

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pengelolaan promosi Desa Wisata Linggoasri. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah penyebaran informasi Desa Wisata Linggoasri masih menggunakan media sosial pribadi milik Kepala UPTD objek wisata Linggoasri, sehingga membuat promosi Desa Wisata Linggoasri tidak maksimal.

3.2 Alat dan Bahan Penelitian

Alat dan bahan penelitian merupakan salah satu hal yang mendukung proses dilakukannya penelitian ini. Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan dalam pembangunan *platform* yang akan dibuat, sedangkan bahan dalam membangun *platform* desa wisata ini diperoleh dari studi literatur dan wawancara.

3.2.1 Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan pada penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- Laptop HP Elitebook 8440p
- RAM 4 GB
- Menggunakan prosesor Intel(R) Core(TM) i5 CPU
- SSD 256 GB

3.2.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini memiliki rincian sebagai berikut:

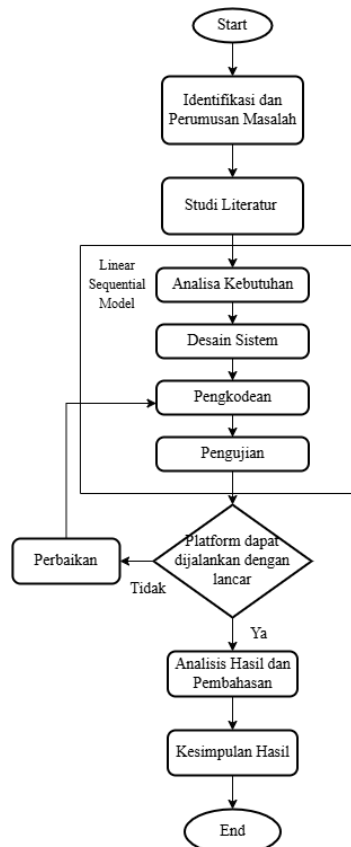
- OS Windows 11
- Visual Studio Code
- XAMPP
- *Browser* Microsoft Edge

3.2.3 Bahan

Bahan dalam penelitian ini diambil dari hasil wawancara dengan Kepala UPTD dan pengelola Objek Wisata Linggoasri. Selain itu, foto yang digunakan diambil dari hasil studi lapangan. Untuk daftar wisata, harga wisata, dan paket wisata diambil dari katalog milik Desa Wisata Linggoasri. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini juga diambil dengan dilakukannya studi literatur seperti dari jurnal, buku, ataupun penelitian sebelumnya.

3.3 Diagram Alir Penelitian / Proses Penelitian

Diagram Alir penelitian yang dilakukan peneliti memiliki tahapan-tahapan yang disusun berdasarkan metode pengembangan perangkat lunak *Linear Sequential Model*, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

3.3.1 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Dalam penelitian ini, identifikasi masalah dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul pada studi kasus. Tujuannya adalah untuk menyelesaikan masalah tersebut melalui pelaksanaan penelitian. Dalam melakukan identifikasi masalah ini, dilakukan dengan studi lapangan atau survei lapangan ke Desa Wisata Linggoasri. Berdasarkan studi lapangan tersebut, dilakukan wawancara dengan Bapak Hari Purnomo selaku Kepala UPTD objek wisata Linggoasri untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di Desa Linggoasri.

Berdasarkan hasil studi lapangan dan wawancara, permasalahan yang menjadi dasar pada penelitian ini adalah penyebaran informasi terkait Desa Wisata Linggoasri masih menggunakan media sosial pribadi milik pengelola Desa Wisata Linggoasri, sehingga dalam mempromosikan Desa Wisata Linggoasri kepada masyarakat luas menjadi tidak maksimal. Dari permasalahan tersebut, pengelola Desa Wisata Linggoasri memerlukan terobosan baru untuk memaksimalkan penyebaran informasi terkait desa wisata tersebut. Salah satu solusi yang diusulkan adalah dengan membuat *platform website* yang dapat diakses oleh masyarakat luas. Website ini akan menampung informasi tentang Desa Wisata Linggoasri serta menyediakan fitur untuk melakukan reservasi paket wisata secara *online*.

3.3.2 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan agar dapat menemukan dasar-dasar teori sebagai referensi dari penelitian yang dilakukan. Referensi digunakan untuk dijadikan sebagai dasar dan rujukan dalam melakukan tahapan penelitian. Referensi yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini diantaranya dengan menggunakan jurnal, skripsi, ataupun *website* yang berhubungan dengan penelitian ini. Dalam mendapatkan jurnal sebagai referensi, digunakan laman *Google Scholar*. Lalu, referensi *website* yang diambil merupakan *website* pemerintah yang terkait dengan Desa Linggoasri, serta menggunakan karya tulis ilmiah yang tersedia di perpustakaan. Selain

itu, pada penelitian ini menggunakan dasar-dasar teori yang umum dilakukan dalam pembuatan sebuah *platform website* seperti dasar dari metode *Linear Sequential Model*, teknologi yang digunakan, dan metode UML sebagai metode perancangan.

3.3.3 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan yang terdapat dalam proses perancangan sistem. Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan proses wawancara dan pengumpulan data terkait fitur-fitur yang dibutuhkan dalam perancangan *website* Desa Wisata Linggoasri. Data yang digunakan merupakan data hasil dari wawancara dengan Bapak Hari Purnomo selaku kepala UPTD objek wisata Linggoasri. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan dari data yang didapatkan dan hasil wawancara yaitu sebagai berikut:

1. Wisata di Desa Wisata Linggoasri

Dalam melakukan rancangan dan pembangunan sebuah *website* Desa Wisata Linggoasri dibutuhkan data yang mempresentasikan daftar wisata, serta detail informasi wisata yang terdapat di Desa Wisata Linggoasri. Terdapat beberapa wisata dan fasilitas yang ditawarkan di Desa Wisata Linggoasri, diantaranya yaitu terdapat kolam renang, taman bunga, gardu pandang, *mini zoo*, naik dan sewa gajah, *bom-bom car*, naik kuda, *outbound*, alat *paintball*, dan *flyingfox*.

2. *Software Analysis*

Sesuai dengan hasil wawancara dengan kepala UPTD Objek Wisata Linggoasri didapatkan fitur-fitur yang dibutuhkan dalam *website* Desa Wisata Linggoasri. Adapun fitur tersebut dibagi menjadi dua, yaitu *user* dan *admin*. Fitur-fitur yang dibutuhkan pada sistem tersebut terdiri dari *input*, proses, dan *output*. Kebutuhan *input user* meliputi *input email* dan *password*. Kemudian kebutuhan *output user* terdiri dari halaman beranda, paket wisata, daftar wisata, transaksi, dan pembayaran. Sedangkan kebutuhan *input admin* terdiri

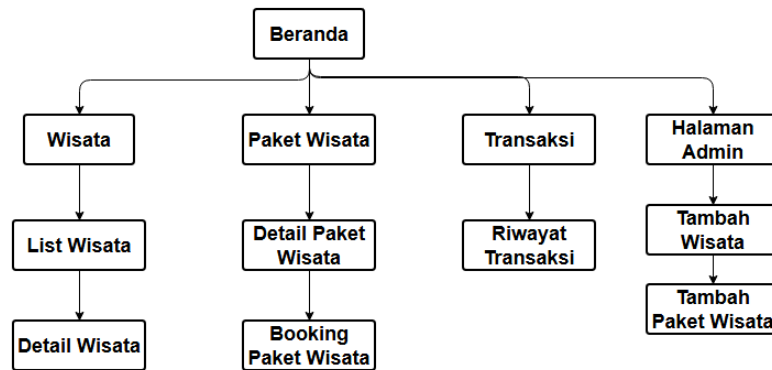
dari *input email* dan *password*, data wisata, data paket wisata, serta manajemen pembayaran dan transaksi. Kemudian untuk kebutuhan *output* admin terdiri dari data wisata, data paket wisata, serta manajemen pembayaran dan transaksi.

3.3.4 Desain Sistem

Pada tahap desain sistem, terdapat proses pemodelan UML (Unified Modelling Language) diantaranya yaitu terdapat use case diagram, activity diagram, dan sequence diagram [22]. Perancang use case diagram dibuat untuk memvisualisasikan interaksi antara pengguna dengan sistem, dimana aktor pada perancangan ini terdiri dari user, admin, dan superadmin. Perancangan ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah didapatkan. Selanjutnya, pada perancangan activity diagram bertujuan untuk menggambarkan setiap aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna platform website Desa Wisata Linggoasri. Sedangkan, pada perancangan sequence diagram bertujuan untuk menggambarkan aksi atau tindakan yang terjadi pada setiap waktu pengguna menggunakan menu yang disediakan pada platform website. Setelah melakukan proses pemodelan UML akan dilakukan desain perancangan aplikasi. Tujuan dari tahapan ini ialah untuk memberikan pandangan visual pada sistem yang akan dibuat.

1. Struktur Menu

Struktur menu pada website Desa Wisata Linggoasri terdiri dari menu wisata, menu paket wisata, menu transaksi, dan menu halaman admin. Pada menu wisata, terdapat menu list wisata dan detail wisata. Pada menu paket wisata terdapat detail paket wisata dan booking paket wisata. Pada menu transaksi terdapat menu riwayat transaksi. Pada menu halaman admin terdapat menu tambah wisata dan tambah paket wisata. Struktur menu dapat dilihat pada Gambar 3.2.

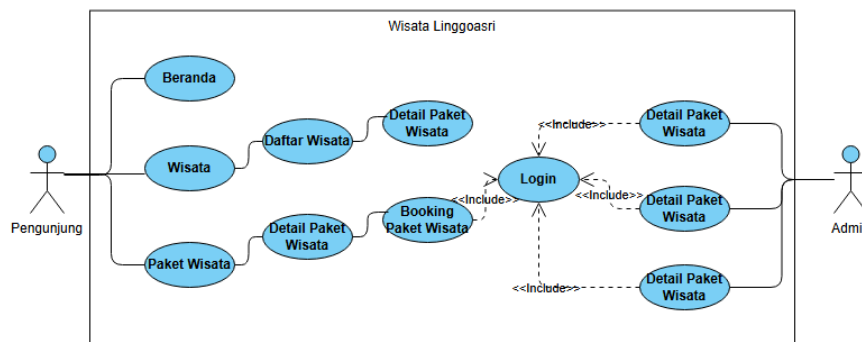


Gambar 3.2 Struktur Menu *Website* Desa Wisata Linggoasri

2. *Unified Modelling Language* (UML)

a. *Use Case Diagram*

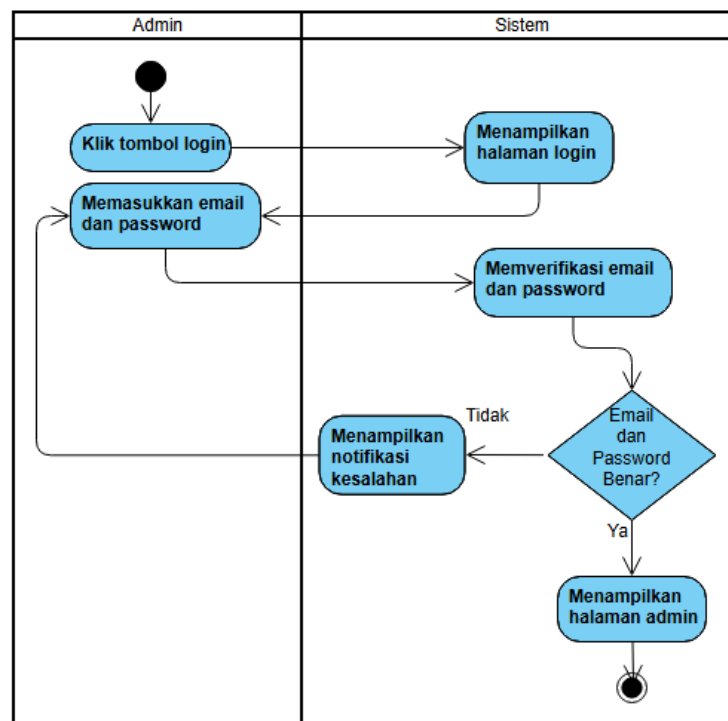
Perancangan *use case* diagram dibuat untuk memvisualisasikan interaksi antara pengguna dengan sistem. Perancangan ini dibuat berdasarkan analisis kebutuhan yang telah didapatkan. Pada Gambar 3.3 menunjukkan perancangan *use case* diagram pada *platform website* Desa Wisata Linggoasri, dimana dapat dilihat bahwa pengunjung dapat memilih menu beranda, wisata, dan paket wisata. Ketika pengunjung memilih menu wisata, maka pengunjung dapat melihat daftar wisata dan memilih wisata untuk ditampilkan informasi mengenai wisata tersebut. Sedangkan, jika pengunjung memilih menu paket wisata, pengunjung dapat melakukan pemesanan paket wisata secara *online* dengan melakukan *login* terlebih dahulu. Kemudian, dari diagram ini dapat dilihat bahwa admin dapat melakukan pengelolaan dengan data wisata, data transaksi, dan data paket wisata dengan melakukan *login* admin terlebih dahulu.



Gambar 3.3 *Use Case Diagram* Wisata Linggoasri

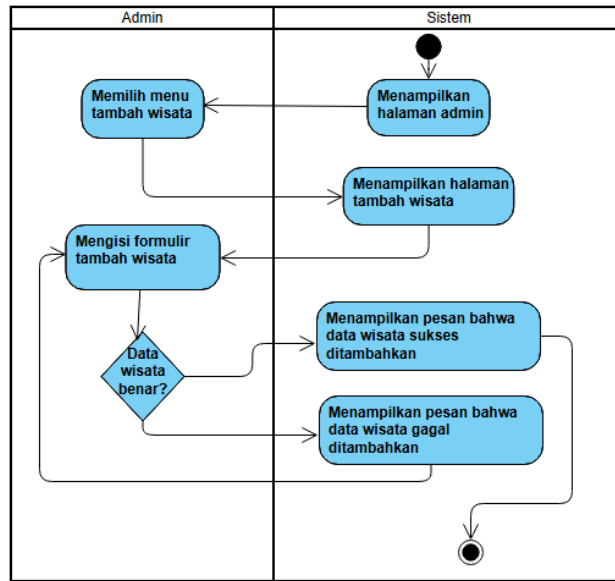
b. Activity Diagram

Perancangan *activity* diagram berfungsi untuk menggambarkan setiap aktivitas yang dapat dilakukan oleh pengguna *platform website* Desa Wisata Linggoasri. Pada Gambar 3.4 menggambarkan aktivitas admin dalam melakukan login ke *website* tersebut dengan memasukkan *email* dan *password* yang mana nantinya akan di verifikasi oleh sistem terlebih dahulu agar dapat masuk ke dalam halaman admin.



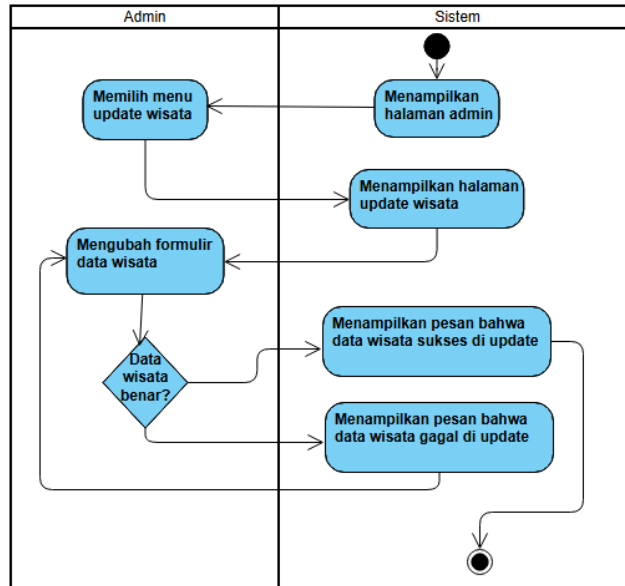
Gambar 3.4 Activity Diagram Login Admin

Selanjutnya, pada Gambar 3.5 yaitu *activity* diagram yang menggambarkan diagram aktivitas admin, dimana sistem dapat menambahkan data wisata dengan mengisi formulir pada halaman tambah wisata.



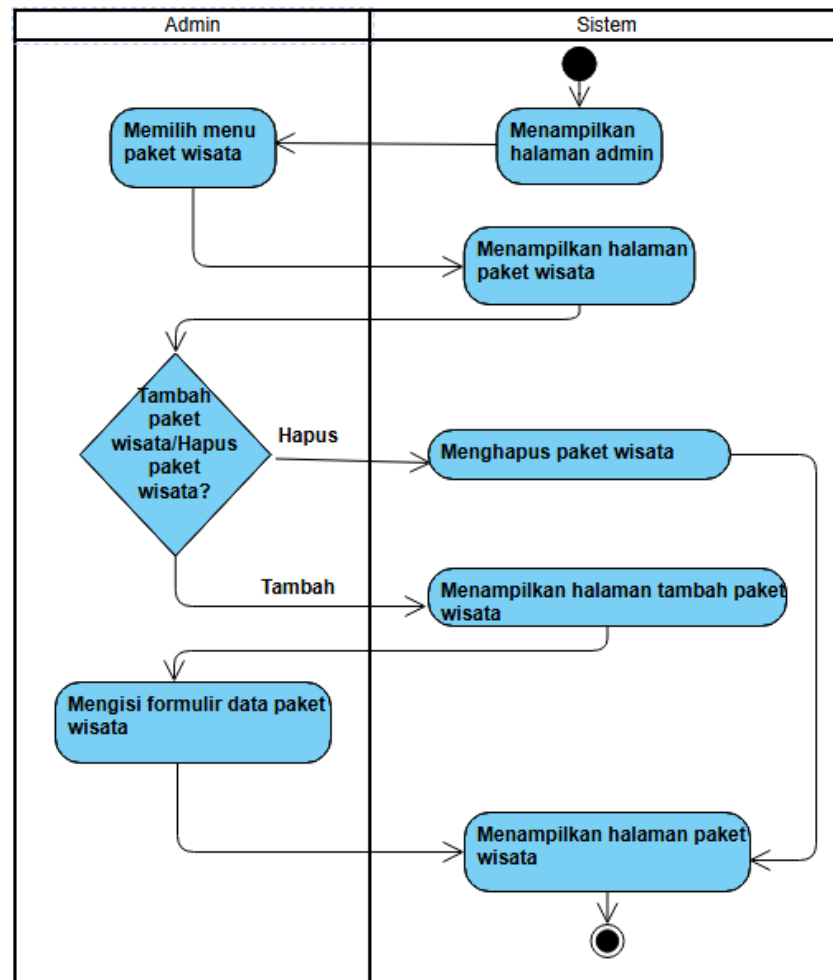
Gambar 3.5 Activity Diagram Halaman Admin Tambah Wisata

Gambar 3.6 menunjukkan *activity* diagram pada halaman admin untuk mengubah data wisata, dimana admin dapat melakukan perubahan informasi seperti mengubah gambar ataupun deskripsi wisata.



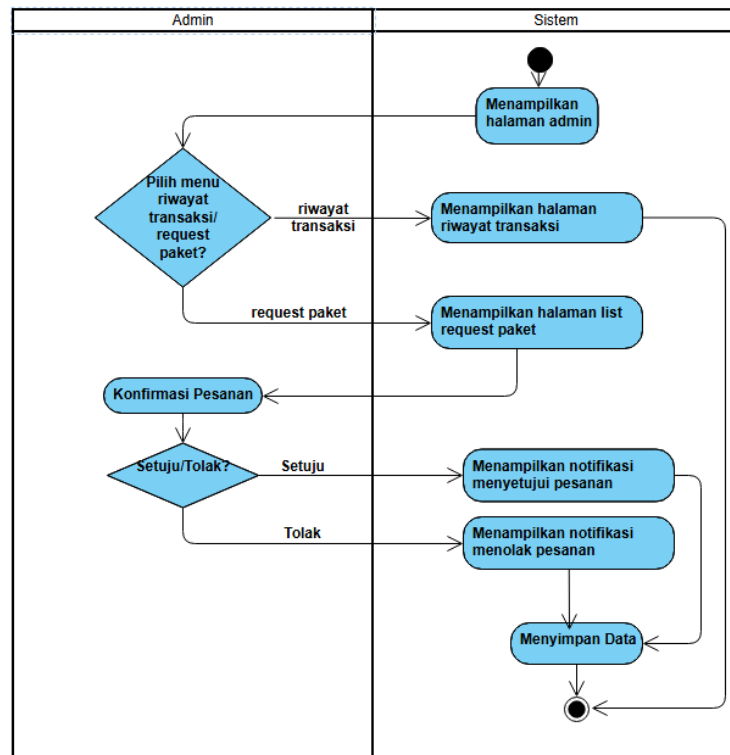
Gambar 3.6 Activity Diagram Halaman Admin Update Wisata

Gambar 3.7 menunjukkan *activity* diagram pada halaman admin untuk menambahkan data paket wisata dengan mengisi formulir yang terdapat pada halaman tambah paket wisata. Selain itu, admin juga dapat menghapus data paket wisata.



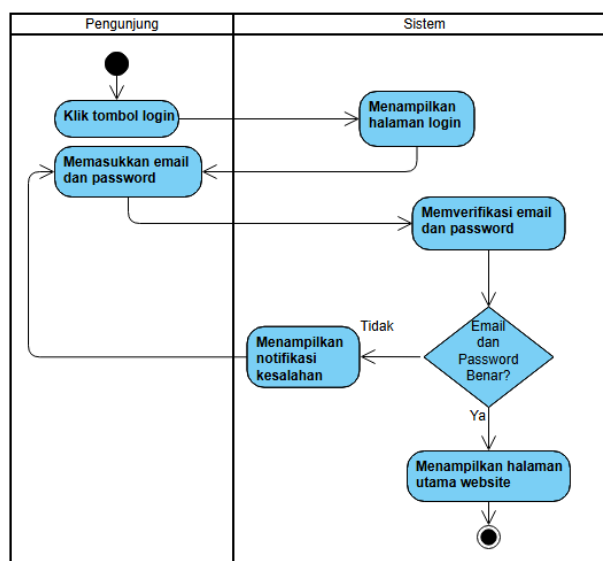
Gambar 3.7 Activity Diagram Halaman Admin Tambah dan Hapus Paket Wisata

Kemudian, terdapat *activity* diagram untuk mengelola transaksi, seperti mengkonfirmasi ataupun menolak pesanan yang masuk, kemudian untuk melihat pesanan yang ditolak ataupun yang disetujui oleh admin, maka admin dapat memilih menu riwayat transaksi pada halaman admin. *Activity* diagram tersebut dapat dilihat pada Gambar 3.8.



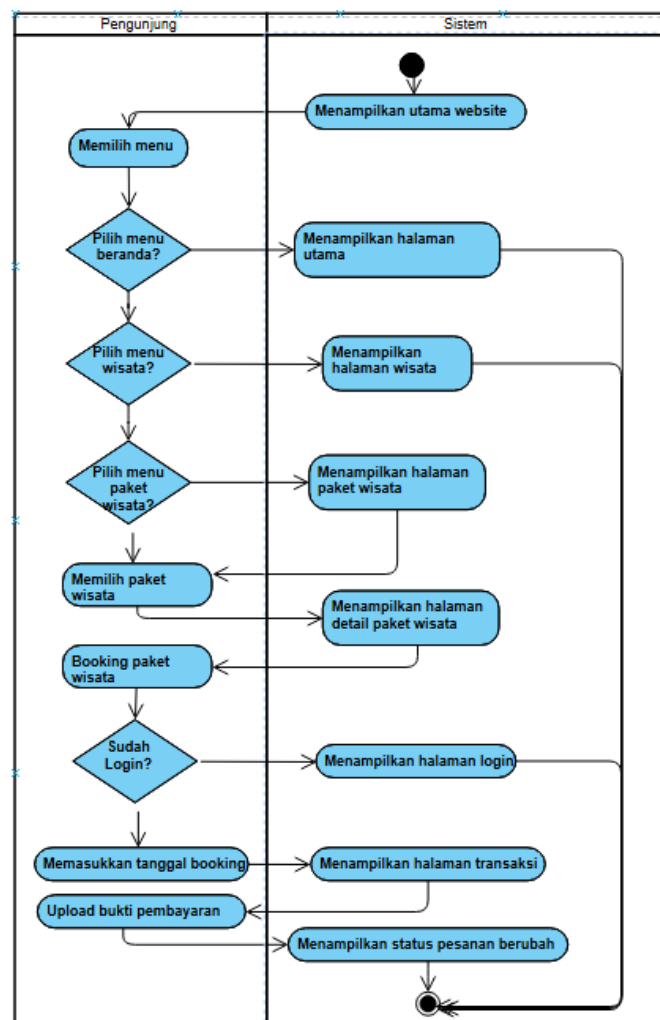
Gambar 3.8 Activity Diagram Halaman Admin Kelola Transaksi

Pada Gambar 3.9 merupakan gambaran aktivitas login untuk pengunjung. Dimana untuk dapat melakukan login pengunjung diminta untuk memasukkan email dan password yang nantinya akan diverifikasi oleh sistem.



Gambar 3.9 Activity Diagram Login Pengunjung

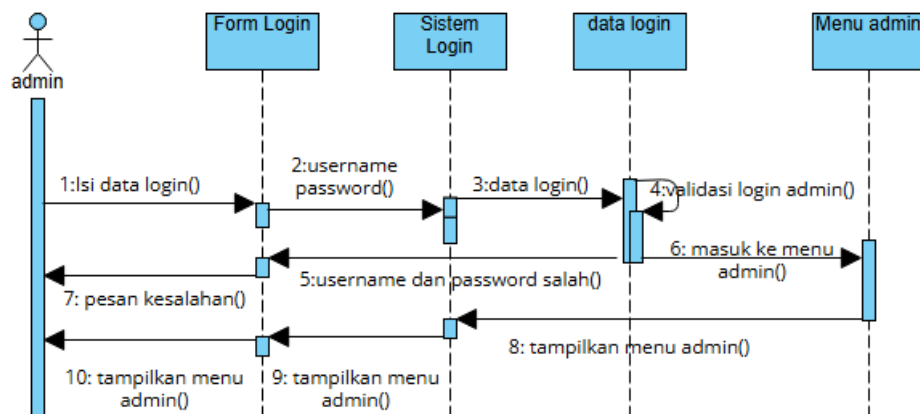
Pada Gambar 3.10 merupakan gambaran aktivitas pada halaman pengunjung. Pada saat pengunjung memulai dengan membuka *website*, kemudian sistem akan mengarahkan pengunjung untuk memilih menu yang tersedia dan membuka informasi yang disajikan pada menu yang sudah dipilih. Ketika menu beranda dipilih, maka sistem akan menampilkan halaman beranda. Kemudian, ketika menu wisata dipilih, maka sistem akan menampilkan halaman wisata. Lalu, ketika pengunjung memilih menu paket wisata, maka pengunjung akan menuju ke halaman paket wisata yang mana dapat melakukan pemesanan paket wisata secara *online* dengan melakukan login terlebih dahulu.



Gambar 3.10 Activity Diagram Halaman Pengunjung

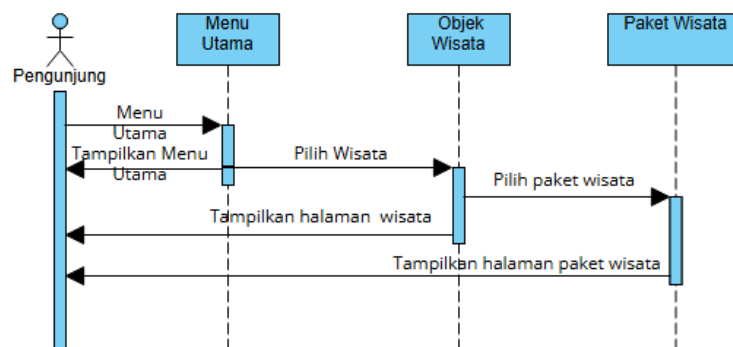
c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram bertujuan untuk menggambarkan aksi atau tindakan yang terjadi pada setiap waktu pengguna menggunakan menu yang disediakan pada *platform website*. Pada Gambar 3.11 menggambarkan tindakan yang perlu dilakukan oleh admin untuk mengelola konten *website*, dimana dalam mengelola *website* diharuskan untuk *login* terlebih dahulu. Kemudian, sistem akan menampilkan menu admin yang bisa dikelola.



Gambar 3.11 *Sequence Diagram Admin*

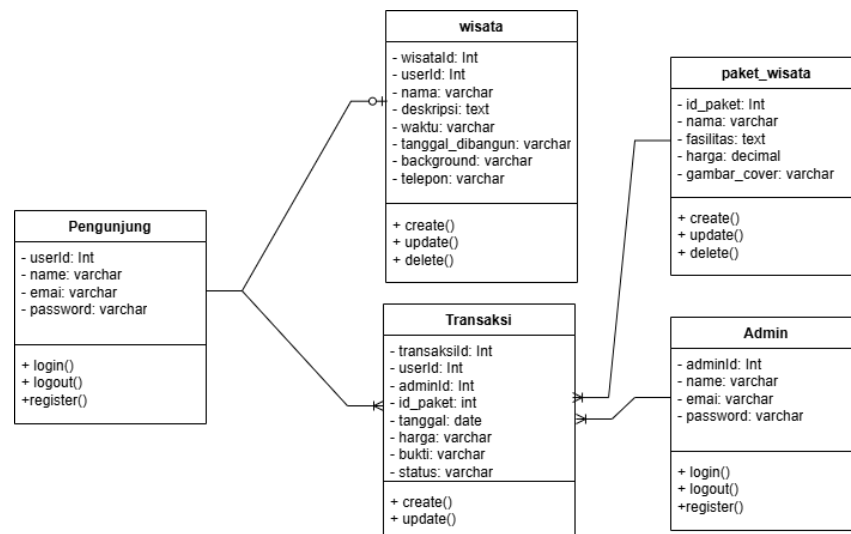
Pada Gambar 3.12 menggambarkan tindakan yang perlu dilakukan oleh pengguna untuk memilih menu pada website seperti menu utama atau beranda, menu objek wisata, dan menu paket wisata. Pengguna diminta memilih salah satu menu pada bagian navigasi bar apabila ingin melihat isi dari menu tersebut, ketika pengguna sudah memilih salah satu, maka sistem akan langsung menampilkan pada layar pengguna isi dari menu yang dipilih.



Gambar 3.12 *Sequence Diagram Pengunjung*

d. *Class diagram*

Class diagram merupakan jenis diagram yang digunakan dalam menggambarkan objek sekaligus hubungan sistem dan struktur statisnya. Diagram ini juga dipakai dalam membuat desain database untuk menyimpan data, domain sistem, dan struktur sistem secara keseluruhan. Dengan begitu *class diagram* sangat berperan untuk membantu memahami struktur dari sebuah sistem. Pada Gambar 3.13 menunjukkan *class diagram* yang dimiliki oleh website Desa Wisata Linggoasri, dimana memiliki 4 *class* yaitu *class* pengunjung atau pengguna, *class* wisata, *class* transaksi, *class* paket wisata, dan *class* admin. Hubungan antara *class* transaksi dengan *class* pengunjung, paket wisata, dan admin adalah *one-to-many*, sedangkan hubungan antara *class* pengunjung dengan *class* wisata adalah *one-to-one*.



Gambar 3.13 *Class Diagram Website Desa Wisata Linggoasri*

3. *Desain Mock-Up Low-Fidelity*

Desain *mock-up* yang dibuat menggunakan aplikasi *figma* digunakan untuk memberikan gambaran mengenai platform *website* Desa Wisata Linggoasri yang mana dapat diterapkan sebagai desain *website* yang akan dibangun.

Pada pembuatan *mock-up low-fidelity* ini menggunakan warna abu-abu karena pada *mock-up* ini lebih memfokuskan pada struktur dan tata letak, sehingga dengan menggunakan warna abu-abu dapat membantu dalam

memusatkan pada struktur dan tata letak. Selain itu, dengan menggunakan warna abu-abu, maka dapat mengurangi gangguan visual dan menyampaikan ide dan konsep dasar dari sistem dengan jelas. Pada Gambar 3.14 dan Gambar 3.15 menunjukkan gambaran *mock-up* pada halaman beranda, dimana akan ditampilkan halaman awal pada *website* seperti Gambar 3.14 dan halaman yang berisi mengenai informasi Linggoasri seperti gambar 3.15.



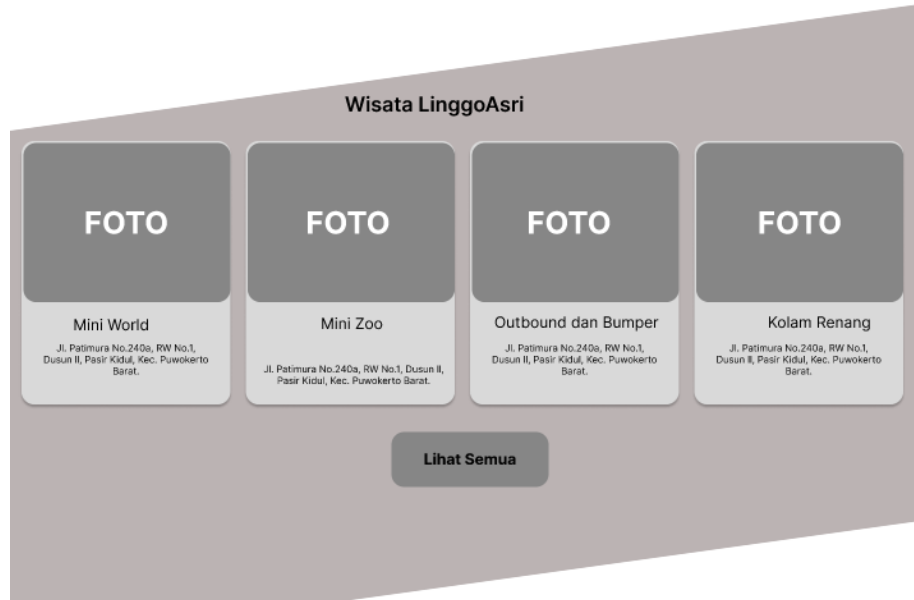
Gambar 3.14 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Beranda



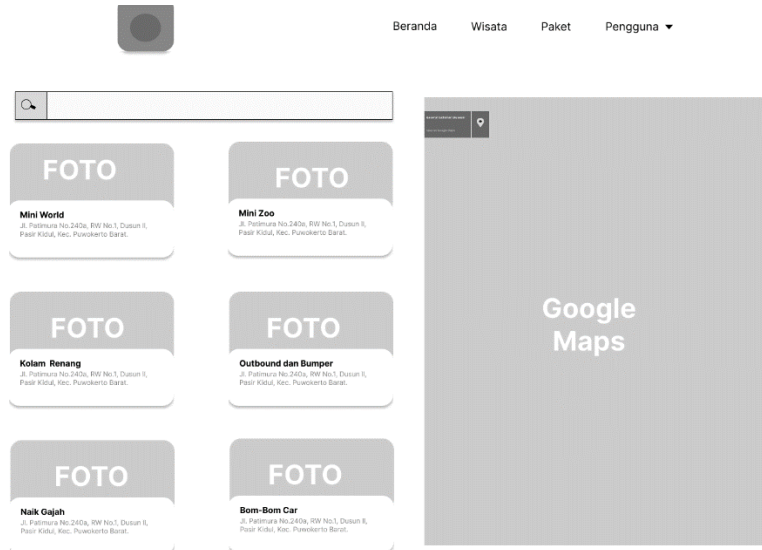
Gambar 3.15 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Informasi Linggoasri

Pada Gambar 3.16 menunjukkan desain *mock-up* pada halaman wisata, dimana pada halaman ini berisi informasi nama dan tempat wisata yang dilengkapi dengan gambar atau foto dari wisata tersebut. Jika

pengguna ingin melihat daftar wisata lebih lanjut, maka dapat menekan tombol “Lihat Semua”.



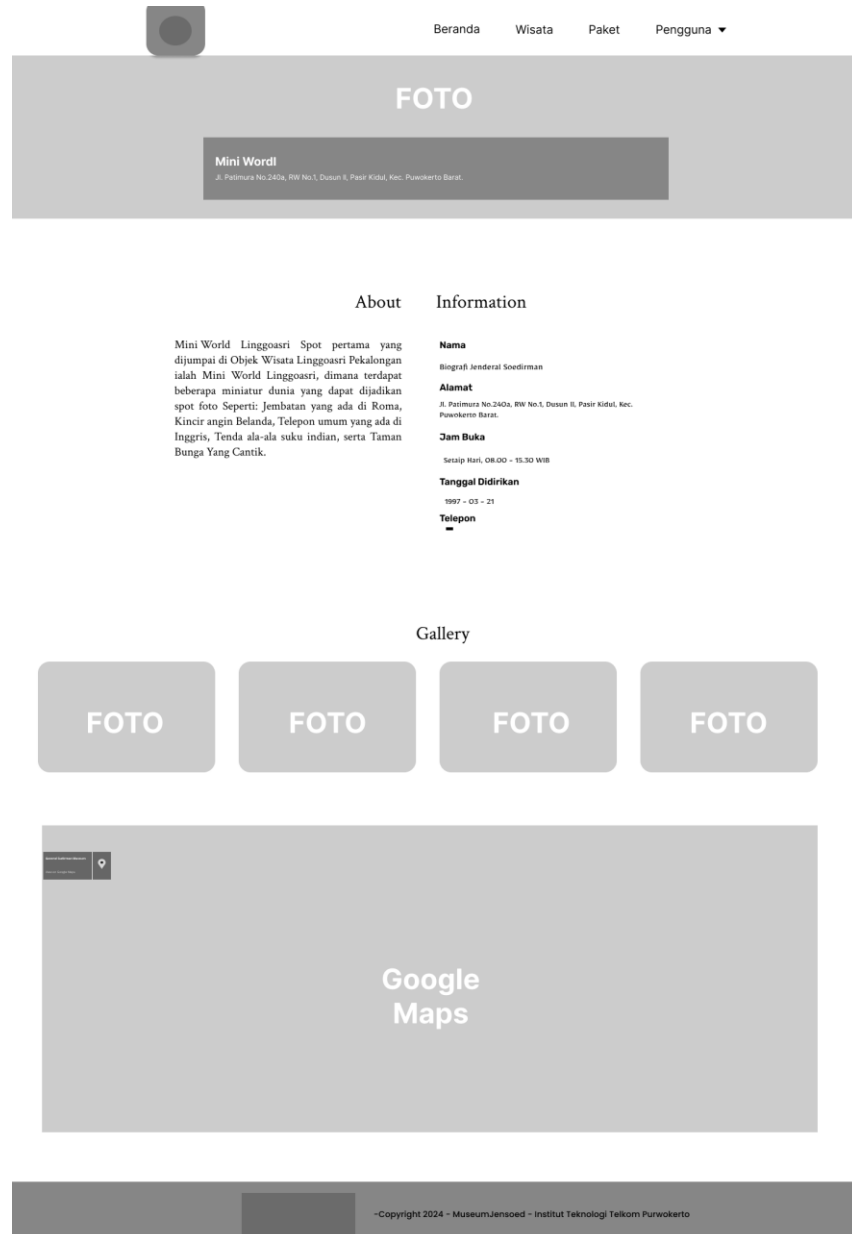
Gambar 3.16 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Wisata



Gambar 3.17 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Daftar Wisata

Pada Gambar 3.17 menunjukkan mengenai desain *mock-up* pada halaman wisata, dimana pada halaman ini pengguna dapat mencari wisata yang diinginkan, dapat melihat *street view* yang datanya diambil dari *google*

maps pada daerah Linggoasri, serta dapat melihat detail informasi wisata-wisata yang terdapat di wisata Linggoasri.



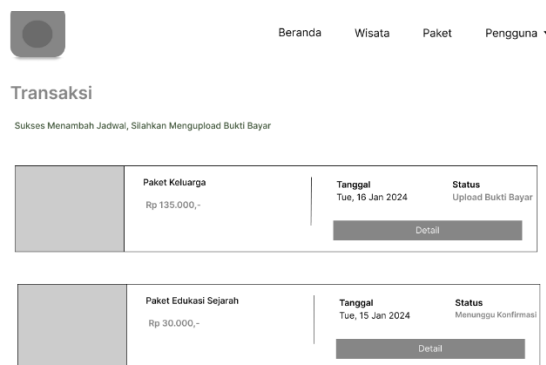
Gambar 3.18 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Detail Wisata

Pada Gambar 3.18 menunjukkan desain *mock-up* pada halaman detail informasi wisata, dimana pada halaman tersebut menjelaskan mengenai deskripsi wisata, alamat wisata, tanggal didirikan, serta nomor HP pengelola wisata yang mana dapat membantu pengguna dalam mencari wisata di Desa Linggoasri.



Gambar 3.19 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Paket Wisata

Pada Gambar 3.19 menjelaskan mengenai desain *mock-up* paket wisata yang ditawarkan oleh pihak Linggoasri. Dalam halaman paket wisata ini berisi mengenai destinasi wisata yang akan didapatkan, *street view* yang datanya diambil dari *google maps*, serta pengguna dapat melakukan *booking online* untuk reservasi sesuai dengan jadwal yang diinginkan.



Gambar 3.20 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Transaksi

Pada Gambar 3.20 menunjukkan desain *mock-up* halaman transaksi yang berisi mengenai transaksi-transaksi yang sudah dilakukan oleh pengguna. Selain itu, pada halaman ini juga akan menunjukkan status transaksi yang dilakukan.

Beranda Wisata Paket Pengguna ▾

Paket Keluarga

Renang	Rp 5.000,-
Game Edukasi	Rp 150.000,-
Ice Breaking	Rp 5.000,-
Jungle Tracking	Rp 10.000,-
Penginapan	Rp 100.000,-

Status : Menunggu Konfirmasi

Please choose your preferred payment method

BCA VA 00000535426728

LinggoAsri
BCA 2345678

Bukti

Choose File Screenshot-12012023.png

Upload Bukti Pembayaran

Total : Rp 135.000,-

Invoice To Pay To
Reni Jensoad Tours

Gambar 3.21 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Detail Transaksi

Pada Gambar 3.21 menunjukkan desain *mock-up* mengenai halaman detail transaksi yang dilakukan. Halaman ini akan meminta pengguna untuk mengirimkan bukti transfer sebagai pembayaran yang valid.

FOTO

Logo

Username

Password

Login

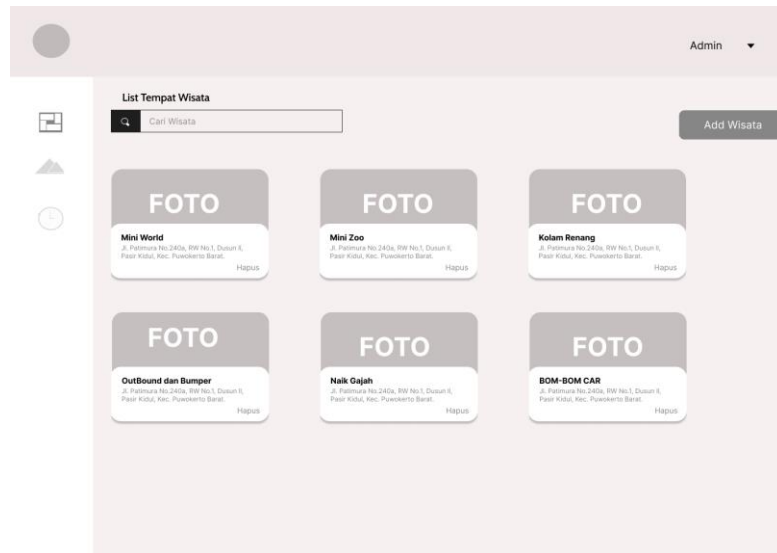
atau

Sign in with Google

Belum punya akun? Daftar

Gambar 3.22 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Login

Pada Gambar 3.22 menunjukkan desain halaman *login*. Pada halaman ini pengguna diharuskan untuk memasukkan *email* dan *password* agar dapat masuk ke dalam sistem dan melakukan *booking online*.



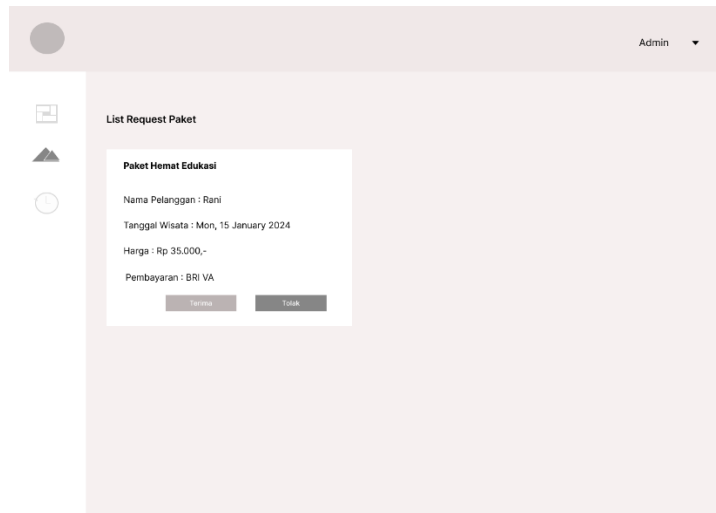
Gambar 3.23 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Beranda Admin

Pada Gambar 3.23 menunjukkan desain halaman beranda admin. Pada halaman ini admin dapat melakukan kelola pada data wisata, seperti menambahkan wisata, mengedit wisata, serta menghapus wisata.

Gambar 3.24 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Tambah Wisata

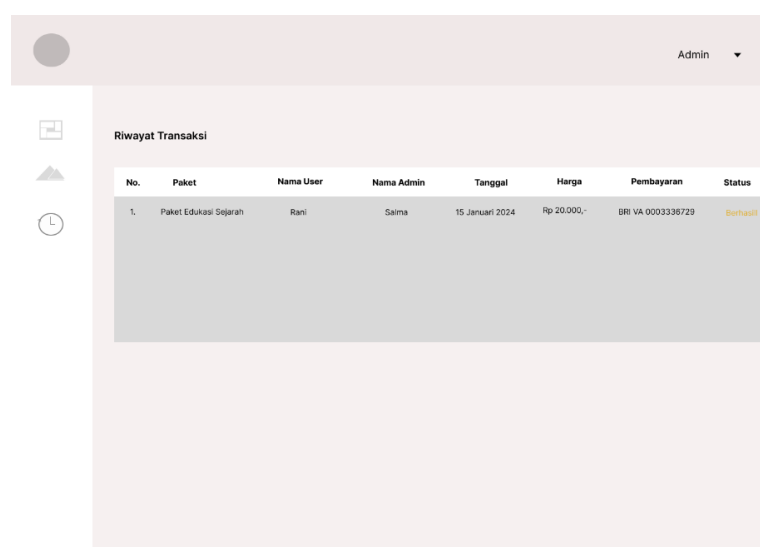
Pada Gambar 3.24 merupakan gambaran desain untuk halaman tambah wisata yang dilakukan oleh admin. Jika admin ingin melakukan

penambahwan wisata, maka admin harus mengisi seluruh form yang terdapat pada form tambah wisata, dan menekan tombol submit untuk menyimpan data yang sudah digunakan.



Gambar 3.25 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Pesanan

Pada Gambar 3.255 merupakan desain untuk halaman pesanan dimana jika terdapat pesanan paket wisata akan tertampil pada halaman ini. Pada halaman ini admin dapat mengkonfirmasi pesanan yang masuk, seperti menyetujui ataupun menolak pesanan yang ada.



Gambar 3.26 Desain *Mock-Up Low-Fidelity* Halaman Riwayat Transaksi

Pada Gambar 3.26 merupakan halaman riwayat transaksi. Pada halaman ini berisi mengenai daftar transaksi yang masuk meliputi nama paket, nama pengguna, nama admin, tanggal, harga, pembayaran, dan status transaksi.

4. Desain *Mock-Up High-Fidelity*

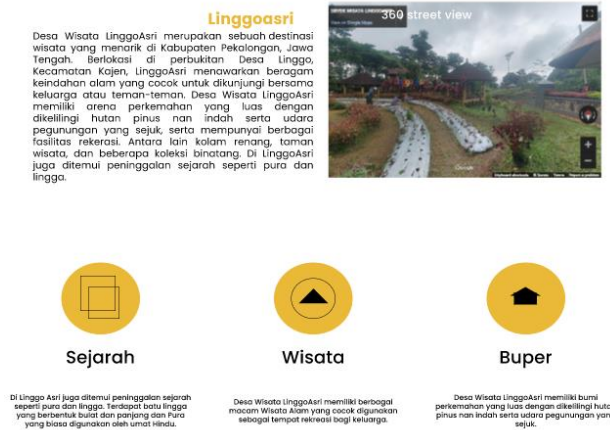
Desain *mock-up high-fidelity* merupakan pengembangan dari desain *mock-up low-fidelity* sebagai bentuk dari perancangan *user interface* yang akan digunakan sebagai gambaran *prototype platform website* yang akan dibuat. Pembuatan *mock-up high-fidelity* ini dibuat menggunakan aplikasi figma. Desain yang dirancang menggunakan warna kuning karena keselarasan dengan logo Kabupaten Pekalongan yang juga berwarna kuning, sehingga dapat menciptakan identitas lokal yang kuat. Selain itu, warna kuning juga dapat menciptakan kesan yang positif dan menyenangkan bagi pengunjung, karena warna kuning sering diasosiasikan dengan energi, keceriaan, dan kehangatan.

Pada Gambar 3.27 menunjukkan desain untuk halaman utama atau halaman beranda dimana pada halaman ini akan menampilkan judul *website*, informasi singkat tentang Linggoasri, dan menampilkan gambar atau foto pendopo Kabupaten Pekalongan.

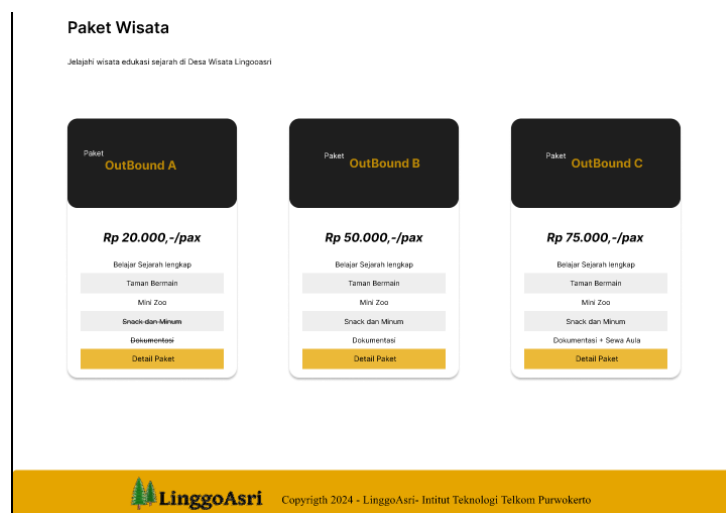


Gambar 3.27 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Beranda

Pada Gambar 3.28 menunjukkan desain untuk halaman beranda yang memuat informasi mengenai Desa Linggoasri, dimana pada halaman ini terdapat tampilan *street view* yang datanya diambil dari *google maps*.

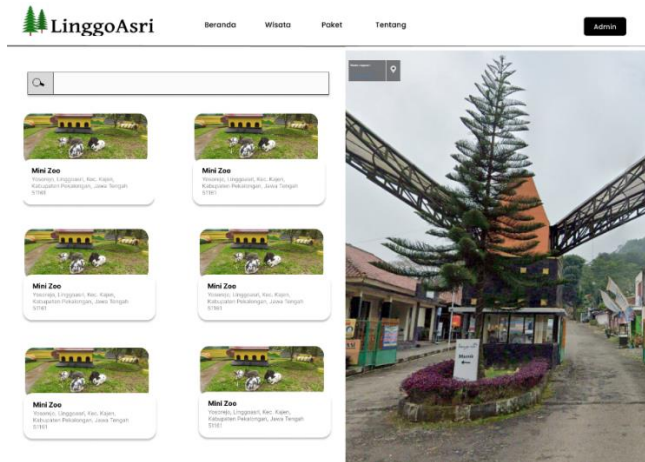


Gambar 3.28 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Beranda Informasi Linggoasri



Gambar 3.29 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Paket Wisata

Pada Gambar 3.29 menunjukkan desain *interface* untuk halaman paket wisata, dimana pada halaman paket wisata ini terdapat daftar-daftar paket wisata yang disediakan oleh pengelola Linggoasri, dimana ketika pengguna menekan tombol “lihat detail”, maka akan diarahkan ke halaman detail paket wisata.



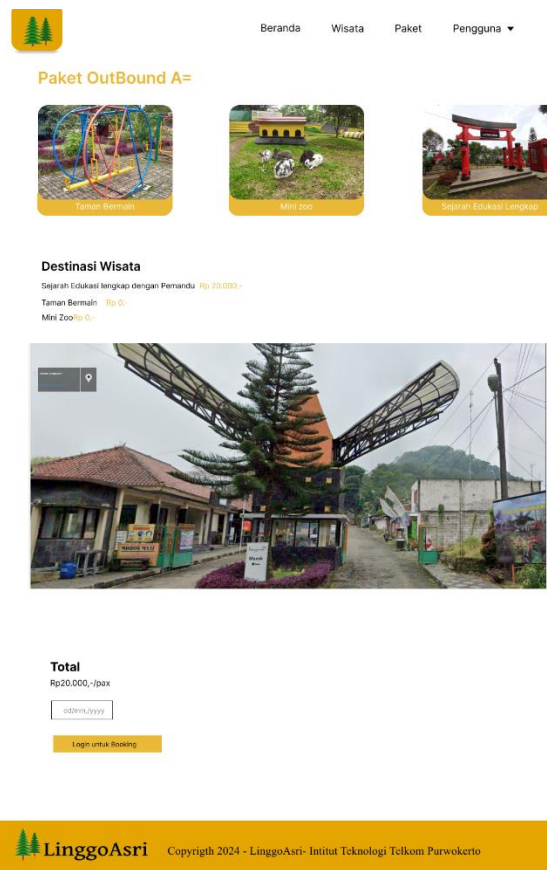
Gambar 3.30 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Wisata

Pada Gambar 3.30 menunjukkan desain *interface* untuk halaman wisata, dimana pada halaman wisata ini berisi mengenai daftar wisata-wisata yang terdapat di Desa Linggoasri. Selain itu, pada halaman ini juga diberikan lokasi dari Desa Linggoasri itu sendiri, dimana pengunjung dapat melihat petunjuk jalan melalui lokasi tersebut.



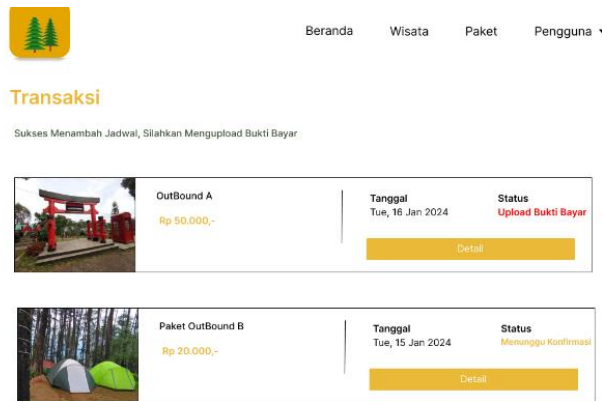
Gambar 3.31 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Detail Wisata

Pada Gambar 3.31 menunjukkan desain *interface* untuk halaman detail wisata, dimana pada halaman detail wisata ini berisi mengenai beberapa informasi yang menjelaskan secara singkat tentang wisata tersebut. Informasi yang diberikan yaitu informasi mengenai tentang wisata, jam buka, tanggal didirikan, nomor hp, dan alamat dari wisata tersebut.



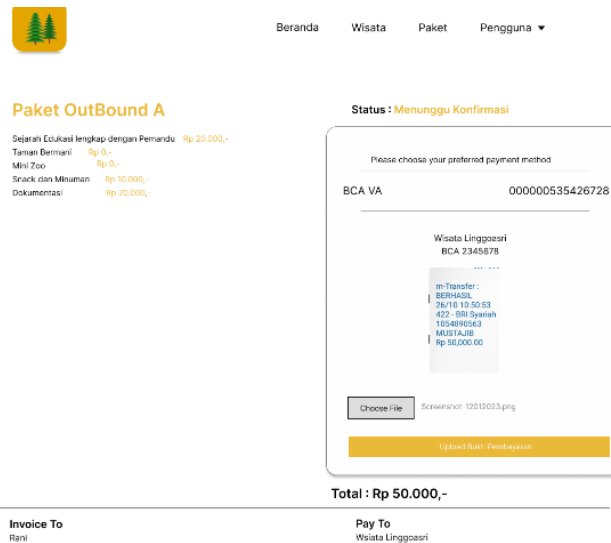
Gambar 3.32 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Detail Paket Wisata

Pada Gambar 3.32 menunjukkan desain *interface* untuk halaman detail paket wisata. Pada halaman ini berisi mengenai penjelasan tentang paket wisata yang diberikan, meliputi harga paset wisata, dan fasilitas yang didapatkan. Selain itu, pada halaman ini pengguna dapat melakukan pemesanan terkait paket wisata yang diinginkan.



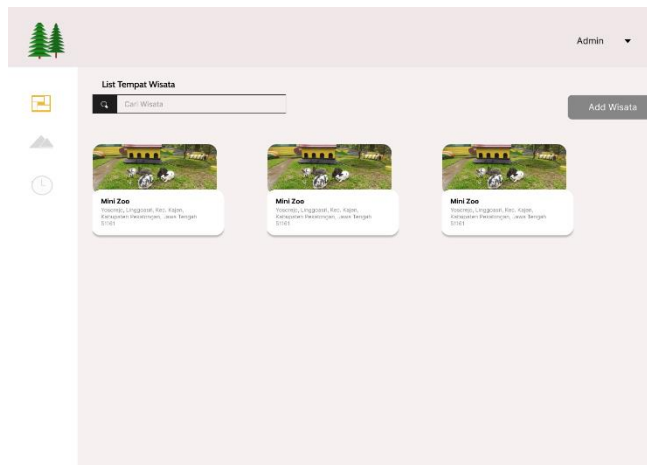
Gambar 3.33 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Transaksi

Pada Gambar 3.33 menunjukkan desain *interface* untuk halaman transaksi yang mana berisi mengenai daftar transaksi yang sudah dilakukan oleh pengguna. Daftar transaksi ini berasal dari paket wisata yang telah dipesan oleh pengguna.



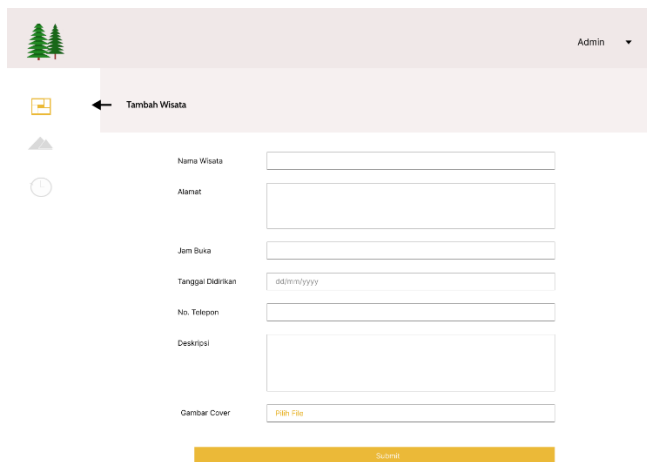
Gambar 3.34 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Pembayaran

Pada Gambar 3.34 menunjukkan desain *interface* untuk halaman pembayaran. Pada halaman pembayaran merupakan lanjutan dari halaman transaksi, dimana pada halaman ini pengguna diminta untuk meng-*upload* bukti pembayaran atas paket wisata yang telah dipesan. Pada halaman ini, pengguna juga dapat melihat status dari transaksi yang dilakukan.



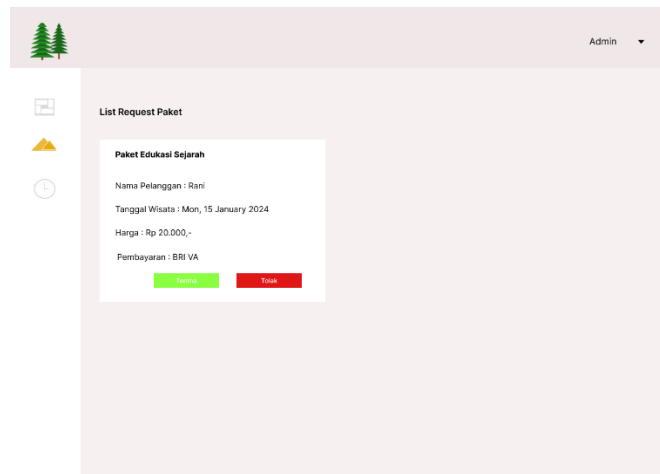
Gambar 3.35 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman *Dashboard Admin*

Pada Gambar 3.35 menunjukkan desain *interface* halaman *dashboard* admin. Halaman pertama yang akan terlihat pada *dashboard* admin ini merupakan halaman untuk menambahkan wisata. Admin juga dapat melihat wisata-wisata apa saja yang sudah ditambahkan.



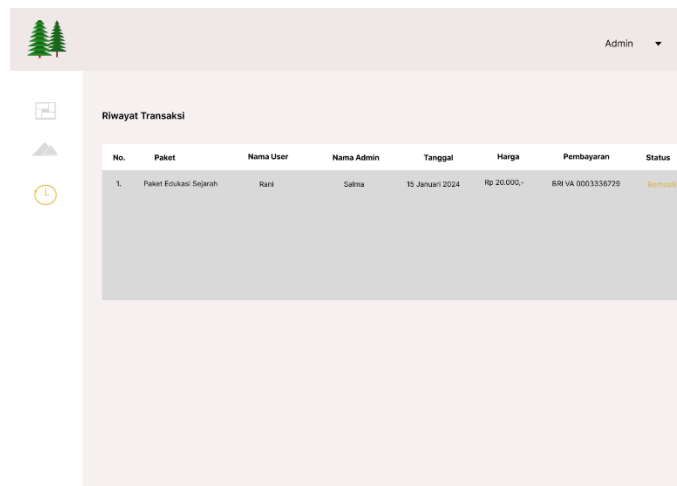
Gambar 3.36 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Admin *Add Wisata*

Pada Gambar 3.36 menunjukkan desain *interface* halaman form untuk menambah wisata. Form tambah wisata berisi kolom nama, alamat, jam buka, tanggal didirikan, no.telepon, deskripsi, serta gambar cover.



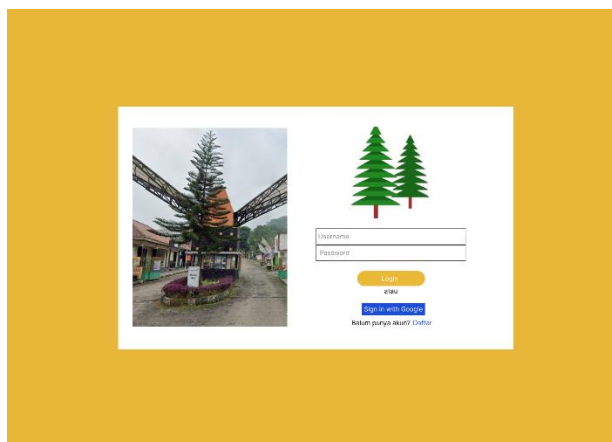
Gambar 3.37 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Admin Req Paket Wisata

Pada Gambar 3.37 menunjukkan desain *interface* halaman admin mengenai *request* paket wisata. Pada halaman ini admin diharuskan melakukan konfirmasi terhadap transaksi yang masuk, dimana admin dapat menerima atau menolak transaksi yang masuk.



Gambar 3.38 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman Admin Riwayat Transaksi

Pada Gambar 3.38 menunjukkan desain *interface* halaman admin tentang riwayat transaksi. Transaksi yang sudah dikonfirmasi, baik itu diterima ataupun ditolak akan masuk ke dalam halaman riwayat transaksi. Hal ini memudahkan admin untuk melakukan rekap terhadap transaksi yang sudah masuk.



Gambar 3.39 Desain *Mock-Up High-Fidelity* Halaman *Login*

Pada Gambar 3.39 menunjukkan desain *interface* halaman untuk login pengguna maupun halaman *login* admin. Pengguna juga dapat melakukan registrasi melalui halaman ini.

3.3.5 Pengkodean

Dalam membangun *platform* desa wisata berbasis *website* ini akan dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel*. Selain itu, pada manajemen basis data akan menggunakan *MySQL*. Sistem yang dibuat mengikuti pengembangan LSM yang mana hasil akhirnya berupa *platform* Desa Wisata Linggoasri berbasis *website*.

3.3.6 Pengujian

Pada tahap pengujian bertujuan untuk mengidentifikasi potensi kesalahan pada aplikasi yang telah dikembangkan, sehingga memastikan bahwa fungsi-fungsi tertentu menghasilkan output yang diharapkan sesuai dengan input yang diberikan. Selain itu, pengujian ini juga bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang mereka gunakan. Platform desa wisata yang telah dibuat dalam penelitian ini akan diuji

menggunakan metode *Blackbox Testing*, yang memungkinkan pengujian fungsionalitas sistem secara menyeluruh [29].

Tabel 3.1 Pengujian Fungsionalitas

No	Parameter Pengujian	Hasil Yang Diharapkan
1	Membuka <i>website</i> Desa Wisata Linggoasri	Platform <i>website</i> dapat dibuka dengan lancar
2	Membuka halaman beranda	Menampilkan tampilan beranda
3	Menekan daftar wisata	Menampilkan daftar wisata
4	Menekan tombol detail paket	Menampilkan halaman detail paket wisata
5	Menekan menu transaksi	Menampilkan daftar transaksi
6	Menekan menu booking paket wisata	Menampilkan halaman untuk booking paket wisata
7	Menekan menu detail wisata	Menampilkan halaman detail atau informasi wisata
8	Menekan tombol <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i>
9	Menekan tombol registrasi	Menampilkan halaman registrasi

Selain melakukan pengujian menggunakan *blacbox testing*. Dilakukan juga pengujian menggunakan SUS untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Pengujian SUS ini dilakukan melalui kuesioner yang diberikan kepada responden. Pada Tabel 3.2 menunjukkan komponen pertanyaan pada kuesioner SUS yang mengacu pada *instrument*. Jika pertanyaan bernomor ganjil, maka skor yang dijawab oleh responden akan dikurangi 1. Sedangkan, untuk pertanyaan bernomor genap, maka perhitungan skor-nya adalah 5 dikurangi dengan nilai skala dari responden [33].

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Kuesioner SUS

Kode	Pertanyaan
P1	Saya berpikir akan menggunakan sistem ini lagi.
P2	Saya merasa sistem ini terlalu rumit digunakan.
P3	Saya merasa sistem ini mudah untuk digunakan.
P4	Saya membutuhkan bantuan orang lain atau teknisi untuk menggunakan sistem ini.
P5	Saya merasa fitur-fitur pada sistem ini sudah berjalan dengan semestinya.

P6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten dalam sistem ini.
P7	Saya merasa bahwa orang lain dapat memahami cara menggunakan sistem ini dengan cepat.
P8	Saya merasa sistem ini sangat membingungkan atau rumit.
P9	Saya merasa tidak ada kendala dalam menggunakan sistem ini.
P10	Saya perlu membiasakan diri atau belajar banyak hal sebelum menggunakan sistem ini.

3.3.7 Analisis Hasil dan Pembahasan

Analisis hasil dilakukan agar didapatkan data hasil yang tepat dan akurat. Kemudian, dilakukan pembahasan mengenai hasil yang telah didapatkan. Tahap ini berguna untuk melihat apakah aplikasi yang dibangun dapat dijalankan dengan lancar dan menampilkan hasil yang sesuai dengan rancangan.

3.3.8 Kesimpulan Hasil

Kesimpulan hasil ini digunakan untuk memberikan kesimpulan terhadap hasil yang telah didapatkan. Dengan adanya kesimpulan hasil ini dapat memudahkan dalam menganalisis kelebihan dan kekurangan dari hasil yang telah dilakukan agar dapat dilakukan perbaikan.