

BAB IV

PERANCANGAN SISTEM USULAN

4.1 Analisa Perancangan Sistem

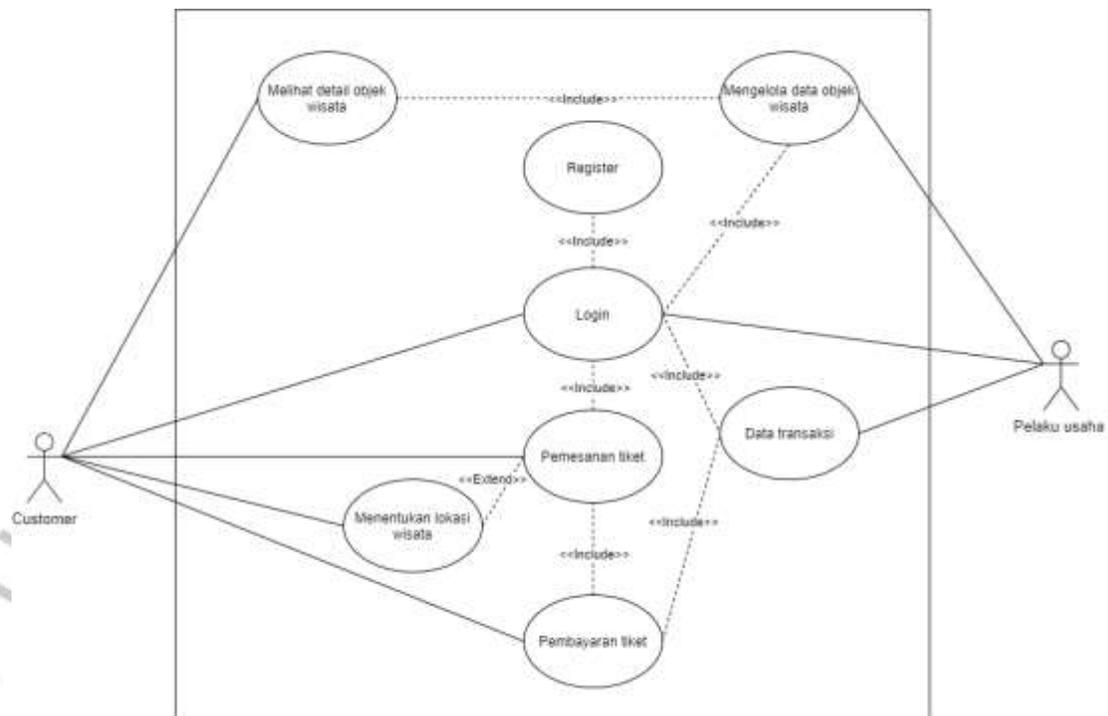
Pada penelitian ini menggunakan analisa perancangan sistem dalam membuat aplikasi wisata yang berbasis web. Analisa perancangan sistem dilakukan sesudah mengetahui analisa permasalahan. Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk mengatasinya. Solusi sistem yang diberikan yaitu dengan melakukan pemesanan tiket wisata dan memberikan informasi tentang objek wisata.

4.2 Perancangan Diagram Sistem Usulan

Perancangan *diagram* sistem usulan menggunakan metode OOAD terdiri dari *usecase*, *activity diagram*, *class diagram* dan kamus data.

4.2.1 UseCase Diagram

Usecase diagram menggambarkan hubungan antara aktor dengan aktivitas sistem aplikasi. Aplikasi objek wisata yang berbasis web ini memiliki dua aktor yaitu: *Customer* dan Pelaku usaha. *Customer* bisa melakukan pencarian objek wisata, memesan tiket wisata, melihat detail objek wisata,. Sedangkan pelaku usaha dapat mengelolah data objek wisata seperti menambahkan data objek wisata, mengedit data objek wisata dan menghapus data objek wisata, pelaku usaha juga dapat melihat data transaksi, mengubah status pembayaran pada data transaksi dan menghapus data transaksi. Berikut ini adalah usecase diagram aplikasi objek wisata berbasis web yang diusulkan pada **Gambar 4.1**



Gambar 4. 1 Usecase Diagram

Gambar 4.1 memberikan gambaran aktivitas yang dapat dilakukan oleh masing-masing aktor, gambar tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Register*

Register dapat dilakukan oleh kedua aktor *Customer* dan *Pelaku usaha* dengan mengisi *form register*.

2. *Login*

Login dapat dilakukan oleh *Customer* dan *Pelaku usaha*. *Login* dapat dilakukan dengan memasukkan *email* dan *password* yang sudah terdaftar.

3. *Melihat detail objek wisata*

Customer dapat melihat detail dari objek wisata yang dipilih.

4. *Menentukan lokasi wisata*

Customer dapat menentukan lokasi objek wisata dengan melakukan pencarian objek wisata.

5. *Pemesanan tiket*

Customer dapat melakukan pemesanan tiket objek wisata yang telah tersedia pada sistem aplikasi objek wisata berbasis web

6. Pembayaran tiket

Customer dapat melakukan pembayaran tiket objek wisata berdasarkan invoice yang didapatkan melalui pemesanan tiket pada aplikasi objek.

7. Mengelola data objek wisata

Pelaku usaha dapat melihat, menambahkan, mengedit, menghapus objek wisata beserta wahana-wahana pada aplikasi objek wisata berbasis web.

8. Data transaksi

Pelaku usaha dapat melihat menambahkan, edit, hapus transaksi pada aplikasi objek wisata.

4.2.2 Spesifikasi UseCase Diagram

Spesifikasi *usecase diagram* digunakan untuk menjelaskan dan menjabarkan aktivitas dari fungsi yang ada pada *usecase diagram*. Berikut ini merupakan spesifikasi *usecase* dari aplikasi objek wisata berbasis web.

Tabel 4. 1 Spesifikasi Usecase Register

Use Case Name	Register	
Actors	Customer, pelaku usaha	
Trigger	Tombol register	
Preconditions	Belum memiliki akun	
Postcondition	Mendapatkan akun	
Success Scenario	Actor	System
	<<include login>>	
	1. Klik tombol register	
		2. Menampilkan form register (nama sesuai KTP, nomor telepon, email, password, NIK dan memilih level sebagai pelaku usaha atau customer)
	3. Mengisi form register	
	4. Klik tombol submit	
		5. Memvalidasi data yang di input
		6. Menyimpan data kedalam database

		7. Memunculkan alert "Register sukses"
		8. Menampilkan form login
		9. Selesai
Alternatives flows	Actor	System
	1. Membuka halaman utama website	
	2. Klik tombol register	
		3. Menampilkan form register (nama sesuai KTP, nomer telepon, email, password, NIK dan memilih level sebagai pelaku usaha atau customer)
	4. Mengisi form register	
	5. Klik tombol submit	
		6. Melakukan validasi data yang diinput
		7. Jika validasi gagal maka sistem menampilkan alert "Register Gagal"
		8. Menampilkan form register
		9. Selesai

Tabel 4. 2 Spesifikasi *Usecase Login*

Use Case Name	Login	
Actors	Customer, pelaku usaha	
Trigger	Tombol login	
Preconditions	Sudah punya akun	
Postcondition	Menampilkan halaman masing-masing aktor	
Success Scenario	Actor	System
	1. Membuka halaman utama website	
	2. Klik tombol login	
		3. Menampilkan form login
	4. Mengisi form login	
	5. Klik tombol submit	

		6. Memvalidasi username dan password
		7. Menampilkan halaman utama dari customer jika login sebagai customer dan menampilkan halaman utama pelaku usaha jika login sebagai pelaku usaha.
	8. Melihat halaman utama	
	9. Selesai	
Alternatives flows	Actor	System
	1. Membuka halaman utama website	
	2. Klik tombol login	
		3. Menampilkan form login
	4. Mengisi form login	
	5. Klik tombol submit	
		6. Melakukan validasi username dan password
		7. Jika username dan password salah maka menampilkan alert "Username atau Password Salah"
		8. Menampilkan form login
		9. Selesai

Tabel 4. 3 Spesifikasi Usecase Menentukan Lokasi Wisata

Use Case Name	Menentukan lokasi wisata	
Actors	Customer	
Trigger	Mencari objek wisata	
Preconditions	Customer ingin mencari tempat wisata	
Postcondition	Customer menemukan tempat wisata yang dicari	
Success Scenario	Actor	System
	1. Mengunjungi halaman utama website	
		2. Menampilkan halaman utama

	3. Melakukan pencarian objek wisata	
		4. Menampilkan hasil pencarian
	5. Melihat hasil pencarian	

Tabel 4. 4 Spesifikasi Usecase Melihat Detail Objek Wisata

Use Case Name	Melihat detail objek wisata	
Actors	Customer	
Trigger	Menemukan tempat wisata yang dicari	
Preconditions	Ingin melihat detail objek wisata	
Postcondition	Melihat detail objek wisata	
Success Scenario	Actor	System
	1. Extend pencarian objek wisata	2. Menampilkan detail objek wisata
	3. Melihat detail objek wisata	

Tabel 4. 5 Spesifikasi Usecase Pemesanan Tiket

Use Case Name	Pemesanan tiket	
Actors	Customer	
Trigger	Klik tombol pesan	
Preconditions	Ingin melakukan pemesanan tiket	
Postcondition	Mendapatkan invoice	
Success Scenario	Actor	System
	1. Mengklik tombol pesan	2. Menampilkan form pemesanan tiket wisata (memilih tanggal kunjungan wisata, jumlah tiket yang ingin di beli,)
	3. Mengisi form pemesanan tiket	

	4. Klik tombol submit	
		5. Memvalidasi kesesuaian data customer yang telah di input
		6. Menampilkan invoice
		7. Selesai

Tabel 4. 6 Spesifikasi Usecase Pembayaran

Use Case Name	Pembayaran	
Actors	Customer	
Trigger	Klik tombol pembayaran	
Preconditions	Ingin melakukan pembayaran	
Postcondition	Mendapatkan kuitansi	
Success Scenario	Actor	System
		1. Menampilkan invoice (rincian harga, waktu batas pembayaran)
	2. Melakukan pembayaran	
		3. Menampilkan kuitansi
		4. Selesai
Alternatives flows	Actor	System
	1. Melakukan pembayaran	
		2. Sistem menunggu selama waktu yang telah diberikan, jika lewat waktunya maka pembayaran gagal.
		3. Selesai

Tabel 4. 7 Spesifikasi Usecase Data Transaksi (mengedit)

Use Case Name	Data transaksi	
Actors	Pelaku usaha	
Trigger	Memilih menu data transaksi	
Preconditions	Ingin mengupdate data transaksi	
Postcondition	Berhasil mengupdate data transaksi	
Success Scenario	Actor	System

<<include login>>	
1. klik data transaksi	
	2. Menampilkan data transaksi
3. Klik tombol edit	
	4. Menampilkan form data transaksi customer
5. mengubah status pembayaran	
6. klik tombol submit	
	7. Menampilkan alert "Data berhasil diupdate"
8. Melihat data yang telah diupdate	
9. Selesai	

Tabel 4. 8 Spesifikasi Usecase Data Transaksi (menghapus)

Use Case Name	Data transaksi	
Actors	Pelaku usaha	
Trigger	Memilih menu data transaksi	
Preconditions	Ingin menghapus data transaksi	
Postcondition	Berhasil menghapus data transaksi	
Success Scenario	Actor	System
	<<include login>>	
	1. klik data transaksi	
		2. Menampilkan data transaksi
	3. Memilih data transaksi yang ingin dihapus	
	4. Klik tombol hapus	
		5. Menampilkan alert "Apakah anda ingin menghapus data ini?"
	6. Klik tombol OK	
		7. Data dihapus
		8. Selesai

Tabel 4. 9 Spesifikasi Usecase Mengelola Data Objek Wisata (menambah)

Use Case Name	Mengelola data objek wisata	
Actors	Pelaku usaha	
Trigger	Memilih tombol tambah	
Preconditions	Ingin menambah data	
Postcondition	Data berhasil ditambah	
Success Scenario	Actor	System
	<<include login>>	
	1. Pilih menu objek wisata	
		3. Menampilkan data objek wisata
	4. Klik tombol tambah data	
		5. Menampilkan form tambah data
	6. Mengisi form tambah data	
	7. Klik tombol submit	
		8. Menampilkan alert “Berhasil menambah data”
	9. Melihat data yang telah ditambah	
10. selesai		

Tabel 4. 10 Spesifikasi Usecase Mengelola Data Objek Wisata (mengedit)

Use Case Name	Mengelola data objek wisata	
Actors	Pelaku usaha	
Trigger	Memilih tombol edit	
Preconditions	Ingin mengedit data	
Postcondition	Data berhasil di edit	
Success Scenario	Actor	System
	<<include login>>	
	1. Pilih menu objek wisata	
		2. Menampilkan data objek wisata
	3. Klik edit data	
		4. Menampilkan form edit
5. Mengisi form edit		

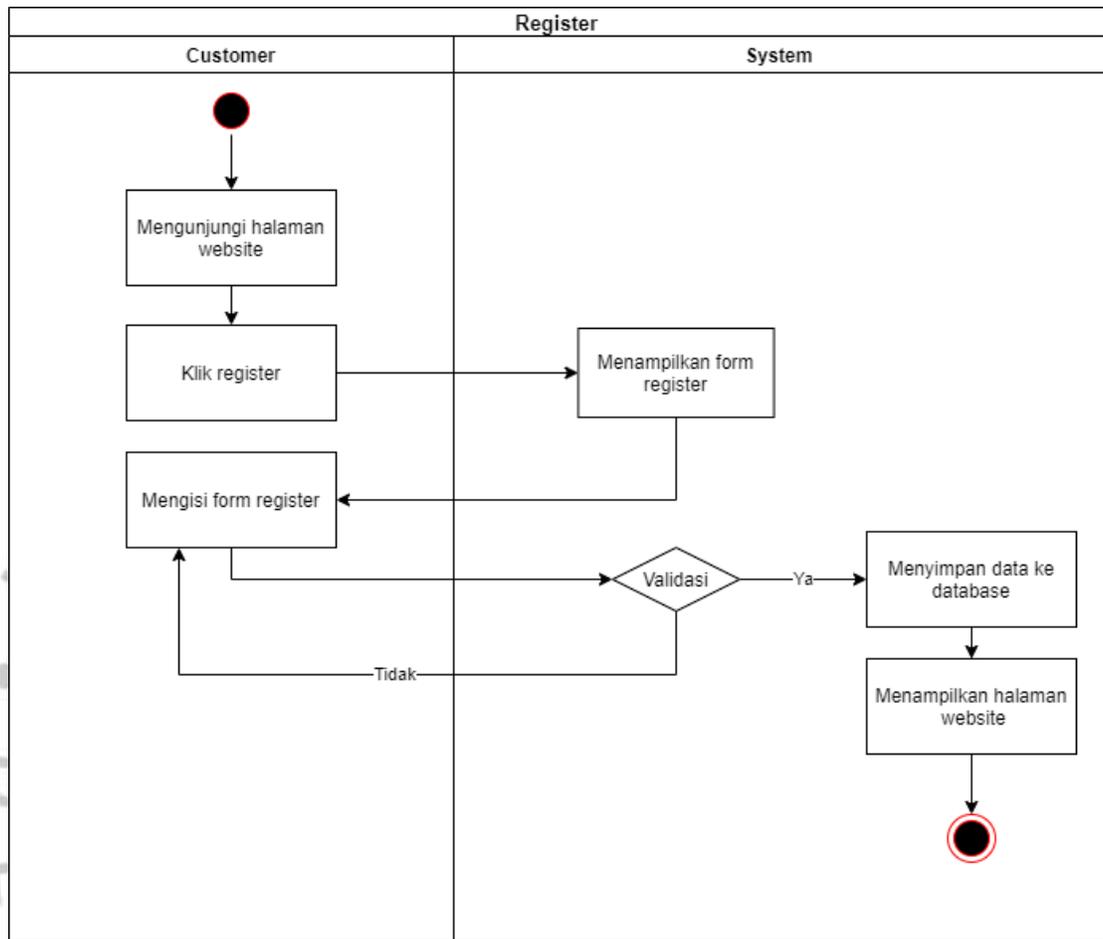
	6. Klik tombol submit	
		7. Menyimpan data kedalam database
		8. Menampilkan alert “Data berhasil diupdate”
	9. Melihat data yang telah diubah	
	10. selesai	

Tabel 4. 11 Spesifikasi *Usecase* Mengelola Data Objek Wisata (menghapus)

Use Case Name	Mengelola data objek wisata	
Actors	Pelaku usaha	
Trigger	Memilih tombol hapus	
Preconditions	Ingin menghapus data	
Postcondition	Data berhasil di hapus	
Success Scenario	Actor	System
	<<include login>>	
	1. Pilih menu objek wisata	
		2. Menampilkan data objek wisata
	3. Klik tombol hapus	
		4. Menampilkan alert “Apakah anda yakin ingin menghapus data”
	5. Klik tombol OK	
		6. Data dihapus
		7. selesai

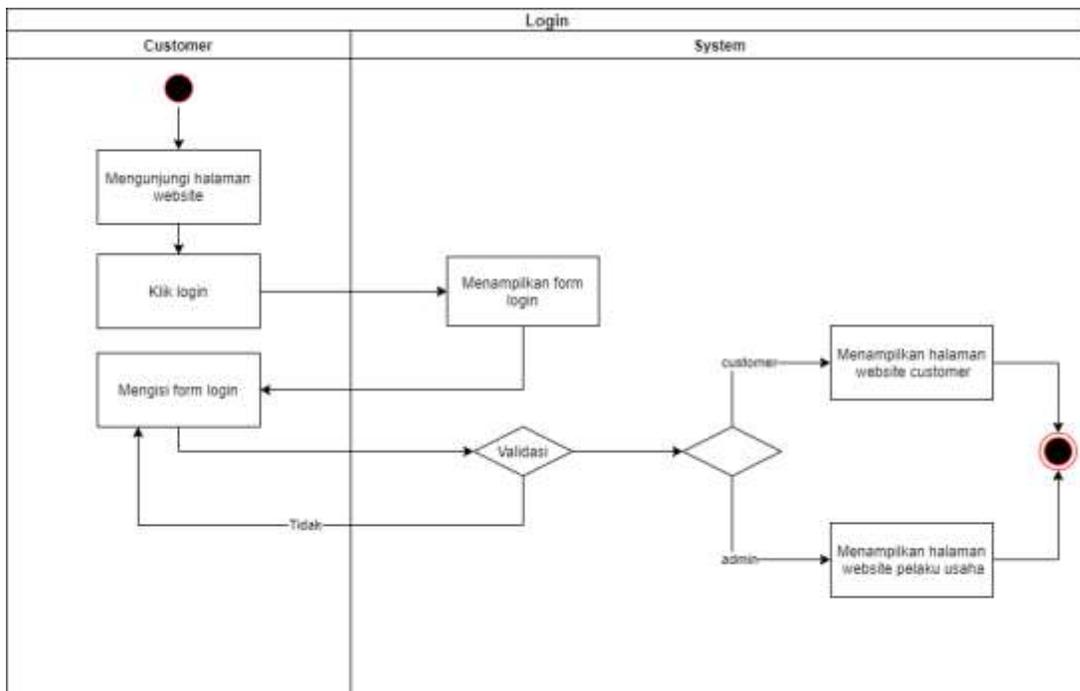
4.2.3 Activity Diagram

Penjelasan dari alur aktivitas sistem yang dirancangan pada sistem aplikasi objek wisata berbasis web dalam bentuk *activity diagram*. *Activity Diagram Register customer* dan pelaku usaha dapat dilakukan dengan mengunjungi halaman *website* klik login lalu klik tombol register lalu akan ditampilkan *form register* yang harus dilengkapi dapat dilihat pada **Gambar 4.2**



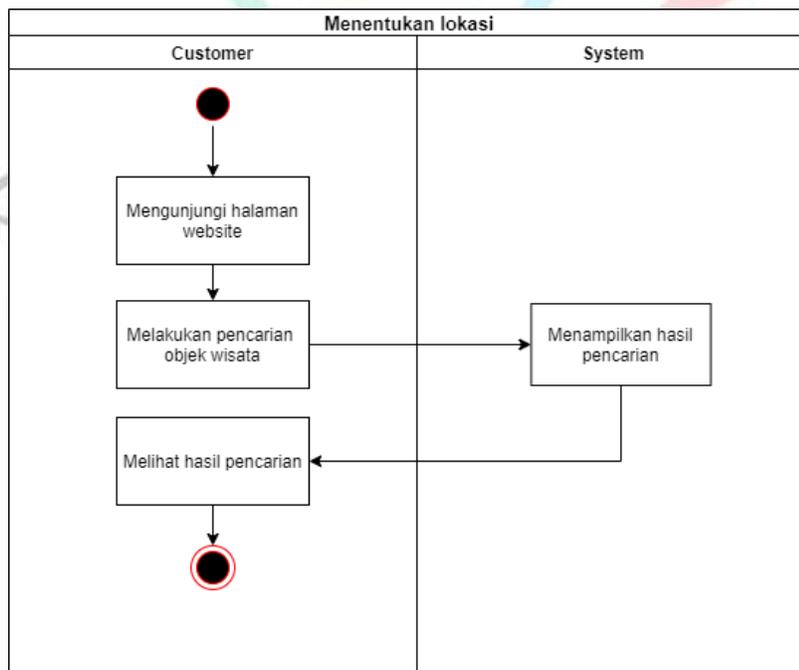
Gambar 4. 2 Activity Diagram Register

Gambar 4.3 menjelaskan alur dari aktivitas login yang dilakukan oleh *customer* dan pelaku usaha dimana harus mengunjungi halaman website terlebih dahulu lalu klik tombol *login* dan sistem akan menampilkan *form login* yang harus diisi oleh *user* setelah itu sistem akan memvalidasi apakah data user sudah benar atau belum.



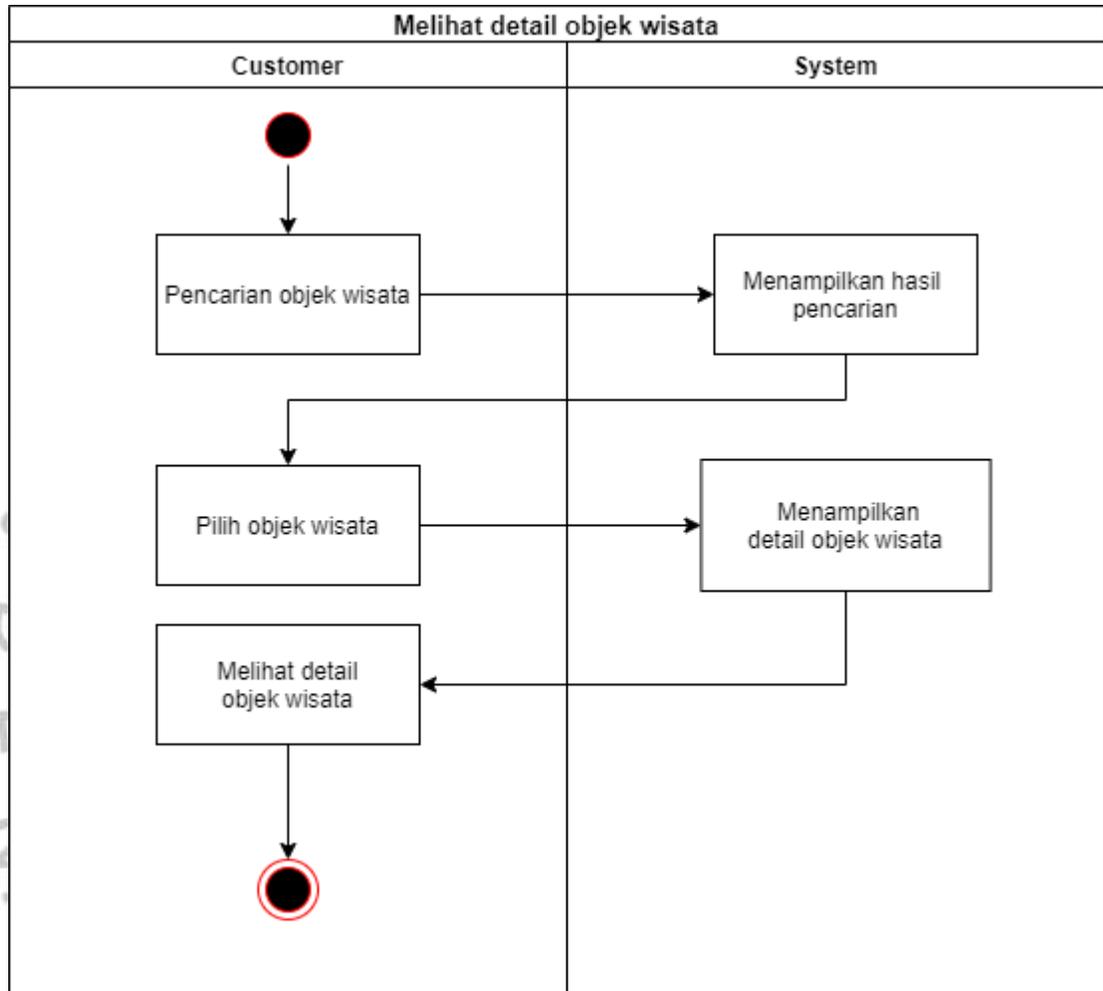
Gambar 4.3 Activity Diagram Login

Gambar 4.4 Menjelaskan alur dari aktivitas untuk menentukan lokasi objek wisata yang dicari, aktivitas dilakukan oleh *customer*.



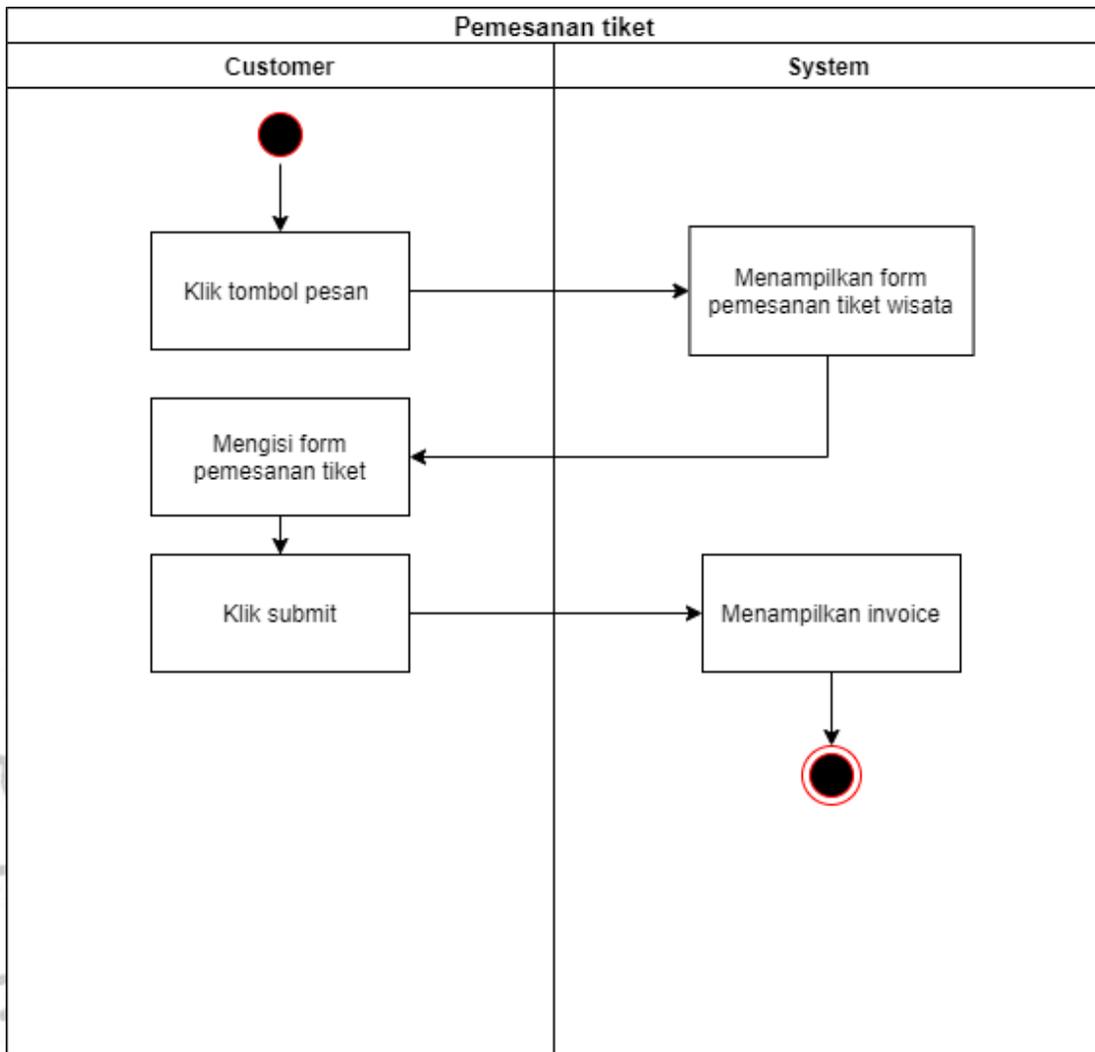
Gambar 4.4 Activity Diagram Menentukan Lokasi

Gambar 4.5 menjelaskan tentang melihat detail objek wisata yang dilakukan oleh *customer* yaitu *user* klik pencarian, memilih objek wisata yang ingin dikunjungi atau melihat detail dari objek wisata tersebut .



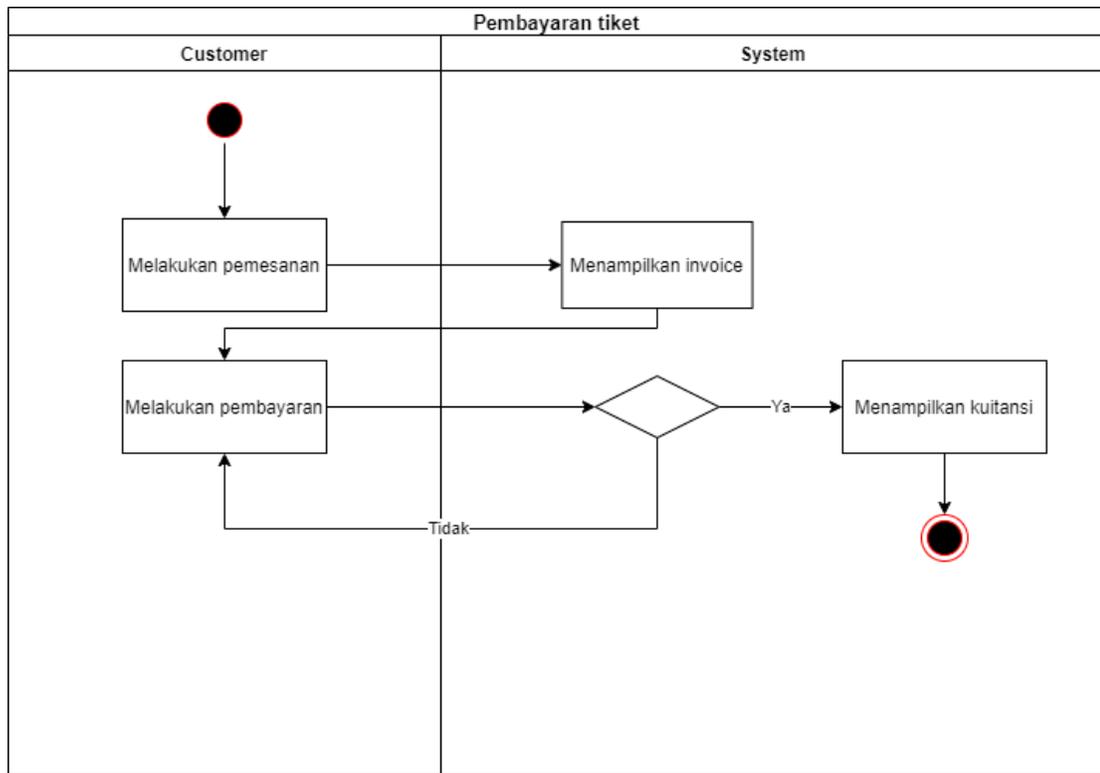
Gambar 4. 5 Activity Diagram Melihat detail Objek Wisata

Gambar 4.6 menjelaskan tentang bagaimana melakukan pemesanan tiket objek wisata yang dilakukan oleh *customer* yaitu dengan cara klik tombol pemesanan pada objek wisata yang ingin dikunjungi lalu sistem akan menampilkan *form* pemesanan yang harus diisi oleh *customer* setelah mengisi form pemesanan *customer* klik tombol submit maka *customer* akan diarahkan ke halaman *history* untuk melihat *invoice* yang diberikan atas pemesanan yang dilakukan tersebut.



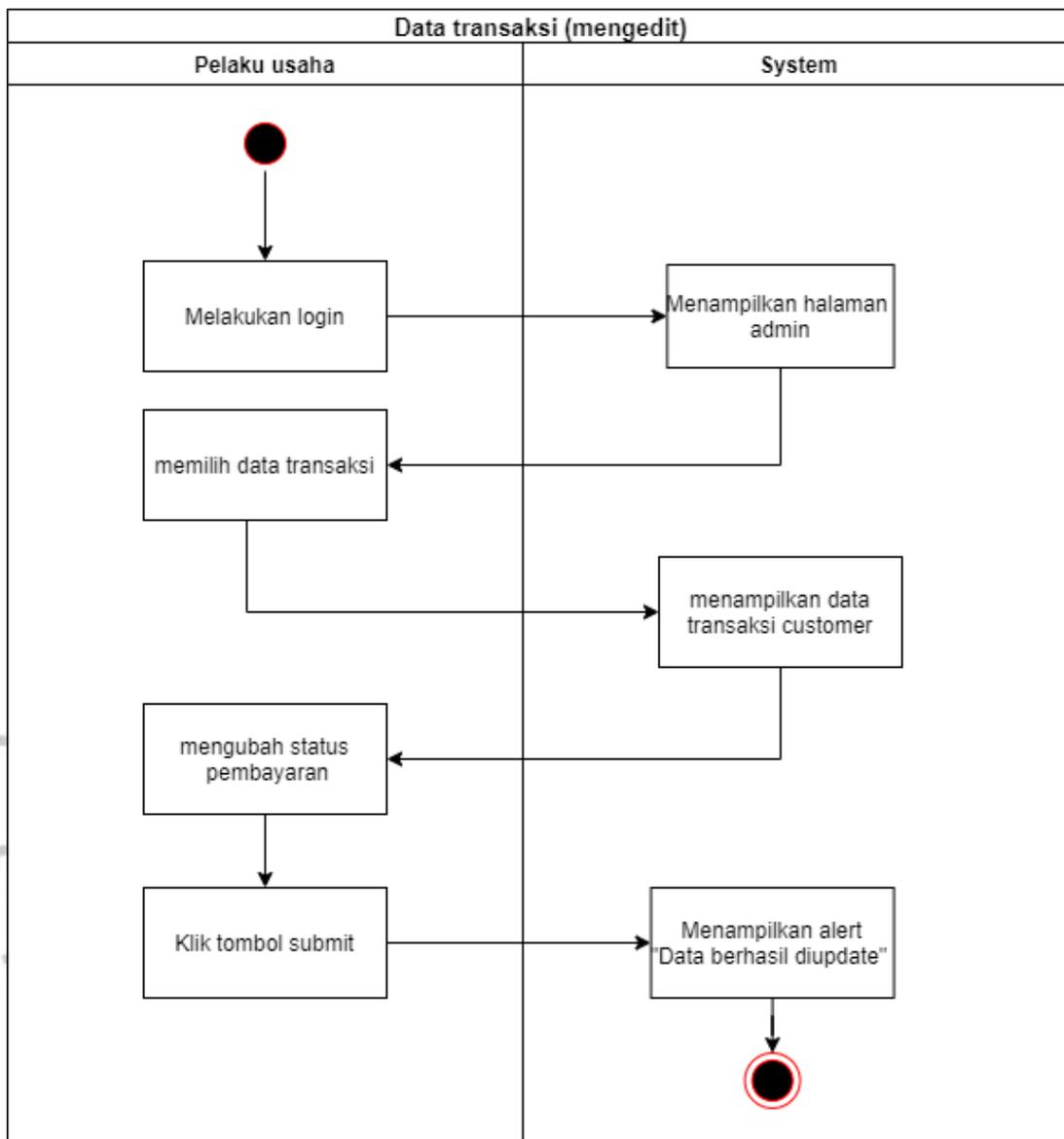
Gambar 4. 6 Activity Diagram Pemesanan Tiket

Gambar 4.7 menjelaskan tentang bagaimana proses dari aktivitas pembayaran yang dilakukan oleh *customer* yaitu dengan cara *customer* melakukan pemesanan terlebih dahulu setelah melakukan pemesanan maka *customer* akan menerima *invoice* lalu setelah melakukan pembayaran *customer* harus mengunggah bukti pembayaran berupa foto setelah mengunggah bukti pembayaran maka *customer* akan menerima kuitansi.



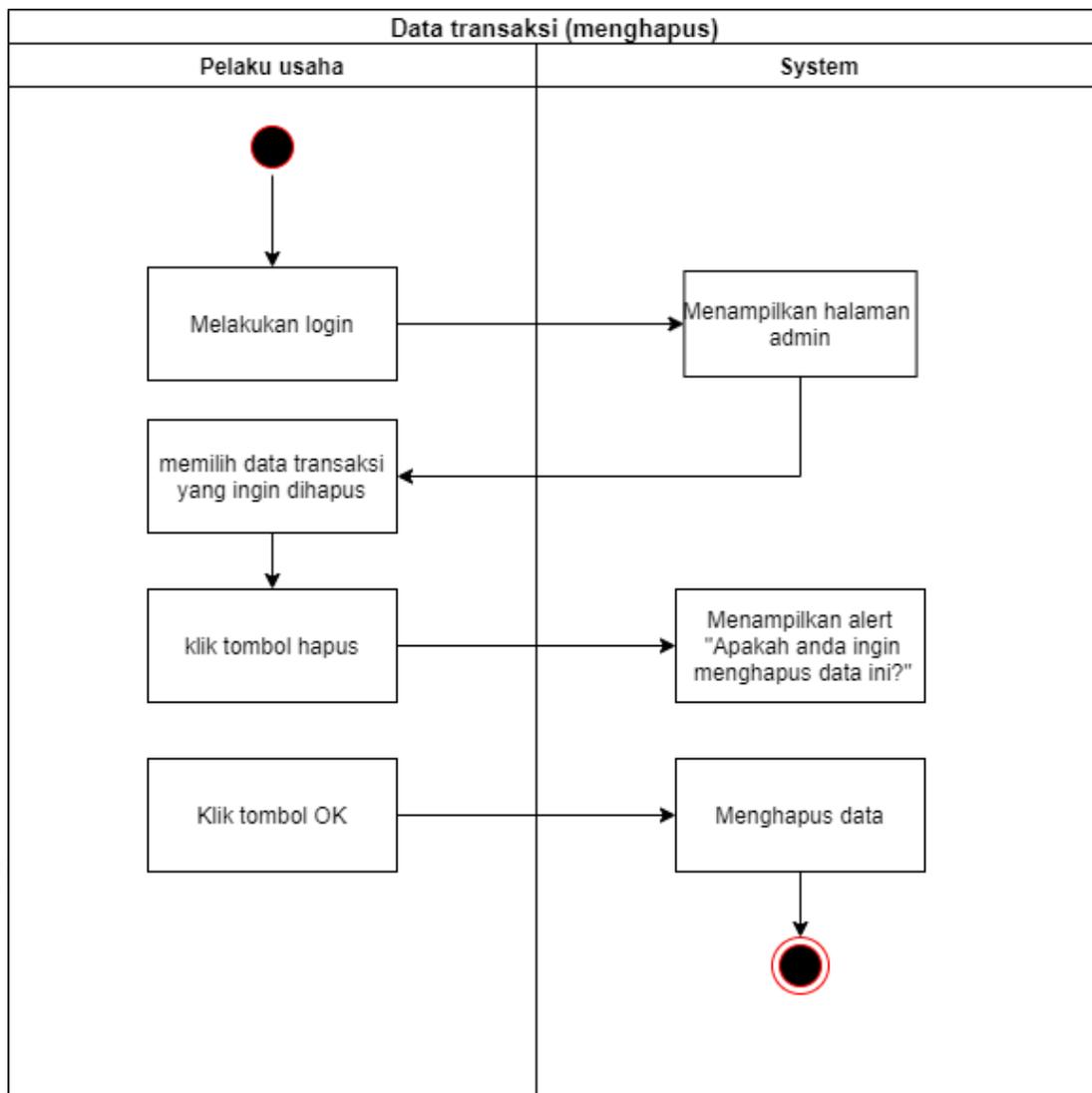
Gambar 4. 7 Activity Diagram Pembayaran

Gambar 4.8 menjelaskan tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan pelaku usaha dalam mengedit status pembayaran mengelola data transaksi yaitu dengan cara pelaku usaha harus melakukan login terlebih dahulu lalu memilih data transaksi sistem akan menampilkan data transaksi lalu pelaku usaha mengklik tombol edit untuk mengubah status pembayaran maka sistem akan menampilkan data yang edit beserta detailnya. Pelaku usaha dapat mengubah status pembayaran kalau *customer* sudah mengunggah bukti pembayaran berupa foto.



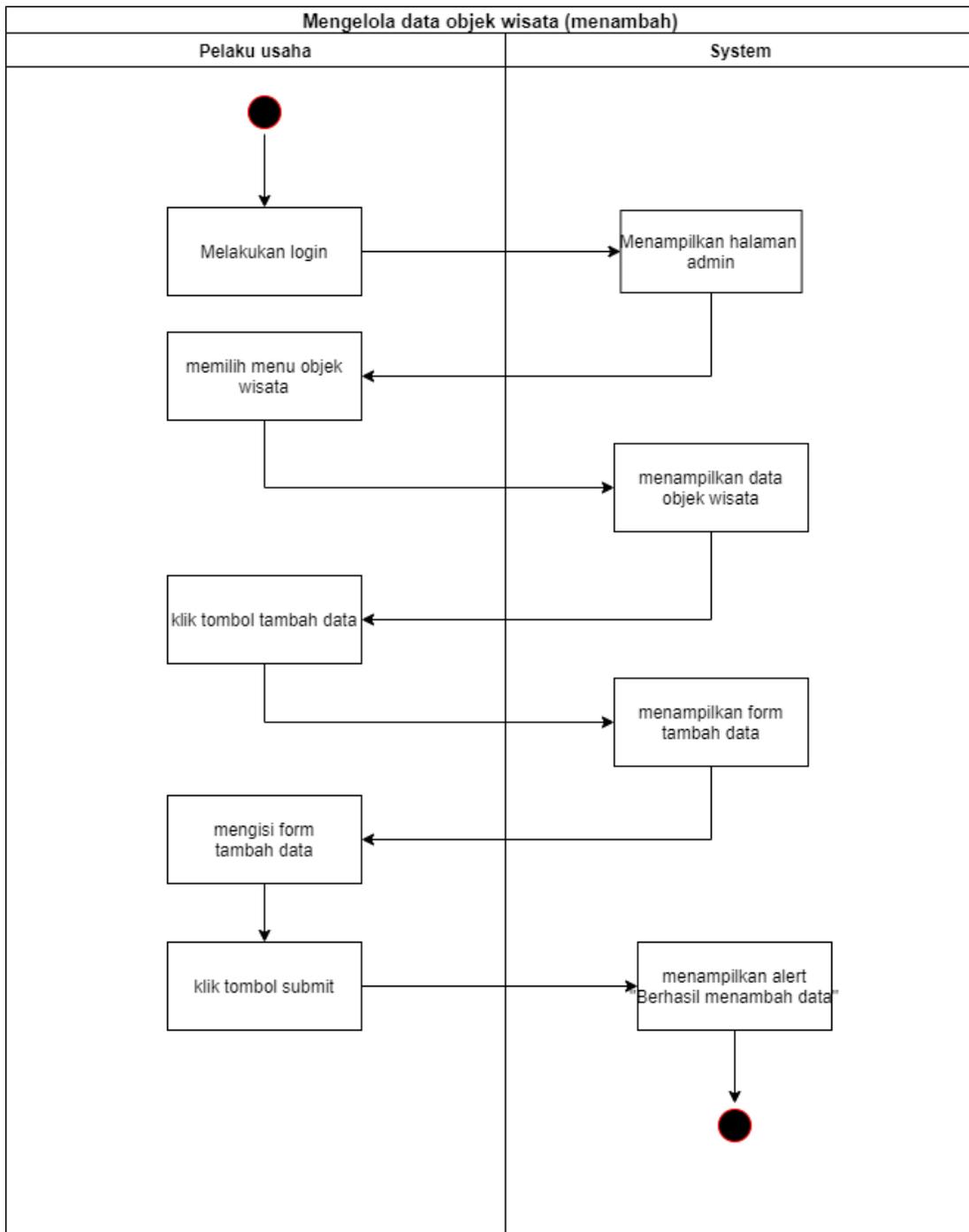
Gambar 4. 8 Activity Diagram Data Transaksi (mengedit)

Gambar 4.9 menjelaskan tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan pelaku usaha dalam menghapus data pemesanan tiket pada yang sudah lewat dari waktu yang telah diberikan dengan cara pelaku usaha harus terlebih dahulu melakukan login lalu memilih data transaksi dan klik hapus pada data yang ingin dihapus maka sistem akan menampilkan *alert* bahwa data akan dihapus kemudian pelaku usaha klik tombol OK dan data akan dihapus.



Gambar 4. 9 Activity Diagram Data Transaksi (menghapus)

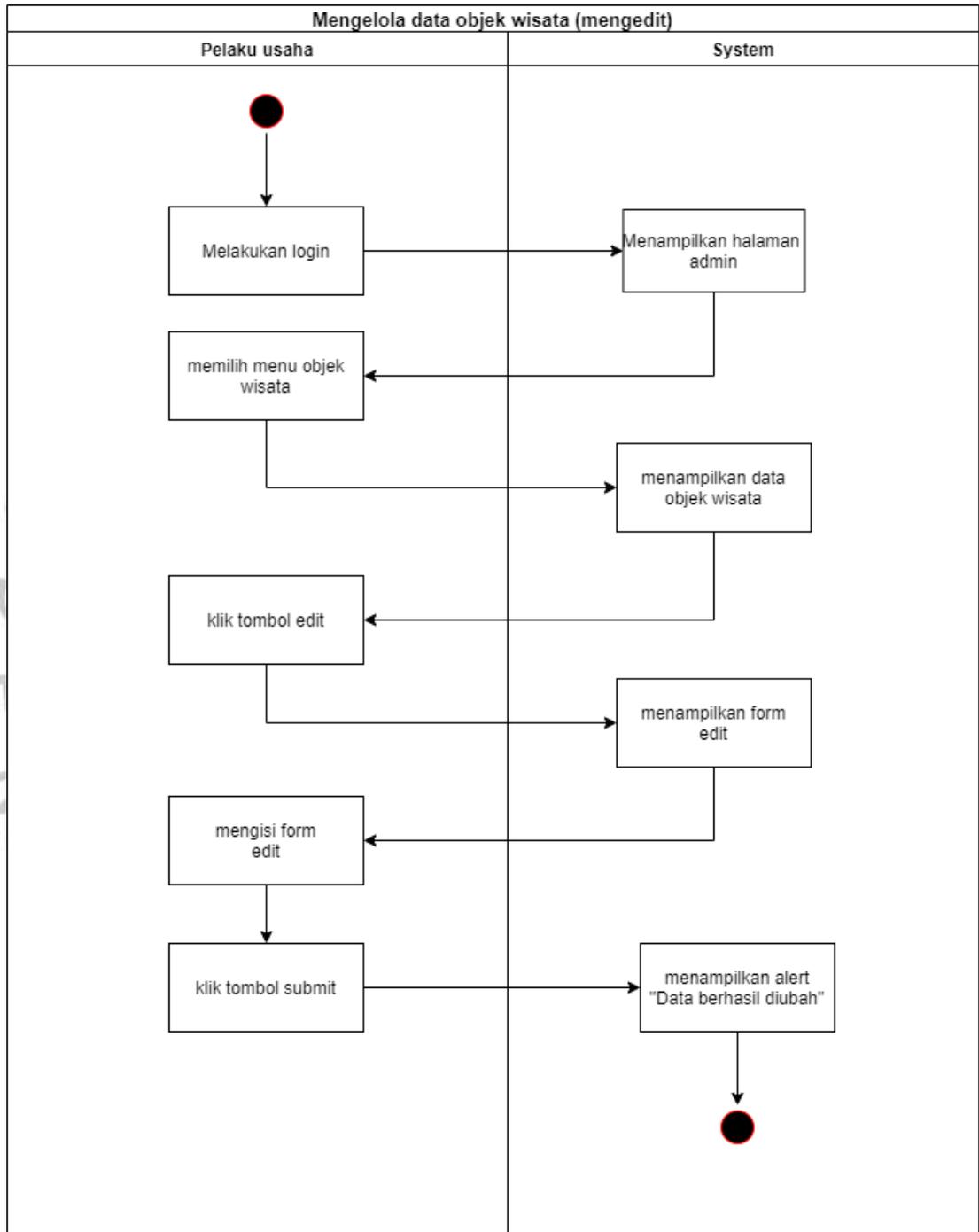
Gambar 4.10 menjelaskan tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan pelaku usaha dalam menambah data objek wisata dengan cara pelaku usaha harus melakukan login terlebih dahulu lalu memilih menu objek wisata maka akan muncul data objek wisata kemudian klik tambah data maka pelaku usaha akan diarahkan ke *form* tambah data wisata yang harus dilengkapi lalu pelaku usaha klik tombol submit.



Gambar 4. 10 Activity Diagram mengelola data objek wisata (menambah)

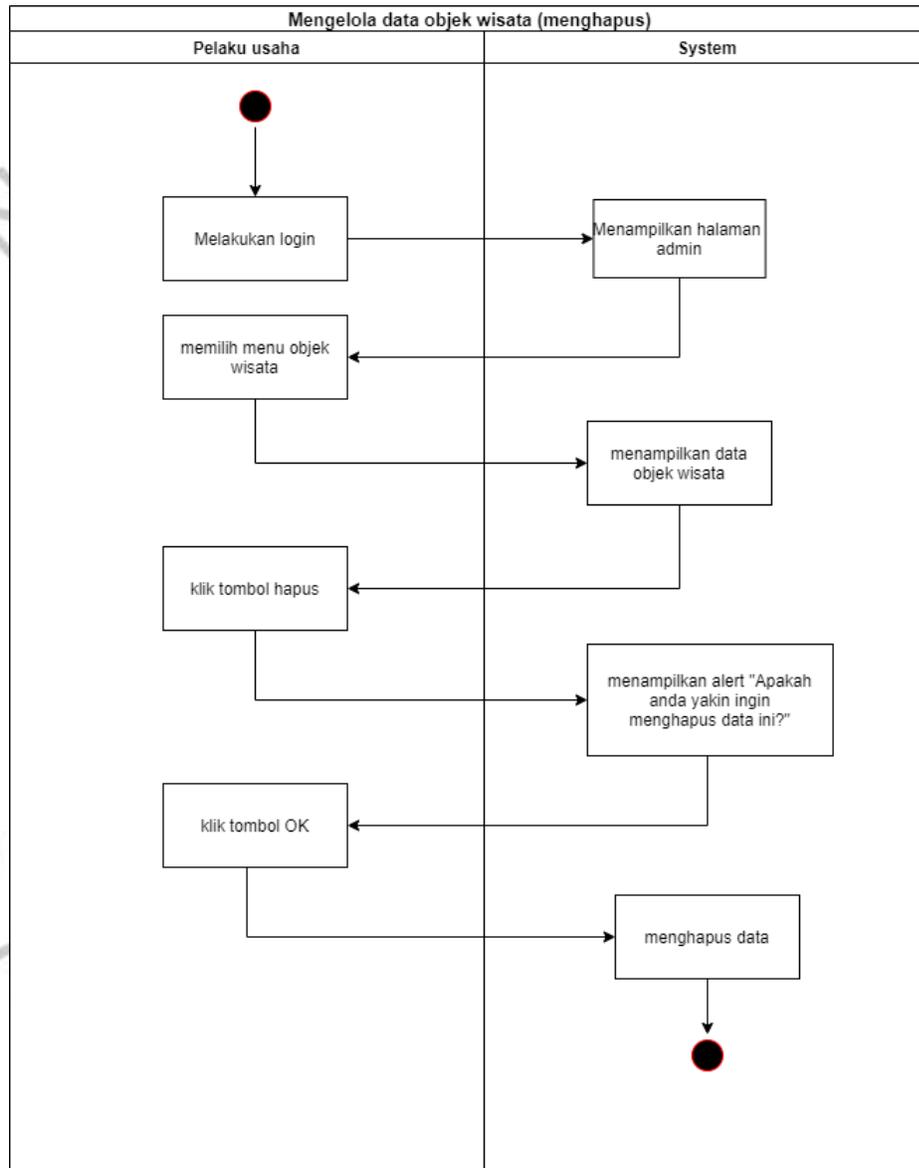
Gambar 4.11 menjelaskan tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan pelaku usaha dalam mengedit data objek wisata dengan cara harus melakukan login terlebih dahulu setelah berhasil login pelaku usaha memilih menu objek wisata setelah memilih menu objek wisata pelaku usaha klik tombol edit pada data objek

wisata dan mengisi *form edit* data objek wisata lalu pelaku usaha klik tombol submit maka data akan tersimpan.



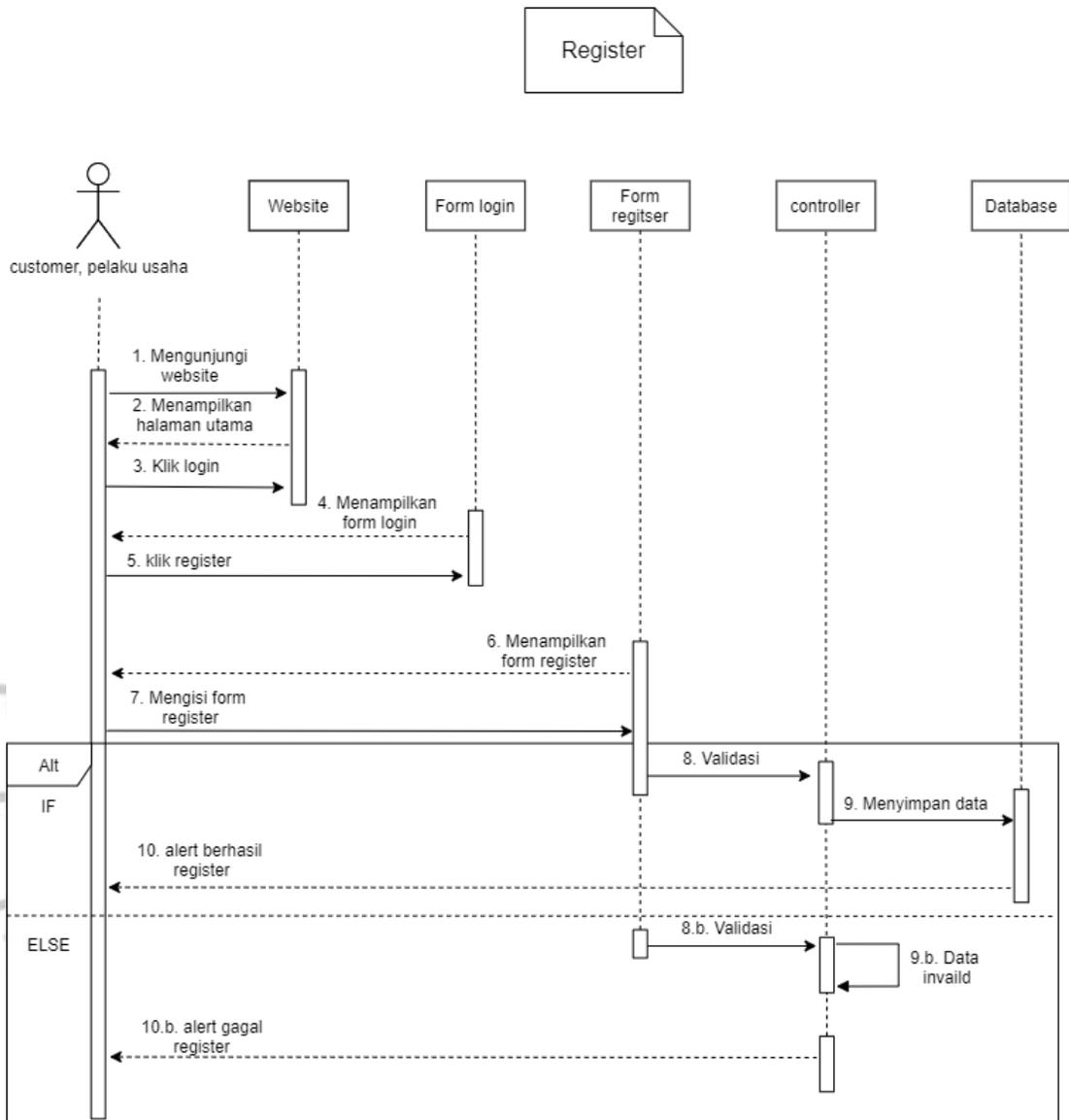
Gambar 4. 11 Activity Diagram mengelola data objek wisata (mengedit)

Gambar 4.12 menjelaskan tentang bagaimana aktivitas yang dilakukan pelaku usaha dalam menghapus data objek wisata dengan cara pelaku usaha harus *login* terlebih dahulu lalu memilih menu objek wisata dan memilih data yang akan dihapus maka sistem akan menampilkan *alert* data akan di hapus lalu pelaku usaha klik tombol OK maka data akan dihapus.

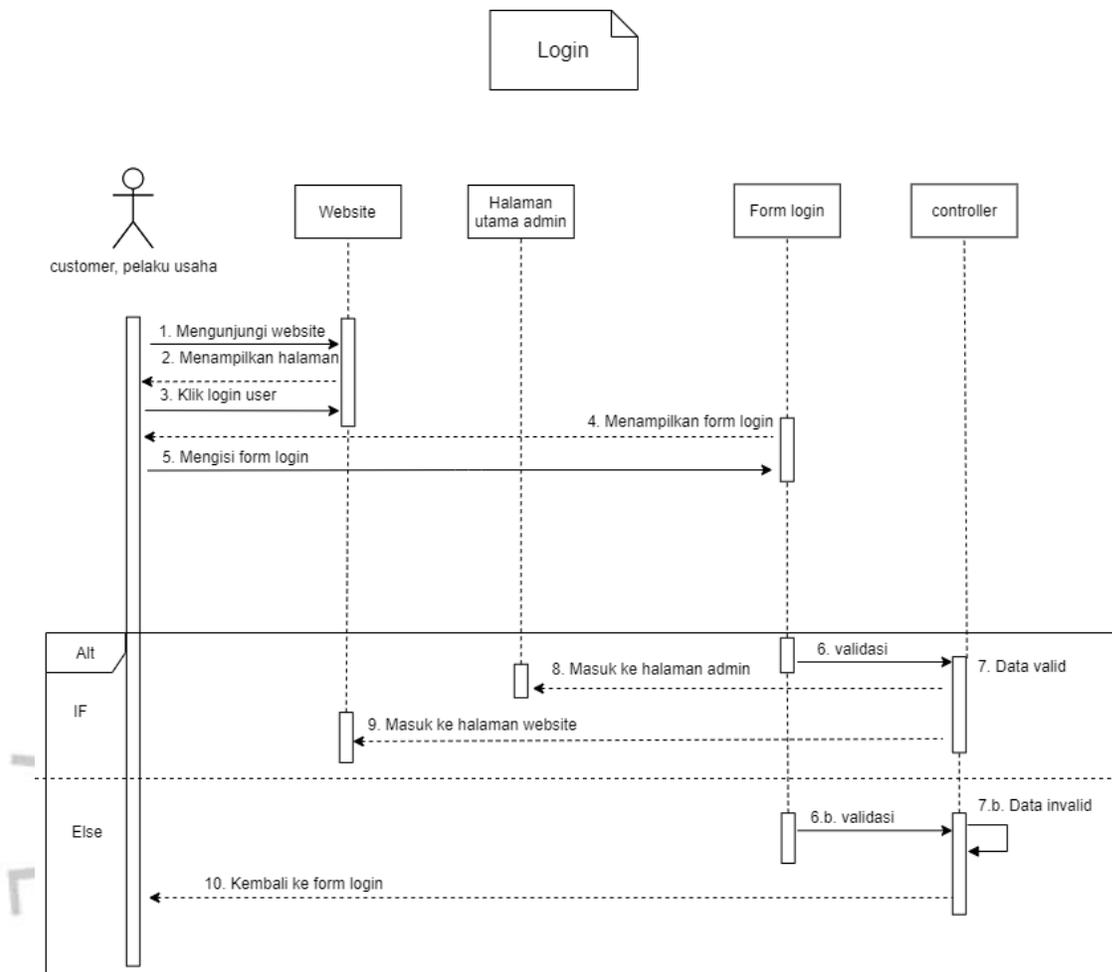


Gambar 4. 12 Activity Diagram mengelola data objek wisata (menghapus)

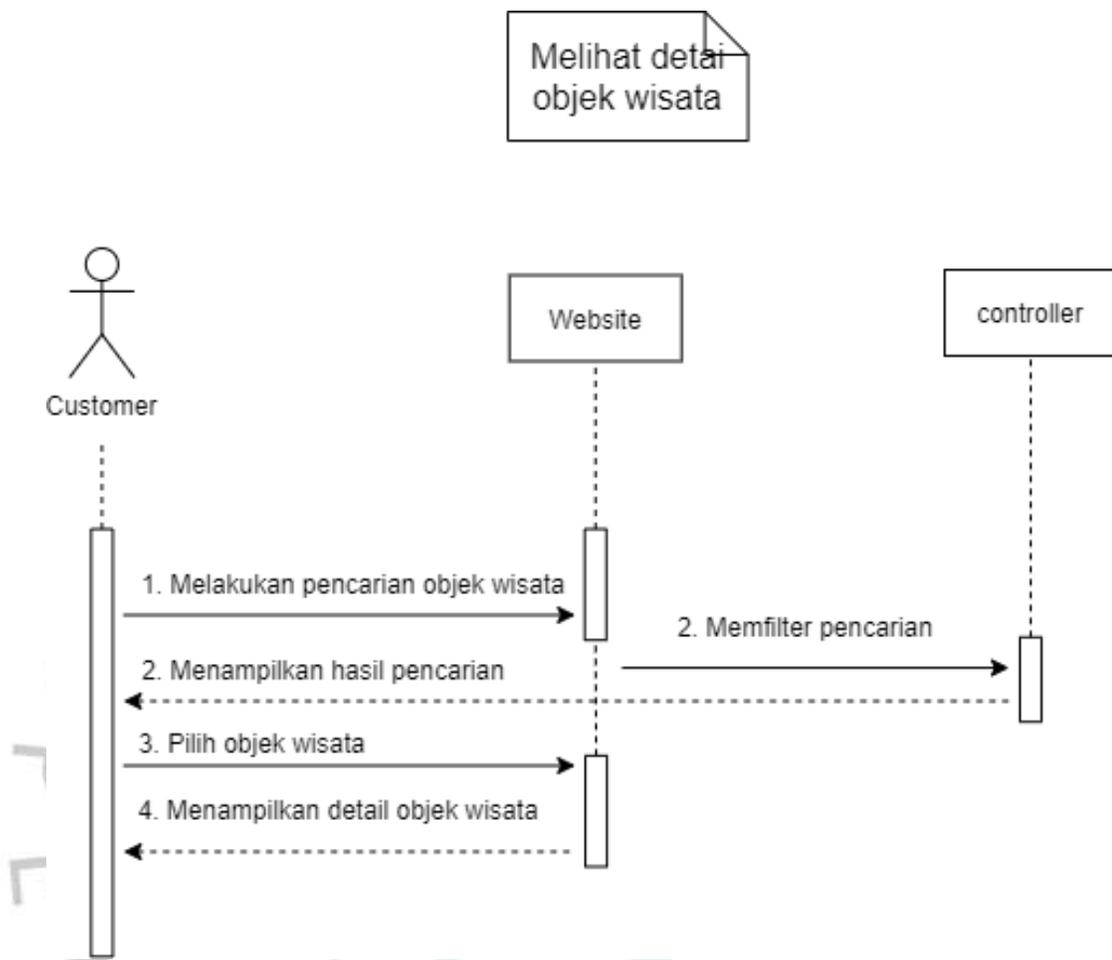
4.2.4 Sequence Diagram



Gambar 4. 13 Sequence Diagram Register

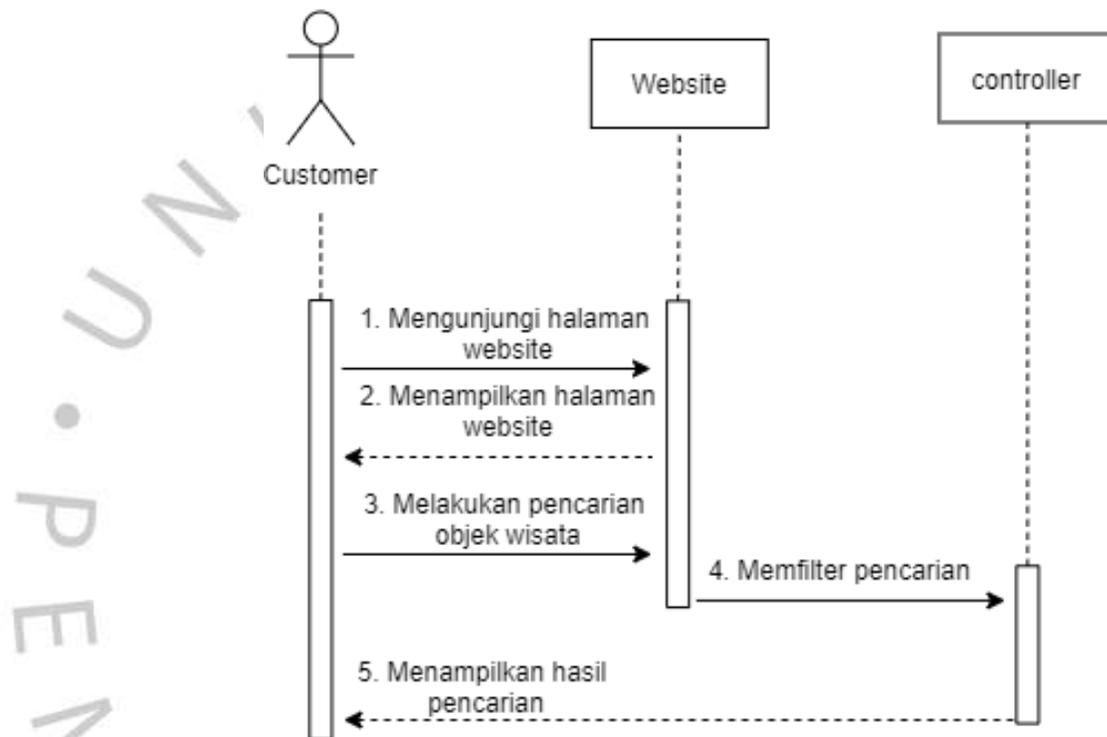


Gambar 4. 14 Sequence Diagram login



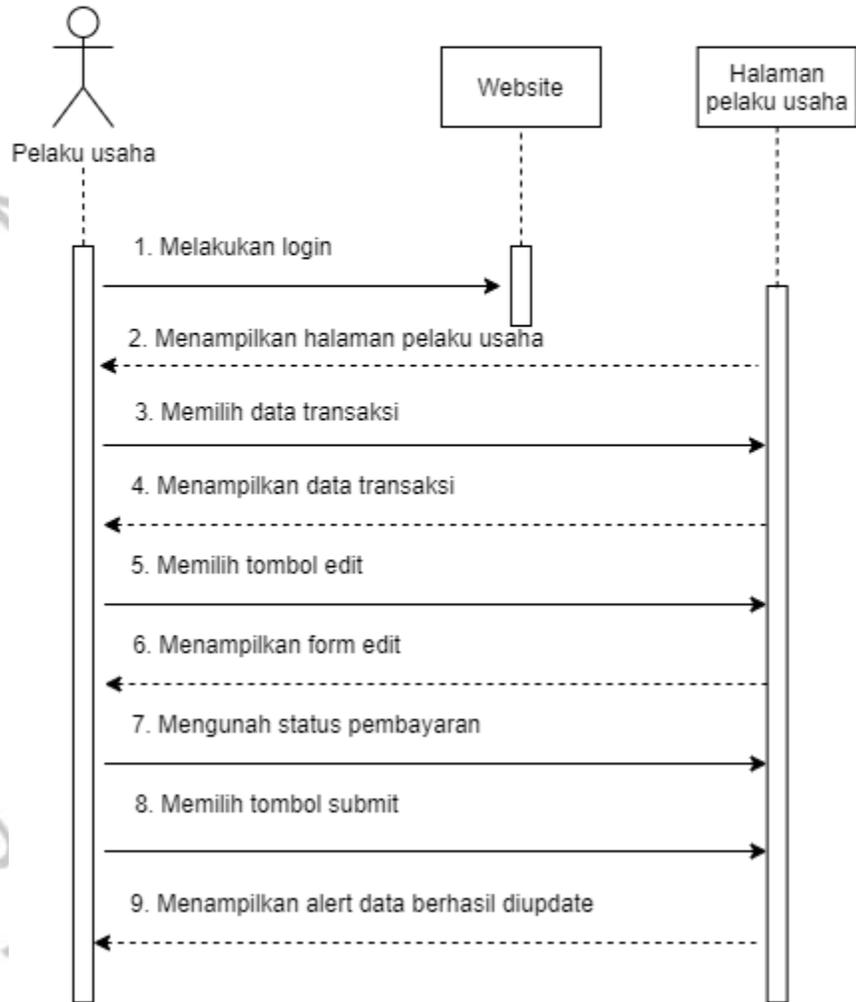
Gambar 4. 15 Sequence Diagram melihat detail objek wisata

Menentukan lokasi



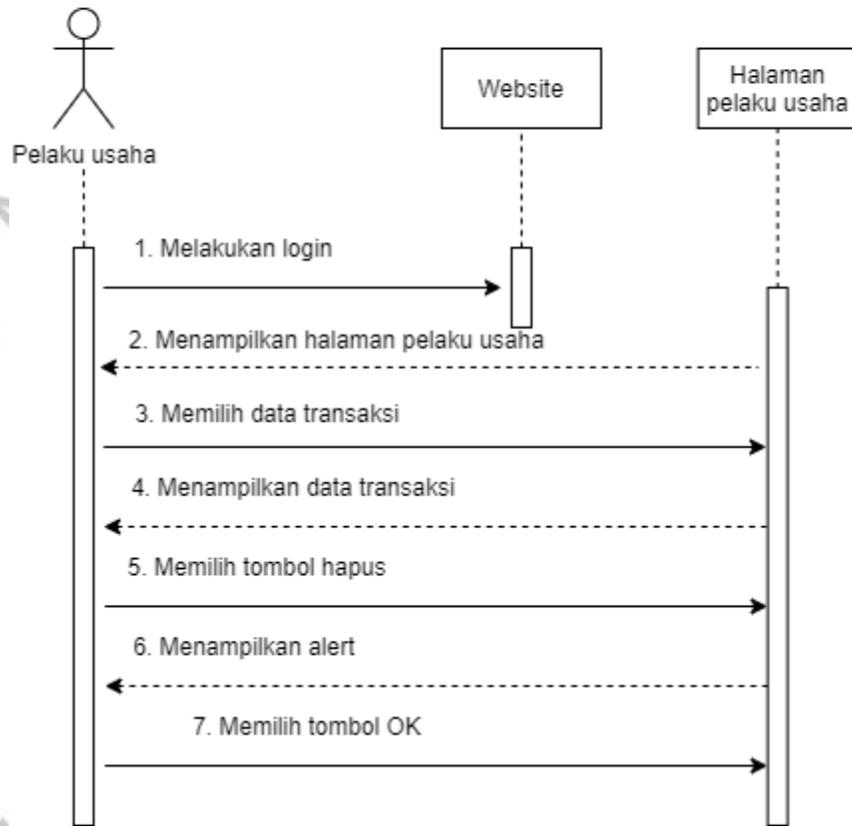
Gambar 4. 16 Sequence Diagram melihat detail objek wisata

Data transaksi
(mengedit)

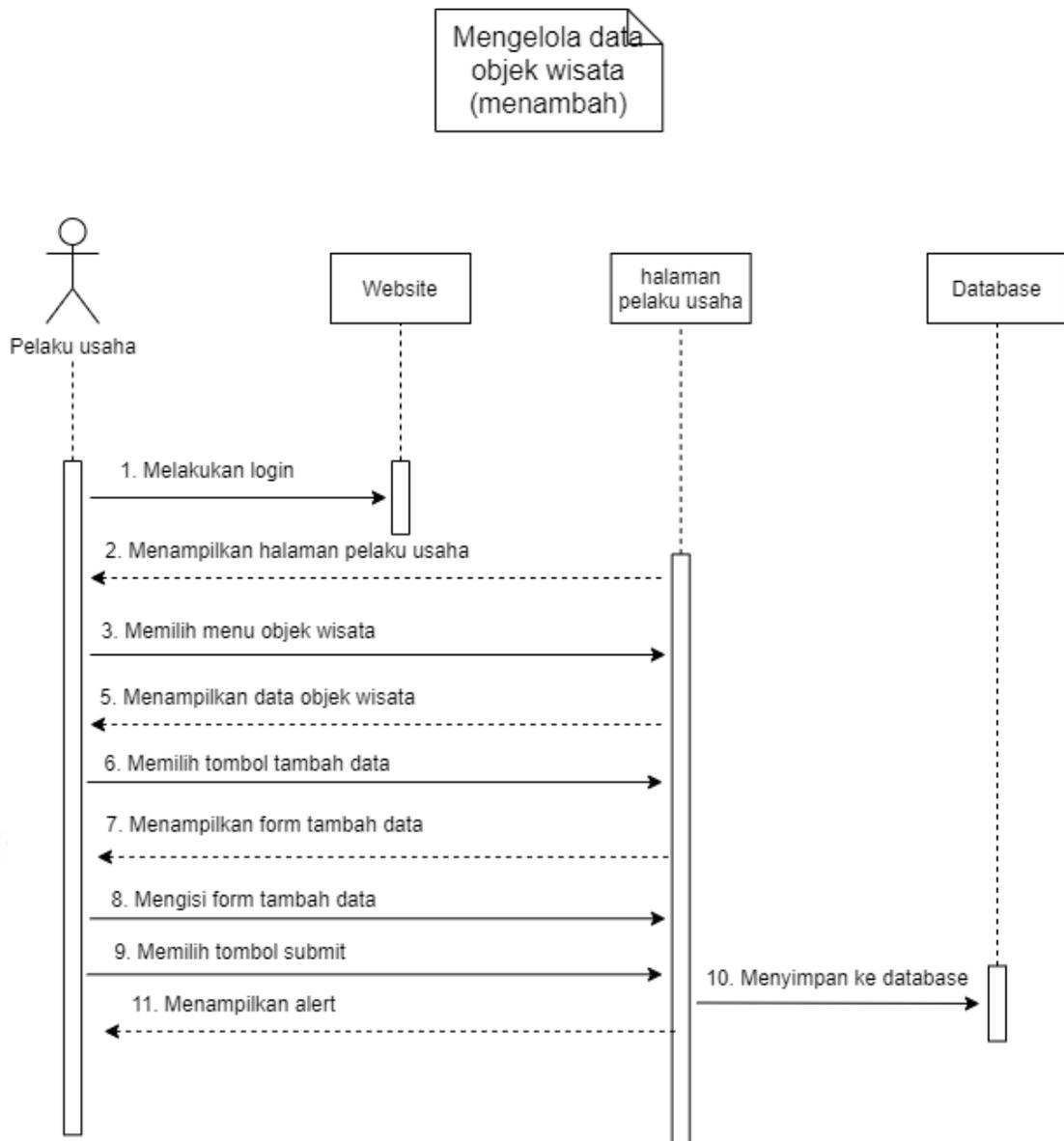


Gambar 4. 17 Sequence Diagram Data Transaksi (mengedit)

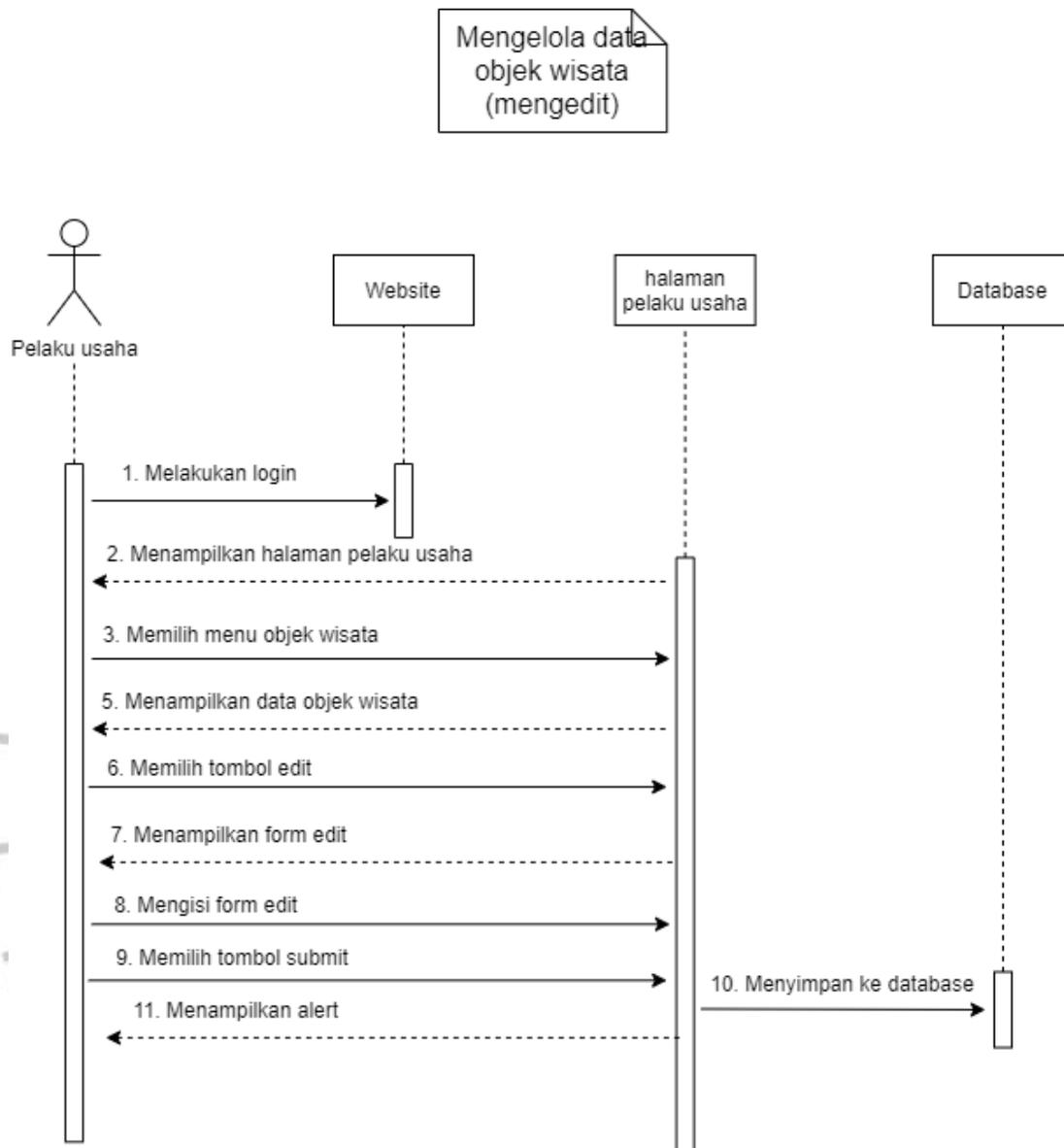
Data transaksi
(menghapus)



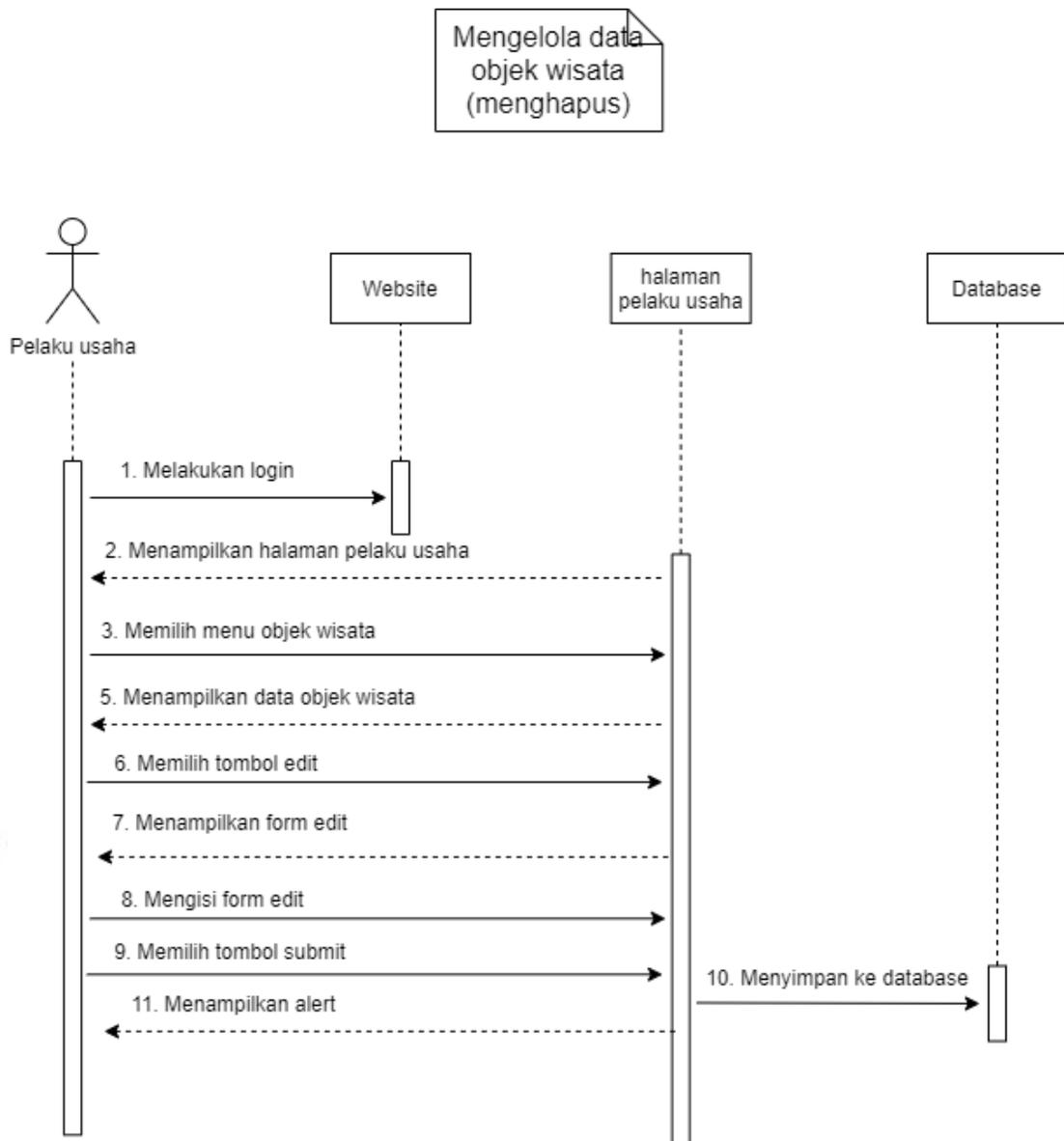
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Data Transaksi (menghapus)



Gambar 4. 19 *Sequence Diagram* Mengelola Data Objek Wisata (menambah)



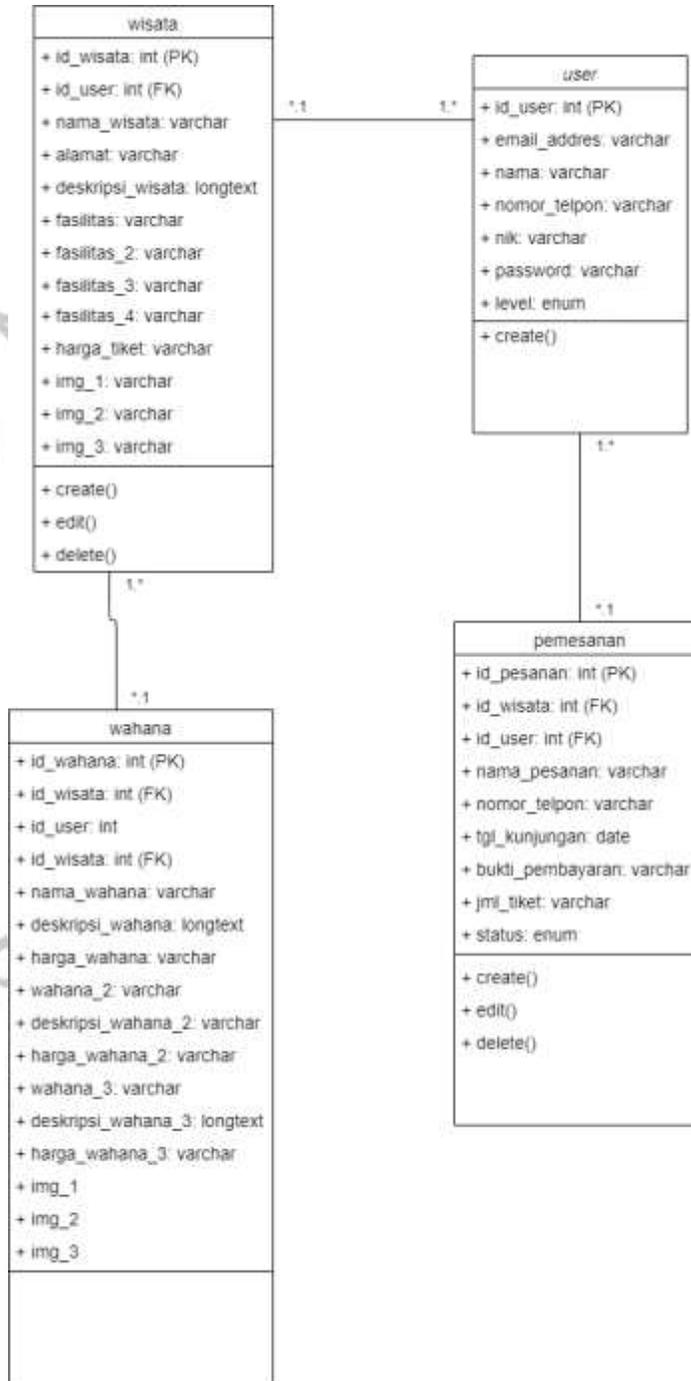
Gambar 4. 20 *Sequence Diagram* Mengelola Data Objek Wisata (mengedit)



Gambar 4. 21 Sequence Diagram Mengelola Data Objek Wisata (menghapus)

4.2.5 Class Diagram

Class diagram dapat memberikan gambaran singkat untuk menunjukkan atribut di database dan hubungan di database. Dapat lihat pada **Gambar 4.21**.



Gambar 4. 22 Class Diagram

4.2.6 Kamus Data

Tabel 4. 12 Kamus Data

Kamus Data
user = {id_user, email_addres, nama, nomor_telpon, nik, password, level}
wisata = {id_wisata, id_user, nama_wisata, alamat, deskripsi_wisata, fasilitas, fasilitas_2, fasilitas_3, fasilitas_4, harga_tiket, img_1, img_2, img_3}
wahana = {id_wahana, id_wisata, id_user, nama_wahana, deskripsi_wahana, harga_wahana, wahana_2, deskripsi_wahana_2, harga_wahana_2, wahana_3, deskripsi_wahana_3, harga_wahana_3, img_1, img_2, img_3}
Pesanan = {id_pesanan, id_wisata, id_user, nama_pesanan, nomor_telpon, tgl_kunjungan, bukti_pembayaran, jml_tiket, status}

4.2.7 Spesifikasi Basis Data

Tabel 4. 13 Spesifikasi Tabel *User*

Field Name	Data Type	Size	Description
id_user	int	11	id untuk user (primary key)
email_addres	varchar	100	email user
nama	varchar	100	nama user
nomor_telpon	varchar	13	Nomor telpon user
nik	Bigint	20	nomor induk kependudukan user
password	varchar	100	password user
level	enum	('Admin,User')	Level user

Tabel 4. 14 Spesifikasi Tabel Wisata

Field Name	Data Type	Size	Decription
Id_wisata	int	11	Id yang dimiliki wisata (primary key)
Id_user	Int	11	Id dari tabel user (foreign key)
Nama_wisata	Varchar	100	Nama dari objwk wisata
Alamat	Varchar	100	Alamat dari objek wisata
Deskripsi_wisata	Longtext		Deskripsi objek wisata
Fasilitas	Varchar	100	Fasilitas yang ada di objek wisata
Fasilitas_2	Varchar	100	Fasilitas yang ada di objek wisata
Fasilitas_3	Varchar	100	Fasilitas yang ada di objek wisata
Fasilitas_4	Varchar	100	Fasilitas yang ada di objek wisata
Harga_tiket	Varchar	100	Harga tiket dari objek wisata
Img_1	Varchar	100	Gambar dari objek wisata
Img_2	Varchar	100	Gambar dari objek wisata
Img_3	Varhar	100	Gambar dari objek wisata

Tabel 4. 15 Spesifikasi Tabel Wahana

Field Name	Data Type	Size	Description
Id_wahana	Int	11	Id dari wahana (primary key)
Id_wisata	Int	11	Id dari tabel wisata (foreign key)
Id_user	Int	11	Id dari tabel user
Nama_wahana	Varchar	100	Nama dari wahana
Deskripsi_wahana	Longtext		Deskripsi dari wahana
Harga_wahana	Varchar	100	Harga dari wahana
Wahana_2	Varchar	100	Nama dari wahana
Deskripsi_wahana_2	Longtext		Deskripsi dari wahana
Harga_wahana_2	Varchar	100	Harga dari wahana
Wahana_3	Varchar	100	Nama dari wahana
Deskripsi_wahana_3	Longtext		Deskripsi dari wahana
Harga_wahana_3	Varchar	100	Harga dari wahana
Img_1	Varchar	100	Gambar dari wahana
Img_2	Varchar	100	Gambar dari wahana
Img_3	Varchar	100	Gambar dari wahana

Tabel 4. 16 Spesifikasi Tabel Pesanan

Field Nama	Data Type	Size	Description
Id_pesanan	Int	11	Id dari pesanan (primary key)
Id_wisata	Int	11	Id dari tabel wisata (foreign key)
Id_user	Int	11	Id dari tabel user (foreign key)
Nama_pemesan	Varchar	100	Nama untuk yang memesan tiket
Nomor_telpon	Varchar	100	Nomor telpon dari yang memesan tiket
Tgl_kunjungan	Date		Tanggal kunjungan wisata
Butik_pembayaran	Varchar	100	Untuk menampung bukti pembayaran yang diupload
Jml_tiket	Varchar	100	Jumlah tiket wisata yang dipesan
Status	Varchar	('panding', 'paid', 'cancel')	Status pada pembayaran

4.3 Perancangan Antar Muka Pengguna

4.3.1 Struktur Menu

Pada aplikasi objek wisata berbasis web ini memiliki struktur menu seperti pada **Gambar 4.23**. yang dari dua halaman yaitu halaman pelaku usaha dan halaman *customer*. Halaman pelaku usaha memiliki menu *home page*, wisata, wahana, data transaksi dan pada halaman *customer* berisi *Home*, *Destinations* dan *History*. Pada halaman *home* customer dapat melakukan pencarian objek wisata dari nama objek wisata yang di *input* dan juga dapat melihat top list objek wisata yang terpopuler, pada halaman *destinations* customer dapat melihat list dari objek-objek wisata. sedangkan halaman *history* customer dapat melihat riwayat pemesanan tiket yang dilakukan.



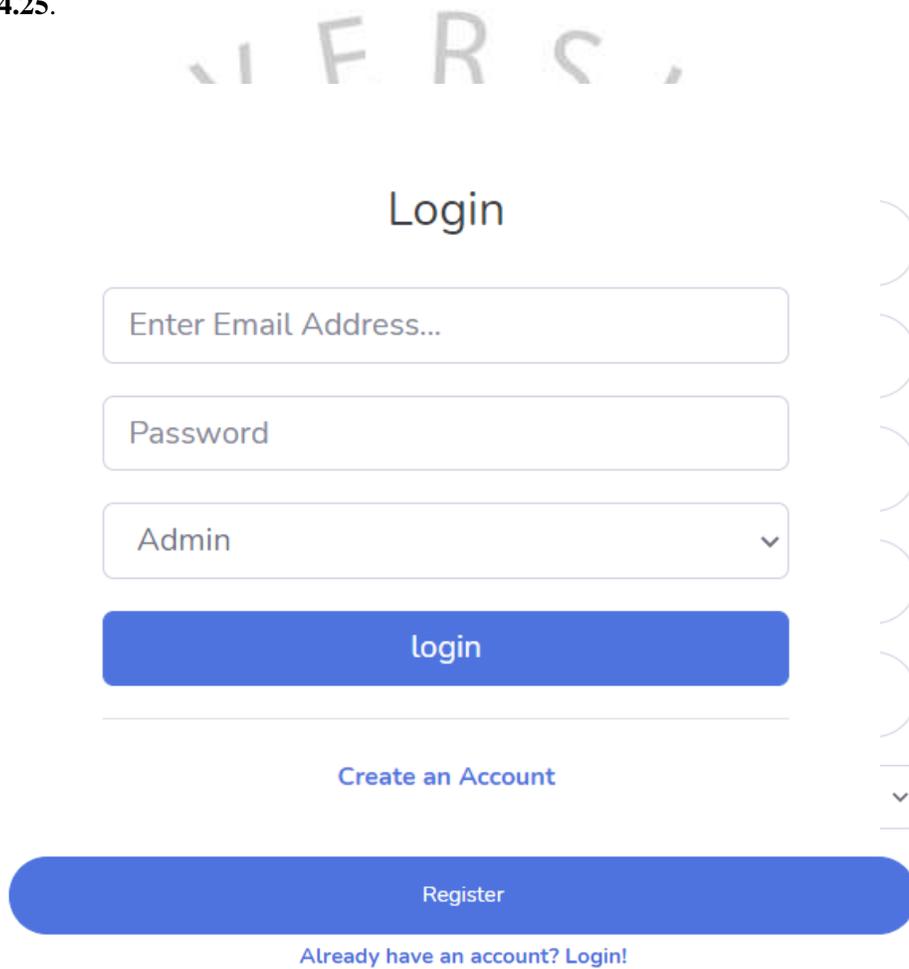
Gambar 4. 23 Struktur Menu

4.3.2 Rancangan Layout atau Tampilan

Rancangan layout atau tampilan adalah proses yang menggambarkan tampilan user interface aplikasi objek wisata berbasis web. Pada penelitian ini merancang layout untuk tampilan-tampilan seperti, halaman login, halaman register, halaman pelaku usaha, halaman customer, halaman wisata, halaman wahana, halaman data transaksi, halaman destinations, halaman history. Pada halaman register user akan diminta untuk mengisi form yang terdapat nama, email, nomor telepon, nik,

password, dan akan memilih level sebagai pelaku usaha atau customer. Dapat dilihat pada **Gambar 4.24**.

Pada tampilan halaman *login user* harus mengisi *form* yang terdapat email, *password* dan memilih level sebagai pelaku usaha atau customer. dapat dilihat pada Gambar 4.25.



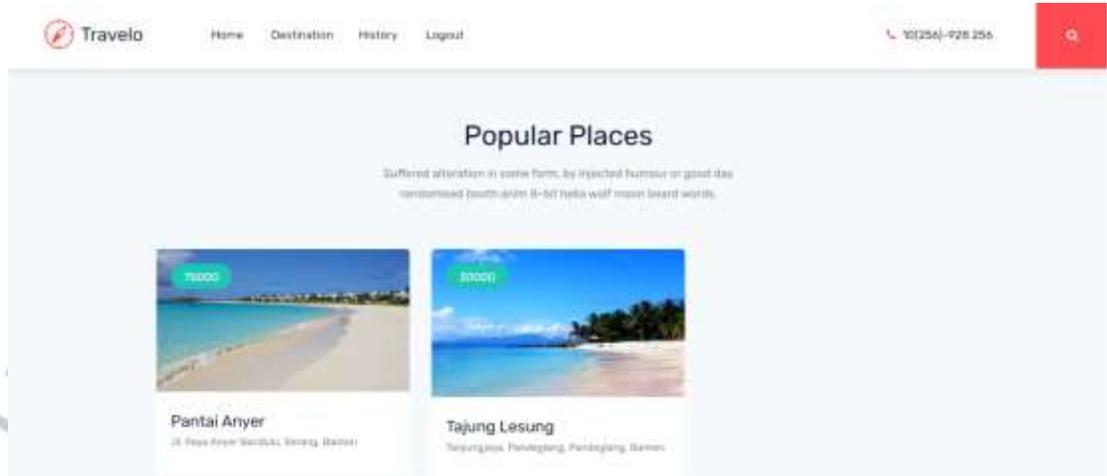
The image shows a registration form with the following elements:

- Title:** Register
- Input Fields:** Three input fields for "Enter Email Address...", "Password", and "Admin" (with a dropdown arrow).
- Buttons:** A blue "Register" button, a blue "login" button, and a blue "Create an Account" button.
- Footer:** A blue bar with the text "Register" and a link "Already have an account? Login!".

Gambar 4. 24 Register

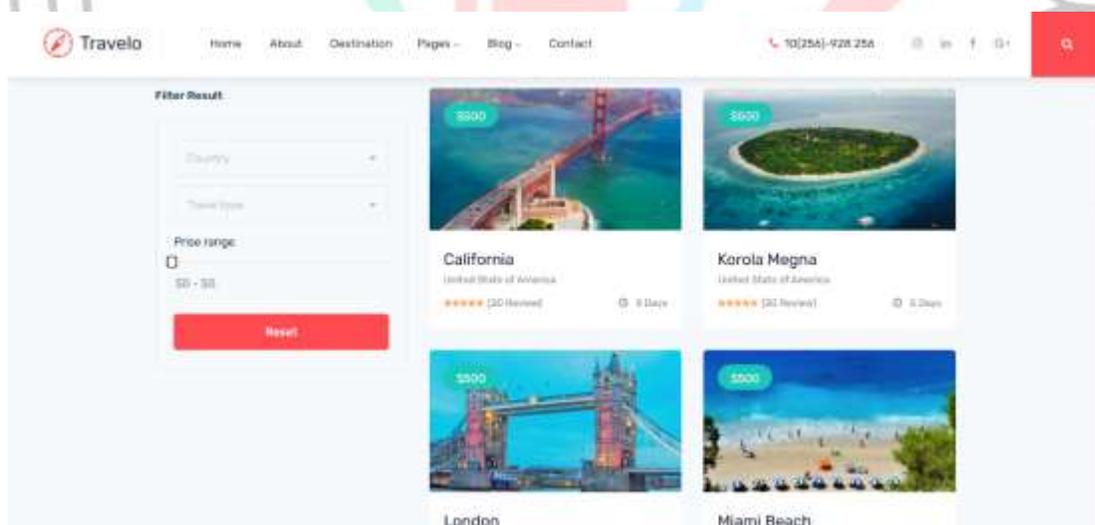
Gambar 4. 25 Login

Pada halaman home customer menampilkan tempat wisata yang populer dan menampilkan destinasi-destinasi wisata objek wisata yang lain seperti pada **Gambar 4.26**.



Gambar 4. 26 Destinations

Pada halaman *destinations* menampilkan objek-objek wisata yang tersedia di aplikasi objek wisata berbasis web ini seperti terlihat pada **Gambar 4.27**.



Gambar 4. 27 Destinations

Gambar 4. 28 History (customer) Gambar 4. 29 Destinations

Pada halaman history terdapat riwayat pemesanan tiket objek wisata yang dilakukan oleh customer, dihalaman ini juga customer dapat melihat invoice, mengupload bukti pembayaran dan melihat kuitansi setelah melakukan pembayaran. Dapat dilihat pada **Gambar 4.28**.

No	ID Order	Nama	Tanggal Kunjungan	Jumlah Tiket	Harga Tiket	Total Harga	Status	Aksi
1	55	Desqy	2021-06-12	7	Rp 75000	Rp 525000	paid	Kuitansi
2	57	Desqy	2021-06-08	3	Rp 75000	Rp 225000	pending	Invoice Update

Gambar 4. 30 History (customer)

Pada halaman history terdapat form bukti pembayaran yang berguna untuk customer mengupload bukti pembayaran berupa foto dan customer juga bisa melihat rincian harga dan detail tiket yang dipesan. Dapat dilihat pada **Gambar 4.29**.

ID Order:
55

Nama:
Desqy

Tanggal Kunjungan:
2021-06-12

Jumlah Tiket:
7

Harga Tiket:
75000

Total Harga:
525000

Bukti Pembayaran
Choose File No file chosen

Submit

Gambar 4. 31 Form bukti pembayaran (customer)

Gambar 4.30 merupakan tampilan dari kuitansi yang didapat oleh customer setelah mengupload bukti pembayaran yang berisikan ID oder, nama tanggal

Gambar 4.31 merupakan tampilan dari data transaksi pemesanan tiket objek wisata yang terdapat id order, nama, nomor telepon, tanggal kunjungan, bukti pembayaran, status dan pada kolom aksi yang bisa mengupdate status pembayaran ketika customer sudah melakukan pembayaran.

No	ID Order	Nama	Nomor/Status	Tanggal Kunjungan	Bukti Pembayaran	Status	Aksi
1	01	OKAP	123	2021-06-12	[Image]	paid	[Icons]
2	04	jean	08787010702	2021-06-12	WIX	pending	[Icons]
3	07	Deny	0807104077	2021-06-06	[Image]	pending	[Icons]

Gambar 4. 33 Data Transaksi (pelaku usaha)

KUITANSI

Data Pemesanan

ID Order	Nama	Tanggal Kunjungan	Jumlah Tiket	Harga Tiket	Total	Status
55		2021-06-12	7	Rp 75000	Rp 525000	paid

Nota :
 Diharapkan melakukan pembayaran dalam jangka waktu 24 jam
 Silahkan anda melakukan pembayaran pada rekening BRI Virtual Account :
 2158-0100-4398-003
 Setelah melakukan pembayaran diharapkan mengupload bukti pembayaran pada halaman history bagian purchase history travel

Gambar 4. 32 Kuitansi (customer)

Gambar 4.32 merupakan tampilan dari form update status pembayaran yang dilakukan oleh pelaku usaha ketika customer telah mengirim bukti pembayaran di

form update status terdapat detail dari tiket objek wisata seperti jumlah tiket, harga tiket, dan total harga.

Gambar 4. 34 Update Status Pembayaran (pelaku usaha)

Gambar 4.33 merupakan tampilan dari tabel wisata yang terdapat nama wisata, deskripsi wisata, alamat, fasilitas, harga tiket, dan gambar-gambar objek wisata. Pada tampilan ini juga terdapat tombol tambah yang akan mengarahkan pelaku usaha ke form baru untuk mengisi objek wisata baru.

No.	Nama Wisata	Deskripsi Wisata	Alamat	Fasilitas 1	Fasilitas 2	Fasilitas 3	Fasilitas 4	Harga Tiket	Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Aksi
1	Pantai Airman	Pantai Airman merupakan pantai wisata tepi laut yang terdapat di desa Airman kecamatan Airman. Pantai ini memiliki pasir putih yang permai dan air yang jernih. Selain itu, pantai ini juga memiliki fasilitas parkir yang memadai untuk wisatawan yang datang ke lokasi wisata. Fasilitas lainnya yang terdapat di lokasi wisata ini adalah toilet umum, area parkir, dan area bermain anak-anak. Untuk informasi lebih lanjut mengenai lokasi wisata ini, silakan kunjungi website resmi kami atau hubungi nomor telepon yang tertera di bawah ini. Untuk informasi lebih lanjut mengenai lokasi wisata ini, silakan kunjungi website resmi kami atau hubungi nomor telepon yang tertera di bawah ini.	A. Jl. Raya Airman B. Jl. Raya Airman C. Jl. Raya Airman D. Jl. Raya Airman	1. Fasilitas 1	2. Fasilitas 2	3. Fasilitas 3	4. Fasilitas 4	75000				

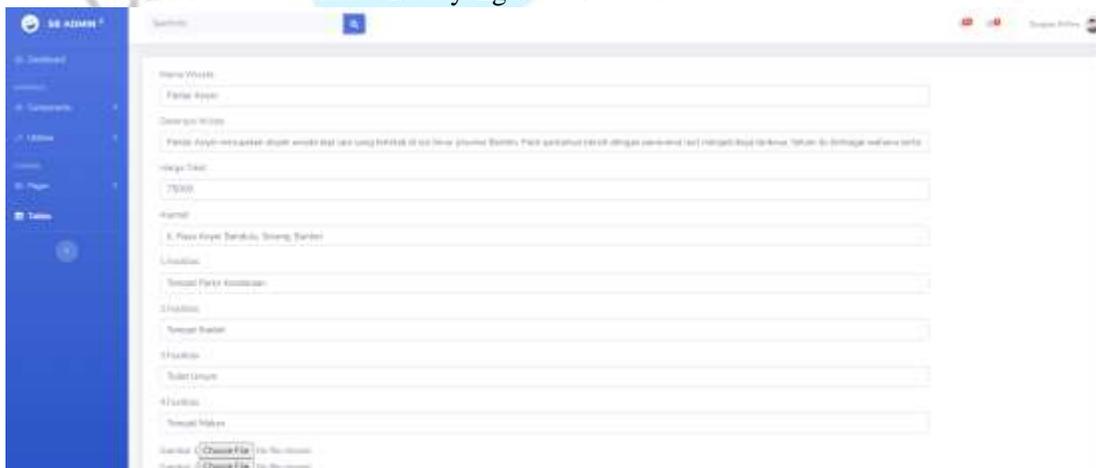
Gambar 4. 35 Tabel Wisata (pelaku usaha)

Gambar 4.34 merupakan tampilan dari form tambah data untuk objek wisata pada form terdapat data-data yang harus dimasukan oleh pelaku usaha seperti nama wisata, deskripsi wisata, harga tiket, alamat, fasilitas dan gambar. Data-data yang telah dimasukan tadi akan ditampilkan pada tabel wisata.



Gambar 4. 36 Form Tambah Wisata (pelaku usaha)

Gambar 4.35 merupakan tampilan dari edit data pada tabel wisata didalam form edit data pelaku usaha bisa mengubah data yang sebelumnya telah dimasukan seperti nama wisata, deskripsi wisata, alamat, fasilitas, harga tiket, dan gambar. Data wisata yang telah diubah, ketika pelaku usaha klik tombol submit maka akan ke tabel wisata dan bisa melihat data wisata yang berhasil diubah.



Gambar 4. 37 Form Edit Wisata (pelaku usaha)

Gambar 4.36 merupakan tampilan dari tabel wahana yang bersikan id wisata, nama wahana, deskripsi wahana, harga tiket, gambar dan juga terdapat tombol tambah yang berfungsi untuk menambahkan data wahana baru.

ID Wisata	Nama Wahana	Deskripsi Wahana	Harga Tiket	Gambar	Tambah
1	Damaras Boat	Damaras Boat adalah sebuah perahu motor yang digunakan untuk transportasi air menggunakan perahu karet (raft) yang memiliki awak dengan keahlian lokal sehingga touring yang di lakukan sangat seru dan di tempat lain yang ada di Pulau Aneka perahu ini bisa membawa anak-anak. Damaras Boat merupakan perahu motor yang digunakan untuk transportasi air yang bisa membawa 10-15 orang dan memiliki 5 orang awak yang...	Rp. 100.000		Tambah

Gambar 4. 38 Tabel Wahana (pelaku usaha)

4.3.3 Perancangan Masukan (*Input*)

Gambar 4.37 merupakan tampilan dari *form* pemesanan tiket wisata pada *form* ini *customer* yang akan memesan tiket harus melengkapi data seperti nama pemesan, nomor telpon, jumlah tiket, tanggal kunjungan ketika data yang dimasukkan dengan benar maka selanjutnya *customer* klik tombol .

Pemesanan Tiket

Nama

Nomor telepon

Jumlah Tiket

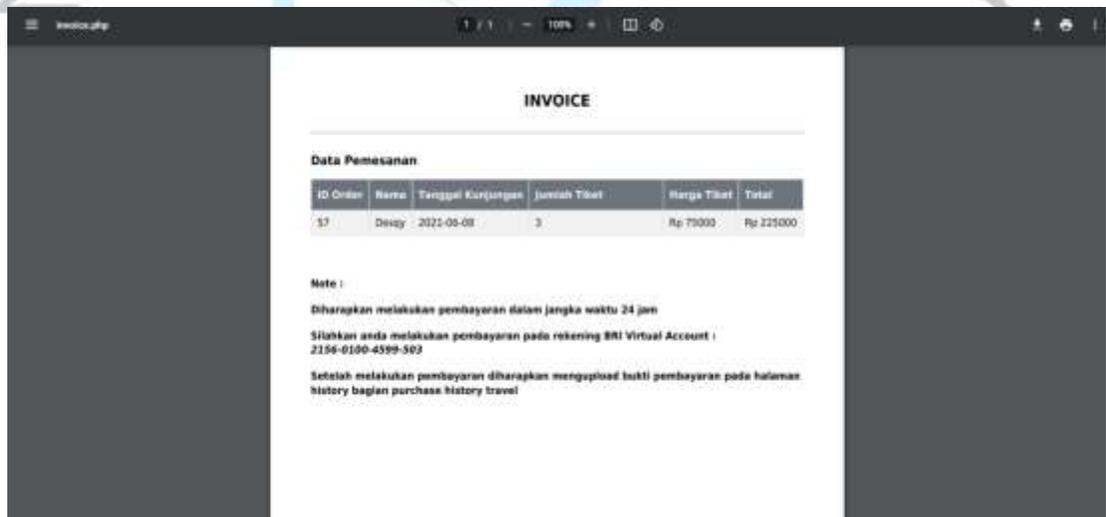
Tanggal Kunjungan

Submit

Gambar 4. 39 Form Pemesanan Tiket

4.3.4 Perancangan Keluaran (*Output*)

Pada **Gambar 4.38** adalah tampilan invoice tiket objek wisata yang diterima oleh customer setelah mengklik tombol invoice pada halaman history. Data yang ditampilkan berupa ID order, nama, tanggal kunjungan, jumlah tiket, harga tiket, total harga.



Gambar 4. 40 Kuitansi (*customer*)

4.3.5 Perancangan Implementasi

Pada tahap implementasi yang dilakukan pada sistem aplikasi objek wisata berbasis web dengan cara dilakukan pengujian sistem atau testing. Tahap pengujian dilakukan untuk memeriksa apakah terdapat *bug* atau *error* saat menjalankan sistemnya. Pemeriksaan sistem atau *testing* dilakukan dengan cara menjalankan proses *input* pada sistem sampai pada proses *output* apakah sudah sesuai dengan yang diharapkan. Proses *testing* dapat dilihat pada **Tabel 4.12**.

Tabel 4.12 Rancangan *Testing*

NO.	Test Name	Test Steps	Expected Result
1.	Register	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka halaman <i>website</i>2. Klik tombol login3. Klik tombol <i>create account</i>4. Mengisi form <i>register</i>	Register sukses
2.	Login	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka halaman <i>website</i>2. Klik tombol login3. Mengisi form login	Login sukses
3.	Pemesanan tiket wisata	<ol style="list-style-type: none">1. Membuka halaman <i>website</i>2. Kebagian destinasi3. Memilih objek wisata4. Klik tombol pesan5. Mengisi <i>form</i> pemesanan tiket6. Menampilkan halaman <i>history</i>7. Klik tombol <i>invoice</i> untuk mendownload	Pemesanan tiket wisata sukses

4.	Pembayaran tiket wisata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menerima <i>invoice</i> 2. Melakukan pembayaran 3. Mengupload bukti pembayaran di halaman <i>history</i> 4. Menerima kuitansi dihalaman <i>history</i> 	Pembayaran tiket sukses
5.	Data transaksi (mengedit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik data transaksi 4. Klik tombol edit 5. Mengisi form edit 	Edit data transaksi sukses
6.	Data transaksi (menghapus)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik data transaksi 4. Klik tombol hapus 	Hapus data transaksi sukses
7.	Wisata (tambah data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik tabel wisata 4. Klik tambah data 5. Mengisi form tambah data wisata 	Tambah data wisata sukses
8.	Wisata (edit data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 	Edit data wisata sukses

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik tabel wisata 4. Klik edit 5. Mengisi form edit wisata 	
9.	Wisata (hapus data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik tabel wisata 4. Klik hapus data wisata 	Hapus data wisata sukses
10	Wahana (tambah data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik tabel wahana 4. Klik tambah data 5. Mengisi form tambah data 	Tambah data wahana sukses
11.	Wahana (edit data)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 2. Melakukan login sebagai pelaku usaha 3. Klik tabel wahana 4. Klik edit 5. Mengisi form edit wahana 	Edit data wahana sukses
12.	Wahana (hapus)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuka halaman website 	Hapus data wahana sukses

		2. Melakukan login sebagai pelaku usaha	
		3. Klik tabel wahana	
		4. Klik tombol hapus	



