

Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Bukun (Sumbang, Banyumas) Berbasis Website Menggunakan Metode Agile Development

Bintara Satya Banu Wibawa
Fakultas Informatika
Telkom University Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
Banuwibawa@student.telkomuniversit.ac.id

Abednego Dwi Septiadi S.Kom., M.Kom
Fakultas Informatika
Fakultas Telkom University Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
abednego@telkomuniversit.ac.id

Saat ini *website* wisata di Banyumas masih kurang sehingga informasi – informasi melalui *website*. Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi berbasis website untuk destinasi wisata Bukit Kendalisada (Bukun) di Banyumas, yang masih minim informasi *online* meskipun berkembang pesat sejak 2016. Metode *Agile Development* digunakan untuk memastikan pengembangan fleksibel, adaptif, dan berpusat pada kebutuhan pengguna. Tahapan pengembangan meliputi analisis kebutuhan, desain, implementasi, dan pengujian menggunakan metode *Blackbox Testing*, yang menunjukkan semua fungsi berjalan sesuai spesifikasi. *Website* ini menyediakan fitur utama seperti pembelian tiket *online*, informasi fasilitas wisata, galeri foto, berita terbaru, dan portal keanggotaan untuk pengelolaan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *Agile Development* meningkatkan efisiensi pengembangan, menghasilkan platform yang *user-friendly*, dan mendukung promosi wisata secara efektif. Dengan sistem ini, Wisata Bukun diharapkan mampu menarik lebih banyak wisatawan, memperkuat daya saing pariwisata lokal, dan memberikan pengalaman pengunjung yang lebih baik.

Kata kunci: Sistem informasi, wisata, *Agile Development*, website, Wisata Bukun

I. PENDAHULUAN

Di era teknologi informasi sekarang ini, internet menjadi alat komunikasi yang sangat vital, memungkinkan pertukaran informasi dengan cepat dan mudah. Penggunaan teknologi informasi yang optimal akan mempermudah dan mempercepat proses pencarian informasi, dengan *website* menjadi salah satu sumber informasi utama [1]. Dengan adanya internet, situs web dapat diakses secara langsung untuk memperoleh informasi yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan kebijakan Kemenparekraf mengenai adopsi teknologi, pengembangan situs web pariwisata menjadi penting sebagai media untuk promosi dan pemasaran destinasi wisata. Promosi pariwisata melalui internet dapat

meningkatkan persaingan harga, sementara desain situs web berperan dalam menyebarkan informasi tentang penawaran wisata dan menjamin akurasi informasi tersebut[2].

Organisasi pengelola destinasi wisata, pemangku kepentingan, dan masyarakat berperan dalam manajemen pariwisata berkelanjutan dengan membuat kebijakan dan inovasi, seperti pengembangan *website*. *Website* dapat membantu destinasi wisata dalam pemasaran, memberikan pengalaman wisata yang lebih baik bagi pengunjung. Inovasi pariwisata didorong oleh teknologi yang menghubungkan wisatawan langsung dengan penyedia layanan melalui platform digital. Di Purwokerto, meski banyak destinasi wisata, informasi terkait masih kurang, terutama di Wisata Bukun Sumbang, di mana pengunjung sering mencari informasi terbaru secara *online* yang dapat diakses kapan saja[3]. Wisata Bukun (Bukit Kendalisada) adalah salah satu destinasi wisata di Sumbang, Banyumas, yang berdiri sejak 2016. Seiring waktu, Wisata Bukun telah berkembang pesat dengan berbagai fasilitas baru seperti kolam renang, aula, taman hewan, dan wahana *outbound*. Namun, pengunjung masih kesulitan memperoleh informasi terbaru, seperti fasilitas baru, harga tiket, dan lainnya. Dengan adanya *website* yang selalu memperbarui informasi, masalah ini dapat diatasi dan pengunjung dapat dengan mudah mengakses informasi terkini.

Penelitian ini dimulai dengan wawancara bersama pengelola Wisata Bukun, yang mengungkapkan adanya masalah terkait kurangnya informasi *online* melalui *website*. Oleh karena itu, akan dibangun sebuah *website* informasi untuk Wisata Bukun dengan menggunakan pendekatan *Agile Development*. Metode *Agile* dipilih karena populer saat ini dan menawarkan fleksibilitas, memungkinkan pengembang untuk kembali ke tahap sebelumnya jika ada perubahan yang diperlukan. *Agile Development* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang efektif dan responsif, meskipun tidak mendefinisikan prosedur rinci untuk

menciptakan model tertentu, ada cara untuk menjadi modeler yang efektif dalam proses tersebut[[4]. Pengujian perangkat lunak bertujuan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan harapan pengguna akhir. Pengembangan perangkat lunak melakukan sesi pengujian khusus untuk mendeteksi kesalahan (*error*) sejak dini. Proses pengujian ini menjamin kualitas perangkat lunak dan merupakan bagian penting dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak[5].

II. KAJIAN TEORI

A. Website

Website merupakan aplikasi yang berisi berbagai dokumen multimedia seperti teks, gambar, suara, animasi, dan video, yang menggunakan protokol HTTP (*Hypertext Transfer Protocol*) untuk diakses melalui *browser*. *Website* yang telah dipublikasikan di internet dan memiliki *domain URL* disebut sebagai situs web[7]. *Website* dibagi menjadi dua jenis, yaitu *website* statis dan dinamis. *Website* statis memiliki konten yang tidak dapat diubah dengan cepat, sedangkan *website* dinamis memungkinkan perubahan isi secara fleksibel dan cepat[6].

B.Laravel

Laravel adalah *framework* web berbasis PHP yang dikembangkan secara *open-source* oleh Taylor Otwell. *Framework* ini digunakan untuk membangun aplikasi web dengan menerapkan pola arsitektur MVC (*Model-View-Controller*). Struktur MVC dalam *Laravel* memiliki perbedaan dibandingkan dengan implementasi MVC pada umumnya. Salah satu fitur utama *Laravel* adalah *routing*, yang berfungsi untuk menghubungkan permintaan pengguna dengan *controller* yang akan menanganinya. Dengan adanya fitur ini, *controller* tidak dapat langsung menerima request, tetapi harus melewati proses *routing* terlebih dahulu[7].

C.UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah standar bahasa yang banyak digunakan dalam industri untuk menentukan kebutuhan, melakukan analisis dan perancangan, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek. UML menyediakan berbagai jenis diagram, seperti diagram kelas, *use case*, aktivitas, dan urutan, yang membantu pengembang dalam memvisualisasikan serta merancang sistem secara lebih efisien[8].

D. Blackbox Testing

Blackbox testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada evaluasi fungsionalitasnya. Pengujian ini bertujuan untuk mendeteksi kesalahan pada fungsi, antarmuka, struktur data, performa, serta proses inialisasi dan terminasi. Metode ini hanya menganalisis *output* berdasarkan *input* yang diberikan tanpa memeriksa struktur internal perangkat lunak[9].

E. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman atau dikenal juga bahasa komputer adalah himpunan dari aturan *sintaks* dan *semantic* yang digunakan untuk mendefinisikan program komputer. Kegunaan Tujuan dari pemrograman adalah untuk mengisi

suatu program yang dapat melakukan suatu perhitungan atau pekerjaan sesuai dengan keinginan pembuat program [10].

F. PHPMyAdmin

PhpMyAdmin adalah aplikasi/perangkat lunak bebas (*open source*) yang ditulis dalam bahasa pemrograman *PHP* untuk administrasi *database MySQL* melalui jaringan lokal maupun internet. *PhpMyAdmin* mendukung berbagai operasi *MySQL*, termasuk mengelola *basis data*, tabel, bidang, relasi, *indeks*, pengguna, perijinan, dan lain-lain[11].

G. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak *open source* yang mendukung banyak sistem operasi dan merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsi *XAMPP* adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri dari beberapa program, antara lain: *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP*[10]

H. Hyper Text Markup Language (HTML)

Hyper Text Markup Language atau biasa disebut dengan *HTML* merupakan sebuah format standar yang digunakan dalam pembuatan halaman *website*. *HTML* adalah sebuah subset dari bahasa pemrograman yang lebih luas, yaitu *Standard Generalized Markup Language (SGML)*. Halaman *HTML* biasanya terdiri dari beberapa bagian, yaitu teks, gambar, maupun *video* yang ditampilkan dan diproses oleh *browser*. Selain itu, *HTML* menggunakan *tags* atau *markup* untuk menjelaskan isi yang ditampilkan oleh *browser*[7]

III. METODE

Proses penelitian mengenai rancang bangun sistem informasi wisata Buken (Sumbang, Banyumas) berbasis *website* menggunakan metode *agile development*.

A. Spesifikasi hardware dan software

Perangkat keras atau *hardware* pada *website* wisata Buken.

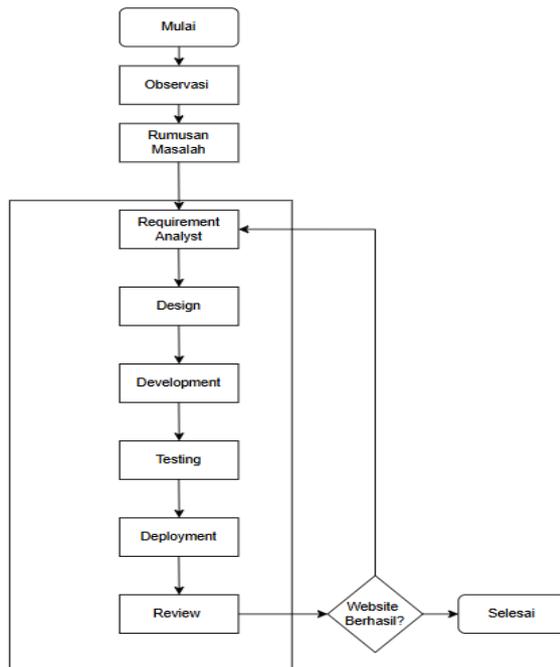
TABEL 1
(SPESIFIKASI HARDWARE)

Komponen	Spesifikasi
<i>Device</i>	Acer Nitro 5 AN515-57
<i>Processor</i>	Intel i7 Gen 11
RAM	Memory 16GB
<i>Storage</i>	SSD 256GB

TABEL 2
(SPESIFIKASI *SOFTWARE*)

Kegunaan	Software
Membuat UI	Figma
Membuat <i>code</i> dengan bahasa pemrograman	<i>Visual Studio Code</i>
Untuk menjalankan serve secara lokal	Xampp
Membuat diagram <i>activity</i>	Star UML

B. Diagram Alir



GAMBAR
(DIAGRAM ALIR 1)

3.1 Observasi

Penelitian ini mengamati proses perancangan dan pengembangan sistem informasi wisata Buken berbasis *website* yang berlokasi di Sumbang, Banyumas. Berdasarkan wawancara, permasalahan utama yang diidentifikasi adalah keterbatasan informasi wisata Buken yang tersedia secara *online*. Dalam pengembangannya, digunakan metode *Agile Development* yang bersifat fleksibel dan iteratif untuk memastikan sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara cepat dan tepat. Observasi meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian sistem, serta evaluasi efektivitas dan efisiensi metode *Agile* dalam mempercepat penyelesaian proyek serta menanggapi perubahan kebutuhan pengguna. Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan metode *Agile* memungkinkan tim pengembang untuk dengan cepat menyesuaikan diri terhadap umpan balik pengguna dan perubahan kondisi, sehingga menghasilkan sistem informasi wisata yang fungsional dan mudah digunakan.

3.2 Rumusan Masalah

Penelitian ini dimulai dengan merumuskan masalah, yaitu bagaimana cara merancang dan membangun situs *website* informasi wisata Buken, bagaimana desain tampilan dan fitur-fitur pada situs web informasi wisata Buken, serta bagaimana penerapan metode *Agile Software Development* dalam merancang situs *website* informasi wisata Buken.

3.3 Requirement Analyst

Pada tahap ini, informasi penting dikumpulkan untuk membangun *basis data* destinasi wisata. Dalam proses perancangan logis *basis data*, pencarian serta identifikasi fakta menjadi aspek teknis yang membutuhkan pemahaman mendalam mengenai sistem manajemen *basis data* yang digunakan. Peneliti perlu mengumpulkan data terkait sistem yang sedang berjalan maupun yang akan dikembangkan agar mencegah terjadinya duplikasi data. Pengamatan langsung di lapangan dilakukan karena metode ini dianggap efektif dalam menganalisis fungsi sistem serta memperoleh wawasan langsung mengenai aktivitas, operasional, dan proses yang berlangsung.

3.4 Design

Pada tahap ini, peneliti menggunakan *requirement* untuk merancang perangkat lunak. Mulai dari *wireframe* sampai ke desain *User Interface* dengan tampilan yang sederhana. Menggunakan UML dan *software* figma.

3.5 Development

Pada tahap ini, peneliti akan mengimplementasikan hasil *design* yang telah dibuat, sebagai proses acuan pada pengembangan perangkat lunak. Tahapan ini akan berfokus pada beberapa fitur pada setiap iterasi.

3.6 Testing

Merupakan prasyarat utama dari sebuah sistem. Pada langkah ini, pengembang melakukan pengembangan sistem dengan *blackbox testing*, lalu dilakukan uji coba perangkat lunak. Sistem baru yang sudah diimplementasikan akan diuji untuk memastikan tidak ada *error* atau *bug* saat dijalankan.

3.7 Deployment

Situs *website* wisata buken yang dibuat diimplementasikan design yang sudah dibuat sebagai acuan dalam proses pengembangan menggunakan layanan *web hosting*. Seluruh data dan file yang dimiliki situs *website* wisata buken disimpan melalui layanan *web hosting* tersebut, sehingga situs dapat diakses secara online oleh pengguna.

3.8 Review

Pada tahap ini, *website* yang telah selesai dibangun dan dipastikan secara fungsional sudah dapat berjalan dengan lancar. Setelah sudah aman *website*

akan diberikan kepada pemilik Wisata Buken untuk di implementasikan agar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sejak awal.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Requirement Analyst

Fase analisis kebutuhan bertujuan untuk mengidentifikasi, mengumpulkan, menganalisis, dan mendokumentasikan kebutuhan sistem atau proyek melalui wawancara dengan pihak Wisata Buken. Berikut adalah kebutuhan yang diperoleh:

1. Sistem yang memungkinkan pembelian tiket secara *online* melalui *website*.
2. *Website* menampilkan foto wisata untuk menarik perhatian calon wisatawan.
3. Petugas atau admin dapat menambahkan berita untuk memberikan informasi terbaru kepada wisatawan.
4. *Website* menampilkan informasi mengenai fasilitas yang tersedia di objek wisata Buken.
5. Calon wisatawan bisa membeli dan membayar tiket secara *online*.
6. *Website* dilengkapi dengan portal keanggotaan untuk mendata wisatawan yang telah berkunjung dan menawarkan promo atau penawaran khusus.

Fase ini mencakup menganalisis dan mengklasifikasi kebutuhan yang terkumpul agar konsisten, lengkap, dan jelas. Hal ini juga bertujuan untuk mendeteksi kebutuhan yang bertentangan atau ambigu, lalu bekerja sama dengan pemangku kepentingan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa dokumentasi kebutuhan sesuai dengan harapan pemangku kepentingan dan tujuan proyek. Proses ini juga melibatkan *review* kebutuhan bersama pemangku kepentingan untuk memastikan bahwa semua aspek kebutuhan telah tercakup dengan benar. Peran penting seorang *Requirement Analyst* dalam tahap ini adalah memastikan kebutuhan didefinisikan dengan jelas dan tepat, karena ketidakjelasan atau kesalahan dalam mendefinisikan kebutuhan bisa menyebabkan kegagalan dalam pengembangan sistem atau produk.

4.2 Design

Fase desain dalam pembuatan perangkat lunak adalah tahap di mana kebutuhan yang telah dianalisis diterjemahkan menjadi rancangan sistem yang akan digunakan oleh tim pengembang. Tujuan fase ini adalah menentukan bagaimana perangkat lunak akan berfungsi, baik dari segi struktur, fungsionalitas, maupun teknis, serta menyediakan panduan untuk pembangunan sistem yang terstruktur. Alat desain diperlukan untuk menggambarkan interaksi antar komponen sistem agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Diagram yang dihasilkan juga berfungsi sebagai acuan pengembangan, memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan yang dirancang dan tetap konsisten. Desain yang baik memudahkan pemahaman, pengelolaan, dan pengembangan sistem di masa depan.

Pada penelitian ini, desain dilakukan dengan membuat kerangka atau alur sistem yaitu dengan membuat *Use Case Diagram*, *Diagram Activity*, *Diagram Sequence*, dan *Class Diagram*.

A. Use case

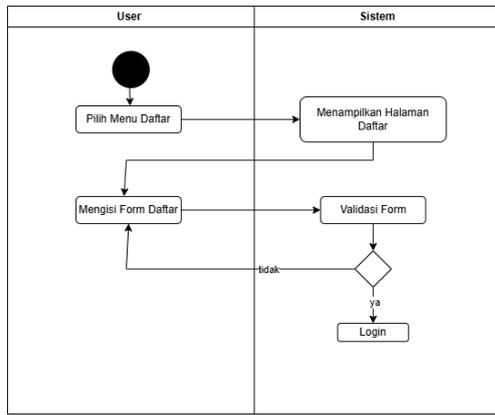


GAMBAR 2
(USECASE DIAGRAM)

Gambar 2 tentang *use case* diagram menggambarkan serangkaian interaksi antara pengunjung, dengan admin dan kepada sistem. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

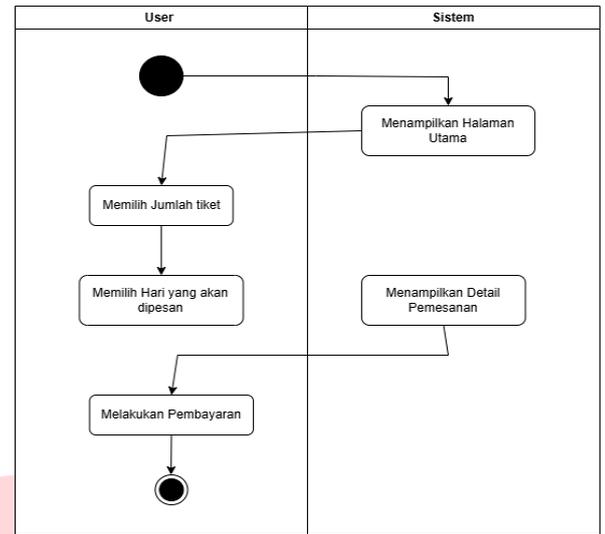
1. Pengunjung dapat mendaftarkan sebagai wisatawan.
2. Pengunjung dapat melihat *event* yang tersedia.
3. Pengunjung dapat membeli tiket dan membayar dengan pembayaran *online*.
4. Admin dapat mengirimkan *qrcode*.
5. Pemilik objek wisata buken dapat mengkonfirmasi pembelian tiket
6. Pemilik dapat menampilkan statistik
7. Pemilik dapat menarik dana.

B. Diagram Activity



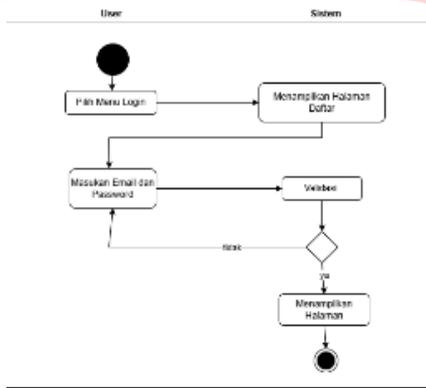
GAMBAR 3 (DAFTAR USER)

Diagram activity Gambar 3 Daftar User, menekankan pada proses kerja suatu sistem. Diagram ini dapat direpresentasikan dengan menunjukkan rangkaian aktivitas sistem dalam bentuk tindakan, yang digambarkan dari awal hingga akhir proses. menjelaskan bagaimana activity user dalam mendaftarkan website yang akan dibuat.



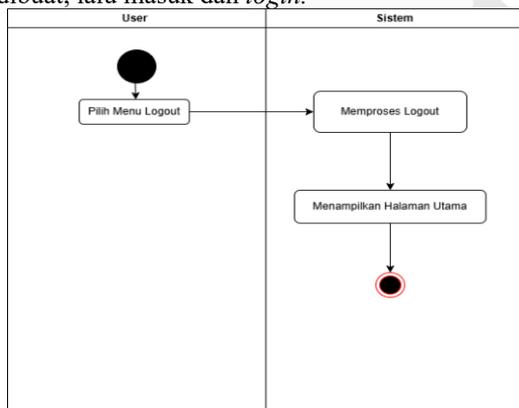
GAMBAR Pemesanan User 6

Gambar 6 Pemesanan User pada saat melakukan pemesanan tiket wisata kita haru mengisi jumlah tiket dan tanggal yang akan kita kunjungi



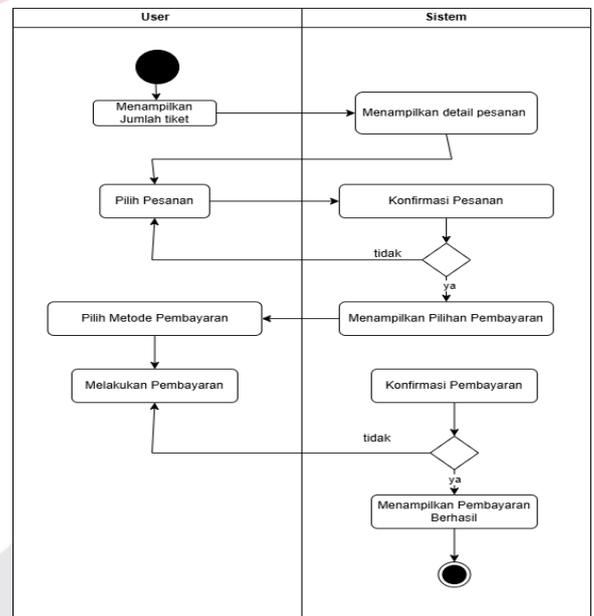
GAMBAR 4 (LOGIN USER)

Gambar 4 login User pada tampilan awal pilih menu login untuk masuk kedalam website dengan menggunakan email dan password yang sudah dibuat, lalu masuk dan login.



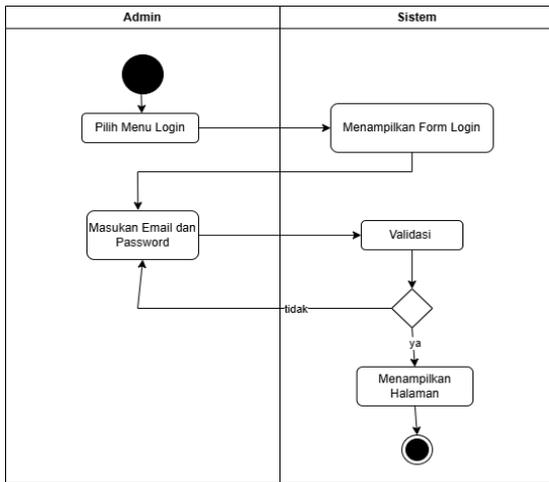
GAMBAR 5 (LOGOUT USER)

Gambar 5 logout user pada tampilan ini menjelaskan bahwa setelah dilakukannya login maka harus ada menu logout agar akun yang kita punya dapat dikeluarkan



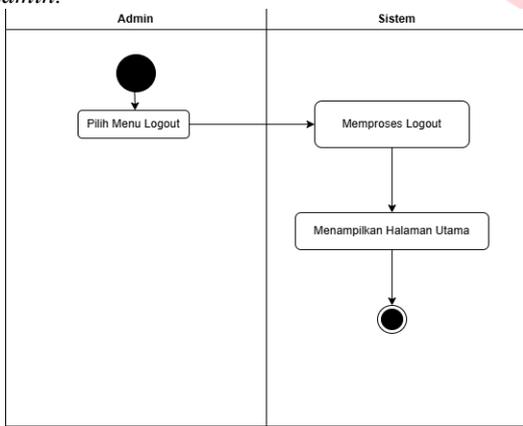
GAMBAR Pembayaran 7

Gambar 7 Pembayaran saat melakukan pembayaran ditampilkan jumlah tiket dan tanggal yang sudah diinput lalu menampilkan metode pembayaran apa yang dipilih dan menampilkan pembayaran berhasil.



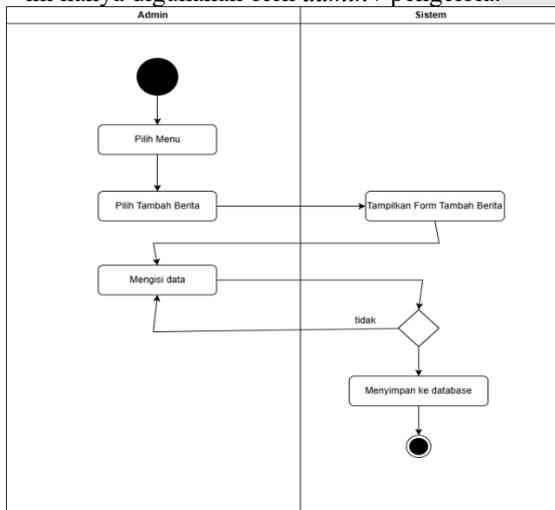
GAMBAR 8
(Login Admin)

Gambar 8 Login Admin tampilan ini hanya bisa dilakukan dengan menggunakan *username* dan *password* yang sudah dibuat. Masukan *username* dan *password* lalu login dan masuk ketampilan *admin*.



GAMBAR 9
(Logout Admin)

Gambar 9 Logout Admin saat sudah tidak digunakan maka ada menu *logout* untuk mengeluarkan akun agar tidak digunakan sembarang orang, karena akun ini hanya digunakan oleh *admin / pengelola*.

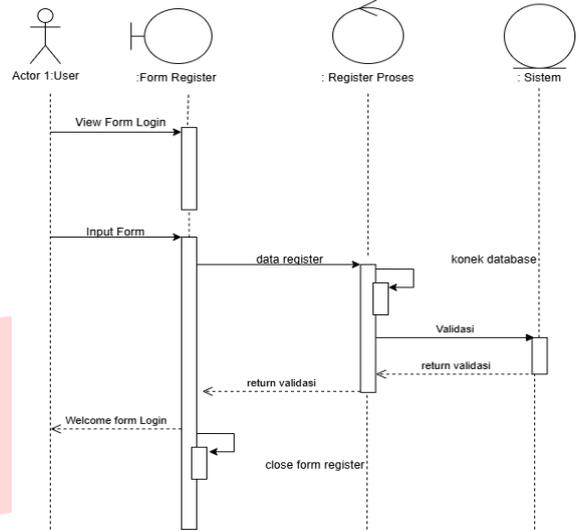


GAMBAR 10
(MENAMBAHKAN BERITA)

Penjelasan gambar 10 menambahkan berita untuk menu menambahkan berita ini hanya ada

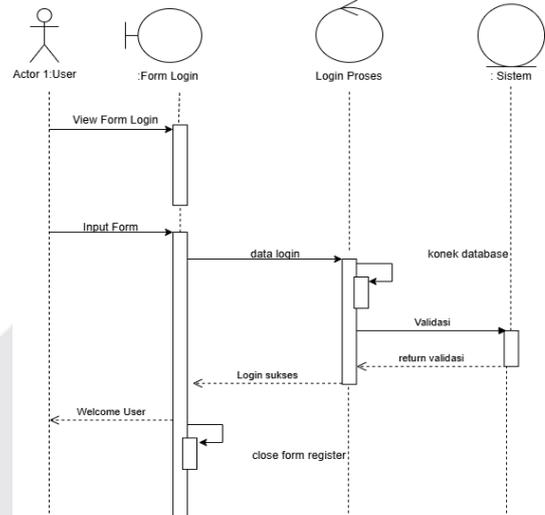
ditampilkan halaman *admin*, yang dilakukan pilih menu menambahkan berita lalu input apa saja yang akan dimasukan lalu akan tersimpan pada *database*.

C. Diagram Sequence



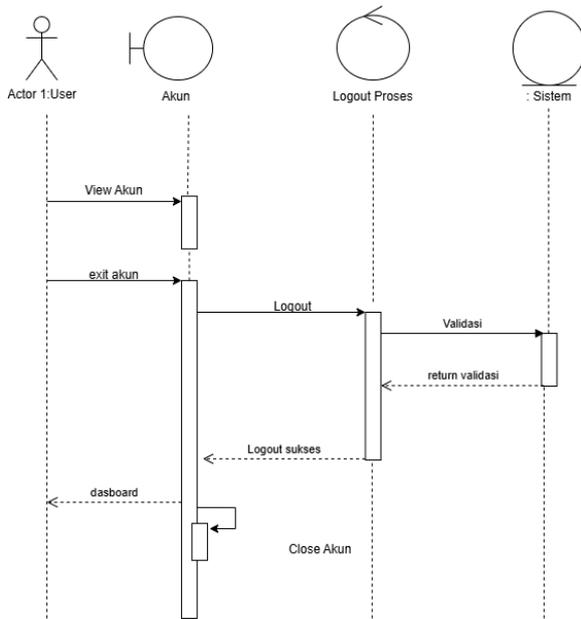
GAMBAR 11
(DAFTAR USER)

Gambar 11 daftar *user* pada proses ini dijelaskan *input* data yang untuk *login* lalu, data *register* akan diproses, akan divalidasi setelah itu akan berhasil dan masuk kedalam halaman awal *website*.



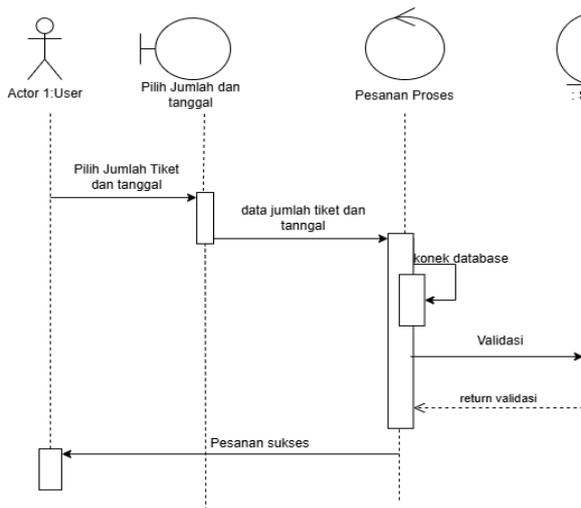
GAMBAR 12
(LOGIN USER)

Gambar 12 *login user* menjelaskan bagaimana *user* saat melakukan proses *login* dengan mengisi *form* yang sudah di sediakan dan memvalidasi bahwa *form* yang diisi berisikan data yang *valid*.



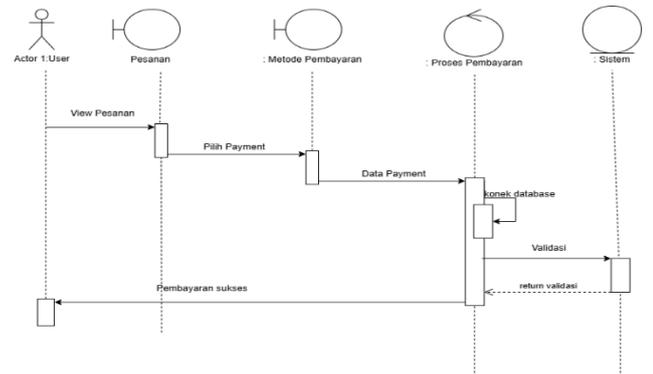
GAMBAR 13 (LOGOUT USER)

Gambar 13 *logout user* menjelaskan bagaimana proses *user* ketika melakukan *logout* akun. Saat melakukan *logout user* pergi pada halaman akun. Setelah itu pilih bagian *logout* maka *system* akan memproses *logout* dan keluar dari halaman akun.



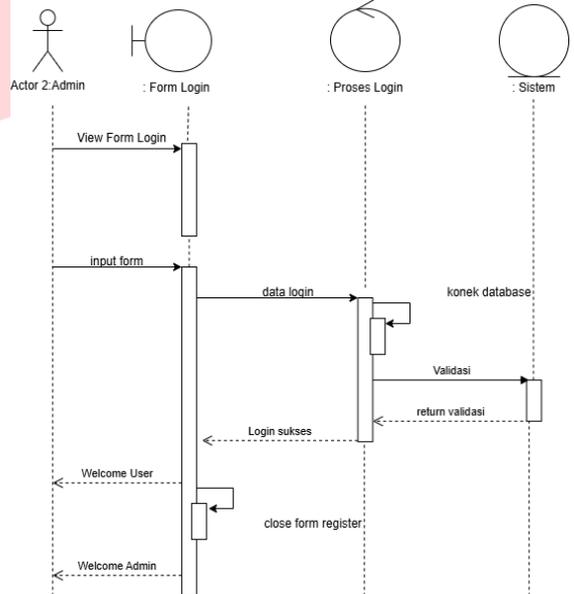
GAMBAR 14 (PEMESANAN USER)

Gambar 14 pemesanan *user* menjelaskan proses ketika *user* melakukan pembelian tiket wisata. Pada proses pembelian tiket harus memilih jumlah tiket dan tanggal yang akan kunjungi terlebih dahulu.



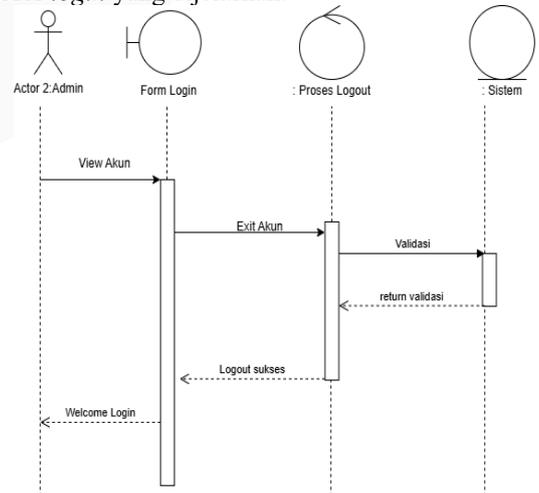
GAMBAR pembayaran user 15

Gambar 15 pembayaran *user* saat melakukan pembayaran dimulai dari lihat pemesanan lalu, pilih pembayaran menggunakan metode apa, data akan diproses masuk ke *database*, setelah divalidasi lalu pembayaran akan sukses/*pending*.



GAMBAR 16 (LOGOUT ADMIN)

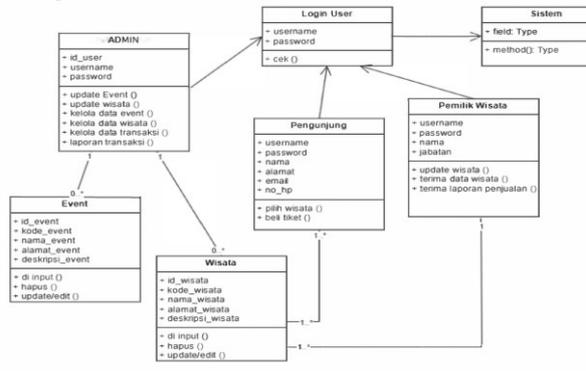
Gambar 16 *logout admin* Halaman *dashboard* admin hanya dapat diakses oleh pengelola wisata Buken. Sebelum ke halaman ini *admin* harus melalui proses *login* yang dijelaskan.



GAMBAR 17 (LOGOUT ADMIN)

Gambar 17 menjelaskan proses bagaimana admin ketika melakukan logout akun. Saat melakukan logout admin pergi ke halaman akun. Setelah itu pilih bagian logout maka sistem akan memproses logout dan keluar dari halaman akun.

D. Diagram Class



GAMBAR 18 (DIAGRAM SEQUENCE)

Pada gambar 18 diperlihatkan desain mockup halaman berita dari website wisata Buken. Halaman ini menyediakan berita – berita terbaru pada website.

4.3 Development

A. Register

GAMBAR 19 (REGISTER)

Pada gambar 19 diperlihatkan desain mockup halaman buat akun dari website wisata Buken. Halaman ini menyediakan form untuk membuat akun pada website.

B. Login

GAMBAR 20

(Halaman Login)

Pada gambar 20 diperlihatkan desain mockup halaman login dari website wisata Buken. Halaman ini menyediakan form untuk masuk kedalam website.

C. Home



GAMBAR 21 (Tampilan Home)

Pada gambar 21 diperlihatkan desain mockup halaman awal pada website wisata Buken. Halaman ini menampilkan banyak fitur seperti login, register, dan beli tiket pada website.

D. Berita



GAMBAR 22 Halaman Berita

Pada gambar 22 diperlihatkan desain mockup halaman berita dari website wisata Buken. Halaman ini menyediakan berita – berita terbaru pada website.

E. Tentang



GAMBAR 23 (Halaman Tentang)

Pada gambar 23 diperlihatkan desain mockup halaman tentang dari website wisata Buken. Halaman ini menyediakan deskripsi singkat pada website.

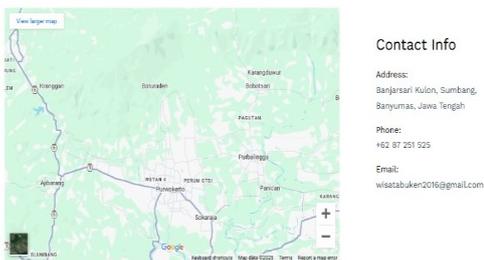
F. Galeri



GAMBAR 24 (HALAMAN GALERI)

Pada gambar 24 diperlihatkan desain *mockup* halaman tentang dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan foto - foto yang ada pada *website* wisata Buken.

G. Kontak



GAMBAR 25 (KONTAK)

Pada gambar 25 diperlihatkan desain *mockup* halaman kontak dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan alamat, nomor telepon, email pada *website*.

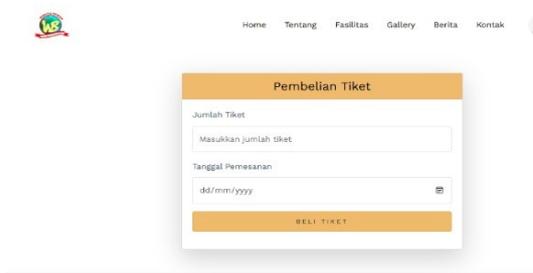
H. Fasilitas



GAMBAR 26 (FASILITAS)

Pada gambar diperlihatkan desain *mockup* halaman fasilitas dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan tentang fasilitas apa saja pada wisata Buken.

I. Pembelian Tiket

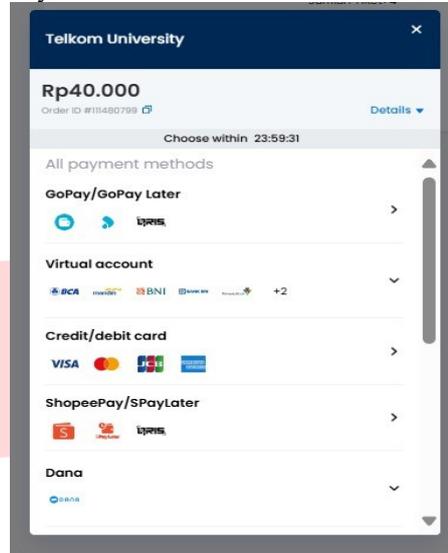


GAMBAR 27

PEMBELIAN TIKET

Pada gambar diperlihatkan desain *mockup* halaman pembelian tiket dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan proses pembelian tiket dengan memilih jumlah tiket dan tanggal.

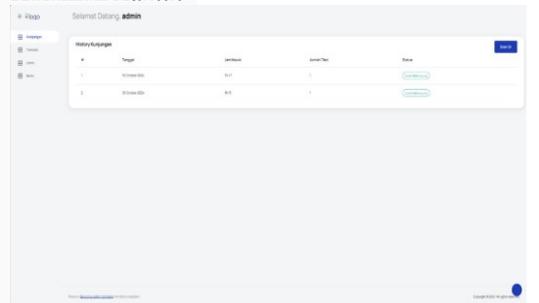
J. Payment



GAMBAR 28 (PAYMENT)

Pada gambar 28 diperlihatkan desain *mockup* halaman pembayaran dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan proses pembayaran pada *website*.

K. Halaman Admin



GAMBAR 29 (HALAMAN ADMIN)

Pada gambar 29 diperlihatkan desain *mockup* halaman admin dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan dari *history* transaksi, menambahkan berita, dan lainnya pada *website*.

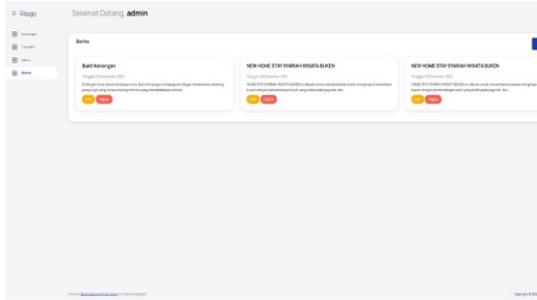
L. Detail Transaksi



GAMBAR 30 (DETAIL TRANSAKSI)

Pada gambar diperlihatkan desain *mockup* halaman detail transaksi dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan proses setelah memilih tanggal dan jumlah tiket.

M. Menambahkan Berita



GAMBAR 31
(MENAMBAHKAN BERITA)

Pada gambar diperlihatkan desain *mockup* halaman menambahkan berita dari *website* wisata Buken. Halaman ini menyediakan proses menambahkan berita yang dilakukan oleh admin pada *website*.

Tabel III Skenario Pengujian

4.4 Testing

Dari hasil pengujian yang dilakukan sebanyak 4 kali pengujian terlihat bahwa semua fungsi sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan pengguna yaitu Objek Wisata Buken. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *website* yang dibuat sudah sesuai dan dapat menyelesaikan masalah.

R	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

V. KESIMPULAN

Website untuk Objek Wisata Buken selesai dibangun melalui proses perancangan kebutuhan, desain sistem, pengembangan, dan implementasi. Pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing* yang melibatkan pengelola, dengan hasil 100% berhasil, menunjukkan bahwa sistem yang dibangun sudah siap untuk digunakan.

REFERENSI

[1] F. Agustika, S. Siregar, D. Obara, D. Vipparamarta, and M. Manajemen, "Telaah Teknologi Informasi

Dan Sistem Informasi Dalam Organisasi Dengan Lingkungan," vol. 9, no. 1, 2023, doi: 10.57249/jbk. D. E. H. I. R. S. H. M. Wasino*1, "Desain Situs Web Yang Responsif Berdasarkan Strategi Agile Sebagai Pendukung Pemasaran Destinasi Wisata," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, pp. 526–540, Mar. 2023.

[3] P. Pahrudin, L. W. Liu, and S. Y. Li, "What Is the Role of Tourism Management and Marketing toward Sustainable Tourism? A Bibliometric Analysis Approach," *Sustainability (Switzerland)*, vol. 14, no. 7, Apr. 2022, doi: 10.3390/su14074226.

[4] A. N. Yusril, I. Larasati, and P. Al Zukri, "SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi Systematic Literature Review Analisis Metode Agile dalam Pengembangan Aplikasi Mobile." [Online]. Available: <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

[5] L. Setiyani, "Pengujian Sistem Informasi Inventory pada Perusahaan Distributor Farmasi Menggunakan Metode Black Box Testing," *Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 1–3, Apr. 2019.

[6] R. Noveandini and M. Sri Wulandari, "Rancang Bangun Informasi Wisata Baturaden Menggunakan Webbase Di Kabupaten Banyumas," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 4, no. 1, pp. 178–185, Jan. 2022, doi: 10.47233/jteksis.v4i1.398.

[7] R. Yuniarti, I. H. Santi, and W. D. Puspitasari, "Perancangan Aplikasi Point Of Sale Untuk Manajemen Pemesanan Bahan Pangan Berbasis Framework Laravel," Feb. 2022.

[8] D. Wira, T. Putra, and R. Andriani, "Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD," vol. 7, no. 1, 2019.

[9] M. Fadillah Rizky and A. Alfarizy, "Rancang Bangun Website Promosi Dan Reservasi Pada Resto Danau Abah Menggunakan Metode Agile," 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/jim430>

[10] F. Kesuma Astuti and D. Sri Agustina, "Membangun Website MTS Negeri 01 OKU Timur Menggunakan Php dan Mysql," *JIK*, vol. 13, no. 1, pp. 7–14, Jun. 2022.

[11] E. N. Hartiwati, "Aplikasi Inventori Barang Menggunakan Java dengan Phpmyadmin," *Cross-border*, vol. 5, no. 1, pp. 601–610, Jan. 2022.