

BAVIT (BANDUNG VISIT TRAVEL) : APLIKASI PARIWISATA MODUL AKOMODASI (HOTEL DAN TRANSPORTASI)

Dania Zalfa¹, Siska Komala Sari, S.T., M.T.², Inne Gartina Husein, S.Kom., M.T.³

¹Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

daniazalfa@student.telkomuniversity.ac.id¹, siska@tass.telkomuniversity.ac.id²,
inne@tass.telkomuniversity.ac.id³

ABSTRAKSI

BAVIT (Bandung Visit Travel): Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi) adalah aplikasi berbasis website yang digunakan membantu para wisatawan dalam mencari informasi mengenai pariwisata antara lain objek wisata, penginapan terdekat dari objek wisata dan rute transportasi. Aplikasi ini dibuat untuk memperoleh informasi objek wisata, penginapan dan rute dilakukan secara terpisah dan tidak memberikan informasi pariwisata secara menyeluruh. Membangun aplikasi ini dengan menggunakan metode *Prototype*, dibangun dengan framework CodeIgniter, bahasa pemrograman PHP, database MySQL dan tools editor menggunakan Sublime text. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai objek wisata, penginapan terdekat dari objek wisata dan rute transportasi dari objek wisata ke penginapan.

Kata Kunci: Pariwisata, Codeigniter, *Prototype*, Website

ABSTRACT

BAVIT (Bandung Visit Travel) : Application Tourism Module Accommodation (Hotels and Transportation) is a website-based application that is used to help tourists in finding information about tourism including attractions, lodging closest to attractions and transportation routes. This application was made to obtain information on attractions, lodging and routes carried out separately and does not provide comprehensive tourism information. Build this application using the Prototype method, built with the CodeIgniter framework, PHP programming language, MySQL database and editor tools using Sublime text. With this application, it is expected to be able to help tourists in getting information about attractions, nearby lodging from attractions and transportation routes from attractions to lodging.

Keywords: Tourism, CodeIgniter, Prototype, Website

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bandung merupakan pusat wisata, memiliki banyak wisata yang dapat dinikmati membuat Bandung menjadi kota yang banyak dikunjungi karena wisata kuliner dan wisata dengan menawarkan tempat yang beragam, banyak destinasi untuk hanya sekedar berfoto atau hanya ingin menikmati hari di Bandung dengan berjalan mengelilingi bangunan bangunan yang artistik di Bandung. Banyaknya tempat wisata di Bandung membuat semakin banyaknya wisatawan yang mulai berdatangan hanya untuk berwisata, selain wisata ke tempat yang *artistic* Bandung mempunyai banyak tempat wisata yang berhubungan dengan alam yang beragam dengan bermacam-macam wisata yang ditawarkan [1].

Seiring berkembangnya pariwisata di Bandung maka keberadaan kelengkapan akomodasi seperti transportasi, hotel, dan tempat menginap sangat diperlukan. Wisatawan pada umumnya mengalami kebingungan untuk menuju lokasi wisata dan tidak mengetahui transportasi, hotel dan akomodasi apa yang harus dipilih. Berdasarkan hasil survei kuesioner kepada responden (wisatawan, didapatkan informasi bahwa 91,2% responden menyatakan pentingnya informasi akomodasi dalam pariwisata. 61,7% responden menyatakan memperoleh informasi pariwisata seperti objek wisata, penginapan, dan transportasi melalui pencarian Google, sedangkan 38,2% responden memperoleh informasi pariwisata dari sosial media. Informasi yang diperoleh tidak sepenuhnya sesuai dengan keinginan responden, karena kurangnya detail informasi yang diperoleh responden.

Berdasarkan permasalahan di atas maka akan dibangun sebuah aplikasi informasi pariwisata berbasis *web* modul akomodasi (Hotel dan Transportasi), dengan adanya aplikasi berbasis *web* ini diharapkan membantu wisatawan yang ingin berkunjung ke tempat wisata yang ada di Bandung dan mendapatkan informasi objek wisata, penginapan yang terdekat dari objek wisata dan rute transportasi ke penginapan dari objek wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan dibahas rumusan masalah yang meliputi:

1. Bagaimanakah cara untuk memfasilitasi wisatawan dalam pencarian informasi objek wisata, penginapan dan transportasi yang ada di Bandung secara terstruktur?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka dirumuskan tujuan dari proyek akhir ini adalah :

1. Membuat aplikasi berbasis *web* yang dapat memberikan informasi objek wisata, penginapan dan transportasi yang ada di Bandung secara terstruktur.

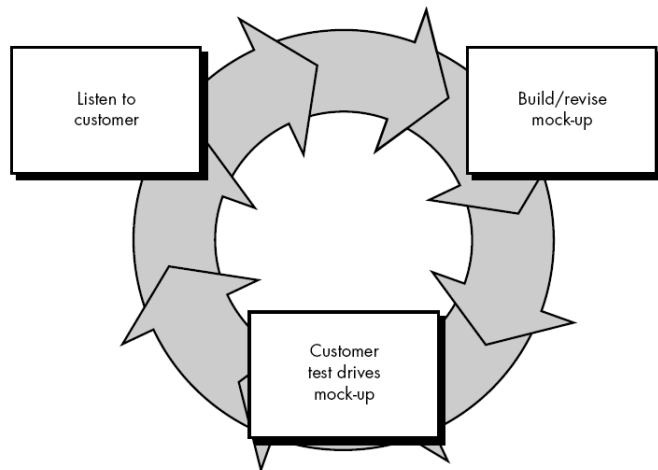
1.4 Batasan Masalah

Pada proyek akhir ini pembahasan akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya terdapat informasi tentang objek wisata yang ada di Bandung, informasi penginapan terdekat dari objek wisata dan transportasi ke objek wisata.
2. Aplikasi ini hanya tersedia dalam web.

1.5 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang akan di gunakan dalam membangun aplikasi pariwisata modul akomodasi (Hotel dan Transportasi) menggunakan model *Prototype*. dikarenakan model ini pengembangan sistem, klien dapat melihat dan melakukan eksperimen dengan bagian dari sistem komputer dari sejak awal proses pengembangan. Metode ini membantu dalam menemukan kebutuhan di tahap awal pengembangan.



Gambar 1. 1 Prototype Model [2]

1. Pengumpulan Kebutuhan

Tahapan ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pada Aplikasi Pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) mengidentifikasi semua kebutuhan dengan menyebarkan kuesioner kepada wisatawan agar dapat mengetahui kebutuhan pengguna.

2. Membangun *Prototype*

Tahapan ini merupakan tahap membangun membangun *prototype* dengan membuat perancangan sementara. Pada tahap ini untuk lebih detail dalam menggali kebutuhan dan menguji kelayakan sistem maka dibuatlah *implementation Prototype*.

3. Evaluasi *Prototype*

Pada tahap ini mengevaluasi *prototype* yang sudah dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan wisatawan atau belum. Jika sudah sesuai, maka langkah selanjutnya akan dilakukan. Namun jika tidak, *prototype* direvisi dengan mengulang ke langkah sebelumnya.

4. Mengkodekan Sistem

Pada tahap ini *prototype* yang sudah dibangun akan diterjemahkan menjadi kode program.

5. Menguji Sistem

Pada tahap ini setelah sistem sudah menjadi satu perangkat lunak yang siap pakai, maka dilakukan pengujian menggunakan *blackbox* dilakukan dengan cara hanya menguji sistem sesuai fungsionalitas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Dasar

Berikut merupakan bagian yang menjelaskan definisi-definisi dasar yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pariwisata modul akomodasi (Hotel dan Transportasi).

2.1.1 Pariwisata

Pariwisata adalah suatu perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan yang ditunjukkan dengan adanya perjalanan yang singkat dan sementara dari orang-orang menuju daerah tujuan wisata di luar tempat kebiasaan mereka kebiasaan mereka hidup dan bekerja dan di luar kegiatan mereka. Pariwisata dalam arti modern menurut E Guyer Freuler adalah fenomena dari zaman sekarang yang didasarkan atas kebutuhan akan kesehatan dan pergantian udara, penilaian yang sadar dan menumbuhkan(cinta) terhadap keindahan alam dan khususnya disebabkan oleh bertambah pergaulan berbagai bangsa dan kelas masyarakat sebagai hasil daripada perkembangan perniagaan, industri, perdagangan serta penyempurnaan alat-alat pengangkutan [3].

2.1.2 Wisatawan

Wisatawan adalah orang yang melakukan perjalanan untuk berlibur, berobat, berbisnis, berolahraga serta menuntut ilmu dan mengunjungi tempat-tempat yang indah atau sebuah negara tertentu. Perilaku wisatawan terdapat interaksi antara pemikiran, perasaan dan tindakan manusia, serta lingkungan . semakin dalam suatu perusahaan memahami bagaimana interaksi tersebut mempengaruhi wisatawan semakin baik perusahaan tersebut dalam memuaskan kebutuhan dan keinginan wisatawan secara memberikan *value* atau nilai bagi wisatawan [4].

2.1.3 Akomodasi

Sarana akomodasi sebagai tempat menginap. Adakalanya sarana akomodasi hanya sebagai tempat istirahat, tetapi ada juga wisatawan menghabiskan waktu wisata hanya dengan berdiam diri di hotel untuk sekedar bersantai, membaca, berenang. Sarana akomodasi dibutuhkan apabila wisata diselenggarakan dalam waktu lebih dari 24 jam. Selain itu, Jenis Akomodasi ada tiga, yaitu [6]:

1. Akomodasi komersil

Akomodasi yang dibangun dan dioperasikan semata-mata untuk mencari keuntungan yang sebesar-besarnya, jenisnya antara lain Hotel, Motel, Hostel, *Cottage*, Bungalow, Inn, *Guest House*, *apartment house*, Losmen.

2. Akomodasi semi komersil

Akomodasi yang dibangun dan dioperasikan bukan semata-mata untuk tujuan komersil, tetapi juga untuk tujuan sosial, jenisnya antara lain Graha wisata remaja, Asrama mahasiswa, pondok pesantren, *home-stay*, wisma, penginapan.

3. Akomodasi Non komersil

Akomodasi yang dibangun dan dioperasikan semata-mata untuk tujuan non komersil, yaitu mencari keuntungan atau semata-mata untuk tujuan sosial atau bantuan secara Cuma-Cuma, jenisnya antara lain asrama, Panti asuhan, pemondokan.

2.2 Perangkat Pemodelan Yang Digunakan

Pemodelan yang digunakan untuk memodelkan aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) dijelaskan dibawah ini.

2.2.1 Use Case Diagram

Use case merupakan unit koheren dari fungsionalitas sistem/perangkat lunak yang tampak dari luar dan diekspresikan sebagai urutan pesan-pesan yang dipertukarkan unit-unit sistem dengan satu atau lebih aktor yang ada di luar sistem. Kegunaan use case adalah untuk mendefinisikan suatu bagian perilaku sistem bersifat koheren tanpa perlu menyingkap struktur internal sistem perangkat lunak yang sedang dikembangkan [7].

2.2.2 Business Process Model and Notation (BPMN)

BPMN merupakan teknik yang memungkinkan semua pihak yang terlibat dalam proses berkomunikasi secara jelas, benar dan efisien. Dengan cara ini, BPMN mendefinisikan notasi dan semantic diagram proses bisnis (BPD). BPD adalah diagram berdasarkan teknik '*Flowchart*', yang dirancang untuk menyajikan urutan grafis dari semua kegiatan yang terjadi selama proses. BPMN menyediakan kemampuan memahami prosedur internal bisnis dalam notasi grafis. BPMN mengikuti tradisi *flowcharting* notasi untuk dibaca dan fleksibilitas [8].

2.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Diagram yang terdiri atas sekumpulan jenis entitas, jenis hubungan entitas dan atribut yang menjelaskan jenis entitas dan/atau jenis hubungan entitas tersebut [9].

2.2.4 Sequence Diagram

Sequence diagram merupakan peralatan untuk interaksi berkomunikasi diagram. Sebuah interaksi didesain antara objek atau sistem yang berpartisipasi dalam sebuah kolaborasi. Interaksi dijelaskan oleh pesan-pesan yang diletakkan pada sebuah waktu, atau lebih dari dua pesan yang akan dikirim pada saat yang sama. Interaksi merupakan peran komunikasi yang penting pada kenyataannya. Beberapa konsep dapat diterapkan pada konteks yang bervariasi. *sequence* diagram menggambarkan interaksi antara objek secara beraturan sesuai dengan waktu. *Sequence* diagram dapat digambarkan dalam beberapa level secara detail dan untuk tujuan yang berbeda pada beberapa langkah yang dikembangkan secara *lifecycle* [10].

2.2.5 Class Diagram

Diagram kelas terdiri atas kelas-kelas yang memiliki nama, *field-field* di dalam kelas dan tindakan-tindakan yang dilakukan atas kelas [11].

2.3 Perangkat Pembangunan Aplikasi

Perangkat yang digunakan untuk pembangunan aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) akan dijelaskan dibawah ini.

2.3.1 PHP

PHP singkatan dari *Hypertext preprocessor* yaitu Bahasa pemrograman web *server-side* yang bersifat *open source*. PHP merupakan *script* yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (*server side HTML embedded scripting*). PHP adalah *script* yang digunakan untuk membuat halaman *website* yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client [12].

2.3.2 Framework

Framework adalah kumpulan perintah atau fungsi dasar yang membentuk aturan-aturan tertentu dan saling berinteraksi satu sama lain sehingga dalam pembuatan aplikasi *website*, kita harus mengikuti aturan dari *framework* tersebut. Dengan *framework* (dalam hal ini *framework* PHP) [13].

2.3.3 CodeIgniter

CodeIgniter merupakan sebuah *framework* PHP dengan konsep MVC (*Model, View, Controller*) yang dapat memudahkan *developer* (pengembang) untuk membuat aplikasi web dengan cepat. Karena konsep MVC ini memisahkan antara *query* ke database (*Model*) dengan tampilan (*View*) serta logika pemograman (*Controller*). Konsep MVC ini biasanya diterapkan pada Bahasa pemrograman berorientasi objek (OOP) [14].

2.3.4 MySQL

SQL merupakan kependekan dari kata *Structured Query Language*. SQL merupakan suatu Bahasa permintaan yang terstruktur. Dikatakan terstruktur karena pada penggunaannya, SQL memiliki beberapa aturan yang telah distandarkan oleh asosiasi yang bernama ANSI. SQL adalah sebuah bahasa yang dipergunakan untuk mengakses data dalam basis data relasional. Bahasa ini secara de facto merupakan Bahasa standar yang digunakan dalam manajemen basis data relasional [15].

3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

Analisis yang terdapat pada aplikasi pariwisata (Hotel dan Transportasi) terdapat gambaran sistem saat ini, gambaran sistem usulan, analisis kebutuhan sistem, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak.

3.1.1 Gambaran Sistem Saat Ini

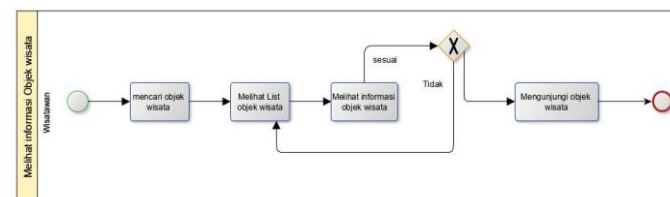
Sistem untuk memperoleh informasi pariwisata seperti objek wisata dan penginapan yang berjalan saat ini yaitu wisatawan mencari objek wisata maupun penginapan dengan mencari di media sosial dan pencarian di Google. Pencarian informasi objek wisata dan penginapan dilakukan secara terpisah oleh wisatawan.

3.1.1.1 Proses Bisnis Berjalan Menggunakan BPMN

Berikut ini adalah gambaran proses bisnis yang berjalan saat ini meliputi proses pencarian informasi objek wisata dan penginapan.

1. Proses pencarian informasi Objek wisata

Pada gambar 3.1 menggambarkan pencarian objek wisata yang berjalan saat ini :



Gambar 3. 1 BPMN Melihat Informasi Objek Wisata

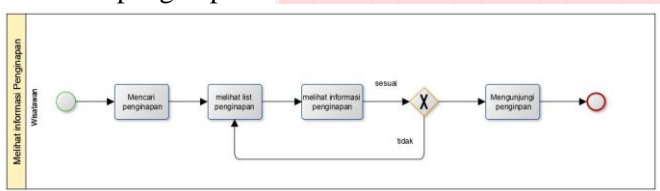
Pada proses pencarian informasi objek wisata yang berjalan saat ini terdapat beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut :

- a. Wisatawan mencari informasi objek wisata dengan menggunakan Google, wisatawan memasukkan objek wisata yang ingin dikunjungi.
- b. Wisatawan dapat melihat daftar objek wisata yang dapat dikunjungi, dan memilih objek wisata mana yang akan dikunjungi.

- c. Setelah wisatawan memilih objek wisata ,wisatawan dapat melihat detail informasi dari objek wisata yang ingin dikunjungi.
- d. Jika informasi objek wisata yang dilihat sesuai dengan keinginan wisatawan, wisatawan mengunjungi objek wisata. Jika tidak sesuai keinginan wisatawan, wisatawan melihat lagi daftar objek wisata.

2. Proses pencarian informasi penginapan

pada gambar 3.2 menggambarkan BPMN pencarian informasi penginapan



Gambar 3. 2 BPMN Melihat Informasi Penginapan

Pada proses pencarian informasi penginapan yang berjalan saat ini terdapat beberapa aktivitas, diantaranya sebagai berikut :

- a. Wisatawan mencari penginapan dengan menggunakan Google, mencari penginapan yang ingin dikunjungi.
- b. Wisatawan melihat daftar penginapan yang ada dan wisatawan memilih penginapan yang ingin dikunjungi.
- c. Setelah wisatawan memilih penginapan, wisatawan dapat melihat detail penginapan.
- d. Jika penginapan sesuai dengan keinginan wisatawan maka wisatawan akan mengunjungi penginapan tersebut, jika penginapan tidak sesuai dengan keinginan wisatawan, wisatawan dapat melihat daftar penginapan dan memilih penginapan yang diinginkan.

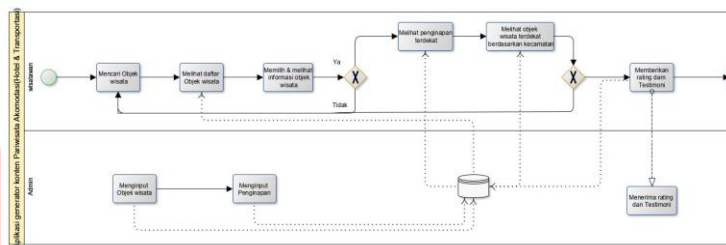
3.1.2 Gambaran Sistem Usulan

Gambaran sistem usulan pada aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) yaitu wisatawan dapat mencari informasi objek wisata yang ada di Bandung, wisatawan dapat melihat informasi penginapan yang ada di dekat objek wisata dan mendapatkan informasi transportasi ke objek wisata.

3.1.2.1 Proses Bisnis Usulan menggunakan BPMN

Berikut ini adalah gambaran proses bisnis Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi) yang diusulkan :

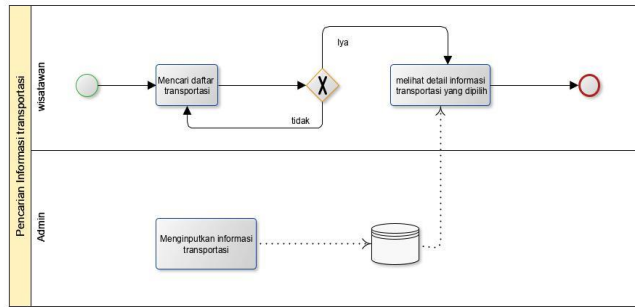
- 1. Proses pencarian objek wisata, penginapan terdekat dari objek wisata



Gambar 3. 3 BPMN usulan

pada proses pencarian informasi objek wisata, penginapan dan rute transportasi usulan terdapat beberapa aktivitas , diantaranya sebagai berikut:

- a. Admin menginputkan objek wisata yang ada di Bandung, penginapan yang terdekat dari objek wisata tersimpan di database.
- b. Wisatawan mencari objek wisata yang ada di Bandung, daftar objek wisata yang ada di Bandung akan ditampilkan dari database.
- c. Wisatawan memilih objek wisata yang ingin dikunjungi dan wisatawan dapat melihat informasi detail mengenai objek wisata .
- d. Wisatawan dapat melihat penginapan terdekat dari objek wisata yang dipilih dan melihat objek wisata terdekat berdasarkan kecamatan.
- e. Wisatawan dapat memberikan *rating* dan testimoni terhadap informasi yang didapat.
- 2. proses pencarian informasi transportasi menuju objek wisata



Gambar 3. 4 BPMN pencarian Transportasi

pada proses pencarian informasi transportasi menuju objek wisata sebagai berikut :

- a. admin menginputkan data transportasi dan data transportasi tersimpan di database.
- b. Wisatawan mencari informasi transportasi ke objek wisata pada menu transportasi.
- c. Wisatawan memilih informasi transportasi yang ingin dilihat.
- d. Wisatawan telah melihat informasi transportasi.

3.2 Perancangan

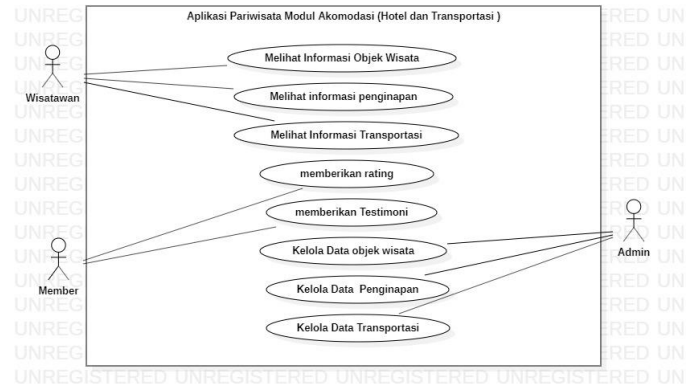
Berikut perancangan dari Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi).

3.2.1 Model Aplikasi Berbasis Objek

Berikut adalah model aplikasi Berbasis objek meliputi, use case diagram, definisi aktor, definisi use case ,skenario use case, Class Diagram dan Sequence diagram.

3.2.1.1 Use Case Diagram

Pada gambar 3.4 menjelaskan tentang fungsionalitas yang terdapat pada Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi) yang akan dibangun:



Gambar 3. 5 Use case Diagram

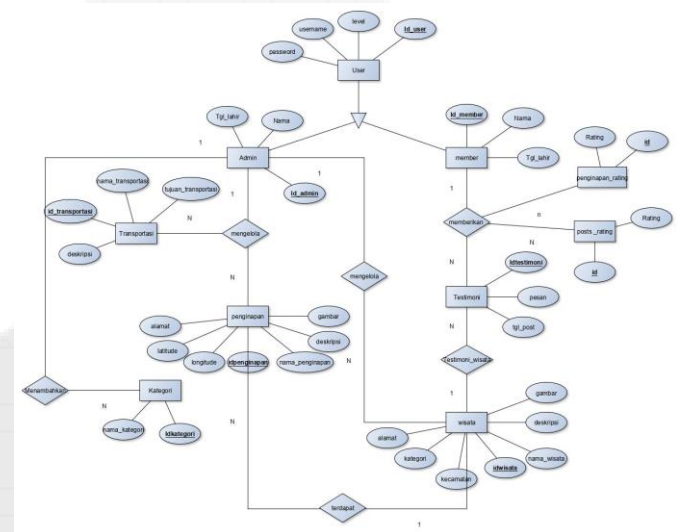
Berdasarkan gambar 3.4 terdapat tiga aktor yaitu wisatawan, member dan admin. Semua kegiatan pengelolaan hanya bisa dilakukan oleh admin. Wisatawan hanya bisa melihat informasi, dan member bisa rating dan testimoni mengenai informasi yang didapat.

3.2.2 Perancangan Basis Data

Aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) memiliki perancangan basis data sebagai berikut yang terdiri dari Entity Relationship Diagram (ERD), Skema Relasi dan Struktur Tabel.

3.2.2.1 ER-D

Pada gambar 3.6 menggambarkan Entity Relationship Diagram(ERD):

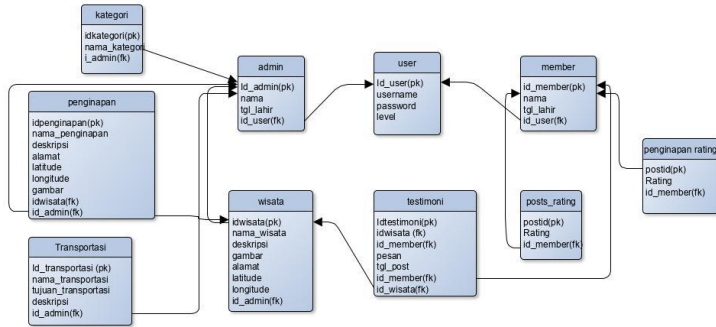


Gambar 3. 6 ER-D

Pada gambar 3.6 merupakan ER-D yang terdapat 10 tabel yaitu tabel *user*, tabel *member*, tabel *admin*, tabel *wisata*, tabel *penginapan*, tabel *testimoni*, tabel *transportasi*, table *post rating*, *penginapan rating* dan *kategori*, yang memiliki atribut masing-masing.

3.2.2.2 Skema Relasi

Pada gambar 3.7 menggambarkan skema relasi sebagai berikut :



Gambar 3. 7 skema relasi

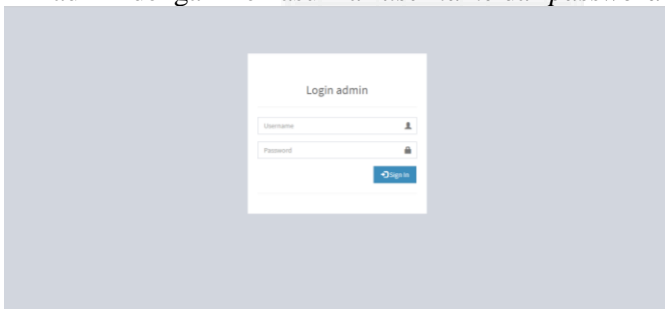
4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

4.1 Implementasi

Berikut ini adalah tahap implementasi Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi), di tahapan ini aplikasi sudah berbentuk tampilan aplikasi.

1. Tampilan Login admin

Pada Gambar 4.1 merupakan halaman login untuk admin dengan memasukkan *username* dan *password*.



Gambar 4. 1 Tampilan Login Admin

2. Tampilan dashboard admin

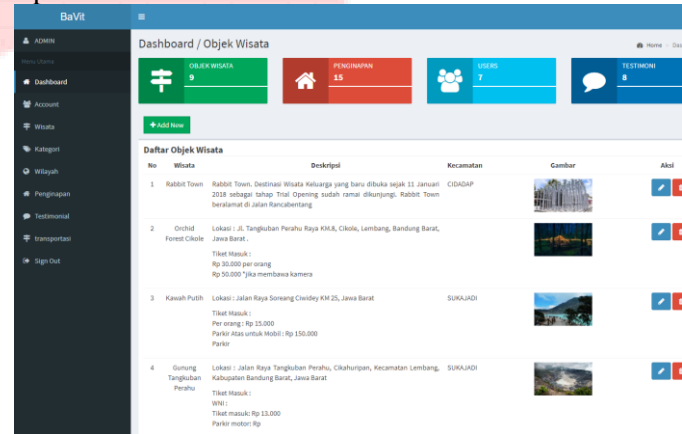
Pada Gambar 4.2 merupakan halaman *dashboard* admin terdapat jumlah objek wisata, penginapan dan testimoni.



Gambar 4. 2 Tampilan dashboard admin

3. Tampilan kelola objek wisata

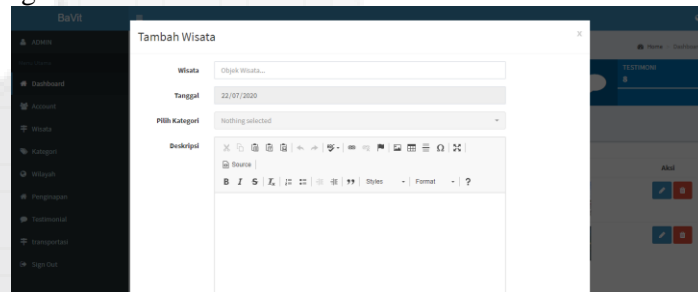
Pada Gambar 4.3 merupakan halaman kelola wisata, terdapat daftar wisata dan admin dapat mengedit, hapus dan tambah.



Gambar 4. 3 Tampilan kelola wisata

4. Tampilan tambah wisata

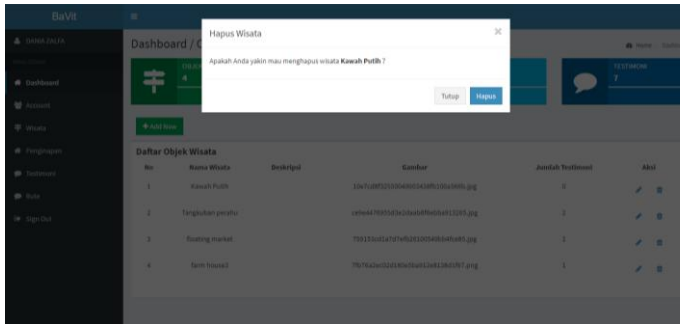
Pada gambar 4.4 admin dapat menambahkan wisata dengan memasukkan nama wisata, deskripsi dan gambar.



Gambar 4. 4 Tampilan tambah wisata

5. Tampilan hapus wisata

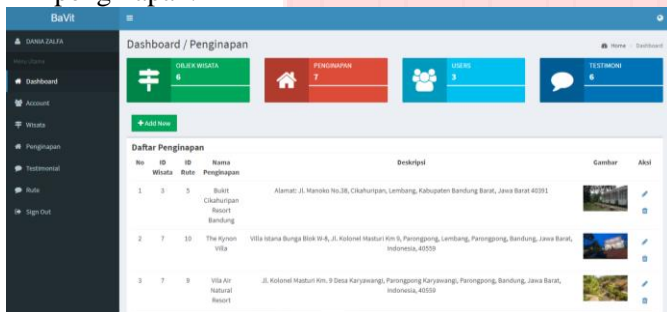
Pada gambar 4.5 merupakan tampilan hapus wisata oleh admin.



Gambar 4.5 Tampilan hapus wisata

6. Tampilan Kelola penginapan

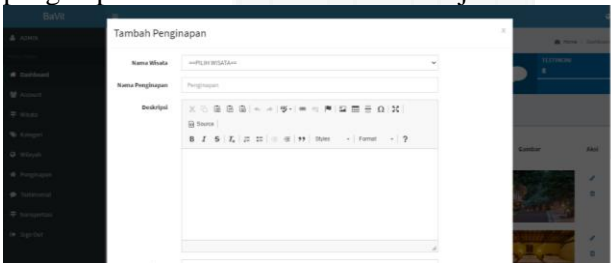
Pada gambar 4.6 merupakan halaman kelola penginapan terdapat Edit, hapus dan tambah penginapan.



Gambar 4.6 Tampilan kelola penginapan

7. Tampilan tambah penginapan

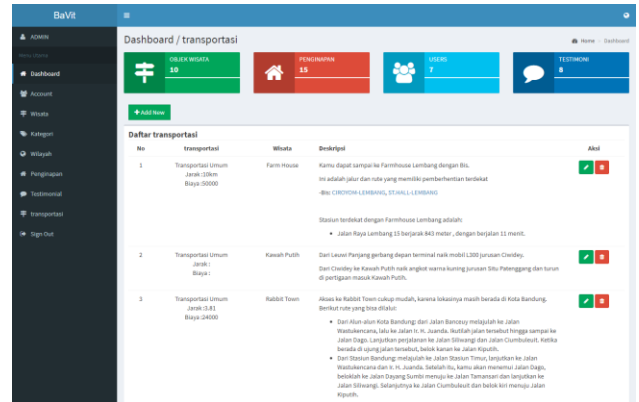
Pada Gambar 4.7 merupakan tampilan tambah penginapan berdasarkan id objek wisata.



Gambar 4.7 Tampilan Tambah Penginapan

8. Tampilan Kelola Transportasi

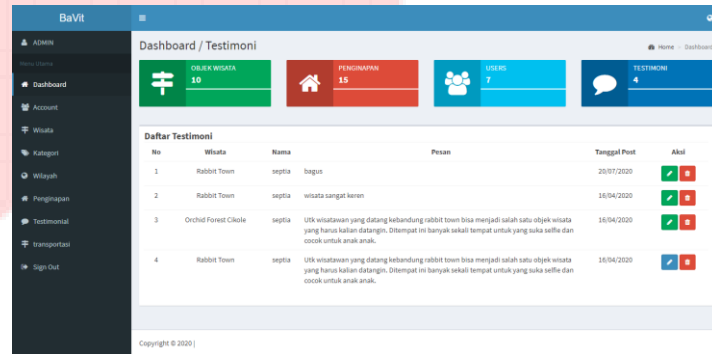
Pada gambar 4.8 merupakan tampilan kelola Transportasi.



Gambar 4.8 Tampilan kelola transportasi

9. Tampilan testimoni

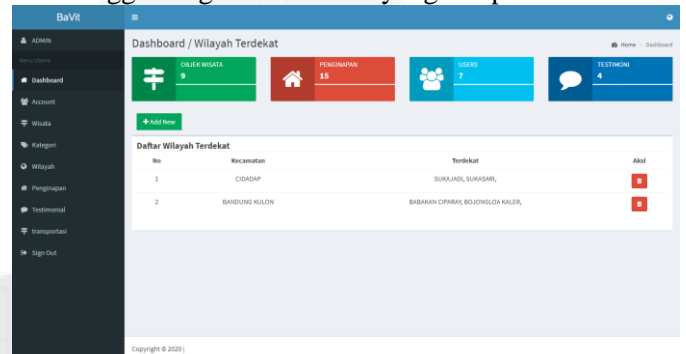
Pada gambar 4.9 merupakan tampilan testimoni pada admin, admin dapat melihat daftar testimoni yang diberikan oleh user.



Gambar 4.9 Tampilan Testimoni

10. Tampilan wilayah

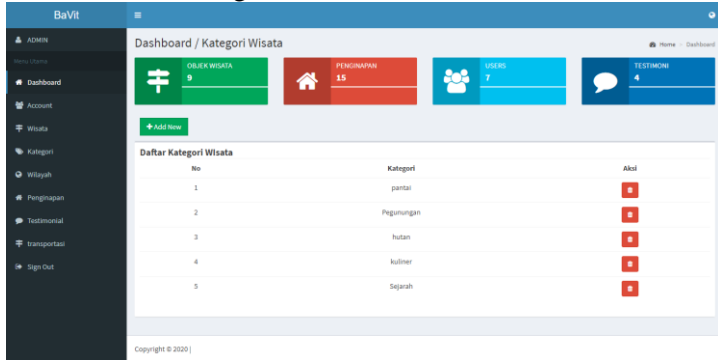
Pada gambar 4.10 merupakan halaman admin untuk menginputkan kecamatan dan kecamatan yang bertangga dengan kecamatan yang diinputkan.



Gambar 4.10 Tampilan wilayah

11. Tampilan Kategori

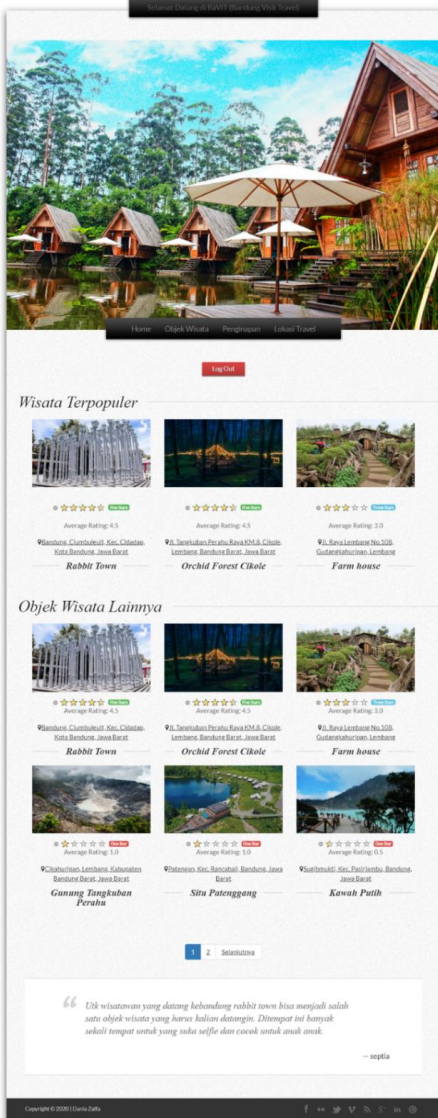
Pada gambar 4.11 merupakan halaman admin menambahkan kategori wisata.



Gambar 4. 11 Tampilan Kategori

12. Tampilan awal user

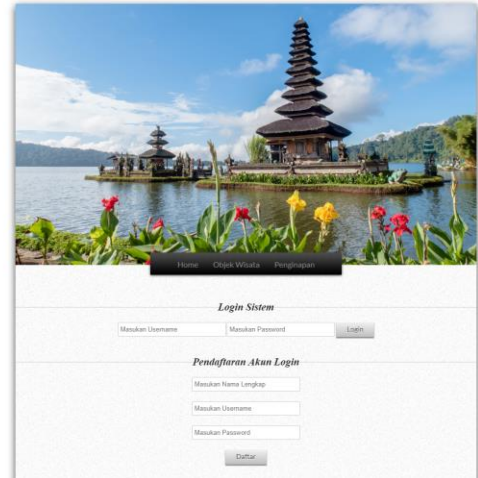
Pada gambar 4.12 merupakan halaman awal user, disana terdapat objek wisata populer , menu objek wisata dan penginapan.



Gambar 4. 12 Tampilan Awal User

13. Tampilan login dan daftar user

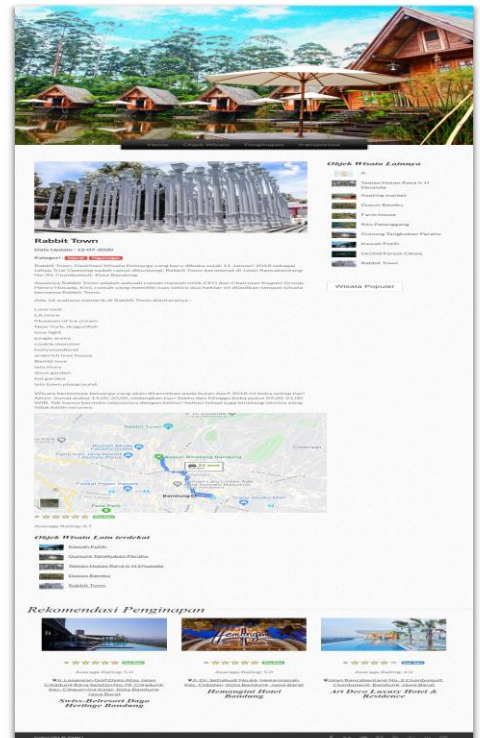
Pada Gambar 4.13 merupakan halaman login untuk user yang sudah memiliki akun, dan halaman pendaftaran bagi user yang belum memiliki akun.



Gambar 4. 13 Tampilan login dan daftar user

14. Tampilan detail objek wisata

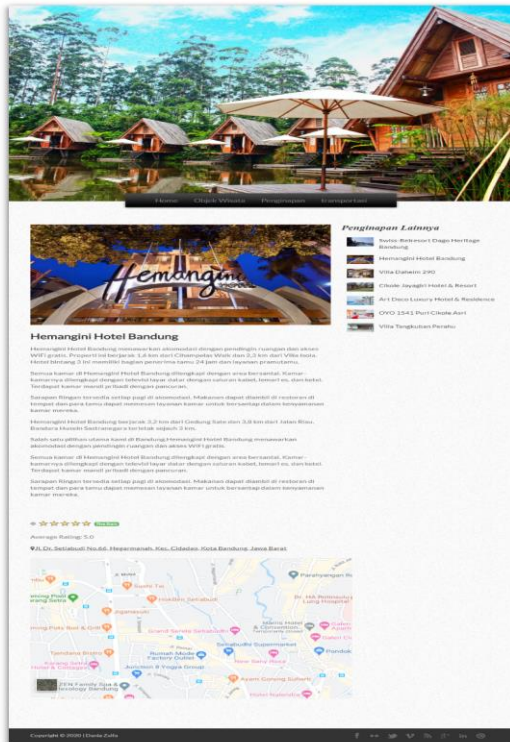
Pada Gambar 4.14 merupakan halaman detail objek wisata yang terdapat penginapan terdekat.



Gambar 4. 14 Tampilan detail objek wisata penginapan terdekat

15. Tampilan detail penginapan

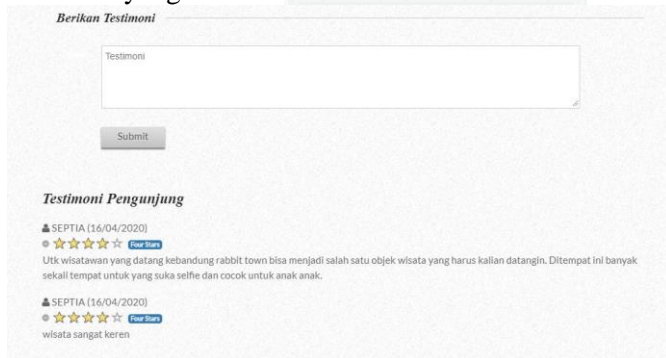
Pada Gambar 4.15 merupakan halaman detail penginapan dan terdapat rute ke objek wisata.



Gambar 4. 15 Tampilan detail penginapan dan rute transportasi

16. Tampilan testimoni

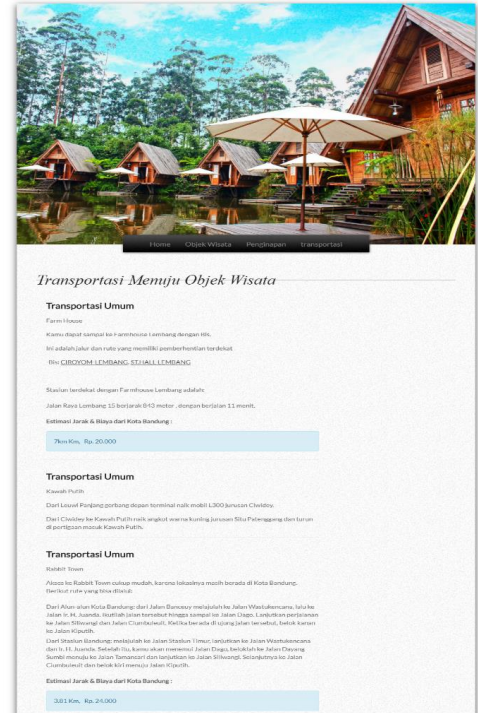
Pada Gambar 4.16 merupakan halaman tampil testimoni untuk user yang sudah login, dan terdapat daftar testimoni yang telah diberikan user.



Gambar 4. 16 Tampilan Testimoni

17. Tampilan daftar Transportasi

Pada Gambar 4.17 merupakan halaman tampil daftar transportasi menuju objek wisata.



Gambar 4. 17 Tampilan Transportasi

4.2 PENGUJIAN

Pada tahap pengujian ini dilakukan untuk memastikan kesesuaian aplikasi dengan tujuan awal pembuatan aplikasi dan memastikan semua fungsionalitas sudah berjalan sesuai dengan baik.

4.2.1 Hasil Pengujian

Berikut adalah tabel hasil tahap pengujian pada fungsionalitas yang ada di aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi).

Pada Tabel 4.1 merupakan pengujian fungsionalitas Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi).

Tabel 4. 1 Pengujian

No	Function / Condition	Test Case Description	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments/ Observation
1	Function	Melakukan Login Admin Admin mengisi <i>username</i> dan <i>password</i>			
		Memasukkan username Admin mengisi data <i>username</i> dan <i>password</i> , dengan mengikuti aturan (1) : <i>Username Password</i>	daniazalfadania	Perangkat Lunak jika <i>username</i> dan <i>password</i> benar saat diinputkan akan menuju <i>dashboard</i> admin	Perangkat Lunak, menampilkan informasi <i>dashboard</i> admin yang sesuai dengan aturan yang ada dan mampu menampilkan isi <i>dashboard</i>
2	Function	Kelola wisata Admin mengelola data wisata			
		Entry data Admin melakukan Klik wisata dengan mengikuti aturan (1): -Klik wisata	Data kelola wisata	Perangkat lunak menampilkan data wisata	Perangkat lunak menampilkan kelola wisata
3	Function	Tambah data wisata admin menginputkan data yang ingin ditambahkan			
		Entry data Admin melakukan penambahan data wisata dengan mengikuti aturan (1): - nama wisata - deskripsi - gambar	Kawah putih kawah putih.... kawah.jpg	Perangkat lunak akan disimpan ke data base jika Data tersebut benar	Perangkat lunak menampilkan hasil inputan <i>user</i> yang benar

No	Function / Condition	Test Case Description	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments/ Observation
4.	Function	Kelola Penginapan <i>User</i> mengKlik tombol penginapan			
		Entry data Admin melakukan Klik penginapan dengan mengikuti aturan (1): -Klik penginapan	Data kelola Penginapan	Perangkat lunak menampilkan data penginapan	Perangkat lunak menampilkan kelola penginapan
5.	Function	Tambah data penginapan Admin menginputkan data yang ingin ditambahkan			
		Entry data Admin melakukan penambahan data penginapan dengan mengikuti aturan (1): - nama penginapan - deskripsi - gambar	Hotel Horison hotel.jpg	Perangkat lunak akan disimpan ke data base jika data tersebut benar	Perangkat lunak menampilkan hasil inputan <i>user</i> yang benar
6.	Function	Tambah data rute Admin menginputkan data yang ingin ditambahkan			
		Entry data Admin melakukan penambahan data rute dengan mengikuti aturan (1): - Tujuan - Rute	Kawah putih jalan...	Perangkat lunak akan disimpan ke data base jika data tersebut benar	Perangkat lunak menampilkan hasil inputan <i>user</i> yang benar

No	Function / Condition	Test Case Description	Test Data (Input)	Expected Result	Actual Result / Comments / Observation
7.	Function	Registrasi User User melakukan registrasi bila belum memiliki akun			
		Memasukkan syarat registrasi User mengisi data nama, <i>username</i> dan <i>password</i> , dengan mengikuti Aturan (1) : Nama <i>Username</i> <i>Password</i>	Dania Zalfa daniazalfa dania	Perangkat Lunak menampilkan berhasil registrasi dan dilanjutkan ke halaman <i>login</i>	Perangkat Lunak menampilkan berhasil registrasi dan dilanjutkan ke halaman <i>login</i>
8	Function	Memberikan testimoni User memberikan testimoni			

5.2 Saran

Adapun saran yang harus ditambahkan untuk Aplikasi Pariwisata Modul Akomodasi (Hotel dan Transportasi) adalah :

1. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk menentukan harga paket wisata.
2. Aplikasi ini dapat dikembangkan untuk pemesanan paket wisata dan penginapan.

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian, kesimpulan dari aplikasi pariwisata modul akomodasi (hotel dan transportasi) adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini memberikan fasilitasi untuk wisatawan dalam memperoleh informasi objek wisata, penginapan terdekat dan transportasi menuju objek wisata yang ada di Bandung secara terstruktur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. A. Patria, *Telusur Bandung*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2014.
- [2] M. and A. Ambarita, *Metode Penelitian Sistem Informasi: Mengatasi Kesulitan Mahasiswa dalam Menyusun Proposal Penelitian*, Jakarta: Deepublish, 2016.
- [3] M. Y. Tri, *Jelajah wisata nusantara: berbagai pilihan tujuan wisata di 33 propinsi*, Yogyakarta: Media Pressindo, 2010.
- [4] L. Suryadana, *Kajian Kepariwisata dalam Paradigma*, Bandung, 2013.
- [5] M. Zebua, *Inspirasi Pengembangan Pariwisata Daerah*, 2016.
- [6] Ismayanti, *Pengantar pariwisata*, Jakarta: Grasindo, 2010.
- [7] A. Nugroho, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek dengan Metode USDP*, Yogyakarta, 2010.
- [8] M. and D. Hamidin, *nalisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Deepublish, 2017.
- [9] S. M. Pahlevi, *Tujuh Langkah praktis pembangunan basis data*, Jakarta: PT Alex Media Kumputindo.
- [10] Indrajani, *Database Design*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015.
- [11] R. McLeod, *Sistem Informasi Manajemen (ed.10)*, Jakarta : Penerbit Salemba, 2008.
- [12] Anhar, *PHP & MySql Secara Otodidak*, Jakarta Selatan : MediaKita, 2010.
- [13] wardana, *Menjadi Master PHP dengan Framework Codeigniter*, Elex Media Komputindo, 2010.
- [14] Rahmawati, *Codeigniter Web Framework*, 2017.
- [15] E. Mardiani, N. Rahmansyah, S. I. Budiawan and m. sholeh, *Aplikasi Penggajian Menggunakan Visual Basic, MySQL, dan Data Report*, Jakarta: Elex media komputindo, 2016.

