

ABSTRAK

New Small World adalah taman edukasi yang menyediakan objek-objek wisata dalam bentuk miniatur dari berbagai belahan di dunia. Kondisi saat ini proses pembelian tiket masih dilakukan dengan cara *on-site* di tempat yang menyebabkan pengelolaan dan pelaporan penjualan tiket masih manual, sehingga pemilik memiliki keterbatasan dalam *monitoring* data pengunjung. Tujuan dari penelitian ini untuk merancang sebuah sistem informasi New Small Worl (NSW) guna mendukung proses bisnis yang ada. Sistem Informasi Pariwisata yang akan dibangun menggunakan metodologi *prototyping*, yang diawali dengan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan sistem, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *prototype* serta melakukan evaluasi dari pengguna. Tahapan-tahapan *prototyping* yaitu yang pertama *Analysis*, dimana pada tahap ini dimulai dengan mengidentifikasi sistem perangkat lunak dan semua kebutuhan sistem yang akan dikerjakan. Tahap kedua adalah *Design*, tahap ini membuat perancangan bersifat sementara yang berfokus pada penyajian kepada *user*. Tahap ketiga adalah *Implementation*, pada tahap ini *prototyping* yang telah disetujui oleh *user* diubah ke dalam bahasa pemrograman dengan menggunakan bahasa *Hypertext Pre-processor (PHP)*. Tahapan yang terakhir yaitu Pengujian (*Testing*), pada tahap ini dilakukan pengujian sistem perangkat lunak yang sudah dibuat. Pengujian perangkat lunak (*software*) dilakukan dengan menggunakan *Blackbox Testing*, yaitu proses dimana verifikasi solusi yang dibuat dalam sistem dapat bekerja untuk pengguna. Hasil pengujian *Blackbox* pada sistem NSW memiliki 11 jenis aktivitas yang telah berhasil /valid diuji, yaitu menu Masuk/ login, Keluar/ logout, Daftar/ register, Melihat Galeri, Lupa Passsword, Melihat daftar pengunjung, Melihat isi Keranjang, Booking tiket, Kelola Galeri, Kelola Pesanan, serta Kelola Kategori.

Kata kunci : *New Small World, Pariwisata, Web, Prototyping, Blackbox Testing.*