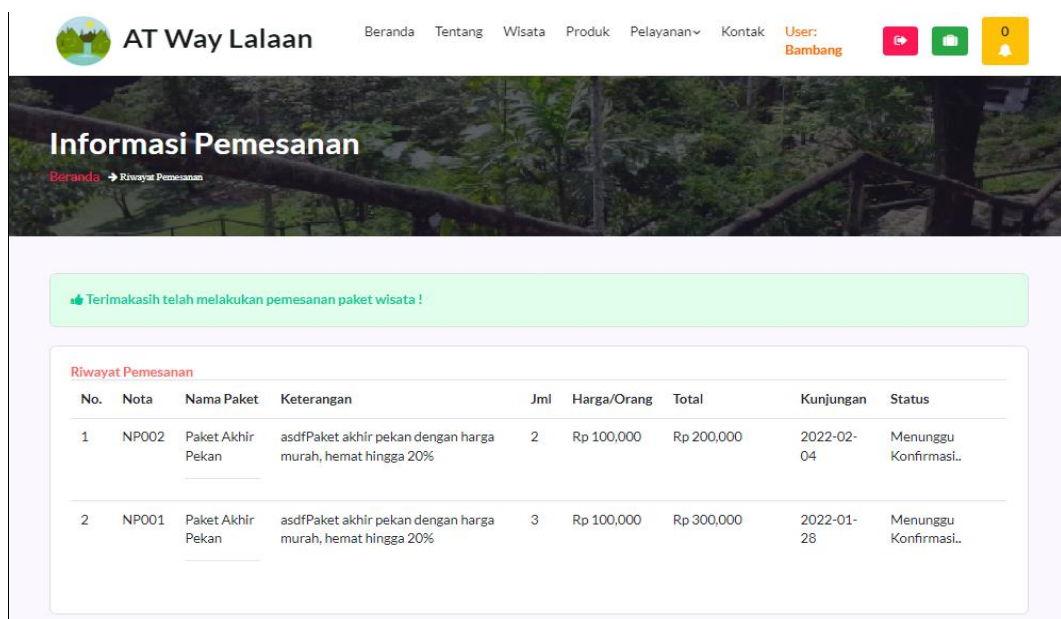
Rancangan booking paket merupakan tampilan yang digunakan untuk memesan paket wisata seperti tiket masuk maupun fasilitas lainnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.17.



**Gambar 1.17** Rancangan Melakukan Booking Paket

## 8. Rancangan Hasil Booking Paket

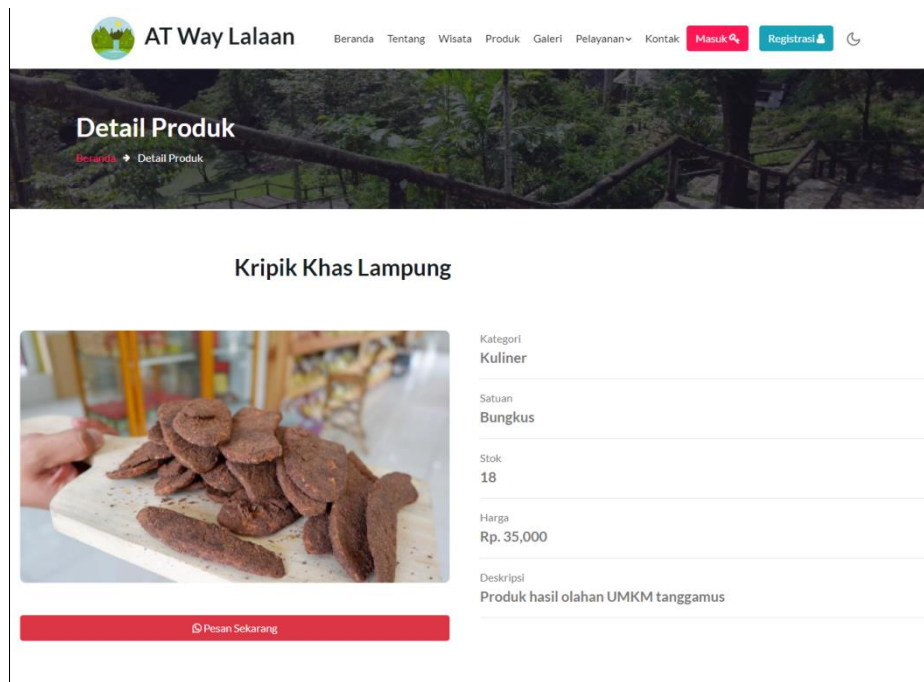
Rancangan hasil booking paket merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat hasil paket yang dipesan dapat dilihat pada Gambar 4.18.



**Gambar 1.18** Rancangan Hasil Booking Paket

## 9. Rancangan Lihat Produk UMKM

Rancangan lihat produk UMKM merupakan tampilan yang digunakan untuk melihat produk hasil olahan umkm diwilayah pariwisata yang dapat dilihat pada Gambar 4.19.



**Gambar 1.19** Rancangan Lihat Produk UMKM

### 1.3 Pengujian Sistem

Kelayakan sistem dilakukan setelah penulisan kode program. Kelayakan sistem dilakukan untuk memeriksa dan memastikan bahwa komponen-komponen telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian perlu dilakukan untuk mencari kesalahan-kesalahan atau kelemahan-kelemahan yang mungkin masih terjadi. Pengujian program dilakukan secara menyeluruh, pada pengujian program masing-masing program yang telah berjalan dengan benar dan baik bukan berarti program tersebut juga akan dapat berjalan dengan program lainnya dalam sistem dengan baik. Kumpulan dari semua program yang telah diintegrasikan perlu ditest kembali untuk melihat apakah suatu program dapat menerima input data dengan baik, dapat memprosesnya dengan baik dan dapat memberikan output kepada program yang lainnya. Secara spesifik ada beberapa kegiatan terhadap pengujian antara lain yaitu yaitu pengujian *black box testing*.

#### 1.3.1 Hasil Pengujian *Black Box Testing*

Hasil pengujian yang dilakukan oleh penulis menggunakan metode pengujian *blackbox* (*black box testing*) yang berfokus pada sisi fungsionalitas, khususnya pada *input* dan *output* aplikasi (apakah sudah sesuai dengan apa yang diharapkan atau belum). dengan total pengujian 5 responden kemudian dihitung total skor diperoleh pada Tabel 4.1.

**Tabel 1.1** Hasil *Black Box Testing*

Pengujian Bagian Admin					
Data Input-an	Diharapkan	Respon	Diterima	Ditolak	Skor
<i>Username &amp; password terdaftar</i>	Dapat masuk ke <i>form</i> menu utama untuk pengguna / admin.	Tombol <i>Login</i> dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	5	0	5
<i>Username &amp; password Tidak Terdaftar</i>	Tidak dapat <i>login</i> , akses gagal dan keluar pesan peringatan.	<i>User</i> tidak bisa <i>login</i> dan program menampilkan pesan " <i>Gagal login:cek username dan password anda!</i> "	5	0	5
Mengelola data info wisata	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul informasi "Isi bidang ini"	5	0	5
Mengelola data jenis wisata	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul informasi "Isi 5bidang ini"	5	0	5
Mengelola data fasilitas	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul	5	0	5

		informasi “Isi bidang ini”			
Mengelola data produk umkm	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul informasi “Isi bidang ini”	5	0	5
Mengelola data paket wisata	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul informasi “Isi bidang ini”	5	0	5
Mengelola data konsumen	Dapat menambahkan, mengubah, menghapus dan menampilkan data	Jika data di isi dengan benar maka dapat tersimpan di database, jika data di isi terdapat kosong maka muncul informasi “Isi bidang ini”	5	0	5
Konfirmasi pesanan	Menerima atau menolak	Jika klik tombol terima maka status pesanan diterima, jika klik tolak maka status pesanan tolak dengan penambahkn	5	0	5

		alasan tolak			
Cetak laporan	Dapat memilih priode cetak	Menampilkan data sesuai priode yang dipilih.	5	0	5
<b>Pengujian Bagian Pengujung</b>					
<b>Data Input-an</b>	<b>Diharapkan</b>	<b>Respon</b>	<b>Diterima</b>	<b>Ditolak</b>	
Mengisi data registrasi	Dapat mengisi data dengan benar kemudian masuk kehalaman berikutnya	Jika registrasi berhasil dapat masuk halaman berikutnya, jika gagal registrasi maka muncul informasi lengkapi data	5	0	5
<i>Username &amp; password terdaftar</i>	Dapat masuk ke <i>form</i> menu utama untuk pengguna / admin.	Tombol <i>Login</i> dapat berfungsi sesuai yang diharapkan	5	0	5
<i>Username &amp; password Tidak Terdaftar</i>	Tidak dapat akses login, gagal dan keluar pesan peringatan.	<i>User</i> tidak bisa <i>login</i> dan program menampilkan pesan " <i>Gagal login:cek username dan password anda!</i> "	5	0	5
Melihat info wisata	Dapat menampilkan informasi kegiatan yang ada di tempat wisata	Data tersedia maka tampil, jika tidak tersedia maka kosong	5	0	5

Melihat fasilitas	Dapat menampilkan data fasilitas	Data tersedia maka tampil, jika tidak tersedia maka kosong	3	2	3
Melihat paket wisata	Dapat menampilkan data	Data tersedia maka tampil, jika tidak tersedia maka kosong	5	0	5
Melakukan booking paket wisata	Dapat memilih paket	Jika paket sudah dipilih maka akan tampil form pembayaran hingga informasi hasil konfirmasi	5	0	5
Melihat hasil booking	Menampilkan data	Data tersedia maka tampil, jika tidak tersedia maka kosong	5	0	5
Melihat produk UMKM	Data produk dapat dilihat	Menampilkan	5	0	5
Total					95

Berdasarkan total skor yang diperoleh masing-masing bagian

ian dan dijumlahkan selanjutnya dapat dihitung dengan konsep skala *likert* yaitu:

$$\text{Kualifikasi Pesentase} = \frac{93}{95} \times 100\%$$

$$\text{Kualifikasi Pesentase} = 97,89\%$$

Berdasarkan hasil pengujian *Black Box Testing* menghasilkan persentase dengan hasil diperoleh maka dapat disimpulkan berdasarkan kriteria persentase hasil uji berikut:

**Tabel 1.2** Kriteria Presentasi Hasil Uji

Jumlah Skor (%)	Kriteria
0-49	Gagal
50-100	Sukses

Sumber: (Sugiyono, 2018)

Setelah melihat berdasarkan kriteria presentasi hasil uji secara keseluruhan pengujian terhadap aspek *Black Box Testing* dapat disimpulkan bahwa responden menilai sistem yang dibangun telah “Sukses”.