BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Objek dari penelitian ini adalah Prosedur pemberian informasi kepada masyarakat tentang lokasi wisata yang ada di kabupaten Majalengka. Penelitian ini dilaksanakan pada Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata, dipilihnya Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata ini didasarkan pada pertimbangan bahwa di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata memiliki data yang diperlukan untuk penyusunan tugas akhir ini.

3.1.1. Sejarah Singkat Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka berdiri pada tanggal 17 Mei 1986, pada awal berdirinya dinas ini bernama Dinas Kebudayaan dan Pariwisata saja akan tetapi seiring perkembangan olahraga dan kepemudaan di kabupaten Majalengka maka pada tanggal 21 Januari 1990 disatukanlah bidang kepemudaan dan olahraga dalam satu wadah dan sekarang bernama Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.

3.1.2. Visi dan Misi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka

Visi adalah rumusan umum mengenai keadaan yang diinginkan pada akhir periode perencanaan, sedangkan Misi adalah rumusan umum mengenai upaya-upaya yang akan dilaksanakan untuk mewujudkan Visi. Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka memiliki visi dan misi sebagai berikut :

- **Visi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata**

Visi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata kabupaten Majalengka sebagai berikut :

Terwujudnya sumber daya berkualitas di bidang Pemuda, olahraga, kebudayaan dan pariwisata dalam Memberikan pelayanan prima.

- Pelayanan Prima (*excellent service*/pelayanan berkualitas) yaitu :

Pelayanan yang berorientasi pada pemenuhan kebutuhan/keinginan mengenai suatu produk, baik barang maupun jasa dengan sebaik-baiknya.

Indikator dari Pelayanan Prima meliputi :

1. Sikap (*Attitude*),
2. Perhatian (*Attention*),
3. Tindakan (*Action*).

- Kualitas adalah kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia,proses dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan (*Goeetsch & Davis* 1994, halaman 4).

Indikator dari kualitas adalah :

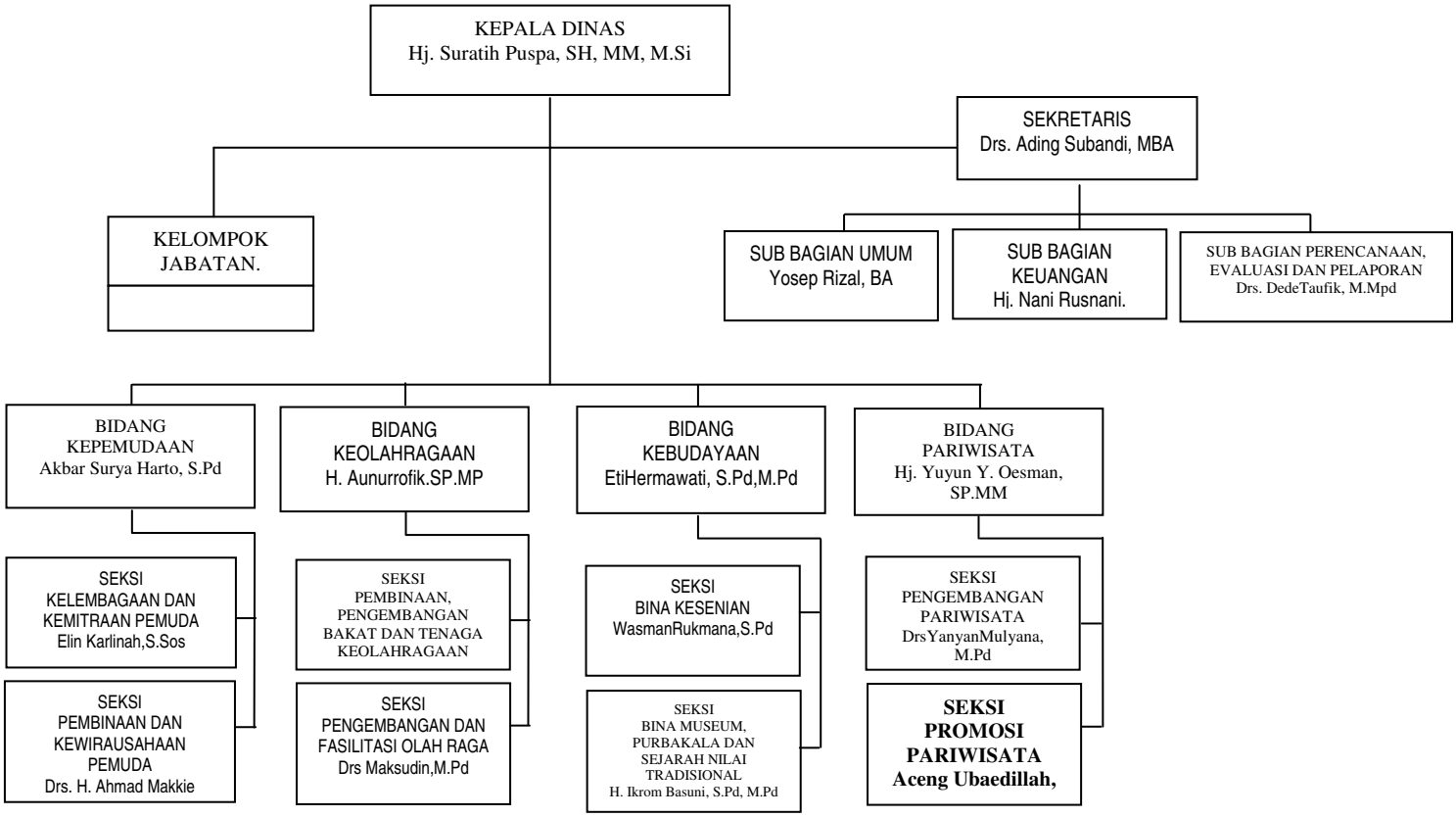
1. Peduli dan perhatian (*care and concern*)
2. Memperlihatkan kesungguhan dan aktif dalammemberikan pelayanan (*Spontaneity*)
3. Menangani pelayanan sesuai dengan standar/ketentuan (*Problem Solving*)
4. Diharapkan tidak terjadi kesalahan berulang-ulang dan berusaha untuk mencari solusi (*Recovery*)

- **Misi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata**

1. Mendorong perwujudan kabupaten Majalengka sebagai Kota Wisata dan Kota Seni Budaya.
2. Mendorong terwujudnya kondisi lingkungan yang kondusif untuk pengembangan kepariwisataan dan kebudayaan, serta pengembangan investasi.
3. Mendorong perwujudan potensi daerah dan masyarakat dengan memperkuat identitas ke lokal-an.
4. Meningkatkan kualitas pelayanan dan kualitas aparatur.
5. Mendorong promosi kepariwisataan yang ada di kabupaten Majalengka

6. Mewujudkan sarana dan prasarana yang representatif di bidang Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata.
7. Mewujudkan pelestarian dan menggali nilai-nilai seni, budaya dan sejarah tradisional.
8. Mewujudkan peningkatan kuantitas dan kualitas produk dan prestasi di bidang Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata.

3.1.3. Struktur Organisasi Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka



Gambar 3.1. Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Kerja

Setiap bagian dalam struktur organisasi di atas dalam menjalankan tugas dan kegiatannya mempunyai job description masing-masing.

Adapun uraian tugas-tugas, tanggung jawab dan wewenang pokok organisasi dalam Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka adalah sebagai berikut :

1. Kepala Dinas

a) Perumusan kebijakan teknis lingkup kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
b) Penyelenggaraan urusan pemerintah dan pelayanan umum di bidang kebudayaan dan kesenian, saran wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
c) Pembinaan dan pelaksanaan di bidang kebudayaan dan kesenian, sarana wisata, objek wisata dan pemasaran pariwisata.
d) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan Walikota sesuai dengan tugas dan fungsinya.
e) Pembinaan, monitoring, evaluasi dan pelaporan penyelenggaraan kegiatan Dinas.

2. Sekretaris

a) Pelaksanaan dan penyusunan rencana kesekretariatan.

b) Pelaksanaan pelayanan administratif kesekretariatan Dinas yang meliputi administrasi umum dan kepegawaian serta keuangan dan program Dinas.

c) Pengkoordinasian penyelenggaraan tugas-tugas Bidang.

d) Pembinaan, monitoring, evaluasi, pelaporan dan pengendalian kegiatan kesekretariatan dinas.

3. **Sub Bagian Umum**

a) Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi umum dan adminitrasi kepegawaian.

b) Pelaksanaan pengelolaan administrasi umum yang meliputi pengelolaan naskah dinas, penataan kearsipan dinas, penyelenggaraan ke rumahtanggaan dinas, pengelolaan perlengkapan dan administrasi perjalanan dinas.

c) Pelaksanaan administrasi kepegawaian yang meliputi penyusunan rencana, penyusunan bahan, pemrosesan, pengusulan dan pengelolaan data mutasi, cuti, disiplin, pengembangan pegawai dan ksejahteraan pegawai.

d) Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan kegiatan adminisrasi umum dan administrasi kepegawaian.

4. Sub Bagian Keuangan

a) Penyusun rencana dan program pengelolaan administrasi keuangan dan program dinas.

b) Pelaksanaan penelolaan administrasi keuangan meliputi kordinasi penyusunan rencana anggaran dinas, koordinasi pengelolaan dan pengendalian keuangan.

c) Pelaksanaan pengelolaan program dinas meliputi koordinasi penyusun rencana dan program kegiatan dinas.

d) Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup administrasi keuangan dan program dinas.

5. Sub Bagian Perencanaan, Evaluasi Dan Pelaporan

a) Menyusun rencana kegiatan Sub. Bagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan berdasarkan hasil evaluasi kegiatan tahun lalu sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku dan sumber data yang tersedia sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

b) Menjabarkan perintah, disposisi atasan dan petunjuk pelaksanaan sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku dan sumber data yang tersedia sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan.

c) Memberikan petunjuk, arahan dan membagi tugas kepada bawahan sesuai dengan bidang tugasnya, secara lisan maupun tertulis guna meningkatkan kelancaran pelaksanaan tugas.

d) Melaksanakan koordinasi dengan Sub Bagian dan Sub Bidang di lingkungan Badan baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mendapatkan masukan, data dan informasi guna memperoleh hasil kerja yang optimal;

e) Menyiapkan konsep naskah dinas bidang perencanaan, evaluasi dan pelaporan sesuai dengan ketentuan yang berlaku guna menunjang kelancaran pelaksanaan tugas.

f) Menyiapkan rumusan program kegiatan berdasarkan hasil rangkuman rencana kegiatan Bidang-Bidang dalam rangka penyusunan anggaran pendapatan dan belanja Dinas.

6. Bidang Kepemudaan

a) Menyusun rencana dan Program Kerja Seksi Kebudayaan serta mengolah bahan untuk melaksanakan kegiatan yang telah ditentukan sesuai dengan bidang tugasnya.

b) Membagi tugas dan memberi petunjuk kepada staf agar melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan yang berlaku, sehingga tercapai efektifitas pelaksanaan tugas.

c) Menyebarluaskan petunjuk teknis penyelenggaraan kegiatan dan pengembangan kebudayaan.

d) Mengatur pelaksanaan kegiatan pembinaan dn pengembangan kebudayaan.

e) Melaksanakan peningkatan kerja dengan organisasi yang bergerak di bidang pembinaan dan pengembangan kebudayaan.

f) Memberi bimbingan teknis kepada para Penilik Kebudayaan.

Bidang Kepemudaan ini membawahkan :

a. Seksi Kelembagaan dan Kemitraan Pemuda yang memilki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta fasilitasi kelembagaan dan kemitraan pemuda.

b. Seksi Bina Kewirausahaan Pemuda yang memilki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis bina kewirausahaan pemuda.

7. Bidang Keolahragaan

a) Menyiapkan bahan perumusan perencanaan program dan kebijakan teknis di bidang olahraga.

b) Menyelenggarakan pembinaan program keolahragaan dan pemberdayaan sarana dan prasarana olahraga.

c) Melaksanakan tugas-tugas yang terkait dengan olahraga sesuai dengan petunjuk tugas dan fungsinya.

d) Memberikan masukan yang perlu kepada Kepala Dinas sesuai dengan bidang tugas dan fungsinya.

e) Melaksanakan pembinaan, pengawasan dan pengendalian program jangka menengah dan tahunan sesuai dengan ketentuan standar yang ditetapkan.

f) Membuat laporan dan pertanggungjawaban atas pelaksanaan tugas dan fungsinya.

Bidang Keolahragaan ini membawahkan :

a. **Seksi Pembinaan dan Pengembangan Bakat dan Tenaga Keolahragaan** yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis serta pembinaan dan pengembangan bakat.

b. **Seksi Pengembangan Dan Fasilitas Olahraga** yang memiliki tugas pokok melaksanakan penyusunan bahan kebijakan teknis pengembangan tenaga keolahragaan dan melaksankan penyusunan bahan kebijakan teknis fasilitasi kesejahteraan.

8. Bidang Kebudayaan

a) Penyusunan rencana program kerja bidang kebudayaan dan pariwisata.

b) Pelaksanaan dan penyusunan norma, pedoman, standar serta petunjuk teknis di bidang kebudayaan dan pariwisata.

c) Pelaksanaan rencana kegiatan bidang kebudayaan dan pariwisata sesuai dengan program kerja dinas.

d) Pengkajian dan pemberian pelayanan advis/rekomendasi teknis bidang kebudayaan dan pariwisata.

e) Pembinaan seni, budaya, museum purbakala dan nilai-nilai sejarah tradisional.

f) Pengelolaan perizinan usaha Kepariwisataan.

g) Pengelolaan dan pengembangan sarana dan prasarana pariwisata serta pemasaran pariwisata.

h) Pelaksanaan koordinasi dengan dinas/instansi/lembaga lainnya untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

i) Pelaksanaan pengendalian dan evaluasi hasil pelaksanaan tugas.

j) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan.

Bidang Kebudayaan ini membawahkan :

a. **Seksi Bina Kesenian** yang memiliki tugas : Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan seksi bina wisata, melaksanakan penyusunan data bina wisata, melaksanakan penyiapan bahan penyusunan kebijakan dalam penerapan standarisasi bidang pariwisata, dan melaksanakan penyiapan bahan kegiatan kebijakan nasional dan provinsi serta penyusunan kebijakan pembinaan usaha dan penyelenggaraan usaha pariwisata.

b. **Seksi Bina Museum, Purbakala Dan Sejarah Tradisional** yang memiliki tugas : Melaksanakan pembinaan dan pengembangan kesenian daerah, menyiapkan petunjuk teknis pembinaan dan pengembangan kesenian, pengumpulan dan pengolahan data kebudayaan (nilai-nilai sejarah dan tradisional), pengelolaan perizinan dibidang kebudayaan dan pembinaan kepada kelompok kesenian daerah.

9. Bidang Pariwisata

a) Pengelolaan perizinan usaha Kepariwisataan.

b) Pengelolaan dan pengembangan sarana dan prasarana pariwisata serta pemasaran pariwisata.

c) Pelaksanaan koordinasi dengan dinas/instansi/lembaga lainnya untuk kelancaran pelaksanaan tugas.

d) Pelaksanaan pengendalian dan evaluasi hasil pelaksanaan tugas.

e) Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh atasan.

Bidang Pariwisata ini membawahkan :

a. Seksi Pengembangan Pariwisata yang memiliki tugas :

a) Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup pengembangan objek wisata.

b) Penyusunan bahan petunjuk teknis lingkup pengembangan objek wisata.

c) Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup pengembangan objek

b. *Seksi Promosi Pariwisata* yang memiliki tugas :

a) Pengumpulan dan penganalisaan data lingkup promosi pariwisata.

b) Penyusun bahan petunjuk teknis lingkup promosi pariwisata.

c) Evaluasi dan pelaporan pelaksanaan lingkup promosi pariwisata.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Iqbal Hasan (2004:4) adalah sebagai berikut :

"Penyaluran rasa ingin tahu manusia terhadap sesuatu masalah dengan perlakuan tertentu (seperti memeriksa, mengusut, menelaah, dan mempelajari secara cermat dan sungguh-sungguh) sehingga diperoleh sesuatu (seperti mencapai kebenaran memperoleh jawaban atas masalah, pengembangan ilmu pengetahuan, dan sebagainya)."

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah

secara umum dimana Metode penelitian di jelaskan dari awal perencanaan hingga tercapainya tujuan penelitian

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian sangat perlu dilakukan perencanaan dan pelaksanaan penelitian, agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis.

Pengertian desain penelitian menurut Moh. Nazir (2005:84) menerangkan bahwa : "Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian."

Dengan metode deskriptif pada pendekatan kasus di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka yaitu dengan tujuan untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu.

Pada tahap pertama penulis melakukan dengan cara mengumpulkan data-data serta bahan yang diperlukan terlebih dahulu, dan pada tahap berikutnya penulis mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk melampirkan semua kegiatan yang dikerjakan selama dilakukannya penelitian di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, penulis mengumpulkan data dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka sebagai bahan laporan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara.

3.2.2.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang berasal dari perorangan, kelompok, panel atau sumber terselubung. Dalam memperoleh data primer penulis melakukan wawancara dan observasi di tempat penelitian

1. Observasi

Proses untuk mendapatkan data dengan mengamati objek yang akan diteliti secara langsung di tempat penelitian yaitu di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka khususnya ke seksi promosi wisata.

2. Wawancara

Wawancara yaitu suatu proses untuk mendapatkan data dengan melakukan dialog langsung kepada orang yang dianggap bisa memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis yaitu kepada Kepala Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka serta ke seksi promosi wisata yang ada di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.

3.2.2.2 Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperlukan untuk mendukung hasil penelitian berasal dari literatur, artikel, dan berbagai sumber lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Data sekunder yang penulis ambil yaitu struktur organisasi, sejarah, serta dokumen dokumen seperti brosur promosi wisata yang dibuat oleh Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Majalengka.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Metode pendekatan sistem dapat dikatakan sebagai langkah awal yang dibuat sebelum melakukan pada tahap metode pengembangan sistem. Itu terlihat dari setiap permasalahan yang ditemukan pada sistem informasi yang ada, untuk dipecahkan dan menjadikan langkah-langkah pengembangan menjadi suatu sistem informasi yang baru. Dari pendekatan sistem dapat dilakukan pengembangan sistem untuk menghasilkan sistem informasi berbasis komputer yang dapat menyelesaikan permasalahan tersebut.

3.2.3.1 Metode Pendekatan Sistem

Metode adalah suatu cara atau teknik yang sistematik untuk mengerjakan sesuatu. Metode pendekatan sistem yang penulis gunakan adalah metode pendekatan sistem yang berorientasi objek (*Object-Oriented)*

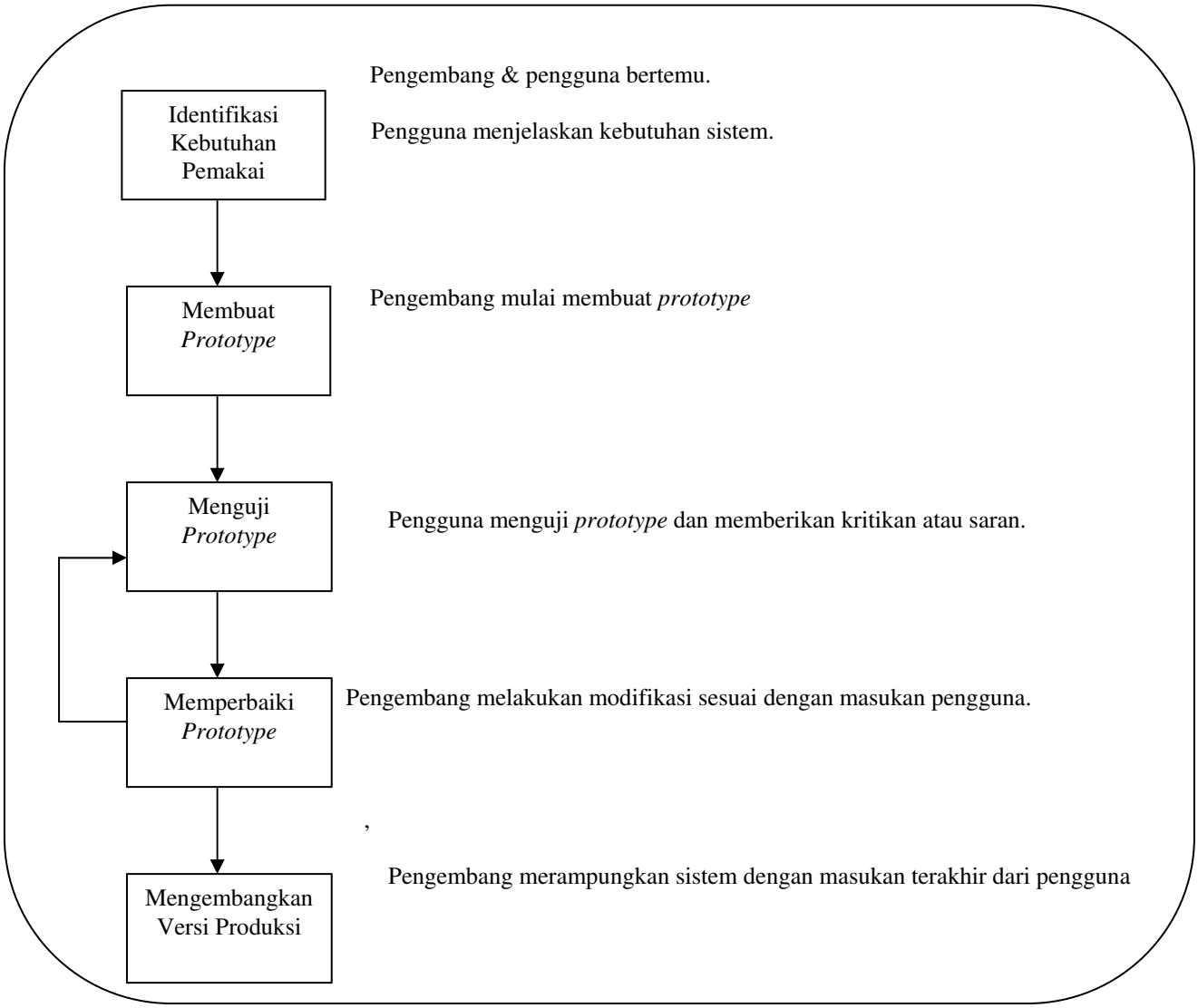
3.2.3.2 Metode Pengembangan Sistem

Sistem yang akan dibangun terbatas, digunakan dalam pemberian informasi tentang lokasi dan tempat wisata yang terdapat di kabupaten Majalengka dan aplikasi yang akan dibangun, pengguna *(user)* akan menggunakan media pelayanan online atau internet karena untuk memanfaatkan fasilitas yang terdapat pada aplikasi tersebut data-data yang dimiliki akan disimpan kedalam *database* dan *database* tersebut akan di *hosting* ke dalam suatu jaringan global atau internet, selain itu juga untuk memanggil lokasi-lokasi dari *database* ke dalam peta digital yang telah disediakan oleh pihak *Googlemaps.*

Desain penelitian ini dimodelkan dengan menggunakan model proses *Prototype,* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga dapat segera di evaluasi oleh pengguna (*user*).

Dari pengertian metode *prototype* diatas penulis akan memberikan beberapa alasan mengapa penulis menggunakan metode pengembangan sistem dengan menggunakan *prototype*, alasannya yaitu dikarenakan penulis akan lebih mudah dalam merancang sistem yang diinginkan dan dapat diterima oleh *user* sebagai pengguna, penulis menginginkan perancangan sistem yang telah dihasilkan kemudian dipersentasikan kepada pengguna *(user)* dan pengguna (*user*) diberikan kesempatan untuk memberikan masukan-masukan sehingga sistem informasi yang dihasilkan betul-betul sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna *(user)*.

Metode *protoype* dirancang agar dapat menerima perubahan-perubahan dalam rangka menyempurnakan *prototype* yang sudah ada sehingga pada akhirnya dapat menghasilkan sistem informasi yang dapat diterima dan memberikan gambaran bagaimana penggunaan sistem tersebut kepada pemakai setelah sistem tersebut disetujui, berikut adalah metode pendekatan yang dipakai oleh penulis :



Gambar 3.2. Pendekatan *Prototype (http://www.agungnugroho.net)*

Seluruh metode pengembangan sistem memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan dari metode *prototype* :

1. Kelebihan
   a. Pendefinisian kebutuhan pengguna lebih baik karena keterlibatan pengguna (*user*) yang lebih intensif.
   b. Mempersingkat waktu dalam mengembangkan sistem secara keseluruhan.
   c. Memperkecil kesalahan disebabkan pada setiap versi *prototype* kesalahan segera tedeteksi oleh pengguna (*user*).
   d. pengguna (*user*) mempunyai kesempatan dalam meminta perubahan-perubahan.
2. Kekurangan
   a. Waktu yang singkat menghasilkan sistem yang tidak lengkap dan kurang teruji.
   b. Jika proses pengulangan terlalu sering, dapat mengakibatkan pengguna (*user*) jenuh dan memberikan kesan negatif.
   c. Sistem akan baik jika pengguna (*user*) bersungguh-sungguh meluangkan waktunya untuk focus terhadap prototype.
   d. Apabila *prototype* tak dikelola dengan baik dapat mengakibatkan *prototype* tak pernah berakhir karena usulan perubahan terlalu sering dipenuhi.
   e. Dokumentasi sering terabaikan karena pengembang lebih berkonsentrasi pada tahap pengujian dan pembuatan *prototype*.

Berikut adalah tahap-tahap penulis dalam merancang sebuah sistem yang menggunakan mekanisme pengembangan sistem dengan *prototype,* tahapan-tahapannya antara lain :

a. Penulis akan mengidentifikasi kebutuhan *user*, supaya penulis bisa merancang sistem yang akan dibangun sesuai dengan yang diharapkan oleh *user*. Sebelum pada tahap perancangan, penulis menganalisis sistem dengan cara melakukan pengumpulan data yaitu dengan observasi, *interview* (wawancara) dan dengan cara *literature* yaitu dengan dokumentasi terhadap kebutuhan yang diinginkan pengguna (*user*).
b. Pada tahap kedua, penulis membuat *prototype* sistem tersebut untuk memperlihatkan kepada user model sistem yang akan dirancang.
c. Pada tahap ketiga, penulis melakukan pengujian sistem yang telah dirancang untuk memastikan bahwa sistem tersebut dapat digunakan dengan baik dan benar, sesuai kebutuhan pengguna (*user*).
d. Pada tahap keempat, penulis akan mementukan apakah sistem tersebut dapat diterima oleh pengguna (*user*), harus dilakukan beberapa perbaikan pada sistem yang telah dibangun atau bahkan diulang kembali semuanya dan mulai dari awal lagi, serta setelah perbaikan sistem itu selesai dikerjakan, penulis akan kembali lagi pada tahap ketiga yaitu melakukan pengujian *prototype* kembali.
e. Pada tahap kelima, penulis mengembangkan versi produksi dan akan merampungkan sesuai dengan masukan terakhir dari pengguna (*user*).

3.2.3.3 Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dengan metode pendekatan sistem yang berorientasi objek, maka penulis akan menggambarkan bagaimana karakteristik sistem tersebut dengan menggunakan pemodelan yang disebut *Unifield Modelling Language* (UML).

1. ***Use Case* Diagram**

Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. *Use Case Diagram* menampilkan *actor* mana yang menggunakan *Use Case* mana, *Use Case* mana yang memasukan *Use Case* lain dan hubungan antara *actor* dan *Use Case.*

2. ***Activity* diagram**

Diagram ini menjelaskan alur kerja suatu sistem. *Activity* diagram mirip dengan *state diagram* karena sejumlah aktifitas menggambarkan keadaan suatu proses dengan memperlihatkan urutan aktifitas yang dijalankan baik berupa pilihan maupun paralel. Diagram ini juga berfungsi untuk menganalisis sebuah *use case* dengan menggambarkan aksi-aksi yang diperlukan dan kapan aksi-aksi tersebut dijalankan. Selain itu, *activity* diagram dapat menjelaskan urutan algoritma yang kompleks dan memodelkan sejumlah aplikasi dengan proses paralel.

3. ***Collaboration* Diagram**

Secara fungsional digram ini hampir mirip dengan *sequence* diagram. *Collaboration* diagram memfokuskan pada interaksi dan hubungan diantara sekumpulan objek yang berkolaborasi. Hubungan-hubungan tersebut memperlihatkan

objek actual dan relasi yng terjadi diantara mereka yang digambarkan dengan sebuah garis. Diatas garis terdapat alur pesan yang dikirim objek yang berhubungan tersebut.

4. *Class* Diagram

Class diagram mendepkripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat diantara mereka. *Class* diagram juga menunjukan *property* dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut.

5. *Sequence* Diagram

Sequence diagram secara khusus menjabarkan *behavior* sebuah sekenario tunggal. *Sequence* diagram menunjukan sebuah objek contoh dan pasan-pesan yang melewati objek-objek dalam *use case.*

6. *Deployment* Diagram

Dalam *Deployment* Diagram menunjukkan arsitektur secara fisik dari sistem yang berbasis komputer. Dapat terdiri dari komputer dan peralatan-peralatan lainnya.

3.2.4 Pengujian Software

Metode pengujian software adalah cara atau teknik untuk menguji perangkat lunak, mempunyai mekanisme untuk mementukan data uji yang dapat menguji perangkat lunak secara lengkap dan mempunyai kemungkinan tinggi untuk menemukan kesalahan. Dengan menggunakan metode pengujian *black box testing* yang berarti pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak.

Pengujian *black box* merupakan pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan stuktur logika internal perangkal lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi yang sudah dibuat oleh penulis sudah berfungsi dengan benar atau belum yang meliputi 15 (lima belas) faktor pengujian. Akan tetapi dalam analisis dan perancangan yang penulis gunakan hanya 3 (tiga) faktor pengujian yang dilakukan secara internal terhadap *Aplikasi Penunjuk Arah Ke Tempat Wisata Di Kabupaten Majalengka Berbasis Mobile Android.*